

DAFTAR PUSTAKA

- Adetiya, A., Haryanto, H., Dolphina, E., Astuti, E. Z., & Muljono, M. (2023). Pergerakan Non-Playable Character dalam Game Stealth Menggunakan Finite State Machine. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, 13(1), 01. <https://doi.org/10.36448/expert.v13i1.2858>
- Amin, M. S., Subarkah, P., Umma, R., & Prasetya, E. B. (2022). Implementasi Algoritma Dijkstra pada Game Strategi RPG Berbasis Web dengan Framework Javascript P5. *Jurnal IT CIDA*, 8(1).
- Ener, O., Satia Bhudi, G. M., & Eng, L. M. (2016). *Game Real-Time Strategy dengan menggunakan Artificial Intelligence Quantified Judgement Model dan Backpropagation Neural Network*.
- Fahrozy Prayogo, M., Usman, A., & Khairani, S. (2025). Penerapan Metode Finite State Machine pada Game Edukasi Sejarah “Legacy of Sisingamangaraja XII” Menggunakan RPG Maker MV. *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 8(1), 23.
- Gilang Saputra, A., & Haryanto, H. (2024). PENGGUNAAN FINITE STATE MACHINE UNTUK MEMODELKAN PERILAKU MUSUH PADA ROLE-PLAYING GAME 2 DIMENSI “THE SOUL” Implementation of Finite State Machine To Model Enemies Behavior In The 2 Dimensional Role-Playing Game “The Soul.” Dalam *Techno Creative* (Vol. 2, Nomor 2).
- Hafizh Faikar Agung Ramadhan. (2015). *PENERAPAN METODE FLOODFILL PATHFINDING*.
- Hanifah, D. N. R., Setyawan, E., & Wardani, N. E. (2024). Ambivalensi Tokoh Subaltern dalam Cerpen Pengasigan ke Jawa Karya Ita Siregar: Kajian Poskolonialisme. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 73. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.21452>
- Laksita Anastasya Karmanto, J., Panji Sasmito, A., & Zulfia Zahro, H. (2023). IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME “CIPHER CLUB” 2D BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 1).
- Mainaki, R., & Maliki, R. Z. (2020). Pemanfaatan Keanekaragaman Bambu Secara Hidrologis, Ekonomis, Sosial dan Pertahanan. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu*

- dan Pendidikan Geografi, 4(1), 44–54.
<https://doi.org/10.29408/geodika.v4i1.1951>
- Marpelina, L.-. (2020). Martir dalam Perang Pattimura dan Implikasi pada Pembelajaran Sejarah. *Diakronika*, 20(2), 101.
<https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/150>
- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1807–1817.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>
- Muriyatmoko, D. (2017). Supply Chain Management Untuk Agen Game RTS Menggunakan Hierarchical Finite State Machine. *Journal of Animation & Games Studies*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24821/jags.v2i1.1411>
- Nursobah, N., Andrea, R., & Kurniawan, B. (2021). Development Finite State Machine Agent in Edugame “Hangug Word” Learning Media of Korea Hangul Letters. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(2), 669.
<https://doi.org/10.30865/mib.v5i2.2944>
- Offiana, I., Agung, D., Agung, G., & Nafi’ah, U. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI POKOK KERUNTUHAN VOC UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA 4 SMAN 1 TUREN KABUPATEN MALANG. *JPSI*, 6(1).
- Pattikayhatu, J. A., Tetelepta, H. B., Tamaela, Y., & Sopamena, M. (1981). *Sejarah Perlawanan Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Maluku*.
- Saputra, R., & Agus Nurhuda, Y. (2017). *IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE PADA PENGEMBANGAN GAME ROLE PLAYING GAMES*.
- Sehang, J. D., Tulenan, V., & Sambul, A. M. (2019). Perancangan Game Simulasi Kewirausahaan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1).
- Sullivan, A. (2016). *Makalah IF2120 Matematika Diskrit-Sem. I Tahun*.
- Suryadana, A., & Deli, D. (2024). Rancang Bangun Game Edukasi Visual Novel Kisah Pangeran Diponegoro dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 29–42.
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1096>

- Wahyu Saputra, M. A., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Perancangan Game First Person Shooter 3D “Saving Islamic Kingdom” dengan Menggunakan Finite State Machine (FSM). *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.2.6981>
- Yulia Windi Astut, Amak Yunus, & Moh. Ahsan. (2019). *PERILAKU NON PLAYER CHARACTER(NPC) PADA GAME FPS “ZOMBIE COLONIAL WARS”MENGUNAKAN FINITE STATE MACHINE (FSM)*.