

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, R., Wijayanti, S., & Nursobah. (2021). Finite State Machine Model in Jungle Adventure Game an Introduction to Survival Skills. *IJIEEB*, Vol. 13, No. 4.
- Bahtiar, P., Kurniawan, W. and Akbar, S. R. (2018) ‘Rancang Bangun Sistem Penghematan Biaya Listrik Pada Rumah Dengan Metode Finite State Machine Menggunakan Labview Berbasis Arduino’, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(10).
- Boham, I. S., Sentinuwo, S. and Sambul, A. (2017) ‘Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano’, *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). doi: 10.35793/jti.11.1.2017.16919.
- Choiriyah, N. N., Putra, F. N., & Mubarak, T. A. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Mobile sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Game Development Life Cycle untuk Siswa Sekolah Dasar. *Ilkomnika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol. 4, No. 1, pp. 93–103. doi: 10.28926/ilkomnika.v4i1.433.
- Fauzan, S. A., Pradana, S. R., Hikal, M., Ashfiya, M. B., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2022). Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick’s Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma’s Dungeon. *Jurnal Ilmu Komputasi dan Informatika*, Vol. 2, No. 2, pp. 113–126. doi: 10.54082/jiki.26.
- Fauzy, S.R., Asriyanik, & Azzahra, F.F. (2023). Implementasi Game Development Life Cycle dalam Pembuatan Game Buana Ruh. *INDEXIA: Informatic and Computational Intelligent Journal*, 5(1), 19-34. <https://doi.org/10.1234/indexia.v5i1.12345>
- Hermawan, A. 2018. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Mahasiswa” Guna Membangun Perilaku Non Playable Character. (Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia)
- Huda, M. (2018). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure The Guardian. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(2), 176-183.
- Kopel, M., & Hajas, T. (2018). Implementing AI for Nonplayer Characters in 3D Video Games. In *Asian Conference on Intelligent Information and Database Systems* (pp. 610-619). Springer, Cham.

- Marzian, F. and Qamal, M. (2017) ‘Game RPG “ The Royal Sword ” Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM)’, *Sistem Informasi*, pp. 61–96.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M. and Sambul, A. M. (2018) ‘Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity’, *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20191.
- Murti, M. (2016) ‘Game Tukarmatika Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Machine Dan Algoritma a*’. Available at: <http://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/39/umj-1x-muhammadmu-1945-1-artikel-1.pdf>.
- Mustofa, J. L. Putra, & C. Kesuma. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle untuk Video Game dengan Model Role Playing Game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 1-12. Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia.
- Putra, J. C., Rohman, M. M., & Rizqi, M. (2021). Kecerdasan Buatan Virtual Assistant Pada Permainan Menggunakan Metode Finite State Machine. *Journal of Animation & Games Studies*, Vol 7 No. 2, 85-100
- Raditya, M. M. and Komalasari, R. T. (2020) ‘Rancang Bangun Game IQ Test Preparation dengan Mengimplementasikan Metode FSM’, 8(1), pp. 128–134.
- Ratanajaya, D. and Wibawa, H. A. (2018) ‘Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Menentukan Aksi Karakter pada Game RPG dengan Logika Fuzzy Tsukamoto’, *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 4(2), p. 82. doi: 10.23917/khif.v4i2.6744.
- Rumakey, A. M., Irawan, J. D., & Wahid, A. (2020). Pembuatan Game 2D “Escape Plan” dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 65-72.
- Sakrani, F., Wibowo, S. A., & Wahyuni, F. S. (2020). Implementasi Finite State Machine Sebagai Kontrol untuk Non-Player Character pada Game “Lastri and the Last Tree”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 128-135.
- Sapuytra, C. D. (2019) ‘Rancang Bangun Game Ninja and the Lost Treasure Menggunakan Metode Finite State Machine’, 3(1), pp. 357–362.
- Septa, & A. Saifudin. (2019). Penerapan Algoritma Finite State Machine pada Game Horror 3D untuk Melestarikan Budaya Tradisional Bangsa Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 4, No. 1, p. 23.

Susilawati (2014) 'Perancangan Game Space Ship Dengan Metode Quad Tree', *Pelita Informatika Budi Darma*, pp. 80–84. Available at: <https://www.ilmuskripsi.com/2016/06/jurnal-perancangan-game-space-ship.html>

Syahputra, M. F., Arippa, A., Rahmat, R. F., & Andayani, U. (2019). Historical Theme Game Using Finite State Machine for Actor Behavior. *Journal of Physics: Conference Series*, Vol. 1235, No. 1.