

DAFTAR PUSTAKA

- Abidzar Tawakal, H. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL-DRIVEN GAME DEVELOPMENT. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 39–44.
- Agustin, Evel, A., Susanti, & Rahmadden. (2021). Implementasi Metode Finite State Machine pada Permainan Tradisional Setatak Berbasis Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 8(2), 738–751. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.580>
- Altoofa, M. Y., Fatimah, T., Kusumaningsih, D., & Pramusinto, W. (2023). *IMPLEMENTASI FINITE STATE MACHINE PADA GAME “MALIN KUNDANG: SIMPLE PLATFORM GAME” DENGAN UNITY GAME ENGINE. 2.*
- Anam, M. K., Emerlada, E. T., Erlinda, S., Tashid, & Nasution, T. (2023). Usability Testing to Analyze the Quality of Android-Based AcupressureSmart Chair. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 22(2), 217–226.
- Anggraini, D., & Fu, M. (2021). Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Journal of Information System and Technology*, 02(03), 1–9.
- Arbansyah. (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>
- Asrianda, A., & Zulfadli, Z. (2022). Konsep Finite State Machine dan implementasinya pada Game. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(1), 141. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i1.8352>
- Asyahda, K., Purno, A., & Wibowo, W. (2023). *PERANCANGAN GAME ANDROID NOVEL VISUAL “MALIN KUNDANG” MENGGUNAKAN RENPY VISUAL NOVEL ENGINE* (Vol. 31, pp. 504–512).
- Asyraq, F. A., Hormansyah, D. S., & Mungki Astiningrum. (2020). IMPLEMENTASI FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME SURABAYA MEMBARA. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(2), 11–17. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i2.278>
- Azzmi.H., M. N., Yuhana, U. L., Sulistyani, N., & Husniah, L. (2023). Analyzing the Quality of Game-based Assessment Design in Basic Arithmetic

Operations. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*.
<https://doi.org/10.22219/kinetik.v8i1.1599>

Country and region 2021 Population (People) 2018 Institutions (Institutions)*.
 (n.d.).

Enggar, A., Kusuma, P. D., & Astuti, R. (2022). *Implementasi Finite State Machine Untuk Npc Pada Game 2d Side-Scroll Shooter*.

Fatmawati, L., Priandika, A. T., & Putra, A. D. (2022). Application of Website-Based Fieldwork Practice Information System. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i1.2>

Handoko, K., & Aranski, A. W. (2019). *Rancangan Pemilihan Paket Pelaminan Menggunakan Finite State Automata di Kota Batam*.

Janata, R., Thyo Priandika, A., & Gunawan, R. D. (2022). PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN EDUKASI PENGENALAN SATWA DILINDUNGI DI INDONESIA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 286–294.

Kesuma, H., & Handoko, K. (2021). *SISTEM PAKAR UNTUK MENDETEKSI KERUSAKAN POMPA UTAMA ELEKTRIK PEMADAM GEDUNG BERTINGKAT BERBASIS WEB*.

Napitupulu, J. (2021). PERANCANGAN ANIMASI 2D FIKSI GUNA MEMPELAJARI PENYAKIT SKIZOFRENIA DENGAN JUDUL SPLIT MIND. *Jurnal METHODIKA*, 7(1).

Naratama, A., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Game Visual Novel “Freshmen” sebagai Media Edukasi Etika Bermedia Sosial Sekolah Menengah Atas. *Nirmana*, 23(1), 32–39. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.1.32-39>

Ningsih, K. S., & Aruan, N. J. (2022). *APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN*.

Nofrihensi, S., Iswari, M., Nurhastuti, Kusumastuti, G., & Safaruddin. (2023). *Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas IV*.

Purnomo, I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11, 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>

- Siregar, J. A. S., & Handoko, K. (2022). *PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAH STOK MATERIAL MENGGUNAKAN QR CODE DI PT SP MANUFACTURING BATAM BERBASIS ANDROID*. 06(02).
- Sunarti, R.Y, R., & Damhudi, D. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana Dilengkapi dengan Suara Berbasis Android*. 14(1), 9–16.
- Susanto, R. D., & Dermawan, D. A. (2021). Implementasi Finite State Machine dan Algoritma Naïve Bayes pada Game Lord Of Sewandono. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(01), 71–78. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n01.p71-78>
- Syakti, F. (2019). METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK BERBASIS MOBILE: A REVIEW. In *Jurnal Bina Komputer JBK* (Vol. 1, pp. 82–97).
- Voutama, A., & Novalia, E. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Plakat Wisuda Berbasis Web Menggunakan UML dan Model Waterfall*. 11(1), 36–49.