

## DAFTAR PUSTAKA

- Busthomi, K. D. (2018). GAME CINTA BUDAYA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENJATA TRADISIONAL DAN PAKAIAN DAERAH BERBASIS ANDROID. (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*) Institut Teknologi Nasional Malang.
- Dhebys Suryani Hormansyah, A. R. (2018). IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME PERJUANGAN PANGERAN DIPONEGORO. *Jurnal Informatika Polinema*.
- Errich Noven Trio Kuswantoro, T. R. (2021). GAME “RORO JONGGRANG” SEBAGAI MEDIA BELAJAR UNTUK MENGENALKAN CERITA RAKYAT. (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*) STT Stikma Internasional Malang.
- Firdaus, M. H. (2021). Algoritma Pathfinding A\* Pada Game Edukasi Penyelamat Diri Dari Virus Covid-19 Berbasis Android. *STMIK Palangka Raya*.
- Haris Febriyanto Ramadhan, S. H. (n.d.). GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA DAN WISATA KALIMANTAN BARAT MENGGUNAKAN METDOE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Komputer dan Aplikasi Volume 07, No. 1 (2019), Hal 108-119*.
- Hutagalu, E. J. (2017). Game Kebersihan Lingkungan Menggunakan Metode Finite State Machine. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika. Institut Teknologi Nasional Malang*.
- Naufal, K. A. (2022). Perancangan Game Duma 3D Menggunakan Finite State Mechine . *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang*.
- Putra, W. B. (2023). Perancangan Game Edukasi "Budaya Indonesiaku" Menggunakan Construct 2 Untuk Smartphone Android. *Jurnal Amikom Yogyakarta*.

- R, Y. W. (2019). “Rancang Bangun Game The Farmer Feed Animal Menggunakan Metode Finite State Machine”. . *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika. Institut Teknologi Nasional Malang.*
- Saputra, M. I. (2018). Game Edukasi Pengenalan Aksara Sasak Level Dasar Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.*
- Saputra, S. (2019). Game Edukasi Matematika Menggunakan Metode Path Finding Berbasis Dekstop. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika. Insitut Teknologi Nasional Malang.*