

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, R. N. (2017). GAME “HOW SMART YOUR PET?” MENGGUNAKAN AI FUZZY LOGIC. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 304-310.
- [2] Fantoni, R. (2018). PENERAPAN METODE FUZZY LOGIC UNTUK PEMBENTUKAN PERILAKU NON PLAYER CHARACTER PADA GAME ADVENTURE LOKI INVATION. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), 328-335.
- [3] Hakiki, I. (2018). Penerapan Metode Fuzzy Pada Game 3d “Simple Way”. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(2), 135-141.
- [4] Hafizh, F., Maulita, Y., & Khair, H. (2020). Penerapan Logika Fuzzy Logic pada Enemy AI Game Horor 3D The Gate Of Nightmare Menggunakan Aplikasi Unity3d. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Komputer Terapan (JIKSTRA)*, 2(2), 88-95.
- [5] Mongi, L. S., Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).
- [6] Andani, S.R., 2015, July. Fuzzy Mamdani Dalam Menentukan Tingkat Keberhasilan Dosen Mengajar. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 4).
- [7] Nurisa, K. and Ghofur, M.A., 2019. Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Android pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(2), pp.38-43.

- [8] Khaerudin, M., Srisulistiowati, D.B. and Warta, J., 2021. Game edukasi dengan menggunakan unity 3D untuk menunjang proses pembelajaran. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), pp.263-272.
- [9] Sidiq, R. and Simamora, R.S., 2022. Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21.
- [10] Baskoro, H. and Ariadi, F., 2023. PERANCANGAN GAME EDUKASI KUIS INTERAKTIF SMARTKIDS MATEMATIKA DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), pp.891-906.
- [11] Pratama, W., 2022. *Perhitungan score pada game pembelajaran bahasa Arab menggunakan metode fuzzy type-2* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- [12] Lie, A.L., 2018. PENGEMBANGAN GAME “THE LAST SAMURAI” DENGAN MENGGUNAKAN METODE FSM DAN FUZZY LOGIC MAMDANI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(2), pp.19-25.
- [13] Raharjo, Y.D., Sahertian, J. and Sanjaya, A., 2020, September. Implementasi Logika Fuzzy Mamdani Pada Game Tower Defense. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 4, No. 2, pp. 35-40).
- [14] Husin, N., 2021. Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), pp.31-36.
- [15] Rohman, M.M. and Rizqi, M., 2021. Navigasi Karakter 3D Pada Game Shooter Dengan Menggunakan Voice Command Berbasis Android. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(2), pp.73-84.