

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Ardyanto and A. R. Pamungkas, "Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android," *J. Go Infotech*, vol. 23, no. 2, pp. 14–17, 2018, doi: 10.36309/goi.v23i2.79.
- [2] R. Supardi, "Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 10, 2021.
- [3] R. Syahran, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 1, no. 1, p. 84, 2015, doi: 10.26858/jpkk.v1i1.1537.
- [4] R. Fauzi, M. Hariadi, S. M. S. Nugroho, and M. Lubis, "Defense behavior of real time strategy games: Comparison between HFSM and FSM," *Indones. J. Electr. Eng. Comput. Sci.*, vol. 13, no. 2, pp. 634–642, 2019, doi: 10.11591/ijeecs.v13.i2.pp634-642.
- [5] R. FAUZI, *Variasi Perilaku Npc Di Combat Npc Behavior Variation At Combat Defense Using Hierarchical Finite State Machine (Hfsm)*. 2015.
- [6] A. Ardian, "Perancangan Aplikasi Pengolah Data Siswa Berbasis Android (Studi Kasus : Mis Nurul Huda Labuhan Batu Selatan)," *J. Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–123, 2021.

- [7] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [8] R. Nurmala, A. Sri, and E. Udiana, "(Pockemath) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa," vol. 5, pp. 19–29, 2022.
- [9] M. Hapiyansyah, "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja : The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents," *Pros. SAINTEK*, vol. 2, no. 1, pp. 103–108, 2023.
- [10] A. Suryadi, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall," *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [11] K. W. Sari, S. Saputro, and B. Hastuti, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KIMIA BERBASIS ROLE PLAYING GAME (RPG) PADA MATERI STRUKTUR ATOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI UNTUK SISWA KELAS X SMA DI KABUPATEN PURWOREJO Kurnia," *Pengemb. game untuk edukasi*, vol. 3, no. 2, pp. 96–104, 2014.
- [12] H. Mardhotillah and R. Rakimahwati, "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 779–792, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1361.

- [13] M. L. Sagala, E. M. A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, "Pengembangan Game Platformer 2D Menggunakan Teknik Projection Mapping," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 1, no. 11, pp. 1160–1168, 2017, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/418/173>
- [14] D. Jagdale, "Finite State Machine in Game Development," *Int. J. Adv. Res. Sci. Commun. Technol.*, no. October, pp. 384–390, 2021, doi: 10.48175/ijarsct-2062.
- [15] R. H. Zahir H, "IMPLEMENTASI HIERARCHICAL FINITE STATE MACHINE UNTUK PENGENDALIAN ANIMASI KARAKTER 2D PADA ACTION VIDEO GAME," no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2023.
- [16] R. T. Krisdiawan Andriyat Rio, "Implementasi Algoritma Fisher Yates Pada Gamesedukasi Pengenalan Hewan Untuk Anak Sd Berbasis Mobile Android," *J. LPKIA*, vol. 2, no. 2, pp. 14–22, 2018.
- [17] hendra, "GAME SIMULATOR PENGENALAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF," *Hendra*, pp. 6–17, 2023, [Online]. Available: <https://repository.widyatama.ac.id/server/api/core/bitstreams/e281c2d3-e2f6-427a-93d6-c3f29148cb61/content>

- [18] M. Tabrani and I. Rezqy Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i1.65.
- [19] L. Setiyani, "Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan," *Pros. Semin. Nas. Inov. Adopsi Teknol. 2021*, no. September, pp. 246–260, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/19517>
- [20] Y. A. Putra, G. Putu, K. Juliharta, and G. Suardika, "Rancang Bangun Aplikasi Booking Voucher Game Online Berbasis Android Dan Web Service," *Stikom Bali*, vol. 2, no. 3, p. 2, 2018.
- [21] D. F. Murad, N. Kusniawati, and A. Asyanto, "Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan Paud Pada Himpaudi Kota Tangerang," *CCIT J.*, vol. 7, no. 1, pp. 44–58, 2013, doi: 10.33050/ccit.v7i1.168.
- [22] H. Apriadi, F. Amalia, and B. Priyambadha, "Pengembangan Aplikasi Kakas Bantu Untuk Menghitung Estimasi Nilai Modifiability Dari Class Diagram," vol. 3, no. 11, pp. 10605–10613, 2019.
- [23] T. W. Candra Agustina, "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia," *Apl. Game Pendidik. Berbas. Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indones.*, vol. 15, no. 5, pp. 33–39, 2015, doi: 10.16429/j.1009-7848.2015.05.005.

- [24] A. Syukron and N. Hasan, “Perancangan Sistem Rawat Jalan Berasis web Pada Puskesmas Winong,” *Bianglala Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 28–34, 2017.
- [25] R. Ariffahmi and S. G. Amalga, “PEMBANGUNAN GAME EDUKASI KESENIAN SUNDA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE (Studi Kasus:” Petualangan Pangeran Jawa Barat”),” *J. Math. Educ.*, vol. 2, no. 2, 2019, [Online]. Available: <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/41523>
- [26] V. Kolev, *Fundamentals of Computer Programming with C#: The Bulgarian C# fundamentals book*.
- [27] S. Munawarah, R. Yuliagsa Darma, T. Anugrah, and D. Zenal Abidin, “Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM) Perancangan Website Pada La Terra Café Jambi Sebagai Media Promosi Dan Informasi,” *Jakakom*, 2023, doi: 10.33998/jakakom.v3i2.
- [28] A. A. Wahid, “Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK Oktober (2020) Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi”.
- [29] S. Solehatin and C. Anam, “Android Based E-Questionnaire for WIFI Services,” *J. Inform.*, vol. 13, no. 2, p. 24, 2019, doi: 10.26555/jifo.v13i2.a13483.

