

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, H. B., Achmadi, S. & Ariwibisono, F., 2021. Rancang Bangun Game War Of Aliens Wanokuni Menerapkan Metode Fsm (Finite State Machine). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), pp. 480-486.
- Badruddin, A., 2019. Perancangan Dan Implementasi Finite State Machine Pada Game Castle Of Illusion. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), pp. 345-350.
- Cakra, J. B., 2018. *Pembuatan Game Bergenre Side Scroller 2.5d Bertemakan Cerita Rakyat Sawunggaling Berjudul The Legend Of Sawunggaling*. Surabaya: Institut Bisnis Dan Informatika STIKOM .
- Ependi, U., Putra, A. & Panjaitan, F., 2019. Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), pp. 63-76.
- Firdaus, M., 2019. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure Trapped Miners. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* , 3(1), pp. 158-164.
- Hernawan, S. R., 2018. *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game The Mahasiswa Guna Membangun Perilaku Non Playable Character*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Herumurti, D. et al., 2020. Development of a First-Person Shooter Game with Survival Maze Based on Virtual Reality. *Information Technology International Seminar (ITIS)*, 14(16), pp. 81-86.
- Hormansyah, D. S., Astiningrum, M. & Asyraq, F. A., 2020. Implementasi FSM (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara. *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 6(2), pp. 11-17.
- Krisnandi, T. A. A., Prasetyo, N. A. & Wibowo, F. M., 2023. Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Matematika Materi Penjumlahan Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Construct 2. *Prosiding SENAPAS* , 1(1), pp. 241-253.
- McCarthy, n.d. *Father of Artificial Intelligence, biography, LISP, arti-ficial intelligence, commonsense knowledge*. s.l.: Institute of ScienceBangalore.

- Nugroho, F., Yuniarno, E. M. & Hariadi, M., 2019. Desain Serious Game Sosialisasi Bencana Berbasis Model Teori Aktifitas. *Jurnal Mnemonic*, 2(1), pp. 59-66.
- Pangestu, A. Y., Safe'i, R., Darmawan, A. & Kaskoyo, H., 2020. Evaluasi Usability pada Web GIS Pemantauan Kesehatan Hutan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen, Teknik Informatika, dan Rekayasa Komputer*, 20(1), pp. 19-26.
- Ramadan, Y. W., 2019. Rancang Bangun Game The Farmer Feed Animals Menggunakan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), pp. 120-125.
- Ramadhan, G., 2023. *Evaluasi Usability Pada Aplikasi Talent Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di Astra Credit Companies Jambi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Rumakey, A. M., Irawan, J. D. & Wahid, A., 2020. Pembuatan Game 2d Escape Plan Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), pp. 65-72.
- Sakrani, F., Wibowo, S. A. & Wahyuni, F. S., 2020. Implementasi Finite State Machine Sebagai Kontrol Untuk Non Player Character Pada Game Lastrri And The Last Tree. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), pp. 128-135.
- Satrio, I., Wahyuni, F. S. & Rudhistiar, D., 2022. Penerapan A\* Pathfinding dan FSM (Finite State Machine) Pada Game Lost Civilization Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), pp. 1192-1199.
- Setiawan, D. A., Wibowo, S. A. & Pranoto, Y. A., 2021. Penerapan Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game Black Warrior. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2).
- Setiawan, I., 2006. *Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sugianti, N., Mardhiyah, A. & Fadlilah, N. R., 2020. Komparasi Kinerja Algoritma BFS, Dijkstra, Greedy BFS, dan A\* dalam Melakukan Pathfinding. (*JISKa*) *Jurnal Informatika Sunan Kalijaga*, 5(3), p. 194 – 205.