

## DAFTAR PUSTAKA

- Blackman, S., 2013. *Beginning 3D Game Development with Unity4 : All-In-One, Multi-Platform Game Development*, Apress Media LLC, New York.
- Daniel, S., 2017, *Pengembangan Game Battle Tank – When Fight Is The Last Coice Menggunakan Metode FSM (Finite State Machine)*. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang, Vol 1 No.1
- Hakiki, I., 2018, *Penerapan Metode Fuzzy Pada Game 3d “Simple Way”*. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang, Vol 3 No.1
- Herlambang, M., 2019, *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Dreadman*. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang, Vol 3 No.2
- Kartika, R. D., 2017, *Pembuatan Game Adventure Kumachi No Shima Dengan Menggunakan Metode FSM (Finite State Machine)*. Jurnal Mahasiswi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang, Vol 1 No.1
- Kristanto, Andri, 2004, *Kecerdasan Buatan*, Graha Ilmu, Yogyakarta.  
Kusumadewi, S., dan Purnomo, H., 2010. *Aplikasi Logika Fuzzy (edisi 2)*. Graha Ilmu, Yogyakarta
- Marzuki, & Chandra, F., 2014. *Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Sistem Informasi dan Telematika, 1-11.

- Millington, I., & Funge, J. 2009. *Artificial Intelligence for Games*. CRC Press.
- Naba, A., *Belajar Cepat Fuzzy Logic Menggunakan Matlab*. 2009. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Okora, T. dan Samopa, F., 2013. *Pengembangan Peta Interaktif Tiga Dimensi Gedung UPMB dan Pascasarjana Institut Teknologi Sepuluh Nopember Menggunakan Unreal Engine*. *Jurnal Teknik Pomits* Vol. 2, No. 2, 391- 396.
- Prakoso, M. A., 2017, *Pembuatan Game Way Of The Student Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM)*. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang*, Vol 1 No.1
- Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. 2016. *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game "The Relationship"*. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 14-22.
- Sabariah, M., K., & Widiarti, U., D., 2010. *Teori Bahasa dan Automata 2010*. Modul Perkuliahan Edisi 1 (Kurikulum 2010). Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Sutojo, T., Mulyanto, E., Suhartono, & Vincent. (2011). *Kecerdasan Buatan*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Diakses dari : <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.

- Wibowo, Aris, (2017). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu? [Online] Diakses dari <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Wicaksono, A., Hariadi, M., & Mardi, S., 2013. *Strategi Menyerang Npc Game Fps Menggunakan Fuzzy Finite State Machine*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2013, 25-30.
- Yulsilviana, E., & Ekawati, H., 2019. *Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo*, STMIK Widya Cipta Dharma Samarinda, Sebatik 2621-069X, 116-123