

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, “*Implementasi Metode Finite State Machine Pada Permainan Tradisional Setatak Berbasis Android*”, Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, Vol. 8, No. 2, Juni 2021.
- Alinse, Rizka Tri. “Perancangan Aplikasi Game Olahraga Tradisional Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Macromedia Flash” Jurnal Media Infotama Vol. 16, No. 1, Februari 2020
- Ardiansyah, Mochammad Iwan, “Rancang Bangun Game Edukasi 3d "Milenial Bermotor" Bagi Remaja Indonesia” Jurnal Fakultas Sains dan Teknologi, Vol. 1. No. 2 Juni 2021.
- Arrosyad, M. Iqbal. “Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar” JURNALBASICEDU, Vol. 6, No. 3, 2022.
- Firdaus, M, “*Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure “Trapped Miners”*”, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Vol. 3 No. 1, Maret 2019.
- Irawan, Rendy. “Rancang Bangun Game 3D Edukasi Basic Web Development Menggunakan Unity 3D”, Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer, Vol. 2 No. 3, Februari 2024.
- Java, Muhammad Iskandar. “Rancang Bangun Aplikasi Drone Simulator Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity” Journal of Informatics and Computer Science, Vol. 1, No. 1, 2019
- Miharja, Satriya. “Gamifikasi Media Edukasi Operasi Aritmatika Dalam Permainan Café Menggunakan Teknik Collision Detection” *Journal of Computer Science Research*, Vol. 3, No. 1, Desember 2022.
- Mandita, Fridy “Application of Finite State Machine in the 3D Game “Virus Hunter” Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual, Vol. 7, No. 2, Desember 2022.

- Nugraha, Nur Budi. "Implementation of Finite State Machine Algorithm for Interactive Physics Learning in a 3D Game" *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, Vol. 7, No. 2, December 2023.
- Nursolehatun, Tika. "Pengembangan Media Maze Adventure Game Untuk Meningkatkan Prestasi dan Minat Belajar Matematika" *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1, Maret 2021
- Pamungkas, Theo Kusuma. "Desain Interaksi Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli Dengan Metode Collision Detection" *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)*, Vol. 4, No. 1, Maret 2023.
- Rahadian, Miftah Fauzan, "Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game "The Relationship"" *Jurnal Informatika Mulawarman*, Vol. 11 No. 1 Februari 2016.
- Syu'aibi, Muhammad Hasan. "Perancangan Dan Implementasi Metode Fsm (Finite State Machine) Pada Game Military Defence 2d Berbasis Android" *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 7, No. 5, Oktober 2023.
- Yuniza, Indah Putri. "Media Game Edukasi Bahasa Indonesia Dengan Metode Llr Parser" *Jurnal Media Informatika, Sistem Informasi*, Vol. 4, No. 1, Desember 2022.
- Zulfianto, Moh. Viqi. "Rancang Bangun Game Survival 3d "Fun Sciences Adventure" *Academicia Globe: Inderscience Research*, Vol. 2, No. 2, April 2021.