

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanto, Toni, and Anton Respati Pamungkas. 2018. "Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android." *Jurnal Go Infotech* 23(2):14–17. doi: 10.36309/goi.v23i2.79.
- Cakra, Jihad Bagas. 2018. "Pembuatan Game Bergenre Side Scroller 2.5D Bertemakan Cerita Rakyat Sawunggaling Berjudul 'the Legend of Sawunggaling.'" *Tugas Akhir, Stikom Surabaya*.
- Dewi, Athanasia Octaviani Puspita. 2020. "Kecerdasan Buatan Sebagai Konsep Baru Pada Perpustakaan." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi* 4(4):453–60. doi: 10.14710/anuva.4.4.453-460.
- Fahrudin, Naiman. 2018. "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE 'FRANCO.'" *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 2(1):83–89. doi: 10.36040/jati.v3i2.870.
- Hidayatullah, Vika Tanjung, Ika Ratna Indra Astutik, Novia Ariyanti, and Suhendro Busono. 2023. "Pembuatan 2D Game 'Tomorrow Will Come' RPG Adventure Menggunakan Godot Engine [2D Game Creation 'Tomorrow Will Come' RPG Adventure Using Godot Engine]." 1–14.
- Huda, Miftakhul. 2018. "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE THE GUARDIAN." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 2(2):1298–1305. doi: 10.36040/jati.v8i2.9098.
- Mekel, Weliam Jonatan, Sherwin R. A. Sompie, and Brave A. Sugiarto. 2019. "Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu." *Teknik Informatika* 14(4):455–64.
- Nurarofah, Siti Sofia, Ai Dini Karlina, Ari Ardiana, Iking Gunaryaring, and Lida Ahdiah Hasanah. 2014. "KERAJAAN HINDU BUDHA DI INDONESIA."
- Pramono, Agung Widhi. 2017. "Pembuatan Game Petualangan Si Jupri Unity 3D Dengan Menggunakan Metode A\*." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 1(1):506.
- Rahman, Muhammad Fadhil. 2017. "Game Monster Tower Defense Negeri Garuda

- Dengan Metode A\*.” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 1(2):127–32.
- Saputra, Dwi. 2019. “Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game War of Astraghoul.” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 3(1):91–97.
- Satrio, Imam, Febriana Santi Wahyuni, and Deddy Rudhistiar. 2023. “Penerapan A\* Pathfinding Dan Fsm (Finite State Machine) Pada Game ‘Lost Civilization’ Berbasis Android.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 6(2):1192–99. doi: 10.36040/jati.v6i2.5402.
- Zuhdi, Ahmad, Imam Ahmad, and Ade Dwi Putra. 2023. “Implementation Of A\* Algorithm In A Great Elephant Game With Unity 2D.” *SINTECH (Science and Information Technology) Journal* 6(2):118–23. doi: 10.31598/sintechjournal.v6i2.1396.