

DAFTAR PUSTAKA

- Asmiatun, Siti., Putri, A.N. 2017. Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. Deepublish 2017.
- Firdaus, M. 2019. “Penerapan Metode Finite State Machine pada Game Adventure Trapped Miners”, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Vol. 3, No.1, pp 159 – 164.
- Guntara, F. A. 2018. “Game Pertualangan “Sheriff Village” Dengan Metode Finite State Machine”, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Vol. 2, No.2, pp 83 – 87.
- Harlanto. Rafarendra Ardhi, 2020. “Berkenalan dengan fitur – fitur Unity 3D” Gamelab Indonesia. Diakses pada 18 Oktober 2024 dari <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- Husin, Nanang, 2021. “Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung”, Jurnal Esensi Infokom, Vol. 5 No. 2, pp. 31 – 36.
- Henry, Samuel. 2010. Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game Yogyakarta: Kompas Gramedia 2010.
- Lakara, Moh. Tarmizi, 2018. " Game Petualangan Si Mangge Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine", Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Vol. 2, No.1, pp. 51-59.
- Nopriansyah, A., 2022. “Rancang Bangun Game 2D Shooter Menggunakan Metode Finite State Machine”, SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi dan Industri, Vol. 19, No. 2, pp 171-177.
- Nurhidayati, Nur, A. M. (2021) “ Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur ”. Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi, Vol 4 No.1 pp 51 – 62.
- Rahadian, Miftah Fauzan, 2016. “Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Relationship”” Jurnal Informatika Mulawarman, Vol. 11, No.1, pp. 14 – 22.
- Ramadan, Adit Tia, “Penerapan Finite State Machine Pada Game “Pendekar Cisadane” Berbasis Android”, SENAFTI, pp. 1065 – 1072.

- Satrio, Imam, 2022. “ *Penerapan A* Pathfinding Dan FSM (Finite State Machine) Pada Game “Lost Civilization” Berbasis Android*” Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Vol.6 No.2, pp. 1192 – 1199.
- Sifaulloh, Hafizzudin, 2021. “*Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Santri on the Road*”, Walisongo Journal of Information Technology, VOL 3 No. 1 pp. 11-18.
- Sukajaya, I. N., Doktor, P., Elektro, J. T., & Industri, F. T. (2016). *Serious Game Berbasis Taksonomi Bloom: Sebuah Pendekatan Alternatif Penilaian Bloom Taxonomy-Based Serious Game: an Alternative Approach To Assessment With Information Technology Aid.*
- Suwarti, 2022. “ *Aplikasi Pengingat Jadwal Dan Tugas Kuliah Berbasis Android*”, Jurnal Intra Tech, Vol 6, No.1.
- Troy, 2015. “*Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam Games*”, Journal of Animation and Games Studies, Vol. 1, No. 1, pp. 135 – 164.
- Utomo, D.S, 2022. ”*Implementasi Finite State Machine (FSM) Dalam Game Monopoli 3D Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle Berbasis Android*”, Journal of Informatics and Computer Science, Vol. 3, No. 3, pp. 240 – 249.
- Wijaya, Edi, 2013. “*Analisis Penggunaan Algoritma Breadth First Search Dalam Konsep Artificial Intellegencia*” , Jurnal TIME, Vol. II No 2 pp. 18-26.
- Yusuf, D., & Afandi, F. N. (2020). *Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19.* EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi, 10(1), 16–22.