

DAFTAR PUSTAKA

- Amelya Ayu Setyaningrum. (2024). “ PENERAPAN METODE *FINITE STATE MACHINE* PADA GAME ADVENTURE “NOIR” ” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 8 No. 2, April 2024.
- Auliyaa Izzatun Nur Zahra. 2024. PENERAPAN METODE FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME “TSUNAMI RESCUE” BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.
- Jennie Laksita Anastasya Karmanto. (2023). “IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME “CIPHER CLUB” 2D BERBASIS ANDROID“. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 7 No. 1, Februari 2023.
- Muhammad Khafidh Aulia. (2021). “PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME PANDEMIC NIGHTMARE BERBASIS ANDROID “. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 5 No. 1, Maret 2021.
- Desando Anugrah Ramadhan. “PROCEDURAL CONTENT GENERATION PADA GAME WORLD EXPLORATION SANDBOX MENGGUNAKAN ALOGORITMA PERLIN NOISE.” *JINACS: Volume 04 Nomor 01, 2022 (Journal of Informatics and Computer Science)* ISSN : 2686-2220.
- Rizki Aditya Prasetyo. (2023). PERANCANGAN GAME 2D “BARBOSSA THE SAVIOR” MENGGUNAKAN FINITE STATE MACHINE”, *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 7 No. 5, Oktober 2023.
- Imam Satrio. (2022). PENERAPAN A* PATHFINDING DAN FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME “LOST CIVILIZATION” BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 6 No. 2, September 2022.
- Muhammad Hanif Atthariq. 2022. “Implementasi Procedural Content Generation pada Game Menggunakan Unity”. *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 1, no. 2, pp. 62-72, November 2022.

- Muhammad Hasan Syu'aibi. (2023). "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI METODE FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME MILITARY DEFENCE 2D BERBASIS ANDROID" *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 7 No. 5, Oktober 2023*
- Muadz Askarul Muslim. (2021). Pembuatan Game 2D "Escape Plan" Dengan Metode Finite State Machine. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN: 2548-964X Vol. 3, No. 5, Mei 2021, hlm. 4406-4414 <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Daniel Ari Setiawan. (2021). "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE DAN FUZZY PADA GAME "BLACK WARRIOR"" *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika) Vol. 5 No. 2, September 2021*