

DAFTAR PUSTAKA

- Sidiartha, I. G. A. D. N., & Pratiwi, I. G. A. P. E. (2020). Hubungan Antara Sarapan Dengan Obesitas Pada Anak Usia 6–12 Tahun. *Jurnal Medika Udayana*, 9(1), 13-17.
- Maraya, G. P. (2022). Analisis Hubungan Penggunaan Layanan Pesan Antar Makanan Online Dengan Perubahan Pola Makan Generasi Z Di Jakarta Saat Pandemi Covid-19 (*Doctoral dissertation*, Universitas binawan).
- Ginting, S., & Irfansyah, I. (2022). Analisis Elemen Dramatis Game Petualangan Sebagai Media Penyadartahuan Terhadap Satwa. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(2), 160-172.
- Nugraha, N. B., Santosa, Y. M., & Mulyani, E. (2023). Implementation of Finite State Machine Algorithm for Interactive Physics Learning in a 3D Game. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 7(2), 278-283.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 714-727.
- Yudistira, V. T. (2023). Fps Game Hunt For Life Menggunakan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 1-10.
- Safarine, A. (2023). Pengembangan Game “*Monsters Island*” Dengan Menggunakan Metode Fsm Dan Metode *Path Finding*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(1).
- Herlambang, M. (2019). Penerapan Metode *Finite State Machine* Pada Game *Dreadman*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.
- Nugroho, F., Basid, P. M. N. S. A., Bahtiar, F. S., Simamora, R. N. Z., Kurniawan, R. F., Janitra, G. A., & Fadilah, J. N. (2022). 2D Game “Omara’s Adventure” design using the Finite State Machine Method. *Journal Of Informatics And Telecommunication Engineering*, 6(1), 18-26.

- Handriyantini, E. (2022). Penerapan Metode Pathfinding Pada Pengembangan Game “The Book of Aksara” Pada Perangkat Bergerak. *Prosiding SISFOTEK*, 6(1), 81-85.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22-30.
- Ardianto, H. (2022). Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau*).
- Mufida, B. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2021). Pembuatan Games Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Augmented Reality. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 120-130.
- Amirah, W. N. (2021). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas Iii SD Negeri 177 Pekanbaru. (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau*), 13-14.
- Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal pendidikan Islam anak usia dini*, 6(2), 67-81.
- Kurniawan, A. J., & Hermawan, C. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 10(2), 1-3.
- Mirza, I. M. M. M. (2024). Optimalisasi Virtual Reality Dan Augmented Reality Dalam Platform Gaming Menuju Masyarakat 5.0. *Visualideas*, 4(1), 1-18.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, S. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game The Journey Of Knowledge Sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 26-35.
- Sulistiyo, A. R. (2019). Pengenalan Wisata Yogyakarta Melalui Pendekatan Rpg (Role Playing Game). 13-15.

- Andelina, I. R. (2021). Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy Vii Remake Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 6(1), 75-92.
- Yulsilviana, E., & Ekawati, H. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 23(1), 116-123.
- Sifaulloh, H., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Santri On The Road. *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), 11-18.
- Mandita, F., & Jati, B. K. (2022). Application Of Finite State Machine In The 3d Game “Virus Hunter”. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(2), 90-101.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2019). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 4(2).