

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hafi, M. (2017). Game Endles Runing Si Kancil Menggunakan Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 577–582.
- Apriyandi, D., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2019). Penerapan Endless Runner Game untuk Memperkenalkan Pariwisata Kota Pontianak. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 7(3), 171. <https://doi.org/10.26418/justin.v7i3.30091>
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation & Games Studies*, 1(2), 113–1134.
- donny indra purnama jati, Akhir, sistem informasi jurnal. (2013). Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia. *Tugas Akhir*, 1(1), 1–13.
- Khotimah, K. (2020). *Panduan Desain Grafis*. May, 12. <http://penerbit.cerdas.co.id>
- Knezovic, A. (2022). *147 Mobile Gaming Statistics for 2022 That Will Blow Your Mind | Udonis | Udonis Mobile Marketing Agency*. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-gaming-statistics>
- Krisdiawan, R. A., Rohmana, M. F., & Permana, A. (2020). Pembuatan Game Runaway From Culik Dengan Algoritma Fuzzy Mamdani. *Buffer Informatika*, 6(1), 33–40.
- Nimda. (2012). *Apa itu Sosial Media*. <http://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>
- Novantoro, A. (2016). Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul " Morse". *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- PASARIBU, G. I. (2020). Analisis Dan Implementasi Metode Fuzzy Mamdani Dalam Penentuan Produksi Optimum Di Harian Umum Medan Pos. *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 1(3), 82–91.
- Pratama, A. M., & Armin, A. P. (2019). *PERANCANGAN PERMAINAN*

PLATFORMER NINJA RUNNER MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS DESKTOP DENGAN TOOLS UNITY 2D GAME ENGINE a. 1–12.

- Ridho, E. (2018). *Endless runner concept*. <https://www.giantbomb.com/endless-runner/3015-7179/>
- Rochmawati, I. (2020). *Prinsip-prinsip dalam Desain*.
- Rustandi, N., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2019). Pembuatan Endless Running Game “ Run ’ N Escape ” Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 7(2), 200–205.
- S Ayu, D. L. (2019). *Game Endless Runner 2D Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani*. 45(45), 95–98.
- Saragih, R. R. (2016). Pemrograman dan bahasa Pemrograman. *STMIK-STIE Mikroskil, Desember*, 1–91.
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>