

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alqorni, M. H., 2017. Penerapan Metode *Finite State Machine* untuk *Non Player Character* pada *Game Lost in Space*. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 1(2), 111-119.
- [2] Bimantika, R., 2017. PENGEMBANGAN GAME THE GALAXY MENGGUNAKAN METODE FSM (*FINITE STATE MACHINE*). JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 1(1), 180-187.
- [3] Badruddin, A., 2019. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *FINITE STATE MACHINE* PADA GAME “CASTLE OF ILLUSION” (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).
- [4] Nugroho, F., Yuniarno, E. M., & Hariadi, M., 2019. Desain Serious *Game* Sosialisasi Bencana Berbasis Model Teori Aktifitas. Jurnal Mnemonic, 2(1), 59-66.
- [5] Andriansyah, R. T., 2018. PENGGUNAAN METODE FSM UNTUK MUSUH PADA GAME MUSHROOM HUNTER. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 2(1), 582-588.
- [6] Von Neumann, J., & Morgenstern, O., 2007. Theory of *games* and economic behavior (commemorative edition). Princeton university press.
- [7] Dahria, M., 2008. Kecerdasan Buatan *Jurnal SAINTIKOM*, p.185.
- [8] Setiawan, I., 2006. Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM. *Semarang: Universitas Diponegoro*.
- [9] Coffey, H., 2008. Digital Games Based Learning. <http://www.learnnc.org/lp/pages/4970#noteref1>. 3 Januari 2021