

DAFTAR PUSTAKA

- Arnomo, S., 2022. Perancangan Game Platformer Pemburu Koin Menggunakan Godot Engine. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 6(4), pp.109-117.
- Arridho, F.Z.I., 2017. Game Edukasi Pengumpulan Sampah Organik dan Anorganik Menggunakan *Finite State Machine*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), hal.498-505.
- Jaya, H., Sabran, S., Idris, M., Djawad, Y.A., Ilham, A. and Ahmar, A.S., 2018. Kecerdasan Buatan.
- Marzian, F. and Qamal, M., 2017. Game RPG "The Royal Sword" Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode *Finite State Machine* (FSM). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2).
- Mongi, L.S., Lumenta, A.S. and Sambul, A.M., 2018. Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan *Game Engine Unity*. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).
- Pambudi, R.G., 2018. Aplikasi Monitoring dan Media Pembelajaran Bagasta Les Musik Jombang Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), hal.139-1443.
- Setiawan, I., 2006. Perancangan *Software Embedded System* Berbasis FSM. *Semarang: Universitas Diponegoro*.
- Von Neumann, J. and Morgenstern, O., 2007. *Theory of games and economic behavior (60th Anniversary Commemorative Edition)*. Princeton university press.
- Wijaya, D.E., Auliasari, K. and Zahro, H.Z., 2021. KOMBINASI METODE *FINITE STATE MACHINE* DAN *GAME-BASED LEARNING* PADA GAME" ESCAPE FROM COV-MADNESS". *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), pp.86-93.
- Yulsilviana, E. and Ekawati, H., 2019. Penerapan metode finite state machine (FSM) pada game agent legenda anak borneo. *Sebatik*, 23(1), pp.116-123.