

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, D., Pranoto, Y. A., & Prasetya, R. P. (2023). Perancangan Game Lost Forest 3D Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Desktop. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2280-2287.
- Abiyu, A. (2023). IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME MALIK LOOKS FOR THE HOLY BOOK. *JASTEN (Jurnal Aplikasi Sains Teknologi Nasional)*, 4(2), 39-45.
- Akbar Setiawan, F. (2023). Perancangan Game Simulasi 3d Bahasa Inggris Metode Finite State Machine Berbasis Desktop (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).
- Fadila, J. N., Nugroho, F., Artanti, V., Rohma, S. A., Huda, M. K., & Priambudi, N. S. (2023). Penerapan HFMSM Pada Game 3D “Petualang Qur’an”. *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*, 11(01), 15-21.
- Karyadi, B. (2023). “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, pp. 253-258.
- Rakha'Naufal, M., Haryanto, H., Hastuti, K., & Nathania, N. V. (2024). Aktivitas Dinamis pada Appreciative Game “Warik the Adventurer” berbasis Finite State Machine. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 5(1), 26-32.
- Rangan, A. Y. (2023). Penerapan Line of Sight dan Finit State Machine pada Game Platformer “RUN!”. *Digital Transformation Technology*, 3(1), 236-247.
- Ramadhan, M., Prasetya, R. P., & Zahro, H. Z. (2023). Rancang Bangun Game Lost in the Zombie Apocalypse Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Dekstop. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2264-2271.
- Saputra, M. A. W., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Perancangan Game First Person Shooter 3D “Saving Islamic Kingdom” dengan Menggunakan Finite State Machine (FSM). *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(2), 125-136.

- Safitra, W. (2020). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA NON PLAYER CHARACTER (NPC) GAME ACTION STRATEGY “OUROBOROS” (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Syu'aibi, M. H., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI METODE FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME MILITARY DEFENCE 2D BERBASIS ANDROID. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7(4), 2349-2357.
- Wibowo, S. A., & Wahid, A. (2020). Game Adventure Horror “Let’s Escape” Dengan Unity Engine Berbasis Desktop Menggunakan Metode Finite State Machine. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 4(2), 306-314.