

DAFTAR PUSTAKA

- Alsveta, A. E. D., Zahro', H. Z., & Orisa. M. (Juli 2024), "RANCANG DAN IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME BATTLE FOR FLORYN BERBASIS ANDROID" Vol. 8 No. 4 (2024): JATI Vol. 8 No. 4.
- Aulia, M. K., Mahmudi, A., & Achmadi, S (Februari 2021), "APPLICATION OF THE FINITE STATE MACHINE METHOD IN ANDROID-BASED PANDEMIC NIGHTMARE GAME" Vol. 5 No. 1 (2021): JATI Vol. 5 No. 1
- Arrazzaq, M. F., Sasmito, A. P., & Zahro', H. Z. (2023). "PERANCANGAN GAME 2D PLATFORMER "ADVENTURE QUEST" DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID".
- Al-Fajri, M., Wiratmaka, C. S., & Mustika (2023). "IMPLEMENTASI APLIKASI APPSHEET BERBASIS ANDROID UNTUK MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN DI SDN 6 METRO UTARA".
- Hidayat, A. N., Eka, E. Y., Abdullah, F. M., Akbar, M., & Rosyani, P. (2021) "ANALISIS PERKEMBANGAN KECERDASAN BUATAN DALAM INDUSTRI GAME".
- Ilyas, M. (2021). "Merancang Game Interaktif 2D Platformer Dengan Menggunakan Aplikasi Construct 3".
- Martin, R. S., & Dewanto, Y. (2023). Prototipe Kunci Pintu Otomatis Menggunakan sensor Kamera Berbasis *Raspberry*
- Medikano, A., Sumartono, R. P., Agustina, T., Aisyah, N., & Wirawan, N. (2023) *PERANCANGAN APLIKASI ANDROID E-LEARN ARMETA DENGAN PENDEKATAN METODE WATERFALL*
- Nugroho, F., Basid, P. M. N. S. A., Bahtiar, F. S., Simamora, R. N. Z., Kurniawan, R. F., Janitra, G. A., & Fadilah, J. N. (2022). 2D Game "Omar's Adventure" design using the Finite State Machine Method
- Prasetyo, R. A., Sasmito, A. P., & Auliasari K. (2023). "PERANCANGAN GAME 2D "BARBOSSA THE SAVIOR" MENGGUNAKAN FINITE STATE MACHINE".
- Rangan, A. Y. (2023). Penerapan Line of Sight dan Finite State Machine pada *Game* Platformer "RUN!". *Digital Transformation Technology*, 3(1), 236-247.

Rohmah, I. R., Wahyuni, F. S., & Prasetya, R. P. (Maret 2024), “PENERAPAN METODE
FINITE STATE MACHINE PADA GAME 2D “ADVENTURE OF RUVY FOX”
BERBASIS ANDROID” Vol. 8 No. 2 (2024): JATI Vol. 8 No. 2

Satrio, I., Wahyuni, F. S., & Rudhistiar, D. (Januari 2023), “PENERAPAN A* PATHFINDING
DAN FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME “LOST CIVILIZATION”
BERBASIS ANDROID” Vol. 6 No. 2 (2022): JATI Vol. 6 No. 2.

Saputro, A. A., Dharma, Y., & Puspitasari H. (2025) “PENGEMBANGAN GAME EDUCATION
BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN COMPUTATIONAL
THINKING DALAM MATERI TIK PADA SISWA KELAS VIII SMPN 2
PONTIANAK”.

Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro’, H. Z. (2021). “KOMBINASI METODE METODE
FINITE STATE MACHINEDAN GAME-BASEDLEARNING PADA GAME ESCAPE
FROM COV-MADNESS”.