

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, A. (2015). *Pencarian posisi pemain oleh karakter musuh (path finding) dengan metode A Star (A*) pada game pembelajaran benda prasejarah*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Firdaus, M. (2019). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE “TRAPPED MINERS.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 158–164.
- Huda, M. (2018). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure the Guardian. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(2), 176–183.
- Lie, A. L. (2018). PENGEMBANGAN GAME “THE LAST SAMURAI” DENGAN MENGGUNAKAN METODE FSM DAN FUZZY LOGIC MAMDANI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(2), 19–25.
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 50.
- Nilwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pradana, D. P. (2019). *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “Adventure In Dark Territory.”* Institut Teknologi Nasional Malang.
- Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (2017). *Penerapan metode finite state machine pada game “The Relationship.”*
- Rohmawati, I., Sudargo, S., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184.
- Rosadi, C. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 Menggunakan Adobe Flash*. Institut Teknologi Nasional Malang.
- Setiawan, I. (2006). *Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sugianto, B., & Utama, G. P. (2021). Implementasi Algoritma Pathfinding Dan Decision Tree Dalam Pembuatan Video Game Bergenre Third Person Shooter. *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 4(2), 83–90.