

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] duniapcoid, “Pengertian Games,” 2021.  
<https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/> (accessed Sep. 14, 2021).
- [2] M. K. Siti Asmiatun, S.Kom., M.Kom. dan Astrid Novita Putri, S.Kom.,  
*Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta:  
Deepublish, 2017.
- [3] H. SILVIANITA, “Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-  
Jenis Game, Lengkap!,” 2019. [https://www.nesabamedia.com/pengertian-  
game/](https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/) (accessed Sep. 14, 2021).
- [4] I. G. Y. A. SAPUTRA, “RANCANG BANGUN GAME MEONG-  
MEONG PADA PLATFORM ANDROID,” UNIVERSITAS UDAYANA,  
2016.
- [5] E. R. Mustofa, Sidiq, “PENERAPAN FINITE STATE MACHINE  
UNTUK PENGENDALIAN ANIMASI PADA VIDEO GAME RPG  
NUSANTARA LEGACY,” *Sist. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2018, doi:  
<https://doi.org/10.32767/jusikom.v3i1.251>.
- [6] D. A. H. Novaldo Rustandi, Jeanny Pragantha, “PEMBUATAN ENDLESS  
RUNNING GAME ‘RUN’N ESCAPE’ BERBASIS ANDROID,” vol. 7,  
no. 2, pp. 200–205, 2019.
- [7] I. Pelle, “Apa Itu Genre Game Platformer,” 2021.  
<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-genre-game-platformer/> (accessed  
Sep. 15, 2021).
- [8] A. A. Hapsari, *Belajar Artificial Intelligence: Dengan Python Bagi Pemula*.  
Media Sains Indonesia, 2021.
- [9] A. Savitri, *Revolusi Industri 4.0: Mengubah tantangan menjadi peluang di  
era disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genesis, 2019.
- [10] M. Siahaan *et al.*, “Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang  
Penyandang Disabilitas Tunanetra,” *Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 186–193,

2020, doi: <http://dx.doi.org/10.37253/joint.v1i2.4322>.

- [11] M. Herlambang, “PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME DREADMAN,” *Tek. Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 83–89, 2019.
- [12] R. R. Putra Prima Arhandi, Arief Prasetyo, “PENERAPAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA GAME 2D CAT VS DOG MENGGUNAKAN FINITE STATE MACHINE BERBASIS ANDROID,” 2018.
- [13] A. T. NNW, “Penerapan Finite State Machine Pada Perancangan Game,” 2020. <https://www.gamelab.id/news/206-penerapan-finite-state-machine-pada-perancangan-game> (accessed Sep. 15, 2021).
- [14] I. Setiawan, J. Andjarwirawan, and A. Handojo, “Aplikasi Makassar Tourism Pada Kota Makassar Berbasis Android,” *Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 156–161, 2013.
- [15] R. D. Heru Supriyono, Ardhiyatama Nur Saputra, Endah Sudarmillah, “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN HADIS UNTUK PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID,” *Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 907–920, 2014.
- [16] M. K. S. K. Herlinah S.Kom M.Si., *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. 2019.
- [17] A. M. S. Lourent Stefano Mongi, Arie S. M. Lumenta, “Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–11, 2018.
- [18] A. Kurniawan, *Seri Belajar Mandiri: Pemrograman C# Untuk Pemula*. Ilmu Data Publisher, 2013.
- [19] Christian, “Rancang Bangun Aplikasi Game Labirin Berbasis Android Dengan Algoritma A\*,” STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, 2018.
- [20] A. Hasanudin, “Contoh Statechart Diagram,” 2021. <https://guratgarut.com/contoh-statechart-diagram/> (accessed Oct. 26, 2021).
- [21] Efendi, “Apa itu State Machines Diagram?,” 2021. <https://www.nesabamedia.com/apa-itu-state-machines-diagram/> (accessed Oct. 26, 2021).
- [22] Syamsiah, “PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDOCODE

PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN,” vol. 4, no. 1, pp. 86–93, 2019, doi: <http://dx.doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>.

- [23] A. L. P. Julian Muhammad Hasan, Liana Dwi Septinigrum, Ahmad Ridho Fachrizal Chaery, Tubagus Arya Abdurachman, “SISTEM INFORMASI AKUNTANSI (FLOWCHART) DALAM PEMBANGUNAN MASJID AL-AULIA,” vol. 2, no. 1, pp. 118–125, 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.32493/dedikasipkm.v2i1.8503>.
- [24] R. S. Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo, 2017.
- [25] A. S. Muhammad Yusuf Rambe, Mhd Rusdi Tanjung, “Perancangan Aplikasi Game Cat Volly Berbasis Android,” *Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [26] J. Enterprise, *Belajar Pemrograman dengan Visual Studio*. Elex Media Komputindo, 2019.
- [27] A. Blazing, *PEMROGRAMAN WINDOWS DENGAN VISUAL BASIC.NET*. kliksolusi.com, 2018.
- [28] I. Priyadi, “PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI PASAR KOMODITAS ANDALAN DESA (PAKADES) BERBASIS MOBILE ANDROID UNTUK PETANI DESA,” vol. 1, no. 2, pp. 9–13, 2019.
- [29] S. Septa and A. Saifudin, “Penerapan Algoritma Finite State Machine pada Game Horror 3D untuk Melestarikan Budaya Tradisional Bangsa Berbasis Android,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 1, p. 23, 2019, doi: [10.32493/informatika.v4i1.2675](http://dx.doi.org/10.32493/informatika.v4i1.2675).
- [30] A. W. Ary Muhamad Rumakey, Joseph Dedy Irawan, “PEMBUATAN GAME 2D ‘ESCAPE PLAN’ DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE,” *Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 65–72, 2020.
- [31] H. P. Putra, “PENGEMBANGAN GAME 2D PLATFORMER ‘SANTERI’ BERBASIS ANDROID,” Atmajaya Yogyakarta, 2020.

- [32] S. Septa and A. Saifudin, "Penerapan Algoritma Finite State Machine pada Game Horror 3D untuk Melestarikan Budaya Tradisional Bangsa Berbasis Android," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 1, p. 23, 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i1.2675.
- [33] A. T. NNW, "Penerapan Finite State Machine Pada Perancangan Game," 2020. <https://www.gamelab.id/news/206-penerapan-finite-state-machine-pada-perancangan-game> (accessed Sep. 15, 2021).
- [34] A. W. Ary Muhamad Rumakey, Joseph Dedy Irawan, "PEMBUATAN GAME 2D 'ESCAPE PLAN' DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE," *Tek. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 65–72, 2020.
- [35] Teknosecret, "Game Development Life Cycle (GDLC)," 2019. <https://teknosecret.wordpress.com/2019/03/28/game-development-life-cycle-gdlc/> (accessed Nov. 07, 2021).
- [36] A. Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG," *Tek. Inform. Univ. AMIK*, vol. 4, no. 2, p. 107-116, 2016.
- [37] J. Simatupang, S. Sianturi, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE," *Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, pp. 11-25, 2019.
- [38] R. Maharani, M. Aman, "SISTEM INFORMASI NILAI SISWA BERBASIS WEB PADA SMA NEGERI 19 KAB. TANGERANG," *J. IPSIKOM*, vol. 5, no. 2, pp. 15, 2017.