

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Nasikhah, F. Widihastrini dan S. T. Widodo. "Pengembangan game education pembelajaran pkn materi menghargai keputusan bersama kelas V SD." Jurnal Kreatif UNNES, vol 7, no 1 (2016).
- [2] S. I. Pangestu, H. Haryanto dan E. Dolphina" Item Adaptif Menggunakan Logika Fuzzy Mamdani Pada Game Bertema Kebersihan Sungai." ejournal.raharja vol 11, no 1 (2018): CCIT Journal article/view/321.(2018).
- [3] M. F. Rahadian, A. Suyatno and S. Maharani, "Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game "The Relationship", " Jurnal Informatika Mulawarman, vol. 11, no. 1, pp. 14-22, February (2016).
- [4] H. Silvianita, "Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap!," NESABAMEDIA, 11 Juni 2022. [Online]. Available: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>. [Accessed 07 desember (2022)].
- [5] F. Z. Arridho, "Game edukasi pengumpulan sampah organik dan anorganik menggunakan finite state machine" JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)Vol. 1 No. 1, Maret (2017).
- [6] T. L. M. Syabilillah, P. D.kusuma dan A. Dinimahrawati "Game edukasi budaya dua dimensi pendidikan tingkat taman kanak- kanak menggunakan metode finite state machine" e-Proceeding of Engineering : Vol.10, No.1 Februari (2023).
- [7] A. Yulianti dan E. Hariadi, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar," Jurnal IT-EDU, vol. 5, pp. 527-533, (2020).
- [8] N. I. Widiastuti dan I. Setiawan, "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, vol. 1, no. 2, pp. 41-48, (2012).
- [9] M. Khaerudina, D. Setiadib dan T. Sumitrac "Rancang bangun game edukasi dengan menggunakan finitestate machine, " Vol 9, No 1 (2022).
- [10] N. H. Carter, "Implementing non player characters in world wizards," Worcester Polytechnic Institute, (2020).
- [11] F. F. Hakim "Pengertian Non Player Character" ComLabs USDI ITB (2006–2011). [Online]. Available: <https://id.quora.com/Apa-itu-NPC-di-dalam-game>. [Accessed 07 desember (2022)].
- [12] H. Sifaulloh, J. N. Fadila dan F. Nugroho " Penerapan metode finite state machine pada game "Santri on the Road", " Walisongo Journal of Information Technology, Vol. 3No. 1: 11-18 (2021).

- [13] C. W. Reynolds, "Steering behaviors for autonomous characters," Sony Computer Entertainment America, 919 East Hillsdale Boulevard Foster City, California 94404 ,1999.
- [14] A. F. Pukeng, R. R. Fauzi, Lilyana, R. Andrea1 ,E. Yulsilviana dan S. Mallala "An intelligent agent of finite state machine in educational game "Flora the Explorer, " " . Journal of Physics: Conference Series.(2019). Volume 1341, Issue 4.
- [15] I. Setiawan, "Perancangan software embeded system berbasis fsm," Universitas Diponegoro, Semarang, iwan@elektro.ft.undip.ac.id, 2006.
- [16] Rostianingsih, S., Budhi, G. S. dan Wijaya, H.K. "Game simulasi finite state machine untuk pertanian dan perternakan," Universitas Kristen Petra, 1-6.(2013).
- [17] A. Prasetya, M. Ugiarto and N. Puspitasari. "Pengembangan aplikasi game shoot'em up star assault dengan game maker studio" Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Vol. 2, No. 1, Maret 2017.
- [18] HMTE "Mari mengenal gamemaker: studio" Himpunan mahasiswa teknik elektro universitas sebelas maret. [Online]. Available: <https://hmte.ft.uns.ac.id/2016/11/10/mari-mengenal-gamemaker-studio/>. [Accessed 07 desember (2022)]. (2016).