

DAFTAR PUSTAKA

- Armanto, H. (2015). Penerapan Kinect Berbasis Unreal Engine Pada Game PC. *Dinamika Teknologi*, 7(1), 22–27.
- Boyd, R. A. (2017). *Implementing Reinforcement Learning in Unreal Engine 4 with Blueprint*. 1–30. <http://jewlscholar.mtsu.edu/handle/mtsu/5247>
- Brown, K. A., Billings, A. C., Murphy, B., & Puesan, L. (2018). Intersections of Fandom in the Age of Interactive Media: eSports Fandom as a Predictor of Traditional Sport Fandom. *Communication and Sport*, 6(4), 418–435. <https://doi.org/10.1177/2167479517727286>
- Novitri, B. Q., & Lianto, R. (2020). Perancangan Game Edukasi Agama Katolik dengan Metode Finite State Machine. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 106–117. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.735>
- Palit, A., Tulenan, V., & Najosan, X. B. N. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Adventure Pengenalan Monumen Benteng Moraya. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 483–492. <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27657>
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Smid, A. (2017). *Comparison of Unity and Unreal Engine*. May.
- Sukanto, P. S., & Adnyana, I. K. W. (2018). Game Edukasi Rpg Seal Breaker Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i1.240>
- Yudi Herdiana, S.T., M.T., A. B. R. H. (2019). *Game Simulasi Kerja Praktek Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung Menggunakan Unreal Engine 4*. 06, 21–29.