

DAFTAR PUSTAKA

- Andriansyah, M., Talaohu, S., Subali, M., & Purwanto, I. Rancang Dan Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Dengan Vuforia Dan Unity.
- Baani, M. K. H. A. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada *Game* Pride Of Battle. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 203-210.
- Ekawati, H., & Yulsilviana, E. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine (FSM) Pada *Game* Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 23(1), 116-123.
- Irwan Maulana, Arbianto. *MEMBANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. Diss. Teknik Informatika, 2017.
- H. Silvianita, "Pengertian *Game* Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis Jenis *Game*, Lengkap!," [Online]. Available: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>. [Accessed 4 September 2020].
- Made Andhika, I. (2012). Dampak *Game* Berbasis Cloud Computing (*Game* Facebook) Terhadap Aktivitas belajar Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia. *Majalah Ilmiah Unikom*.
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). *Game* RPG "The Royal Sword" Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2).
- Nendya, M. B., Gunanto, S. G., & Santosa, R. G. (2015). Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing *Game* Menggunakan Metode Finite State Machine. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 185-202.
- Novitasari, Fifi, Yulia Djahir, and Siti Fatimah. "Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara." *J. Profit* 2 (2015): 66.

- Pradana, D. P. (2019). *Penerapan Metode Finite State Machine PADA Game "Adventure In Dark Territory"* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Malang).
- Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (2017). Penerapan Metode Finite State Machine Pada *Game "The Relationship"*.
- Ramadan, Y. W. (2019). Rancang Bangun *Game The Farmer Feed Animals* Menggunakan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), 120-125.
- Rumajar, Raymond, Arie SM Lumenta, and Brave A. Sugiarto. "Perancangan brosur interaktif berbasis Augmented Reality." *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer* 4.6 (2015): 1-9.
- Saputra, D. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada *Game War Of Astraghoul*. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(1), 91-97.
- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi *game* edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.
- Setiawan, "Perancangan Software Embedded System Berbasis Fsm," Universitas Diponegoro, Semarang, 2006.
- Widianto, Tri. *VIDEO ANIMASI 2D PENCEGAHAN STUNTING PADA ANAK MENGGUNAKAN TEKNIK MORPHING (Studi Kasus: Puskesmas Ajibarang 1)*. Diss. Universitas Amikom Purwokerto, 2020.