

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, H. B., & Achmadi, S. (2021). Rancang bangun game War of Aliens Wanokuni menerapkan metode FSM (Finite State Machine). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), 480–486.
- Ghiffary, F. D., Zahro, H. Z., & Wahyuni, F. S. (2024). Perancangan game berbasis Android Knight the Devil Slayer menggunakan metode pathfinding. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 12377–12384.
- Juniawan, E. R., & Rahmawati, I. (2021). Pengembangan media game edukasi Om-Tur (Omah Miniatur) berbasis Android materi bangun datar kelas IV SD.
- 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.
- Sanjaya, J. L. T., Vendiansyah, N., & Wahyuni, F. S. (2024). Perancangan game Adventure of Sakera 2D menggunakan metode Finite State Machine (FSM) berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1158–1166.
- 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.
- Setyaningrum, A. A., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2024). Penerapan metode Finite State Machine pada game adventure Noir. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1298–1305.
- Zuhdi, A. (2023). Implementation of A* algorithm in a Great Elephant Game with Unity 2D. *Sintech Journal*, 119.