

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thaariq, M. R., & Apriadi, R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(6), 796-807.
- B. Rahasia, "Analisis FSM dalam Game," Universitas Sam Ratulangi, 2021. [Online]. Available: <https://repo.unsrat.ac.id/3598/>
- Berliana Nurien Windiantika (2021), "PERANCANGAN GAME 3D "BEING HEALTHY" MENGGUNAKAN UNITY 3D". *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)* Vol.8 No.5
- Claypool, Kaji T., and Mark Claypool. "On frame rate and player performance in first person shooter games." *Multimedia systems* 13.1 (2007): 3-17.
- David Nurul Kharisma (2016), "KOTA MALANG PADA MASA AGRESI MILITER BELANDA I TAHUN 1947" *E-Journal Pendidikan Sejarah* Vol.4 No.3
- Dhimas Putra Pradana (2019), "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME "ADVENTURE IN DARK TERRITORY"". *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)* Vol.3 No.2
- Erfin Yuliani (2014), "AGRESI MILITER BELANDA I DI BONDOWOSO". *E-Journal Pendidikan Sejarah* Vol.2 No.1
- Fitrah Satrya Fajar Kusumah (2018), "Game 3D "Zombie Attack" dengan Menerapkan AI Pada NPC". *KREA-TIF: Jurnal Teknik Informatika* Vol.1 No.1
- J. Andersen, J. Pragantha, and D. A. Haris(2021), "PERANCANGAN GAME TOP DOWN ROGUELIKE SHOOTER 'ARCANA MEMORIES' PADA PC," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 1
- K. Dai, X. Wang, D. Dai, and R. Zhang, "Injecting affective computing into online virtual training through FPS games," in *Proceedings of 2020 IEEE International Conference on Progress in Informatics and Computing, PIC 2020*, Institute of Electrical and

Electronics Engineers Inc., Dec. 2020, pp. 236–242. doi: 10.1109/PIC50277.2020.9350814.

Kamdan, (2024), “ RANCANG DAN KEMBANGKAN GAME FPS DENGAN UNITY BERBASIS WINDOWS”. Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra.

M. Firdaus, (2019) “PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME ADVENTURE ‘TRAPPED MINERS,’” JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), vol. 3, no. 1, pp. 158–164, 2019.

Maldi Ramadhan (2023), “RANCANG BANGUN GAME LOST IN THE ZOMBIE APOCALYPSE MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS DEKSTOP”. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI) Vol.7 No.4.

Millington, I., & Funge, J. (2009). *Artificial Intelligence for Games*. CRC Press.

Muhamad Khaerudin (2021), “GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN” Jurnal Sistem Informasi Vol.8 No.2

Fikriadi Sakrani (2020), ” MPLEMENTASI FINITE STATE MACHINE SEBAGAI KONTROL UNTUK NON PLAYER CHARACTER PADA GAME “LASTRI AND THE LAST TREE” ”. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI), Vol 4 No.2.

R. Herumurti, D. D. Amelia, and S. Riyadi, "Game Development for Learning Introduction to Traditional Weapons," *2020 2nd International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)*, 2020, pp. 1–5, doi: 10.1109/ICORIS50180.2020.9321076.

Rd. M. Fiqriansyah (2023), “Perancangan Game First Person Shooter Sabagai Pengenalan Kampus Pada Mahasiswa di UNAMA Kota Jambi”. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM).

Daniel Eka Wijaya (2021), “KOMBINASI METODE METODE FINITE STATE MACHINEDAN GAME-BASEDLEARNING PADA GAME“ESCAPE FROM COV-MADNESS””. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI) Vol.5 No.1.

Muhammad Khafidh Aulia (2021), “PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME PANDEMIC NIGHTMARE BERBASIS ANDROID”. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI) Vol.5 No.1

Yulia Windi Astuti (2019), “PERILAKU NON PLAYER CHARACTER (NPC) PADA GAME FPS “ZOMBIE COLONIAL WARS” MENGGUNAKAN FINITE STATE MACHINE (FSM)”. KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri Vol.2 No.1.

Jaka Rahmadi (2018), “PEMBUATAN GAME DANGEROUS ESCAPE DENGAN MENGGUNAKAN METODE FSM (FINITE STATE MACHINE)”. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)

Ibnu Ramadhan (2020), “PENGEMBANGAN TEKNOLOGI GAME INDONESIA UNTUK PERMAINAN FIRST PERSON SHOOTER (FPS) 3D MULTIPLAYER “CODE TO SHOOT” MENGGUNAKAN UNITY NETWORK (UNET) BERBASIS MOBILE”. Jurnal Teknik Informatika Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM) Vol.5 No.2