

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Pratama, "GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA," *Telematika*, vol. 7, no. 2, 2014.
- [2] A. N. R. M. F. A. Eka Wahyu Hidayat, "Penerapan Finite State Machine pada Battle Game Berbasis Anugmented Reality," *JEPIN*, vol. 5, no. 1, 2019.
- [3] A. S. S. M. Miftah Fauzan Rahadian, "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME," *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 11, no. 1, p. 14, 2016.
- [4] A. A. KEVIN, "APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS," *Simki-Techsain*, vol. 01, p. 07, 2017.
- [5] K. Surbakti, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA," *Jurnal Curere*, vol. 01, p. 01 , 2017.
- [6] H. R. A. M. ANISA SUANGGA, "HUBUNGAN AKTIVITAS BERMAIN VIDEO GAME DENGAN SCHOOL MYOPIA PADA SISWA-SISWI SD ASY SYIFA 1 BANDUNG," *KEPERAWATAN UNPAD*.
- [7] M. D. C. L. R. P. C. W. S. K. A. L. Maria Agustina Lebho, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan," *Health and Behavioral Science*, vol. 2, p. 2, 2020.
- [8] A. K. P. R. S. Baskara Arya Pranata, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity3D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [9] A. A. Y. FIRDAUS, "PENERAPAN FINITE STATE MACHINE PADA NON PLAYER CHARACTER GAME EDUKASI RANTAI MAKANAN," *JATI*, vol. 1, no. 2, 2017.
- [10] S. R. Hernawan, "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE," 2018.
- [11] A. R. T. H. R. D. T. P. Dhebys Suryani Hormansyah, "IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME PERJUANGAN PANGERAN DIPONEGORO," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 4, no. 4, 2018.
- [12] Kemendikbud, "KBBI daring," 28 Oktober 2016. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kecerdasan%20buatan>. [Diakses 25 November 2020].

- [13] Kemendikbud, “KBBI Daring,” 28 Oktober 2016. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gim>. [Diakses 22 November 2020].
- [14] Unity, “UnityAssetStore,” [Online]. Available: <https://assetstore.unity.com/>. [Diakses 05 05 2021].