

DAFTAR PUSTAKA

- Jagdale, D. (2021). Finite state machine in game development. *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 10(1).
- 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.
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal MediaTIK*, 27-32.
- Bayu, M. B. K., Tamyiz, U. M. H., & Andar, L. S. (2023). Penerapan Finite State Machine pada Squid Game Berbasis Dekstop Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Aplikasi dan Teori Ilmu Komputer*, 7(1), 51-57.
- Hoesen, N. (2022). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung.
- Ananda, M. R. G., Sasmito, A. P., & Vendyansyah, N. (2024). Perancangan Game Adventure Jayakatwang Menggunakan Metode Finite State Machine (Fsm) Dan Pathfinding Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8446-8452.
- Rafi, M., Wahyuni, F. S., & 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.
- Jalu Kinayun, S. (2023). Rancang Bangun Game Road Maze 3d (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).
- Alsveta, A. E. D., Zahro, H. Z., & 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.
- Abdillah, F. (2024). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Musuh Di Dalam Game 3d Third Person Shooter “Tuman: Borobudur” (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Media Kreatif).

- Syandana, M. A. A., Zahro, H. Z., & Achmadi, S. (2023). Perancangan Game Mutes Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2167-2174.
- Habdi, H., & Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19-26.
- Sakrani, F. (2020). Implementasi Finite State Machine Sebagai Kontrol Untuk Non Player Character Pada Game *Lastri And The Last Tree* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Sugiarto, H. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Aplikasi Game Tebak Nama Pahlawan Nasional Berbasis Android. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 6(1), 1–7.
- Pratama, E. K. (2020). Perancangan Game Action-Adventure "The Legend of Candi" Menggunakan Metode Finite State Machine. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(2), 125–134.
- Fauzi, M. R., & Nita, S. (2022). Pengembangan Game 3D *First Person Shooter* (FPS) Menggunakan Unity 3D Berbasis Desktop. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 6(1), 478–490.
- Permana, A. A., Hidayat, N., & Suprpto. (2021). Penerapan Algoritma *Finite State Machine* Pada Karakter NPC Game "The Labyrinth". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(2), 698–705.
- Wijaya, K., & Mulyana, D. I. (2022). Penerapan *Finite State Machine* Pada *Non Playable Character* (NPC) Game *Adventure* "The Lost Island". *Jurnal Algoritma*, 19(1), 60–68.
- Kurniawati, Y. (2020). Pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3), 175–180.