

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. S., & Mashuri, C. (2024). *Penerapan Algoritma Collision Detection Untuk Penyerangan Non-Player Character (Npc) Pada Game Solo Tank.*
- Cakra, J. B. (2018). Pembuatan Game Bergenre Side Scroller 2.5D Bertemakan Cerita Rakyat Sawunggaling Berjudul “the Legend of Sawunggaling.” *Tugas Akhir, Stikom Surabaya.*
- Fenturi, A., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2021). PEMBUATAN GAME PLATFORM ENDLESS RUNNING “Ruiner” BERBASIS WEB. In *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi* (Vol. 9, Issue 2). <https://doi.org/10.24912/jiksi.v9i2.13112>
- Ghani, M. A., Pohan, A. B., Gunawan, D., & Saputra, Y. (2024). Penerapan Game Edukasi 3D Endless Runner Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak. *Infotek: Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 7(1), 288–298. <https://doi.org/10.29408/jit.v7i1.24194>
- Hamdani, M. M. A. G., Kusuma, P. D., & Dinimaharawati, A. (2023). Implementasi Metode Finite State Machine Pada NPC Beruang Dalam Game “Happy Farm”. *eProceedings of Engineering*, 10(1).
- Hasan Syu’aibi, M., 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. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7508>
- Hidayati, N., Zaman, B., & Handayani, T. (2025). Peningkatan Kemampuan Membangun Animasi Tiga Dimensi (3D) Menggunakan Aplikasi Blender Pada Siswa Smk Nu 01 Kendal. *Jurnal Pengabdian DIMASTIK*, 3(1), 75–82. <https://doi.org/10.26623/dimastik.v3i1.11670>
- Izzatun Nur Zahra, A., Mahmudi, A., & Faisol, A. (2024). Penerapan Metode Fsm (Finite State Machine) Pada Game “Tsunami Rescue” Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7509–7516. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.7539>
- Laili, S. R., & Arwin Dermawan, D. (2021). Implementasi Algoritma Collision Detection dan Markov Chain untuk Menentukan Behaviour NPC dan Karakter Player pada Game Higeia. *Journal of Informatics and Computer Science*, 03.

- Nurien Windiantika, B., Panji Sasmito, A., & Zulfia Zahro, H. (2024). PERANCANGAN GAME 3D “BEING HEALTHY” MENGGUNAKAN UNITY 3D. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5).
- Pahrudin, P., Lailiyah, S., & Setiawan, D. A. (2023). Application of Collision Detection in Arjuna’s Adventure Game. *TEPIAN*, 4(1). <https://doi.org/10.51967/tepihan.v4i1.2232>
- Rizal Yusuf, M., Panji Sasmito, A., & Zulfia Zahro’, H. (2024). Perancangan Game Mitologi 3D “Gesang” Dengan Metode Algoritma Collision Detection. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8323–8330. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10532>
- Rosyad, H. S., Santi Wahyuni, F., & Primaswara Prasetya, R. (2024). PEMBUATAN GAME 3D “BUDI THE DELIVERY BOY” MENGGUNAKAN METODE COLLISION DETECTION. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5).
- Siahaan, M., Harsana Jasa, C., Anderson, K., Rosiana, M. V., Lim, S., & Yudianto, W. (2020). Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra. In *Journal of Information System and Technology* (Vol. 01).
- Umaryanto, M., Zulfia Zahro’, H., & Primaswara Prasetya, R. (2024). the Legend of the Knight 2D Menggunakan Metode Hierarchical Finite State Machine (Hfsm) Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12408–12416. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.10571>
- Weliam Jonatan Mekel, Sherwin R. U. A Sompie, & Brave A. Sugiarso. (2019). Rancang Bangun Game 3D PertahananKerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, 14, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.v14i4.27647>