

DAFTAR PUSTAKA

- Martha, Yussi., Sa'diyah, Durratus, Maulana, Habib., Wartho, Warto. (2023) "Konsep Dasar Sejarah: Implementasi Dalam Pembelajaran" (*Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*).1(4)165
- Murthadho, R.A., Suharsono. (2024) "Rancang Bangun *Game* Tebak Pahlawan Sebagai Media Pengenalan Pahlawan Indonesia Menggunakan Adobe Animate 2023".(*Jurnal Teknologi Informasi*). 3(1) 2.
- Wicaksono, B. A., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). PERANCANGAN *GAME* ALIEN WARFARE 2D MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 2945-2951.
- Pratama, S. D., N. Vendyansyah and R.P. Prasetya. (2024)"Pembuatan *Game* 2D "ken Arok" Menggunakan Metode Finite State Machine dan Pathfinding. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*. 8(5) 8389-8396.
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/3752/05.2%20bab%202.pdf>,
(diakses pada 18, Mei 2025).
- Satrio, Imam., F.S.Wahyuni and D.Rudhistiar.(2024) "Penerapan A* Pathfinding dan FSM (Finite State Machine) pada *Game* "Lost Civilization" Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.8(2) 1192
- Ananda, M.R.G., A.P. Sasmito and N. Vendyansyah.(2024). "Perancangan *Game* Adventure Jayakatwang Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM) dan Pathfinding Berbasis Android".*JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.8(9) 8446-8447.
- Arrazzaq, M.F., A.P. Sasmito and H.Z. Zahro'. (2023) "Perancangan *Game* 2D Platformer "Adventure Quest" Dengan Metode Finite State Machine Berbasis Android".*JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.7(3) 2419-2426.
- El Reginald Caesaro San, & Eva Handriyantini. (2022). Penerapan Metode Pathfinding Pada Pengembangan *Game* "The Book of Aksara" Pada Perangkat Bergerak. *Prosiding SISFOTEK*, 6(1), 82. Retrieved
- Zuhdi, A. (2023). "Implementation Of A* Algorithm In A Great Elephant *Game* With Unity 2D". *Sintech Journal*, 119.

- Saputra, D. (2019). “Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game War Of Astraghoul”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*,3.(1). 91-97.
- Asyraq, F. A. ., Hormansyah, D. S. ., & Mungki Astiningrum. (2020). IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME SURABAYA MEMBARA. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(2), 11–17.
- Pahlawan, R.M.R, F.S. Wahyuni and D. Rudhistiar. (2024). “Perancangan Game 2D The Tale Of Hero Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Machine”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*. 7(5).3222
- Ardana, F, Z., A, F.Setiawan.and F.S.Wahyun.i (2024). “Perancangan Game 3D Maggie’s odyssey Dengan Metode Pathfinding”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika Malang)*. 7(4).2411-2412
- Kurniawan, Budi. 2010 Ensiklopedia Pahlawan Bangsa yang Wajib Kamu Tahu. Yogyakarta : Pelangi Ilmu