

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, M.Y. (2015). Implementasi Model Deterministic Finite Automata untuk Interpretasi Regular Expression Pada Studi Kasus Permasalahan SPOJ Klasik 10354. Undergraduate thesis, Institut Techonolgy Sepuluh Nopember.
- D, D.Primatio, F, F.Irsyad, Tawaddu, K., Zaidi, M.R, & Andrian, R. (2020). Pemetaan dan Pembayaran Gerbang Tol Tangerang ke Jakarta Barat Menggunakan Non-Deterministic Finite Automata. *ICSET, Universitas Multimedia Nusantara*.
- Ernawati, M., Gata, W., Hermaliani, E. H., Kurniawati, L., & Rahayu, S. (2022). IMPLEMENTASI KONSEP FINITE STATE AUTOMATA PADA DESAIN GAME EDUKASI JENIS HEWAN. *Techonolgy : Jurnal Ilmiah*.
- K. Handayani, D. Ismunandar, S. A. Putri, & W. Gata. (2019). Penerapan Finite State Automata Pada Vending Machine Susu Kambing Etawa. *MATICS J. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.vol. 12, no. 2, 87-92*.
- Nisa, A. M., & Kurniansyah, H. (2019). Perancangan dan Implementasi Finite State Automata pada Pusheen Cat Maze Game dengan Adobe Flash. 13-18.
- Nugraha, R.A., Yanto, Mulyani, A., & Gata, W. (2020). Desain Vending Machine Rujak Buah Dengan Finite State Automata. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology) , 198-207*.
- Richardson, B., Hendy K., Andiyani V., dan Philips, W. (2019). Penerapan Konsep Non-Deterministic Finite Automata (NFA) pada Aplikasi Simulasi Mesin Kopi Vending. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 1-8*.
- Rivanie, T., M, Tika. A.,& Alkhalifi, Y. (2020). Implementasi Finite State Automata dalam Proses Registrasi Workout Plan pada Pusat Kebugaran. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*.
- Rosyid, F.A., Wijoyo, S.H., & Wardani, N.H. (2019). Evaluasi Usability Pada Game Dota 2 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 7014-7021*.
- Rosyidi, F.A., Wijoyo, S.H., & Wardani, N.H. (2019). Evaluasi Usability Pada Game Dota 2 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 7014-7021*.

- Shafii, A.M, Abdulrahman, M.A, Aliyu, I., & Odo, Emelda, C. (2020). Application of Non-Deterministic Finite Automata to Pro Evolution Soccer (PES) Game. *African Scholars Journal of pure and Applied Science*, 177-186.
- Suharsih, R., dan Atqya, F. (2019). Penerapan Konsep Finite State Automata (FSA) pada Aplikasi Simulasi Vending Machine Yoghurt Walagri. *Jurnal Pendidikan Multimedia Vol.1, No. 2*, 71-78.
- Suprpto, D.D.A., dan Fauziah. (2020). IMPLEMENTASI FINITE STATE AUTOMATA PADA MESIN ABSTRAK DFA DAN NFA BERBASIS ANDROID. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 28-36.
- Wiajaya, A. (2020). Modifikasi Algoritma Kriptografi Klasik dengan Implementasi Deterministic Finite Automata melalui Partisi Pesan Asli berdasarkan Kriteria Pesan Bagian. *Journal of Science And Applicative Technology*, 133-139.
- Wirasbawa, N.D., Benedict, L., Santoso, B.G., Farhan, M.F., & Kusnadi, A. (2019). Penerapan Konsep Non-Deterministic Finite Automata Untuk Pembuatan Sereal Menggunakan Mesin Jual Otomatis Dengan Dua Sistem Pembayaran. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 440-448.
- Yanto, Ismunandar, D., Erni, Setiawan, S., dan Ihsan, R.M.I. (2021). Desain Game Edukasi Ilmu Tajwid Bagi Anak Usia Dini menggunakan Pemodelan Finite State Automata. *Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika*, 80-88.
- Yusuf, R. (2016). Analisis Dan Implementasi Model Nondeterministic Finite Automata Dan Algoritma Levenshtein Untuk Membangkitkan Akord Dari Not Angka. *Jurnal UNIKOM (Universitas Komputer Indonesia)*.