

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., & Risnasari, M. (2016). Penerapan teknologi game berhitung untuk meningkatkan kemampuan matematika pada siswa tingkat sekolah dasar. *EduTic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 48–57. Retrieved from <http://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/2561>.
- Fahrezi, I. A. (2018). *PENGEMBANGAN GAME PLATFORM “ ADVENTURE OF TOM THE BLACK HAIR ” DENGAN MENGIMPLEMENTASIKAN METODE FINITE STATE MACHINE*.
- Kevin, A. A. 2017. *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan metode Waterfall*. [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/70379502fe6ca7d2eebd2827126a7d3d.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/70379502fe6ca7d2eebd2827126a7d3d.pdf). (diakses tanggal 22 Juni 2019).
- Meliani, G.R., A. Suryadi. 2017. *Game Artificial Inteleget: Ram City Tower Dengan Algoritma A\**. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/148/167>. (diakses tanggal 23 Juni 2019).
- Faiztyan, I, F., R.R Isnanto, & D.E Widiyanto. 2015. *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D*. <https://media.neliti.com/media/publications/143018-ID-perancangan-dan-pembuatan-aplikasi-visua.pdf> (diakses tanggal 24 Juni 2019).
- Sindu, I, G, P., M. A Pranata, G.S Santyadiputra. 2017. *Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/11994/pdf> (diakses tanggal 23 Juni 2019).
- Haryanto, H., T Bimantoro. 2016. *Pemodelan Perilaku Musuh Menggunakan Finite State Machine (FSM) Pada Game Pengenalan Unsur Kimia*.

<https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/jais/article/viewFile/1254/933>. (diakses tanggal 23 Juni 2019).

Khoerniawan, R. W., K. Agustini, I M. Putrama. 2018. *Game Edukasi “Penjelajah” Berbasis Virtual Reality*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/13592/8469>. (diakses tanggal 23 Juni 2019).

Verawati, P. D Liksha., 2018. *Aplikasi Akuntansi Pengolahan Data Jasa Service Pada Pt. Budi Berlian Motor Lampung* <https://media.neliti.com/media/publications/277259-aplikasi-akuntansi-pengolahan-data-jasaa847d975.pdf>. (diakses tanggal 30 Juni 2019).

Susiki Nugroho, S. M., Widiastuti, I., Hariadi, M., & Purnomo, M. H. (2013). Fuzzy coordinator based intelligent agents for team coordination behavior in close combat games. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 51(2), 317–323.