

DAFTAR PUSTAKA

- Armanda, A. F., & Rizqi, M. (2020). *Game 3d Perjuangan Rakyat Surabaya Dalam Pertempuran 10 November 1945 Dengan Belanda Menggunakan Unreal Engine*. 6(2), 87–96.
- Buckingham, D.A. dan Scalon, F. G. (2002). *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance*.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games*. Mit Press.
- Ekasari, Y. (2012). Merancang Game Petualangan “Binggo” Menggunakan Unity 3D Game Engine. *Merancang Game Petualangan “Binggo” Menggunakan Unity 3D Game Engine*, 1–20.
- Foreman, M. K. (2009). *Applications of game theory and search theory to homeland security*. The George Washington University.
- Kaurie, F., & Purwanto, A. (2020). *Pengembangan Teknologi Game Indonesia untuk Game 2D “ HEROES OF INDONESIA ” Menggunakan Unity 2D Engine Berbasis Mobile*. 2, 2483–2494.
- Marzuki, I. (2021). *COVID-19: Seribu Satu Wajah* (A. Karim & J. Simarmata (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=HuAZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR15&dq=buku+covid-19&ots=Y65dIKbRr5&sig=5XRc5IR6qBYvuRjgAxTCxtqwfcQ&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+covid-19&f=false
- Nurhayati, E. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. 7(3), 145–150.

Pujiadi. (2004). *Pengembangan Game Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill And Practice Sebagai Persiapan Siswa*. <http://www.lpmpjateng.go.id>

Putra, D. W. (2016). *GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI*. 1(1), 46–58.

Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (2016). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Relationship.” *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.30872/jim.v11i1.198>

Samsul Huda, A. (2016). *Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite State Machine (FSM) Pada Smartphone*. 1–107.

Saputra, R., Nurhuda, Y. A., Informatika, P. S., & Indonesia, U. T. (n.d.). *IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE PADA PENGEMBANGAN GAME ROLE PLAYING GAMES*.

Setiawan, I. (2006). *Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran, bandung PT Sinar Baru Algesindo*.

Wijaya, S. A. (2009). *Fuzzy State Machine Untuk Menghasilkan Variasi Respon NPC (Non-Playable Character) Pada Game*. Tesis. Surabaya: Institut Teknologi Surabaya.