

DAFTAR PUSTAKA

- Aliffia Novsiyanti Ashari (2020) “Game Edukasi Anak Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android” Universitas Singaperbangsa Karawang
- Alinse, Rizka Tri. “Perancangan Aplikasi Game Olahraga Tradisional Untuk Anak Sekolah Dasar Menggunakan Macromedia Flash” Jurnal Media Infotama Vol. 16, No. 1, Februari 2020
- Arrosyad, M. Iqbal. “Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar” JURNALBASICEDU, Vol. 6, No. 3, 2022.
- Rifaldi Teguh Andriansyah (2018)” Penggunaan Metode Fsm Untuk Musuh Pada Game Mushroom Hunter” Vol. 2 No. 1, Maret 2018
- 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
- Jaka Rahmadi (2018) “Pembuatan Game Dangerous Escape Dengan Menggunakan Metode FSM (Finite State Machine)” JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 2 No. 1 (2018)
- Jeswit Pulohot Haromunthe, & Joko Riyanto (2022) “Pembuatan Game 3d Corona Survival Menggunakan Unity Berbasis Android ” Vol. 1 No. 09 (2022)
- Karyadi, B. (2023). “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri”. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 8, No. 2, pp. 253- 258
- M. Firdaus. (2019) “Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure Trapped Miners” JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) , Vol. 3 No. 1 (2019)
- Millington, I. (2019). “AI for Games” (Edisi ke-3). CRC Press. Boca Raton: Taylor & Francis Group, ISBN 9781138483972.
- Muhamad Khaerudin (2021) Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Vol 8, No 2 2021.
- Muhammad Andryan Wahyu Saputra (2020) “Perancangan Game First Person Shooter 3D “Saving Islamic Kingdom” dengan Menggunakan Finite State Machine (FSM)” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Vol. 2 No. 2 (2020)
- Nursolehatun, Tika. (2021) “Pengembangan Media Maze Adventure Game Untuk Meningkatkan Prestasi dan Minat Belajar Matematika” Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 1, No. 1, Maret 2021

- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Ilmiah Technologia*, 11, 2.
- Setiawan. I, 2006. "Perancangan Software Embedded Sistem Berbasis FSM. Semarang," Universitas Diponegoro
- Sidiq, R. and Simamora, R.S., (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21.
- Talitha (2021). Perancangan Aplikasi Game Pembelajaran Operasi Perhitungan Matematika Kelas 3 Sd Menggunakan Unity, Vol 8 No 1
- Troy, (2015). "Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam Games", *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 1, No. 1, pp. 135 – 164.
- Wahyu Safitra (2020) "Penerapan Metode Finite State Machine Pada Non Player Character (Npc) Game Action Strategy "Ouroboros" JATI (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*) Vol. 4 No. 2, September (2020)
- Wenda Novayani (2023) Pengembangan Game 3D Mobile Edukasi untuk Membantu Proses Pembelajaran Pengenalan Benda bagi Anak Tunagrahita Vol. 7 No. 2, Desember, 2023.
- Wiyendi, N., Setiabudi, D. H., & Juwiantho, H. (2021). Penerapan Probabilistic FSM pada AI musuh dalam game ARPG untuk gerakan AI tidak monoton. *Jurnal Infra*, Vol.9, No.1, pp. 85-91.
- Yulia Windi Astuti (2019) "Perilaku Non Player Character (Npc) Pada Game Fps "Zombie Colonial Wars" Menggunakan Finite State Machine (FSM)"