

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan Abdullah, B. R. (2015). *Game Edukasi berbasis Role Playing Game dengan Metode Finite State Machine*. Aceh: Universitas Malikussaleh.
- Fauzan, M. (2016). *Penerapan Metode Finite State Machine pada Game "The Relationship"*. Universitas Mulawarman.
- Hanny Haryanto, S. N. (Mei 2014). Model Skenario Adaptif berbasis Finite State Machine pada *Game Pendidikan*. *Techno.COM*, Vol. 13, No. 2, 91-98.
- Huda, A. K. (2017). *Pembuatan Game Edukasi 2D "Serangan Kuman" untuk Anak-Anak menggunakan Game Engine Unity3D*. Yogyakarta: Amikom.
- Huda, A. S. (2016). *Game Edukasi Cepat Tepat dengan Metode Finite State Machine (FSM)*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Kristo Radion Purba, R. N. (2013). Implementasi Logika Fuzzy untuk Mengatur Perilaku Musuh dalam *Game*. *Jurnal EECCIS*, Vol. 7, No. 1.
- Putra, V. B., & Munir, T. S. (2013). *Pembuatan Game Lokal RPG "Malin Kundang yang Baik" dengan menggunakan Stencyl*. Surabaya: Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Rostiningsih, S. (2013). *Perancangan dan Pembuatan Game Simulasi Pertanian dan Peternakan*. Universitas Kristen Petra.
- Setiawan, I. (2006). *Perancangan Software Embedded System berbasis FSM*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Tito Bimantoro, H. H. (2016). Pemodelan Perilaku Musuh Menggunakan Finite State. *Journal of Applied Intelligent System*, Vol.1, No. 3, 210-219.