

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Wicaksono B, Mahmudi A, Auliasari K. Perancangan Game Alien Warfare 2D Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm) Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mhs Tek Inform.* 2024;7(5):2945-2951. doi:10.36040/jati.v7i5.7555
- Ariobimo Wijaya D, Santi Wahyuni F, Xaverius Ariwibisono F. Game 3D “Creature Tactic” Dengan Genre Tactical RPG Menggunakan Metode Algoritma A*. *JATI (Jurnal Mhs Tek Inform.* 2023;7(1):859-864. doi:10.36040/jati.v7i1.6173
- Farrel Arrazzaq M, Panji Sasmito A, Zulfia Zahro’ H. Perancangan Game 2D Platformer “Adventure Quest” Dengan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mhs Tek Inform.* 2023;7(4):2419-2427. doi:10.36040/jati.v7i4.7537
- Hormasnyah DS, Apriani ME, Ramadhan SBW. Perancangan Game Strategi Wirausaha “Meatball Tycoon” Menggunakan Metode Finite-State Machine. *J Inform Polinema.* 2020;6(1):41-48. doi:10.33795/jip.v6i1.323
- Hidayat EW, Rachman AN, Azim MF. Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality. *J Edukasi dan Penelit Inform.* 2019;5(1):54. doi:10.26418/jp.v5i1.29848
- Komarudin A, Yuniarti R. Desain dan Implementasi Non Playable Character Pada Permainan Edukasi Rantai Makanan Untuk Konsumen Tingkat 3 (Ular) Berteknologi Mobile Augmented Reality. *Semin Nas APTIKOM.* 2016;3:28-29.
- Kresna B. GAME PERTUALANGAN “The Stranded ” DENGAN METODE FINATE STATE MACHINE. *J Mhs Tek Inform.* 2019;3(Vol. 3, Nomor 1):65-71.
- Laksita Anastasya Karmanto J, Panji Sasmito A, Zulfia Zahro’ H. Implementasi Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game “Cipher Club” 2D Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mhs Tek Inform.* 2023;7(4):2403-2410. doi:10.36040/jati.v7i4.7529
- Reginald Caesaro San E, Handriyantini E. Penerapan Metode Pathfinding Pada Pengembangan Game “The Book of Aksara” Pada Perangkat Bergerak. *Pros Semin Nas Sist Inf dan Teknol ke 6.* Published online 2022:81-85.

- Rangan AY, Hendy. Penerapan Line of Sight dan Finit State Machine pada Game Platformer “RUN!” *Digit Transform Technol.* 2023;3(1):236-247. <https://jurnal.itscience.org/index.php/digitech/article/view/2745>
- Ramadhan AD, Santika RR, Informasi FT, Luhur UB. Penerapan Algoritma Finite State Machine Dalam Game Maze Quis Pengenalan Huruf Anak the Application of Finite State Machine Algorithm in the Maze Quis Game Introduction To Early Children ' S. *SENAFTI (Seminar Nas Mhs Fak Teknol Informasi)*. 2023;2(September):2135-2144.
- Sifaulloh H, Fadila JN, Nugroho F. Penerapan Metode Finite State Machine pada Game Santri on the Road. *Walisongo J Inf Technol.* 2021;3(1):11-18. doi:10.21580/wjit.2021.3.1.7135
- Safarine A. Pengembangan Game “Monster Island” Dengan Menggunakan Metode FSM dan Metode Pathfinding. *J Mhs Tek Inform.* 2017;1(1):149-156.
- Satrio I, Santi Wahyuni F, Rudhistiar D. Penerapan a* Pathfinding Dan Fsm (Finite State Machine) Pada Game “Lost Civilization” Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mhs Tek Inform.* 2023;6(2):1192-1199. doi:10.36040/jati.v6i2.5402
- Septian Rico Hernawan. PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINEPADA GAME “The Mahasiswa” GUNA MEMBANGUNPERILAKU NON PLAYABLE CHARACTER. Published online 2018.