

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afriany, J., Andrea, R., Yulsilviana, E., Wijayanti, S., & Nabile, D. 2018. Program Pengabdian Masyarakat: Alat Bantu Belajar Ilmu Batuan Berbasis Android pada Kelas Geologi Tambang Smk Negeri 1 Sendawar. *Sebatik*, 22(2), 202-210
- [2] Wijayanti, S., Nurhuda, A., & Andrea, R. 2018. Edugame “Etam-Tainment” Pembelajaran Bahasa Kutai dengan Shuffle Random dan Agen Cerdas
- [3] Andrea, R., Akbar, R. I., & Fitroni, M. 2014. Developing battle of Etam earth game agent with finite state machine (FSM) and sugeno fuzzy. *ICCS Proceeding*, 1(1), 184-187.
- [4] Karamian, V. 2016. Building an RPG with Unity 5. x.Packt Publishing Ltd.
- [5] Jones, M. T. 2015. *Artificial Intelligence: A Systems Approach: A Systems Approach*. Jones & Bartlett Learning.
- [6] Andrea, R., & Palupi, S. 2018. Membangun Edugame “Boni Kids–Borneo Animal Kids” Permainan Match-up dengan Teknik Pengacakan Shuffle dan Pengembangan Agen Cerdas dengan Model Finite State Machine (Fsm). *Sebatik*, 19(1), 6-10.
- [7] Hormansyah, Dhebys Suryani, Ariadi Retno T. R. & Dedy Teguh P. 2018. “Implementasi FSM (*Finite Satate Machine*) pada game perjuangan pangeran diponegoro”: Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang Volume 4, Edisi 4.
- [8] Rizqyawan, Muchamad Rizal. 2017. “Pengembangan game *aventure* satria garuda dengan menggunakan metode FSM (*Finite state machine*) dan *Fuzzy logic*”: *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* Vol. 1 No. 1
- [9] Adimah, Lailatul Maulani. 2019. “Implementasi metode finite satate machine (FSM) sebagai pengenlan satwa langka pada game endemic zoo”: *Seminar Nasional FST 2019 Volume 2*
- [10] Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (2016). Penerapan Metode Finite State Machine pada Game “The Relationship”. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 14-22
- [11] Satrya, Rendy. 2019. “Rancang bangun game android *advanture fight hoax* dengan Unity menggunakan metode *finite state machine*”: *Journal of Computer and Information Technology* Vol.3, No.1, (Pages 35-40)
- [12] I. Binanto, “Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir,” in *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*, 2015.
- [13] Setiawan, I., 2016. Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM Online: <http://elektro.undip.ac.id/iwan/perancangan>, p.20.