

DAFTAR PUSTAKA

- Aptasari, F. W., Falah, M. H., Budiman, B., & Putri, B. K. M. (2025). *Ketidakpedulian Terdidik Di Komunitas Pesisir Analisis Melalui Perspektif Akuntansi Perilaku*. 14, 51–66.
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., Ath-Thaariq, M. R., & Apriadi, R. (2022). Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(6), 796–807. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i6.1129>
- Dianta, I. A. (2021). *Logika dan Algoritma Untuk Merancang Aplikasi Komputer* (D. Danang & N. D. Setiawan, Eds.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Habdi, H., & Supardi, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1).
- Habibi Anang, & Athoillah Muhammad Ibnu. (2025). Pengembangan Game Survival Horror Unity 3D dengan Menerapkan AI pada NPC. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 189–200. <https://doi.org/10.55606/juprit.v4i1.3473>
- Hayati, W., & Ismayani, A. (2025). Implementasi Kebijakan Pencegahan Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2659–2667. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14576>
- Junaidi, A., Yunus, A., & Wiguna, A. S. (2021). *Implemetasi Behavior Tree Pada Perilaku Npc di Game Sidescroller*. 4, 92–103. <https://jurnal.machung.ac.id/index.php/kurawal>
- Kaban, E., Candra Brata, K., & Hendra Brata, A. (2020). *Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile (Studi Kasus PT. PLN)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ*. 8(3), 1615–1626. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Madana, D. K., Jonemaro, E. M. A., & Az-Zahra, H. M. (2021). *Evaluasi User Experience Game Raft menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (GEQ)*. 5(10), 4494–4503. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Najuah, N., Sidiq Ricu, & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, Z. M. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). *Unified Modeling Language (UML) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di SMK Marga Insan Kamil*.
- Senoaji, A. H., Haryanto, H., & Novianto, S. (2023). Implementasi Behaviour Tree Untuk Mengatur Perilaku NPC Musuh Pada Game 2D Platformer`Cyberun`ImplementationPlatformer`Cyberun` Platformer`Cyberun`Implementation of Behaviour Tree for Controlling Enemies NPC Behavior on 2D Platformer Game`Cyberun`. In *Desember* (Vol. 1, Issue 2).
- Setiawan, M. L., Arbansyah, A., & Suryawan, S. H. (2023). Penerapan Algoritma A* Dan Behaviour Trees Untuk Perilaku Non-Player Character(NPC) Pada Game “The Last Hope” Berbasis Android Menggunakan Unity 2D. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(2), 451–460. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i2.5418>
- Soefana, F., Jonemaro, eriq M. A., & Akbar, M. A. (2021). *Penerapan Behavior Tree Untuk Pengambilan Keputusan Non-Player Character Pada Gim Balap* (Vol. 5, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Sultansyah, A., Rahayu, A. S., Yudiana, I., Fauzi, P., Aripin, E. N., & Atmaja, S. A. (2025). Pengujian Black Box Testing Pada Fitur Permohonan Informasi Publik Melalui Website Pemerintah Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5912–5919. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1520>
- Sutanti, A., Komaruddin, M., Mustika, M., & Putri Damayanti. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 9(1), 1–8.
- Wahyu, S. (2022). *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti*. 5, 82–91.
- Wibowo, M. C. (2022). *Membuat Video Game Dengan 3D Unity* (M. C. Wibowo, Ed.). Yayasan Prima Agung Teknik.

Wicaksono, S. R. (2021). *Blackbox Testing Teori dan Studi Kasus* (S. R. Wicaksono, Ed.; 1st ed.). CV. Seribu Bintang.