

DAFTAR PUSTAKA

- Apa itu Unity 3D* _ *Eventkampus*. (2018). Retrieved from <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>
- Finite State Machine «Passion Be Engineer*. (2016). Retrieved from <http://blog.ub.ac.id/zulfahmi/2016/04/18/finite-state-machine/>
- Kevin, A. . (2017). Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall. *Simki-Techsain*, 1(7), 1–10.
- Mahardhika, G. P. (2015). *DIGITAL GAME BASED LEARNING DENGAN MODEL ADDIE UNTUK PEMBELAJARAN DOA SEHARI - HARI*. 22. Retrieved from <https://docplayer.info/47177212-Digital-game-based-learning-dengan-model-addie-untuk-pembelajaran-doa-sehari-hari.html>
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). Game RPG ‘ The Royal Sword ’ Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). *Sistem Informasi*, 61–96.
- Mewengkang, A., Tangkawarow, I. R. H., & Kasehung, H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38.
- Rahadian, M. F., Suyatno, A., & Maharani, S. (2018). 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.