

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Evel, A., Susanti, & Rahmadden. (2021). Implementasi Metode Finite State Machine Pada Permainan Tradisional Setatak Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, VIII(2), 738-751.
- Albert, & Saragih, S. P. (2021). Rancang Bangun Game RPG Dengan Unreal Engine Berbasis Desktop. *Jurnal Comasie*, IV(5), 105-110.
- Astuti, T. W., Danial, M. I., Abigail, M. Y., Syahputra, F. K., & Dermawan, D. A. (2021). Rancang Bangun Game Arcade "COVID War" Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Journal of Informatics and Computer Science*, II(3), 152-158.
- Dias, L., Enstein, J., & Apriandy, G. M. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, IV(1), 27-34.
- Fasha, L. H., Fauziah, & Gufron, M. (2018). Implementasi Algoritma Collision Detection Pada Game Simulator Driving Car. *Jurnal String*, III(1), 58-65.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D., Wijaya, R. P., & Littik, S. K. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, II(2), 202-212.
- Lisnawati, Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VIII(4), 840-850.
- Mustika, N., Ginting, J. B., & Gustianingsih. (2021). Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak. *Konferensi Nasional Pascasarjana Program Studi Linguistik (KNPPSL)* (ss. 140-144). Medan: TALENTA Publisher Universitas Sumatera Utara.
- Rahadian, M. F., A. S., & Maharani, S. (2016). Penerapan Metode Finite State Maching Pada Game The Relationship. *Jurnal Informatika Mulawarman*, XI(1), 14-22.
- Sifaulloh, H., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine pada Game "Santri on the Road". *Walisongo Journal of Information Technology*, III(1), 11-18.

- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Susdarwono, E. T. (2021). Artificial Intelligence (AI) Drone Dalam Pertahanan: Problem dan Kemajuan. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, III(1), 1-11.
- Sussi, Munadi, R., Prasojoe, R. R., Fitriyanti, N., & Shihab, K. M. (2019). Pembuatan Game Online BoMCleaN sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, V(1), 113-118.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Zede, M. F., Aswandi, & Indrawati. (2017). Pembuatan Game Action Shooter Ninja. *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi dan Komputer*, I(1), 34-38.

