

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(4), 11062-11076. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2031>
- Andi, A., Charles, J., Pribadi, O., Juliandy, C., & Robet, R. (2022). Game Development “Kill Corona Virus” For Education About Vaccination Using Finite State Machine and Collision Detection. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v7i4.1470>
- Azis, N., Putra, W. I., & Fachri, M. (2021). Rancang Bangun Game Visual Novel Edukasi Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Information System*, 1(1).
- Azwar, A., Hamria, H., & Kaharu, M. N. S. (2020). Game Edukasi Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 8(02), 141–150. <https://doi.org/10.33884/jif.v8i02.2481>
- Filus, T. (2017). *Pengenalan Bahasa Pemrograman C#*. Diakses pada 24 Oktober 2023, dari <https://www.codepolitan.com/blog/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b/>
- Husin, N. (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom : Jurnal Esensi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 5(2), 31-36. <https://doi.org/10.55886/infokom.v5i2.279>
- Isma, T., Yuliza, M., Angraini, T., & Susanti, R. (2020). Efektifitas Sensor Elektrokardiograf (EKG) AD8232 Untuk Mendeteksi Kelelahan Pada Saat Penggunaan Smartphone. *Elektron : Jurnal Ilmiah*, 7-11. <https://doi.org/https://doi.org/10.30630/eji.12.1.148>
- Jagdale, D. (2021). Finite State Machine in Game Development. *International Journal of Advanced Research in Science, Communication and Technology*, 384–390. <https://doi.org/10.48175/ijarsct-2062>

- Kumala, A., & Winardi, S. (2020). Aplikasi Pencatatan perbaikan Kendaraan Bermotor Berbasis Android. *Journal Intra Tech*.  
<https://doi.org/10.37030/jit.v4i2.72>
- Kurniawan, M. A. E. (2023). *Sejarah Urutan Versi Android dari yang Paling Awal Sampai Terbaru*. Diakses pada 24 Oktober 2023, dari  
<https://narasi.tv/read/narasi-daily/versi-android>
- Ramadaniati, S., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure of Studies sebagai media pembelajaran. *INTEGER: Journal of Information Technology*. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.120>
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri: Array. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, 2(1), 30–36. Retrieved from  
<https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jsitp/article/view/756>
- Sifaulloh, H., Fadila, J., & Nugroho, F. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine pada Game Santri on the Road. *Walisono Journal of Information Technology*, 3(1), 11-18. doi:<https://doi.org/10.21580/wjit.2021.3.1.7135>
- Universitas Stekom. *Microsoft Visual Studio*. Diakses pada 24 Oktober 2023, dari  
[https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Microsoft\\_Visual\\_Studio](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Microsoft_Visual_Studio)
- Wulandari, D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTs. Undergraduate thesis, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.
- Yulsilviana, E. and Ekawati, H. (2019) Penerapan Metode Finite State Machine (FSM) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo, *Sebatik*, 23(1), pp. 116-123. Available at:  
<https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/4>