

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Usman Nur Hasan, Hendra Pradibta, Firgiawan Zhein Alhaddad “Analisis Perilaku *Non Playable Character* (NPC) Pada Game Menggunakan Fuzzy Sugeno.
- [2]. Yunifa Miftachul Arif, Ady Wicaksono, Fachrul Kurniawan “Pergantian Senjata NPC pada Game FPS Menggunakan Fuzzy Sugeno”
- [3]. Muhammad Azzam Al-Ghifari Habiburrahman, Muhammad Aminul Akbar, Tri Afirianto “Pengembangan Kecerdasan Buatan Objek NPC pada Micro-Games: Karting menggunakan Finite State Machine Unity” Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 5, No. 11, November 2021, hlm. 5135-5144.
- [4]. Syafei Karim “Perubahan perilaku Non-Player Character (NPC) pada Game Arabic Hunter menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan Perceptron” Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi 3 (2) 34-41.
- [5]. Fahrul Pradhana Putra, Vensy Vidya “Metode Navigation Mesh dan Fuzzy State Machine untuk Pencarian Jalur Non Player Character pada 3D Artificial Intelligence Game”.
- [6]. Siti Masripah, Linda Ramayanti “Penerapan Pengujian Alpha dan Beta pada Aplikasi Penerimaan Siswa baru” Jurnal Swabumi Vol 8 No.1 Maret 2020.
- [7]. Ariadie Chandra Nugraha, Moh Khairudin, Deny Budi Hertanto “Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital”

- [8]. Anik Vega Vitianingsih “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini” Jurnal INFORM Vol. 1 No.1.
- [9]. Edvin Batuwael, Arie S.M Lumenta,ST.MT, Virginia Tulenan,SKom.MTI. “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android” E-Journal Teknik Informatika Vol 7 No.1 Januari (2016).
- [10]. Sulaiman Aula, Hendri Ahmadian, Basrul Abdul Majid. “Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarakaya” Cyberspace : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Volume 4, No.1, Maret 2020.