

DAFTAR PUSTAKA

- Putra P.A., Arief P., & Ridwan R. (2021). Penerapan Artificial Intelligence Pada Game 2d Cat Vs Dog Menggunakan Finite State Machine Berbasis Android.
- Septa, A., & Saifudin A. (2022) Penerapan Algoritma Finite State Machine pada Game Horror 3D untuk Melestarikan Budaya Tradisional Bangsa Berbasis Android.
- Arifudin D.M., & Tauruzta C. (2024) Rancang Bangun Game “Mickey Adventure Saves His Friend From Monsters” Menggunakan Metode Finite State Machine.
- Marzian, F., & Qamal M. (2021). Game RPG “*The Royal Sword*” Berbasis *Desktop* Dengan Menggunakan Metode *Finite State Machine* (FSM). Sistem Informasi.
- Holifah, M., Achmadi, S., & Wahyuni F. S. (2024) PEMBUATAN GAME 3D “ADVENTURE OF KHALID”.
- Arrazzaq, M. F., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2023) PERANCANGAN GAME 2D PLATFORMER “ADVENTURE QUEST” DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID.
- Widiantika, B. N., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2024) PERANCANGAN GAME 3D “BEING HEALTHY” MENGGUNAKAN UNITY 3D.
- Setyaningrum, A. A., Sasmito, A.P., & Zahro, H.Z. (2024) PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE “NOIR”.
- Rahadian, F.M., Suyatno A., & Maharani S. (2021) Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Relationship”
- Satrio, I., Wahyuni, F. S., & Rudhistiar, D. (2022). PENERAPAN A* PATHFINDING DAN FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME “LOST CIVILIZATION” BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 1192-1199.
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021) Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D “Finding Geometry” Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika.

- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D. B., & Warta, J. (2021) GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3DUNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN
- Tumanggor, I. L., Jamaluddin, J., & Lumbantoruan, G. (2024). Perancangan Sistem Informasi Akademik pada SD Holistic Children Center Berbasis Web. *Majalah Ilmiah METHODA*, 14(2), 200-207.
- Vincent, Pragantha, J., & Haris, D. A. (2021) PEMBUATAN GAME 3D HORROR ESCAPE ROOM “THINK OR RUN?” PADA PLATFORM ANDROID.
- Revindasari, F., Dewayanti A., & Syahrazad, E. I. (2024) HABERTAN: GamePetualangan 3D Dengan Tema Pemilahan Sampah Sebagai Upaya Pendekatan Inovatif Untuk Pengenalan Lingkungan.
- Abdurrohman, D., Pranoto, Y. A., & Prasetya, R. P., (2023) PERANCANGAN GAME LOSTFOREST 3D MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS DESKTOP (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*), 7 (4), 2280-2287.
- Faisal, D., Ahdi, S., & Afriwan, H. (2022) Dissecting Third Person Point Of View In Game Design.
- Elistatia, U., & Permatasari, S. (2025) Adventure Time: Dilo World – An Adventure Game with Educational Elements for Kids.