

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Prasetyo, Rizki. (2023). *PERANCANGAN GAME 2D “BARBOSSA THE SAVIOR” MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang)
- Agustin, A., Evel, A., Susanti, S., & Rahmaddeni, R. (2021). Implementasi Metode Finite State Machine pada Permainan Tradisional Setatak Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(2), 738-751.
- Alqorni, M. H., (2017). Penerapan Metode Finite State Machine Untuk Non Player Character Pada *Game Lost In Space*. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Volume 1, pp. 111-119.
- Anwar, S. N. (2015). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance Pada *Android*.
- Damayanti, S. (2023). FASHION AND FASHION EDUCATION JOURNAL Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator Savira Damayanti. 12(1), 54–61.
- Enterprise, J. (2018). Otodidak Adobe Illustrator. Elex Media Komputindo.
- Firdaus, M. (2019). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA *GAME ADVENTURE “TRAPPED MINERS”*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 158-164.
- Goralski, M. A., & Tan, T. K. (2020). Artificial intelligence and sustainable development. *The International Journal of Management Education*, 18(1)
- Haas, J. K. (2014). A history of the *Unity Game Engine*. *Diss. Worcester Polytechnic Institute*, 483(2014), 484.

- Jaya, H., Sabran, S., Idris, M., Djawad, Y.A., Ilham, A. and Ahmar, A.S., 2018. Kecerdasan Buatan.
- Jeffry, J., & Petrus, J. (2014). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Puzzle Pengenalan Tokoh Sejarah Berbasis *Android* Dengan Metode Linear Congruential Generator (LCG).
- Karman, Joni, A. T. Martadinata. (2017). Sistem Informasi Geografis Lokasi Pemetaan Masjid Berbasis *Android* Kota Lubuklinggau. Stimik Musirawas Lubuklinggau, 42–50.
- Millington, I. F. J., 2009. "Artificial Intelligence,".
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun *Game* Adventure of Unsrat Menggunakan *Game Engine Unity*. Jurnal Teknik Informatika, 13(1).
- Nasher, F., & Ferdiansyah, M. I. (2021). *Game* Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile (Studi Kasus: Dta Nurul Muttaqien). Media Jurnal Informatika, 13(2), 92-100.
- Pasaribu, M., & Widjaja, A. (2022). *Artificial Intelligence: Perspektif Manajemen Strategis*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Prabowo, I., & Hidayatulloh, M. (2019, July). Designing *Games* Selection Campaign for Children to Avoid Aggressive Behavior. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 253-258). Atlantis Press.
- Pradana, Dhimas. P. (2019). *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game "Adventure In Dark Territory"* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).

- Ramadan, Y. W. (2019). Rancang Bangun *Game* The Farmer Feed Animals Menggunakan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), 120-125.
- Ridoi, M. (2018). Cara Mudah Membuat *Game* Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2. 124.
- Santoso, J. T. (2023). Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence). *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-227.
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2017). Penerapan Algoritma A Star (A\*) pada *Game* Petualangan Labirin Berbasis *Android*. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57–63.
- 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.