

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar, Nurul, *Game pengenalan nama-nama hewan berbasis role playing Game menggunakan Ruby Game Scripting System*, Surabaya, 2011.
- [2] Afifah, L. 2019. 25 Negara dengan Gamers terbanyak sedunia. <http://idntimes.com/tech/Gamers/amp/lutfia-afifah/25-negara-dengan-jumlah-penggiila-Game-terbanyak-di-dunia-c1c2>. [Diakses 25 Juni 2019]
- [3] Adi Wijaya, Surya., Susi Juniastuti, Supeno Mardi SN, dan Moch. Hariadi. 2009. Desain Fuzzy State Machine Untuk Menghasilkan Variasi Respon NPC (Non-Playable Character) Pada Sebuah Game. Program Studi MMT-ITS.
- [4] Rostianingsih, Budhi, dan Wijaya . 2013. *GAME SIMULASI FINITE STATE MACHINE UNTUK PERTANIAN DAN PETERNAKAN*
- [5] Rachmah .2008 .IMPLEMENTASI ALGORITMA *GREEDY* PADA PERMAINAN OTHELLO.<http://docplayer.info/47736207-Implementasi-algoritma-greedy-pada-permainan-othello.html>
- [6] Irawan Joseph Dedy, Prasetyo Sonny, Wibowo Suryo Adi, Pranoto Yosep Agus. 2015. *PELATIHAN PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN GREENFOOT*. Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang
- [7] Fauziyah Dan Amugraha, Agustian 2018. *Game Edukasi Berbasis Kinect untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) dengan Metode Finite State Machine*.
- [8] Fajar, M., Ramadhan, R., & Ningrum, I. P. (2015). Membangun aplikasi *Game*“ dua satu (21)” berbasis *Android* menggunakan *metode* depth first search, 1(2), 63–68.
- [9] Haryanto, H. (2010). Agen Cerdas Kompetitif Berbasis Finite State Machine Dalam *Game* Pembelajaran Untuk Anak, 53–61.
- [10] Marzian, Fadel., Mukti Qamal. (2017) *Game* RPG “The Royal Sword” Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). Teknik Informatika Universitas Malikussaleh Lhokseumawe
- [11] Tjahjono, Harvey. Liliana. Gunadi, Kartika. (2015). Pembuatan *Game* Cerita Rakyat Dengan Bentuk Adventure *Game*.Vol 3, No 2 (2015).
- [12] Blender Org. About Blender 3D. (Online) Tersedia : <https://www.blender.org/about/>, [Diakses 24 Juni 2019]
- [13] Filus, Teo. 2017. “Pengenalan Bahasa Pemrograman C#”, (Online) Tersedia : <http://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>.
- [14] Komputer, Wahana. 2012. Langkah Praktis Membangun Aplikasi Sederhana Platform *Android*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

[15] <https://salamadian.com/simbol-simbol-flowchart/> [Diakses 24 Juli 2019]