

DAFTAR REFERENSI

- Andrea, R., Wijayanti, S., & Nursobah (2021). *Finite State Machine Model in Jungle Adventure Game an Introduction to Survival Skills*. IJIEEB, Vol. 13, No. 4
- Asyraq, F. A., Hormansyah, D. B., & Astiningrum, M. (2020). Implementasi FSM (*Finite State Machine*) Pada *Game* Surabaya Membara. JIP, Vol. 6, No. 2
- Puspita, A. T., Andryana, S., & Sari, R. T. K. (2020). Rancang Bangun *Game* Birokrasi Penyelenggaraan Kegiatan Kemahasiswaan Menggunakan Metode *Finite State Machine*. ELTIKOM, Vol. 4, No. 1
- Rumakey, A. M., Irawan, J. D., Wahid, A. (2020). Pembuatan *Game* 2D *Escape Plan* Dengan Metode *Finite State Machine*. JATI, Vol. 4, No. 2
- Laksono, E. A., & Susanto, A. (2020). *Mathematics Education Game Using the Finite State Machine Method to Implement Virtual Reality*. Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 5 No. 1
- Bayu Kurniawan, T., & Syarifuddin. (2020). PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETERIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN. Jurnal TIKAR, Vol. 1 No. 2
- Saputra, S. A., Haryanto, H., & Dolphina, E. (2019). Skenario Dinamis Menggunakan *Finite State Machine* pada *Game* Pengenalan Tempat dan Peristiwa Bersejarah. Jurnal Eksplora Informatika, Vol. 8, No. 2
- Lailiyah, S., Yunita, Y., Mallala, S., & Andrea, R. (2019). Probabilitas dalam *Finite State Machine* Agen Cerdas *Edugame* Ajut-Ajut *Kids*. JNTETI, Vol. 8, No. 2
- Herlambang, M. (2019). Penerapan Metode *Finite State Machine* Pada *Game* *Dreadman*. JATI, Vol. 3 No. 2
- Wisjaya, I. D., Fajarina, N. A., & Subhi, D. H. (2019). Simulasi Pembelajaran Berternak Burung Puyuh Menggunakan Metode *Finite State Machine* Berbasis Android. J-TIT, Vol. 6, No. 1
- Syahputra, M. F., Aripa, 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
- Hidayat, E. W., Rachman, A. N., & Azim, M. F. (2019). Penerapan *Finite State Machine* pada *Battle Game* Berbasis *Augmented Reality*. JEPIN, Vol. 5, No. 1
- Solihin, A., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2019). *Application of the Finite State Machine Algorithm on 2D Platformer Rabbit Games vs Zombies*. JOIN, Vol. 4, No. 1
- Mahendrata, M. A., Jonemaro, E. M. A., & Akbar, M. A. (2019). Penerapan *Decision Making* NPC dengan Metode *Hierarchical Finite State Machine* Pada *2D Endless*

- Runner Game*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 3, No. 9
- Pukeng, A. F., Fauzi, R. R., Lilyana, Andrea, R., Yulsilviana, E., Mallala, S. (2019). *An intelligent agent of Finite State Machine in Educational Game Flora The Explorer*. Journal of Physics: Conference Series, Vol. 1341, No. 4
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi FSM (*Finite State Machine*) Pada *Game* Perjuangan Pangeran Diponegoro. ”, JIP, Vol. 4, No. 4
- Fahrudin, N. (2018). Penerapan Metode *Finite State Machine* Pada *Game Adventure Franco*. JATI, Vol. 2, No. 1
- Sahrul, Karimah, F., Muhazabah, A., Prasetyo, & A. D., Zahra, N. L. (2018). Pengembangan Aplikasi Permainan Pilah Sampah Menggunakan Pemodelan *Finite State Machine*. Jurnal Teknologia, Vol. 1, No. 1
- Arhandi, P. P., Prasetyo, A., & Rismanto, R. (2018). Penerapan *Artificial Intellegence* Pada *Game 2D Cat Vs Dog* Menggunakan *Finite State Machine* Berbasis Android. JITI, Vol. 12, No. 2
- Kosasi, S., & Kuway, S. M. (2012). Studi Analisis Persyaratan Kebutuhan Sistem Dalam Menghasilkan Perangkat Lunak Yang Berkualitas. Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA, Vol. 2, No. 1
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). *Game Development Life Cycle Guidelines*.
- Uzayr, S. B. (2022). *Mastering Unity : A Beginner Guide*. CRC Press, Boca Raton
- Penazzo, D. (2022). *2D Game Development : From Zero to Hero A compendium of the community knowledge on game design and development*. Daniel Penazzo
- Joseph, H. (2022). *Unity in Action : Multiplatform game development in C# 3rd Edition* Shelter Island. Manning Publications
- Kerrigan, C. (2022). *Artificial Intelligence Law and Regulations*. Edward Elgar Publishing.
- Jayanegara, I. N., & Setiawan, I. N. A. F. (2021). *Kapita Selektta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0*. LIPI Press, Jakarta
- Tuka, E. S., & Dirdjowidjono, E. Y. A. (2020). *Tren Teknologi dan Permainan Digital*. Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang
- Ques10, T. (2020). *Software Testing And Quality Assurance*. Ques10, Mumbai
- Okita, A. (2020). *Learning C# Programming with Unity 3D Second Edition*. CRC Press, Boca Raton
- Warfelt, H. (2016). *The Non-Player Character Exploring the believability of NPC presentation and behavior*. Publit, Sweden

- Chaudhuri, A. B. (2020). *Flowchart And Algorithm Basics The Art Of Programming*. Mercury Learning And Information. Dulles
- Fujima, J., Jantke, K. P. & Arnold, S. (2013). *Digital game playing as storyboard interpretation*. Vancouver, BC: IEEE
- Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR