

DAFTAR PUSTAKA

- Argakusumah, Kencana Wulan, and Seng Hansun. "Implementasi algoritma *boyer-moore* pada aplikasi kamus kedokteran berbasis *android*." *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika* 6.2 (2014).
- Dahria, M., 2008. Kecerdasan Buatan Jurnal SAINTIKOM, p.185.
- Darmawan, Rizky Ivan, Anif Hanifa Setianingrum, and Arini Arini. "implementasi algoritma Boyer Moore pada aplikasi kamus istilah kebidanan berbasis web." *Query: Journal of Information Systems* 2.1 (2018).
- Efendi, Rusdi, Meilia Fitri, and Desi Andreswari. "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia-Minang, Minang-Indonesia Berbasis *Android*." *TEKNOSIA* 1.14 (2014).
- J. Von Neumann and O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior* (3d ed. 1953).
- Kristanto, Steven, and R. Gunawan Santosa. "Implementasi Algoritma *Boyer-Moore* pada Permainan *Word Search Puzzle*." *Proceedings of KNASTIK* (2016).
- Ramadhan, Ibnu, and Agung Purwanto. "Pengembangan Teknologi *Game* Indonesia untuk Permainan *First Person Shooter (FPS) 3D Multiplayer "Code to Shoot"* Menggunakan *Unity Network (UNET)* Berbasis *Mobile*." *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)* 5.2 (2020).
- Suprianingsih, Suprianingsih, Susa Rita Loravianti, and Syafwandi Syafwandi. "Perancangan *Game* Sebagai Media Pembelajaran Berkebun Hidroponik." *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif* 2.1 (2019): 90-104.
- Surati, S. "Strategi pembangunan *game* edukasi berbasis desktop untuk anak usia 4-6 tahun." *Journal Speed-Sentra Penelitian Edukasi Dan Engineering* 6.1 (2014).

Wijaya, Daniel Eka, Karina Auliasari, and Hani Zulfia Zahro. "Kombinasi Metode *Finite State Machine* dan *Game-Based Learning* pada *Game Escape Form COV-Madness*." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5.1 (2021).