

DAFTAR PUSTAKA

- Alsveta, A. E. D., Zahro', H. Z., & Orisa, M. (2024). Rancang Dan Implementasi Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Battle For Floryn Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7502–7508. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.9110>
- Amri, A., Yunizar, Z., Al, H., & Aidilof, K. (2024). *Penerapan Metode Finite State Machine Dalam Game “Keteguhan Lisa” Menggunakan Rpg Maker Mv Dan Android Studio*
- Ardana, I. M. S. (2019). Pengujian Software Menggunakan Metode Boundary Value Analysis Dan Decision Table Testing. Dalam *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* (Vol. 40, Nomor 03).
- Asri, H. S. (2022). Perancang Aplikasi Game Cangkulan (Kartu Remi) Dengan menerapkan Kombinasi Algoritme Fisher Yatesshuffle Dan linear Congruent Method. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 3(1), 5–18. <https://doi.org/10.47065/tin.v3i1.1700>
- Astuti, Y. W., Yunus, A., & Ahsan, Moh. (2019). Perilaku Non Player Character (Npc) Pada Game Fps “Zombie Colonial Wars” Menggunakan Finite State Machine (FSM). *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v2i1.213>
- Chaniago, A. J., & Yanti, F. (2022). Penerapan Metode Finite State Machine Dalam Game “Stories of Cursed Dungeon” Menggunakan RPG Maker MV. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Fauzy, S. R., . A., & Azzahra, F. F. (2023). Implementasi Game Development Life Cycle Dalam Pembuatan Game Buana Ruh. *INDEXIA*, 5(01), 19. <https://doi.org/10.30587/indexia.v5i01.5215>
- Fitriana, G. F. (2020). Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan menggunakan Model Behaviour Use case. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 7(2), 200–213. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i2.390>
- Hasan Syu'aibi, M., Mahmudi, A., & Auliasari, K. (2023). Perancangan Dan Implementasi Metode Fsm (Finite State Machine) Pada Game Military Defence 2d Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2349–2357.

<https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7508>

- Karmanto, J. L. A., Panji Sasmito, A., & Zulfia Zahro', H. (2023). Implementasi Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game "Cipher Club" 2d Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2403–2410. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7529>
- Kusuma, A. A. A. F. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Pembuatan Map Dungeon Pada Game Rpg "Temukan Jalanmu." Dalam *Jurnal TRANSFORMASI* (Vol. 15, Nomor 2).
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). Game Rpg "The Royal Sword" Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2). <https://doi.org/10.29103/sisfo.v1i2.244>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nendya, M. B., Gandang Gunanto, S., & Santosa, D. 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). <https://doi.org/10.24821/jags.v1i2.1304>
- Novalia, E., & Voutama, A. (2022). Black Box Testing dengan Teknik Equivalence Partitions Pada Aplikasi Android M-Magazine Mading Sekolah. *Syntax: Jurnal Informatika*, 11(01), 23–35. <https://doi.org/10.35706/syji.v11i01.6413>
- Perdana, E. P. Y., & Edi, S. W. M. (2024). Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Role Playing Game (Rpg) Ink Journeys. *Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 03. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v3i3.2024.pp194-295>
- Prayogo, M. F., Usman, A., & Khairani, S. (2025). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Edukasi Sejarah "Legacy Of Sisingamangaraja XII" Menggunakan Rpg Maker Mv. *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika*, 8(1), 23–34. <https://doi.org/10.36080/skanika.v8i1.3285>
- Putri, W. C., Musril, H. A., Derta, S., & Okra, R. (2024). Perancangan Game Edukasi Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Pada

- Pembelajaran Informatika Di Smpn 2 Sungai Pua. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11914–11921. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11688>
- Ramadan, A. T., & Hardjianto, M. (2022). Penerapan Finite State Machine Pada Game “Pendekar Cisadane” Berbasis Android. Dalam *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)* Jakarta-Indonesia. <https://senafti.budiluhur.ac.id/index.php/senafti/index>
- San, E. R. C., & Handriyantini, E. (2022). *Penerapan Metode Pathfinding Pada Pengembangan Game “The Book of Aksara” Pada Perangkat Bergerak*.
- Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2016). Pembuatan Game Rpg “ Roro Jonggrang” Dengan Rpg Maker Mv. *Seminar Nasional Cendekiawan*.
- Satrio, I., Santi Wahyuni, F., & Rudhistiar, D. (2023). Penerapan A* Pathfinding Dan Fsm (Finite State Machine) Pada Game “Lost Civilization” Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 1192–1199. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5402>
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan.
- Susanto, R. D., & Dermawan, D. A. (2021). Implementasi Finite State Machine dan Algoritma Naïve Bayes pada Game Lord Of Sewandono. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(01), 71–78. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n01.p71-78>
- Wathon, A. (2020). Pengembangan Game Ketangkasan Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 3.
- Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game The Legend Of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 19(1), 69–78. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3807>
- Yulsilviana, E., & Ekawati, H. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 23(1), 116–123. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i1.453>