

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, M., Herumurti, D. & Kuswardayan, I., 2017. ANALISIS PERBANDINGAN KECERDASAN BUATAN PADA COMPUTER *PLAYER* DALAM MENGAMBIL KEPUTUSAN PADA *GAME* BATTLE RPG. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), pp. 226-237.
- Caesar, R., 2015. Kajian Pustaka Perkembangan Genre *Games* Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), pp. 113-134.
- Fathurridho, A. & Fauzy, R., 2020. PERMAINAN EDUKASI PENGENALAN BAHASA PEMROGRAMAN BERBASIS RPG MENGGUNAKAN ALGORITMA A-STAR. *Jurnal Comasie*, 3(1), pp. 113-120.
- Heriyanto, E., KumalasariNurnawati, E. & Andayati, D., 2018. SKRIPSI IMPLEMENTASI KECERDASAN BUATAN PADA *GAME* MENGGUNAKAN METODE PATHFINDING DENGAN *GAME* ENGINE *UNITY3D*. *Jurnal SCRIPT*, 5(2), pp. 56-62.
- Ishak, D., 2019. KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI 4.0: GAMIFIKASI PENDIDIKAN, MENGUBAH VIDEO *GAME* MENJADI PLATFORM. *JURNAL PAPATUNG*, 2(1), pp. 189-198.
- Kartika, R. D., 2017. PEMBUATAN *GAME* ADVENTURE KUMACHI NO SHIMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE FSM (Finite State Machine). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 1(1), pp. 492-497.
- Kusuma, A. F. A. A., 2019. PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA PEMBUATAN MAP DUNGEON PADA *GAME* RPG “TEMUKAN JALANMU”. *Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)*, 15(2), pp. 107-114.
- Mareta, C. A., 2020. EFEKTIFITAS PEGAGAN (*Centella asiatica*) SEBAGAI ANTIOKSIDAN. *Jurnal Medika Hutama*, 2(1), pp. 390-394.
- Ngibad, K., 2023. AKTIVITAS ANTIOKSIDAN, KADAR FENOLIK, DAN KADAR FLAVONOID TOTAL DAUN JATI CINA (*Senna alexandrina*). *Lantanida Journal*, 11(1), pp. 24-35.
- Nugroho, A. & Pramono, B. A., 2017. APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN *UNITY* PADA PENGENALAN

- OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG. *JURNAL TRANSFORMATIKA*, 14(2), pp. 86-91.
- Nurchayati, N. & As'ari, H., 2021. STUDI INVENTARISASI RAGAM TANAMAN OBAT KELUARGA DI DUSUN UMBULREJO DESA BAGOREJO KECAMATAN SRONO KABUPATEN BANYUWANGI. *BIOSENSE*, 4(1), pp. 1-10.
- Purnomo, I. I., 2020. APLIKASI *GAME* EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Ilmiah "Technologia"*, 11(2), pp. 86-90.
- Rahadian, M. F., Suyatno, A. & Maharani, S., 2016. PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA *GAME* "THE RELATIONSHIP". *Jurnal Informatika Mulawarman*, 11(1), pp. 14-22.
- Ratanajaya, D. & Wibawa, H. A., 2018. Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Menentukan Aksi Karakter pada *Game* RPG dengan Logika Fuzzy Tsukamoto. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 4(2), pp. 82-89.
- Satrio, I., Wahyuni, F. S. & Rudhistiar, D., 2022. PENERAPAN A* PATHFINDING DAN FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA *GAME* "LOST CIVILIZATION" BERBASIS ANDROID. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 6(2), pp. 1192-1199.
- Suryadi, A., 2017. PERANCANGAN APLIKASI *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL. *Jurnal PETIK*, 3(1), pp. 8-13.