

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., Evel, A., Susanti, S., & Rahmadden, R. (2021). Implementasi Metode Finite State Machine pada Permainan Tradisional Setatak Berbasis Android. JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi), 8(2), 738-751.
- ARI, D., Wibowo, S. A., & Pranoto, Y. A. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Pada Game “Black Warrior”. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 5(2), 708-719.
- Astuti, Yulia Windi, Amak Yunus, and Moh Ahsan. (2019). Perilaku Non Player Character (Npc) Pada Game Fps “Zombie Colonial Wars” Menggunakan Finite State Machine (Fsm). Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri, 2(1), 53-63.
- Fahrudin, N. (2018). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure “Franco”. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 2(1), 446-453.
- Fernando, A., Guntoro, G., Costaner, L., Devega, M., & Lisnawita, L. (2023). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Pembelajaran Matematika. Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM), 3(1), 60-68.
- Herlambang, M. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Dreadman (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).
- Hidayat, E. W., Rachman, A. N., & Azim, M. F. (2019). Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality. J. Edukasi dan Penelit. Inform, 5(1), 54.
- Irawan, Rendy, Yunita Sari Siregar, and Mufida Khairani. (2024). Rancang Bangun Game 3D Edukasi Basic Web Development Menggunakan Unity 3D. Jurnal Komputer Teknologi Informasi dan Sistem Informasi (JUKTISI), 2(3), 525-534.
- MUSTOFA, Mustofa; SIDIQ, Sidiq; RAHMAWATI, Eva. (2018). Penerapan Finite State Machine Untuk Pengendalian Animasi Pada Video Game RPG Nusantara Legacy. J. Sist. Komput. Musirawas, 3(1), 1.
- Pradana, D. P. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “Adventure In Dark Territory” (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).

- Pranselga, A., Setiawan, I. R., & Apriandari, W. (2021). Implementasi Finite State Machine Pada Karakter NPC Musuh Dalam Game Adventure In Java. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 391-404.
- RAMADHAN, Maldi; PRASETYA, Renaldi Primaswara; ZAHRO, Hani Zulfia. (2023). Rancang Bangun Game Lost in the Zombie Apocalypse Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Dekstop. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2264-2271.
- Rafi, Mochammad, Febriana Santi Wahyuni, & Nurlaily Vendyansyah. (2024). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME ALIVE 3D BERBASIS ANDROID. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8519-8527.
- SAPUTRA, Muhammad Andryan Wahyu; FADILA, Juniardi Nur; NUGROHO, Fresy. (2020). Perancangan Game First Person Shooter 3D “Saving Islamic Kingdom” dengan Menggunakan Finite State Machine (FSM). *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(2), 125-136.
- Yulsilviana, Ekawati, & Hanifah Ekawati. (2019). Penerapan metode finite state machine (FSM) pada game agent legenda anak borneo. *Sebatik*, 23(1), 116-123.