

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2023). Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital*, 2(1), 33–43. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i1.2371>
- Artur Jalli. (2022, Desember 21). *What Is C#?* Builtin. <https://builtin.com/software-engineering-perspectives/c-sharp>
- Dinda Permatasari, B., Haryanto, H., Zuni Astuti, E., & Dolphina, E. (2022). *Peningkatan Kemenangan Non-Playable Character dalam Permainan Triple Triad Menggunakan Alpha-Beta Pruning* (Vol. 10, Nomor 1).
- Faris, M., Kautsar, A., Haryanto, H., Astuti, E. Z., Mulyanto, E., Rosyidah, U., Kardianawati, A., Informatika, T., Universitas, /, & Nuswantoro, D. (2024). *Penerapan Finite State Machine dalam Perancangan Perilaku Musuh pada Game 2D Platformer bertema Sejarah*. 14, 236–243. <https://doi.org/10.36350/jbs.v14i2>
- Gutiérrez-Sánchez, P., Gómez-Martín, M. A., González-Calero, P. A., & Gómez-Martín, P. P. (2021). *Reinforcement Learning Methods to Evaluate the Impact of AI Changes in Game Design*. www.aaai.org
- James Lafritz. (2021, Mei 26). *Unity's Navigation and Pathfinding*. devgenius.
- Lawande, S. R., Jasmine, G., Anbarasi, J., & Izhar, L. I. (2022). A Systematic Review and Analysis of Intelligence-Based Pathfinding Algorithms in the Field of Video Games. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(11). <https://doi.org/10.3390/app12115499>
- Naharu, A. F., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Akbar, M. A. (2021). *Penerapan Hierarchical Finite State Machine untuk Pengambilan Keputusan Non-Player Character (Studi Kasus: Gim Hack and Slash)* (Vol. 5, Nomor 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Oliver. (2021, Februari 26). *The problem with UnityEngine.Random*. Oliver Both.
- Rafarendra Ardhi Harlanto. (2020, Juli 16). *Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D*. Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>

- Rahadiano, I. D. (2021). Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 49–65. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.37405>
- Riyadi, A., & Ilyas Arsalillah Yuswan Syah, S. (2023). Pengembangan Finite State Machine Agent Pada Game Idle Breeder Development of Finite State Machine Agent in Idle Breeder Game. *Journal of Computing Engineering, System and Science*, 8(2), 542–553. www.jurnal.unimed.ac.id
- Rokhmah, S., Akbar, N., Rais, R., Pakarti, B., Feri Effendi, T., & Fendi Prasetyo, S. (2023). PENINGKATAN KETRAMPILAN DI BIDANG MULTIMEDIA MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN GAME INTERAKTIF BAGI SISWA SMK DI WILAYAH SURAKARTA. *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 05(02), 2023.
- Rumakey, A. M., Dedy Irawan, J., & Wahid, A. (2020). PEMBUATAN GAME 2D “ESCAPE PLAN” DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Nomor 2).
- Satrio, I., Santi Wahyuni, F., & Rudhistiar, D. (2022). PENERAPAN A* PATHFINDING DAN FSM (FINITE STATE MACHINE) PADA GAME “LOST CIVILIZATION” BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 6, Nomor 2).
- Setiawan, M. L., Arbansyah, A., & Suryawan, S. H. (2023). Penerapan Algoritma A* Dan Behaviour Trees Untuk Perilaku Non-Player Character(NPC) Pada Game “The Last Hope” Berbasis Android Menggunakan Unity 2D. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(2), 451–460. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i2.5418>
- Sirait, S., & Calen, C. (2021). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN (DISTRIBUTIVE JUSTICE, PROCEDURAL JUSTICE, INTERNATIONAL JUSTICE) TERHADAP KEPUASAN NASABAH. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis (EK&BI)*, 4(1), 449–459. <https://doi.org/10.37600/ekbi.v4i1.280>
- T Ardyanto, & AR Pamungkas. (2017). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah STMIK AUB* 23 (2).
- Yayan Anandra, Julian Sahertian, & Ardi Sanjaya. (2020). *Implementasi Algoritma Finite State Machine untuk Pergerakan Non Player Character pada Game Petualangan*.