

DAFTAR PUSTAKA

- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. (2007). Theory of games and economic behavior: 60th anniversary commemorative edition. In *Theory of games and economic behavior*. Princeton university press.
- Sakrani, F., Wibowo, S. A., dan Wahyuni, F. S. (2020). IMPLEMENTASI FINITE STATE MACHINE SEBAGAI KONTROL UNTUK NON PLAYER CHARACTER PADA GAME “LASTRI AND THE LAST TREE.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 128–135.
- Safitra, W. (2020). *PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA NON PLAYER CHARACTER (NPC) GAME ACTION STRATEGY “OUROBOROS.”*
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., dan Zahro, H. Z. (2021). KOMBINASI METODE FINITE STATE MACHINE DAN GAME-BASED LEARNING PADA GAME “ESCAPE FROM COV-MADNESS.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86–93.
- Millington, I. (2009). *Artificial Intelligence for Games*.
- Marín-Lora, C., Chover, M., Sotoca, J. M., dan García, L. A. (2020). A game engine to make games as multi-agent systems. *Advances in Engineering Software*, 140, 102732.
- Ariyana, R. Y., Susanti, N. E., Ath-Thaariq, N. M. R., dan Apriadi, N. R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807.
- Steven Oscar, Imam Sutanto (2024). Rancang Bangun Game Mobile Pencarian

Jejak Untuk Pembelajaran Pramuka Menggunakan Metode Pengembangan Game Development Life Cycle (GDLC). Vol. 4, No 3.

Pratama, A. Y., Kosim, M. A., dan Purnama, D. G. (2024). Pengembangan *game* edukasi antikorupsi mobile 2D “Avoid the Corruption” menggunakan metode GDLC. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 10(1), 156–167.

Mandita, N. F., dan Jati, N. B. K. (2022). Application of Finite State machine in the 3D *game* “Virus Hunter.” *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(2), 90–101.

Sidik, M. D. S., Kusdinar, A. B., dan Asriyanik, A. (2024). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK PENGENALAN SAMPAH ORGANIK, ANORGANIK, DAN B3 DENGAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(6), 11772–11779.

Ricky, R., dan Silalahi, M. (2021). RANCANG BANGUN GAME PLATFORMER BINTANG KECIL MENGGUNAKAN GODOT ENGINE. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 5(2), 75–80.

Khairunnisa, K. (2023). Perbandingan Metode SUS dan PIECES Framework Untuk Mengevaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna SAP pada PTPN IV. *Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering (IJIRSE)*, 3(1), 82–93.