

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N, I., & Akmal. (2020). Dampak Game online. *Journal of Civic Education (ISSN: 2622-237X)*, Volume 3 No. 1 2020, 1-10.
- [2] Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, ISSN: 2541-1004 Vol. 5, No. 3, (315-320).
- [3] Pratama, & Wahyu. (2014). Pandora, Game Adventure Misteri Kotak. *Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Purwokerto*, 17, Vol. 7 No.2.
- [4] Mekel, W. J., Sompie, S. R., & Sugiarso, B. A. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi*, 455.
- [5] Irwandi, P., Erlansari, A., & Effendi, R. (2016). PERANCANGAN GAME FIRST PERSON SHOOTER (FPS) “BOAR HUNTER” BERBASIS VIRTUAL REALITY. *Program Studi Teknik Infomatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu*, 68.
- [6] Anandra, Y., Sahertian, J., & Sanjaya, A. (2020). Implementasi Algoritma Finite State Machine untuk Pergerakan Non Player Character pada Game Petualangan. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 20.
- [7] Almikdad, A., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2016). Pengembangan Permainan Edukatif Tebak Bendera Berbasis Windows. *Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro*, 425.
- [8] Wijaya, S. A., Juniastuti, S., & Hariadi, M. (2009). Desain Fuzzy State Machine Untuk Menghasilkan Variasi Respon NPC (Non-Playable Character) Pada Sebuah Game. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Teknologi IX*.
- [9] Mau, & Guido. (2019). Rancang Bangun Game 2D SHOOTER PLATFORMER Menggunakan Metode Finite State Machine. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 3 No. 1.
- [10] Haryanto, H., & Bimantoro, T. (2016). Pemodelan Perilaku Musuh Menggunakan Finite State Machine (FSM) Pada Game Pengenalan Unsur

Kimia. *Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro*, 211-212.

- [11] Haryanto, H. (2010). Agen Cerdas Kompetitif Berbasis Finite State Machine Dalam Game Pembelajaran Untuk Anak. *techno.com*, Vol. 9 No. 2.
- [12] Rachman, A., Suhartono, V., & Purwanto, Y. (2010). Agen Cerdas Kompetitif Berbasis Finite State Machine Dalam Game Pembelajaran Untuk Anak. *Jurnal Teknologi Informasi*, Volume 6 Nomor ISSN 1414-9999.
- [13] Nendya, M. B., Gunanto, S. G., & Santosa, R. G. (2015). Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan. *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 1 No. 2 ISSN 2460-5662.
- [14] Masyhudi, A. (2017). PENGEMBANGAN GAMESURVIVALHORROR 3D RAPTA MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 1 No. 1.
- [15] Setiawan, & Iwan. (2006). Perancangan Software Embbeded System Berbasis FSM. *Semarang: Universitas Diponegoro*.
- [16] Syafnidawaty. (2020, Oktober 19). *Pengertian White Box Testing*. Retrieved from raharja.ac.id: <https://raharja.ac.id/2020/10/19/white-box-testing/>
- [17] Firdausy, & Aisya, S. (2021, Januari 28). *Apa Itu Frame Per Second (FPS)? Ini Pengertiannya untuk Game & Video!* Retrieved from jalantikus: <https://jalantikus.com/tips/30fps-dan-60fps/>