

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Primayudha, Pratama Wirya Atmaja, & Afina Lina Nurlaili. (2023). Pembuatan Gim Edukasi Sejarah Pertempuran Tiga Hari Surabaya Menggunakan Interactive Digital Narrative. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 1(4 SE-Articles), 74–85. <https://doi.org/10.54066/jptis.v1i4.1270>
- Alqutbhi, L. K., Sasmito, A. P., & Rudhistiar, D. (2025). IMPLEMENTASI FINITE STATE MACHINE (FSM) DAN LINE OF SIGHT (LoS) DALAM PERANCANGAN GAME 2D PETUALANGAN RADEN PANJI INU KERTAPATI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(2), 3542–3550.
- Ananda, M. R. G., Sasmito, A. P., & Vendyansyah, N. (2024). PERANCANGAN GAME ADVENTURE JAYAKATWANG MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) DAN PATHFINDING BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8446–8452.
- Annur, C. M. (2023). *MOBA Jadi Genre Mobile Game Paling Disukai di Indonesia*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/f0dda3362ba4340/moba-jadi-genre-mobile-game-paling-disukai-di-indonesia>
- Ardana, F. Z., Setiawan, A. F., & Wahyuni, F. S. (2023). PERANCANGAN GAME 3D MAGGIE’S ODYSSEY DENGAN METODE PATHFINDING. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2411–2418.
- BINTALDAM V/Brawijaya. (1989). *Biografi Mayor Hamid Roesdi*. BINTALDAM V/Brawijaya.
- Ghiffary, F. D. (2024). *PERANCANGAN GAME BERBASIS ANDROID KNIGHT THE DEVIL SLAYER MENGGUNAKAN METODE PATHFINDING*. ITN MALANG.

- Karmanto, J. L. A., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2023). Implementasi Metode Finite State Machine (FSM) Pada Game" Cipher Club" 2D Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2403–2410.
- Khaerul Khamzah, Jeki Kuswanto, Rifda Faticha Alfa Aziza, A. C. F. (2025). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(2 SE-Articles), 142–147. <https://doi.org/10.24076/joism.2025v6i2.1942>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2 SE-Articles), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Nata, M. H., Irawan, J. D., & Zahro, H. Z. (2024). PERANCANGAN GAME ANDROID BRING BACK THE SCROLL MENGGUNAKAN METODE FSM (Finite State Machine). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1236–1244.
- Pratama, D. S., Vendyansyah, N., & Prasetya, R. P. (2024). PEMBUATAN GAME 2D “KEN AROK” MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE DAN PATHFINDING. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8389–8397.
- Ramadhan, M., Prasetya, R. P., & Zahro, H. Z. (2023). Rancang Bangun Game Lost in the Zombie Apocalypse Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Dekstop. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2264–2271.
- Rohmah, I. R., Wahyuni, F. S., & Prasetya, R. P. (2024). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME 2D “ADVENTURE OF RUVY FOX” BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1198–1206.

- 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.
- Wardana, F. (2022). *Teladani Nilai Kejuangan Pahlawan Hamid Rusdi*. Malangposcomedia.Id. <https://malangposcomedia.id/teladani-nilai-kejuangan-pahlawan-hamid-rusdi/>