

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, A., Nursari, C., & Maspiyanti, F. (2020). Deteksi Dini Tingkat Stres Pada Mahasiswa Menggunakan Metode Iterative Dichotomiser 3 dan K-Nearest Neighbour. *Journal of Informatics and Advanced Computing*.
- Alkindi, U., Akhmad, N., Yogo, K., Putro, T., & Rumini. (2018). Impelemntasi Algoritma Breadth First Search Pada Pacman Untuk Mengatur Pergerakan Karakter. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 559-604.
- Barseli, M., Ifdil, I., & Nikmarijal, N. (2017). Konsep Stres Akademik Siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 143-148.
- Erwin, & Purba, F. R. (2013). Game *RPG (ROLE PLAYING GAME)* " True Destinyx" Menggunakan Aplikasi *RPG (ROLE PLAYING GAME)* MAKERVX. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 389-390.
- Fallo, D. Y., & Bulu, V. R. (2022). PENERAPAN ALGORITMA A STAR (A\*) PADA GAME LABIRIN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 119.
- Firdaus, M. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure "Trapped Miners". *JATI (jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 158.
- Joseph, L. D., Saputro, I. P., & Adrian, A. M. (2021). Game "Finding Easter Eggs" Berbasis Augmented Game "Finding Easter Eggs" Berbasis Augmented. *Cogito Smart Journal*, 15-25.
- Kaban, R., Syahputra, F., & Fajrillah. (2021). Perancangan Game *RPG (ROLE PLAYING GAME)* (Role Playing Game) "Nusantara Darkness Rises". *Journal Of Information System Research (JOSH)*, 235-236.
- Mahendrata, M. A., Jonemaro, E. M., & Akbar, M. A. (2019). Penerapan Decision Making *NPC (NON PLAYABLE CHARACTER)* dengan Metode Hierarchical Finite State. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8245.
- Milak, A. S., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). PENERAPAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA NON-PLAYER CHARACTER MENGGUNAKAN ALGORITMA COLLISION AVOIDANCE SYSTEM DAN RANDOM NUMBER GENERATOT PADA GAME 2D BALAP EGRANG. *Jurnal Teknologi Informasi dan ilmu komputer (JTIK)*, 985-992.
- Novayani, W. (2019). Game Genre Untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, 54-59.
- Nugroho, M. A. (2019). Pengembangan Game Edukatif Berbasis *RPG (ROLE PLAYING GAME)* MAKER XP sebagai media pembelajaran akutansi. *Jurnal Pendidikan akutansi indonesia*, 79-92.
- Putra, C. A. (2018). Game Edukasi Dengan Role Playing Game (*RPG (ROLE PLAYING GAME)*) Maker untuk kelas 2 SD. 1-3.

- Rahmawati, I., Leksono, I. P., & Harwanto. (2020). Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 14.
- Rubianto, & Purwanto. (2022). Penerapan Algoritma Finite State machine Pada Game Edukasi Mencocokkan Satwa Untuk Anak Usia Dini. *SENAFTI*, 600.
- Septa, & Saifudin, A. (2019). Penerapan Algoritma Finite State Machine pada Game Horror 3D untuk Melestarikan Budaya Tradisional Bangsa Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 12.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (ROLE PLAYING GAME) (role playing game)*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES.
- Wicaksono, G., & Yuniarta, T. N. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “PETUALANGAN ALJA”UNTUK MELATIH CONCEPTUAL UNDERSTANDING DANPROCEDURAL FLUENCY SISWA SMP MATERI ALJABAR. 43-53