

DAFTAR PUSTAKA

- Cakra, J. B., Teknologi, F., & Informatika, D. (2018). *PEMBUATAN GAME BERGENRE SIDE SCROLLER 2.5D BERTEMAKAN CERITA RAKYAT SAWUNGGALING BERJUDUL “THE LEGEND OF SAWUNGGALING” Tugas Akhir Program Studi DIV MULTIMEDIA Oleh.*
- Fahrudin, N. (2018). *PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE “FRANCO” SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1 FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG 2018.*
- Hasan Syu’aibi, M., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI METODE FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME MILITARY DEFENCE 2D BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5).
- Herumurti, D., Yunanto, A. A., Senna, G. A., Kuswardayan, I., & Arifiani, S. (2020). Development of first-person shooter game with survival maze based on virtual reality. *Proceeding - 6th Information Technology International Seminar, ITIS 2020*. <https://doi.org/10.1109/ITIS50118.2020.9321076>
- Kartika, R. D. (2017). PEMBUATAN GAME ADVENTURE KUMACHI NO SHIMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE FSM (Finite State Machine). In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 1, Issue 1).
- Nugroho, F., Basid, P. M. N. S. A., Bahtiar, F. S., Simamora, R. N. Z., Kurniawan, R. F., Janitra, G. A., & Fadilah, J. N. (2022). 2D Game “Omar’s Adventure” design using the Finite State Machine Method. *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.31289/jite.v6i1.6327>
- Putra, J. C., Rohman, M. M., & Rizqi, M. (2021). Kecerdasan Buatan Virtual Assistant Pada Permainan Menggunakan Metode Finite State Machine. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(2). <https://doi.org/10.24821/jags.v7i2.4184>

- Rumakey, A. M., Dedy Irawan, J., & Wahid, A. (2020). PEMBUATAN GAME 2D “ESCAPE PLAN” DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2).
- Saputra, D. (2019). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME WAR OF ASTRAGHOUL. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 3, Issue 1).
- Sugianti, N., Mardhiyah, A., & Romihim Fadlilah, N. (2020). Komparasi Kinerja Algoritma BFS, Dijkstra, Greedy BFS, dan A* dalam Melakukan Pathfinding. In *JISKa* (Vol. 5, Issue 3).
- Supriyadi, C. (2018). *GAME ADVENTURE “DESSERT ISLAND” MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1 FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG 2018*.
- Wicaksono, B. A., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). PERANCANGAN GAME ALIEN WARFARE 2D MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 5). <https://freeonlinegames123.com/>.
- Yusuf, M., Wahyuni, F., & Fahrudi, A. (2022). “THE MEET” GAME 3D FIRST PERSON BERBASIS WINDOWS. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(1). <https://doi.org/10.36040/jati.v6i1.4511>