

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, R. A. and Rahmadhani, A. Y. (2021) 'Rancang Bangun Game Gatokkaca Dengan Metode Finite State Machine Berbasis Android', *Jurnal Ilmu Data*, 1(1), pp. 1–9. Available at: <http://ilmudata.org/index.php/ilmudata/article/view/12>.
- Adimah, L. M. (2019) 'Implementasi Metode Finite State Machine (FSM) Sebagai Pengenalan Satwa Langka Pada Game “ Endemic Zoo ”', *Senastek*, 2, pp. 750–763.
- Annubaha, C. (2020) 'Implementation of Finite State Machine (FSM) in Arabic Language Education 3D Game', 5, pp. 30–34.
- Cahya ardi wahana, Z., Adi Wibowo, S. and Wahid, A. (2020) 'Game Adventure Horror “Let’S Escape” Dengan Unity Engine Berbasis Desktop Menggunakan Metode Finite State Machine', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), pp. 306–314. doi: 10.36040/jati.v4i2.2709.
- Fauzan, S. A. *et al.* (2022) 'Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick’s Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma’s Dungeon', *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(2), pp. 113–126. doi: 10.54082/jiki.26.
- Fauzi, R. *et al.* (2019) 'Defense behavior of real time strategy games: Comparison between HFSM and FSM', *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 13(2), pp. 634–642. doi: 10.11591/ijeecs.v13.i2.pp634-642.
- Febrianto, M. R. and Fatimah, T. (2022) 'PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE GAME 2D ADVENTURE KEBOKICAK DAN SURONTANU BERBASIS ANDROID IMPLEMENTATION OF FINITE STATE MACHINE GAME 2D ADVENTURE KEBOKICAK AND SURONTANU METHOD BASED ON', *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)*, (September), pp. 867–874.

- Hidayat, E. W., Rachman, A. N. and Azim, M. F. (2019) 'Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Augmented Reality', *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(1), p. 54. doi: 10.26418/jp.v5i1.29848.
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H. and Pribadi, D. T. (2018) 'Implementasi Fsm (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro', *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), p. 290. doi: 10.33795/jip.v4i4.222.
- Jagdale, D. (2021) 'Finite State Machine in Game Development', *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 10(October), pp. 384–390. doi: 10.48175/ijarsct-2062.
- Laksono, E. A. and Susanto, A. (2020) 'Mathematics Education Game Using the Finite State Machine Method to Implement Virtual Reality in Game Platformer', *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), pp. 8–13. doi: 10.25139/inform.v5i1.1860.
- Li, Y. *et al.* (2020) 'A survey of physics-based character animation synthesis methods', *Emerging Science*, 4(2), pp. 24–28. doi: 10.47917/j.es.20201125.
- Libertus, M. E. *et al.* (2017) 'The Impact of Action Video Game Training on Mathematical Abilities in Adults', *AERA Open*, 3(4), p. 233285841774085. doi: 10.1177/2332858417740857.
- Mahendrata, M. A. *et al.* (2019) 'Penerapan Decision Making NPC dengan Metode Hierarchical Finite State Machine Pada 2D Endless Runner Game', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), pp. 8423–8428.
- 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.
- Mustofa, Sidiq, E. rahmawati (2018) 'PENERAPAN FINITE STATE MACHINE UNTUK PENGENDALIAN ANIMASI PADA VIDEO GAME RPG

NUSANTARA LEGACY’, *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirwas*, 3(1).

Naharu, A. F. *et al.* (2021) ‘Penerapan Hierarchical Finite State Machine untuk Pengambilan Keputusan Non-Player Character (Studi Kasus: Gim Hack and Slash)’, 5(3), pp. 1136–1141. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

Promsutipong, P. and Kotrajaras, V. (2017) ‘Enemy evaluation AI for 2D action-platform game’, *Proceedings of the 2017 14th International Joint Conference on Computer Science and Software Engineering, JCSSE 2017*. doi: 10.1109/JCSSE.2017.8025906.

Pukeng, A. F. *et al.* (2019) ‘An intelligent agent of finite state machine in educational game “flora the Explorer”’, *Journal of Physics: Conference Series*, 1341(4). doi: 10.1088/1742-6596/1341/4/042006.

Putu, N. *et al.* (2022) ‘Teknik Animasi Frame By Frame Pada Karakter Ikan Badut Dalam “ Game Edukasi : Petualangan Ikan Badut ”’, 9(2), pp. 244–258.

Raditya, M. M., Fauziah, F. and Komalasari, R. T. (2020) ‘Rancang Bangun Game IQ Test Preparation dengan Mengimplementasikan Metode FSM’, *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 8(1), p. 128. doi: 10.26418/justin.v8i1.37941.

Ramadhan, H. F., Sitorus, S. H. and Rahmayuda, S. (2019) ‘Game Edukasi Pengenalan Budaya dan Wisata Kalimantan Barat Menggunakan Metode Finite State Machine Berbasis Android’, *Coding : Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 07(1), pp. 108–119.

Rivaldi, F., Insanudin, E. and Susanti, F. (2020) ‘Pembuatan Animasi pada Game Edukasi Etika Nisa dan Nasa Berbasis Mobile’, *e-Proceeding of Applied Science*, 6(2), pp. 4201–4207. Available at: <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/163210/slug/pembuatan-animasi-pada-game-edukasi-etika-nisa-dan-nasa-berbasis-mobile.html>.

- Sakrani, F., Adi Wibowo, S. and Santi wahyuni, F. (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), pp. 128–135. doi: 10.36040/jati.v4i2.2706.
- Saputra, C. R. D. and Taurusta, C. (2022) 'Perancangan Game Aksi "Mengejar Kebangsaan" Menggunakan Unity 3D Berbasis Dekstop', *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika (SNESTIK)*, 1(1), pp. 61–66.
- Schultz, C. P., Bryant, R. and Langdell, T. (2005) *Game testing all in one*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- Septa, S. and Saifudin, A. (2019) 'Penerapan Algoritma Finite State Machine pada Game Horror 3D untuk Melestarikan Budaya Tradisional Bangsa Berbasis Android', *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(1), p. 23. doi: 10.32493/informatika.v4i1.2675.
- Setiawan, D. A., Wibowo, S. A. and Pranoto, Y. A. (2021) 'PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE DAN FUZZY PADA GAME "BLACK WARRIOR"', *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(2), pp. 708–719.
- Sifaulloh, H., Fadila, J. N. and Nugroho, F. (2021) 'Penerapan Metode Finite State Machine pada Game Santri on the Road', *Walisongo Journal of Information Technology*, 3(1), pp. 11–18. doi: 10.21580/wjit.2021.3.1.7135.
- Sutikno, N., Setiabudi, D. H. and Tjondrowiguno, A. N. (2019) 'Penerapan Finite-State Machines untuk Peningkatan Performa Frame Per Second dalam Game Multiplayer Real Time Strategy', *JURNAL INFRA*, 7(2).
- Syahputra, M. F. *et al.* (2019) 'Historical Theme Game Using Finite State Machine for Actor Behaviour', *Journal of Physics: Conference Series*, 1235(1). doi: 10.1088/1742-6596/1235/1/012122.
- Yulsilviana, E. and Ekawati, H. (2019) 'Penerapan Metode Finite State Machine

(Fsm) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo', *Sebatik*, 23(1), pp. 116–123. doi: 10.46984/sebatik.v23i1.453.