

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-kamal, D. A. N. T. (2020). *PENGUJIAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING STUDI KASUS E-WISUDAWAN DI INSTITUT SAINS*. 5, 42–51.
- Ashari, A. N., Jajuli, M., & Dermawan, B. A. (2020). Game Edukasi Anak Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *Multinetics*, 6(2), 99–109. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v6i2.2817>
- Aula<sup>1</sup>, S., Ahmadian, H., Majid, B. A., Pendidikan, P., Informasi, T., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2018). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21–28.
- Azahari, A., Haristyan, I., & Jariansyah, M. (2020). Implementasi Fsm Sebagai Respon Otonom Dan Adaptif Npc Pada Game “Awang Menjelajahi Kota Tenggara.” *Jurnal Ilmiah Matrik*, 22(2), 153–161. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v22i2.987>
- Basrie, B., Hasiholan, J. D., & Suteja, A. R. (2021). Implementasi Algoritma Finite State Machine Sebagai Perubahan Perilaku Otonom Dan Adaptif Pada Non-Player Character Dalam Game Petualangan Ksatria Pancasila. *Sebatik*, 25(1), 117–123. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i1.1252>
- Bayu, M. B. K., Tamyiz, U. M. H., & Andar, L. S. (2024). Penerapan Finite State Machine pada Squid Game Berbasis Dekstop Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Aplikasi Dan Teori Ilmu Komputer*, 7(1), 51–57. <https://doi.org/10.17509/jatikom.v7i1.60718>
- Cahya ardi wahana, Z., Adi Wibowo, S., & Wahid, A. (2020). Game Adventure Horror “Let’S Escape” Dengan Unity Engine Berbasis Desktop Menggunakan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 306–314. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2709>
- Ellio Dewa Alsveta, A., Zulfia Zahro’, H., & Orisa, M. (2024). Rancang Dan

- Implementasi Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Battle for Floryn Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7502–7508. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.9110>
- Hormansyah, D. S., Astiningrum, M., & Asyraq, F. A. (2020). *JIP (Jurnal Informatika Polinema) Implementasi FSM (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara*. 6, 11–17.
- Mustikaningsih, M., & Fahrudin, A. (2024). *Tantangan dan Peluang Dunia PR di Era Kecerdasan Buatan : Sebuah Tinjauan Literatur*. 7(1), 99–110.
- Muyassir, A. A. (2023). Penerapan Metode Finite State Machine Dan Fuzzy Logic Sebagai Kecerdasan Buatan Pada Non-Playable Character (Npc). *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi Dan Elektronika*, 5(2), 78–90. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JASIE/article/view/22256>
- Pacsi Yudha Perdana, E., & Winarso Martyas Edi, S. (2024). It-Explore Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Role Playing Game (Rpg) Ink Journeys. *IT-EXPLORE Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3, 194–205.
- Rafi, M., Santi Wahyuni, F., & Vendyansyah, N. (2024). Perancangan Dan Implementasi Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Alive 3D Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8519–8527. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10572>
- Roudhotul Rohmah, I., Santi Wahyuni, F., & Priskaswara Prasetya, R. (2024). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game 2D “Adventure of Ruvy Fox” Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1198–1206. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9079>
- Rusmana, R. A., Asriyanik, A., & Setiawan, I. R. (2023). Penggunaan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Untuk Memudahkan Belajar Bahasa Inggris Dalam Media Game. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1402–1412. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3578>

Saleh Akuwan, & Wisnu P Dayan. (2021). Implementasi Kecerdasan Buatan Menggunakan Algoritma a-Star Dan Repulsive Field Pada Simulasi Game 3D:---. *Prosiding Seminar Nasional Riset dan Teknologi Terapan (RITEKTRA) 2021*, 1--9.

Wildan Bahari, B., Suharso, A., & Garno, G. (2024). Pengembangan Game Adventure Nusantara Untuk Meningkatkan Minat Baca. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7744–7753. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10437>

Willyam Saputra, L., Santi Wahyuni, F., & Rudhistiar, D. (2024). Pembuatan Game 3D Kenji: the Dungeon Adventure. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8479–8486. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10563>