

## DAFTAR PUSTAKA

- Agastya Nugraha, R., Mulyani, A., & Gata, W. (2020). IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology) Desain Vending Machine Rujak Buah Dengan Finite State Automata. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 5(2), 198–207.
- Ahsani, N. H., Muh, E., Jonemaro, A., & Dewi, C. (2017). Penerapan Algoritma Monte Carlo Tree Search Pada Permainan Komputer Maze Treasure. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 1(12), 1660–1667.
- Antonio, R., Pragantha, J., & Andana, D. (n.d.). *PEMBUATAN GAME ARCADE 2D “WEAPOWIZE” BERBASIS ANDROID*. 156–160.
- Arban, A. (2022). Implementasi Finite State Machine (FSM) pada Agent Permainan Game Lost Animal at Borneo berbasis Android. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 144–151. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3921>
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2018). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Asrun, B. (2022). Penerapan Konsep Non-Deterministic Finite Automata dalam Diagnosa Penyakit Jantung. 03(01), 2774–2777.
- Badruddin, A. (2019). Perancangan Dan Implementasi Finite State Machine Pada Game “Castle of Illusion.” 3(1), 345–350.
- Bayu Dwi Septian. (2020). *PEMBUATAN GAME THE LEGEND OF TIMUN MAS DENGAN MENGGUNAKAN UNITY*. 102. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/22699>
- Budiwansyah, M., & Malabay, M. (2022). Pembuatan Game Zombie Smasher dengan Unity berbasis Android. *Ikraith-Informatika*, 7(1), 116–125. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v7i1.2243>
- Firdaus, M. R., Kusuma, P. D., & Nugraheni, R. A. (2021). Perancangan Ai Pada Game Fighting Dengan Metode Monte Carlo Tree Search Ai Designing in

- Fighting Game With Monte Carlo Tree. *EProceedings ...*, 8(5), 6487–6495.  
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/16410>
- Kennedy, A., Savira, N. F., Gunawan, S. A., & Hakim, L. (2020). Implementasi Algoritma Monte Carlo Tree Search Pada Permainan 2048 Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 22(3), 241–248.  
<https://doi.org/10.33557/jurnalatrik.v22i3.1060>
- Ludong, A. P., Narasiang, B., & Paturusi, S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Game FPS Pendaratan Jepang di Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(2), 147–156.
- Mahendrata, M. A., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Aminul, M. (2019). Penerapan Decision Making NPC dengan Metode Hierarchical Finite State Machine Pada 2D Endless Runner Game. 3(9), 8423–8428.
- Mufida, B. (2016). IMPLEMENTASI METODE A\* (A-STAR) UNTUK NPC MUSUH PADA GAME 3D PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB. III(2), 2016.
- Muhamad Rumakey, A., Dedi Irawan, J., & Wahid, A. (2020). Pembuatan Game 2D “Escape Plan” Dengan Metode Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 65–72. <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>
- Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Nguyen, T. T., & Technology, I. (2021). *Tu Thanh Nguyen INTRODUCTION TO 2D GAME DEVELOPMENT WITH UNITY*.
- Sahrul, Karimah, F., Muhazabah, A., Prasetyo, A. D., Yunita, A., & Zahra, N. L. (2018). Pengembangan Aplikasi Permainan “Pilah Sampah” Menggunakan Pemodelan Finite State Machine. *Jurnal Teknologia*, 1(1), 38–46.  
<https://aperti.e-journal.id/teknologia/article/view/6>
- Samuelson, G. (2020). A qualitative study on how experienced artists perceive the relationship between restrictions and creativity PIXEL ART-THE MEDIUM OF LIMITATION. *Informatik Student Paper Bachelor (INFSPB) NV - 2020.39*,

*Independen*, 28. <http://umu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1518210/FULLTEXT01.pdf><http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-178771>

- Wirasbawa, N. D., Benedict, L., Santoso, B. G., Farhan, M. F., & Kusnadi, A. (2019). [9] 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)*, 0(0), 978–623. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.375>
- Yanto, Y., Ismunandar, D., Erni, E., Setiawan, S., & Ihsan, M. I. R. (2021). Desain Game Edukasi Ilmu Tajwid Bagi Anak Usia Dini menggunakan Pemodelan Finite State Automata. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(1), 80–88. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i1.3317>
- 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>