

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, E. (2022). Implementasi metode pathfinding dengan algoritma a* pada game rogue-like menggunakan unity. *Indonesian Journal on Computing (Indo-JC)*, 7(3), 81-94
- Amaliah, N., Haris, S. A. A., Wahyu, A. S., & Poerwanto, B. (2024). Pelatihan Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, 2(4), 909-922..
- Asrianda, A., & Zulfadli, Z. (2022). Konsep Finite State Machine dan implementasinya pada Game. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(1), 141-146.
- Asyraq, F. A., Hormansyah, D. S., & Astiningrum, M. (2020). Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(2), 11-17.
- Astuti, Y. W., Yunus, A., & Ahsan, M. (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.
- Azis, S., & Suryaningrat, S. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Game Bertema Melawan Penyakit di Indonesia dengan Penerapan Metode Finite State Machine (FSM). *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 3(2), 250-259.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan nilai-nilai pendidikan karakter melalui game edukasi icando di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23-41.
- Dharmawan, E. A., & Roos, J. R. M. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Video Game First Person Shooter Menggunakan Engine Unity. *Jurnal Simetrik*, 13(1), 661-668.
- Diasmara, A. D., Mahastama, A. W., & Chrismanto, A. R. (2021). Sistem Cerdas Permainan Papan The Battle Of Honor dengan Decision Making dan Machine Learning. *Jurnal Buana Informatika*, 12(2), 136-145.

- Faisal, M. (2024). Dampak kecerdasan buatan (AI) terhadap pola pikir cerdas mahasiswa di Pontianak.
- Farkhan, M. (2013). *Sistem informasi berbasis Web untuk penyusunan dan penelusuran silsilah keluarga menggunakan algoritma depth first search* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hartati, S. (2021). *Kecerdasan Buatan Berbasis Pengetahuan*. Ugm Press.
- 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.
- Junaidi, A., Yunus, A., & Wiguna, A. S. (2021). Implementasi Behavior Tree Pada Perilaku Npc Di Game Sidescroller. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(2), 92-103.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Nurudin, H. Z. V., Haryanto, H., & Novianto, S. (2025). VARIASI PERILAKU MUSUH MENGGUNAKAN METODE GOAP PADA GAME TOP DOWN SHOOTER. *TECHNO CREATIVE*, 2(1), 6-16.
- SAFITRI, N. W. A. (2022). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PENCARIAN JALUR TERPENDEK UNTUK MENGHINDARI DAERAH RAWAN BANJIR DI KOTA SEMARANG MENGGUNAKAN METODE BFS (BREADTH FIRST SEARCH)(STUDI KASUS: SEMARANG UTARA) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Octodinata, S., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2023). Pembuatan game 2D platformer ‘Save the Foxy’pada website. *Jurnal Serina Sains, Teknik dan Kedokteran*, 1(2), 431-442.
- Pamungkas, T. K., Surahman, A., & Abidin, Z. (2023). Desain Interaksi Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli Dengan Metode Collision Detection. *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 96-102.

- Pangkatodi, E., Liliana, L., & Budhi, G. S. (2016). *Implementasi Rule Base System dan Fuzzy Logic Artificial Intelligence pada Game Kartu Capsa* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Prayoga, A., Rangan, A. Y., Kom, S., Kom, M., & Fajri, A. (2023). *PENERAPAN ALGORITMA A* DAN LINE OF SIGHT DALAM GAME “AGENT RAY STRIDE” BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, STMIK WIdya Cipta Dharma).
- Pusat Informasi Kriminal Nasional. (24 September 2025). *Peta kejahatan Indonesia 2025: Metro Jaya, Sumut, dan Jatim di puncak*. https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/peta_kejahatan_indonesia_2025:_metro_jaya,_sumut,_dan_jatim_di_puncak.
- Putra, J. C., Rohman, M. M., & Rizqi, M. (2021). Kecerdasan Buatan Virtual Assistant Pada Permainan Menggunakan Metode Finite State Machine. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(2), 85-100.
- Ouellette, M. A., & Conway, S. (2020). A feel for the game: AI, computer games and perceiving perception. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 10(1).
- Rahmalia, S., Ariusni, A., & Triani, M. (2019). Pengaruh tingkat pendidikan, pengangguran, dan kemiskinan terhadap kriminalitas di Indonesia. *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Pembangunan*, 1(1), 21-36.
- Retnani, W. E. Y., Istiadi, D., & Roqib, A. (2015). Pencarian SPBU Terdekat dan Penentuan Jarak Terpendek Menggunakan Algoritma DIJKSTRA (Studi Kasus di Kabupaten Jember). *Jurnal Nasional Teknik Elektro*, 4(1), 89-93.
- Santa Amesha, E. (2023). *PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEREDA STRES PADA KARYAWAN KANTORAN* (Doctoral dissertation, Universitas Kristen Duta Wacana).
- Saputra, M. A. W., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (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.

- Sifaulloh, H., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine pada Game Santri on the Road. *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), 11-18.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21.
- Yonatan, A. Z. (2024, Oktober 5). *95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>
- Siswoko, T. M., Haryanto, H., Hastuti, K., & Kadiasti, R. (2023). Non-Playable Character (NPC) based on Behaviour Tree for Enhanced Immersive Experience in the Serious Game" Warik's Adventure". *Journal of Applied Informatics and Computing*, 7(2), 284-290.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21.
- Troy, T. (2015). Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam Games. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 135-164.
- Uno, H. B., & Umar, M. K. (2023). *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran: sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan*. Bumi Aksara.
- Van Dijk, E., & De Dreu, C. K. (2021). Experimental games and social decision making. *Annual Review of Psychology*, 72(1), 415-438.
- Wahyudi, A., Pawelloi, I., Masnur, M., & Sirimorok, N. (2025). Implementasi Procedural Generation Pada Game Aksi Survival. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 144-151.
- Wicaksono, B. A., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). Perancangan Game Alien Warfare 2D Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm) Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 2945-2951.