

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2018). *Fuzzy Logic – Metode Sugeno – Elektronika Portal*.  
<https://elektronika-portal.com/2018/11/25/fuzzy-logic-metode-mamdani/>
- Al, H., & Kom, F. M. (n.d.). *Analisis kebutuhan sistem*. Retrieved July 20, 2021, from <https://pendidikanmu.com/2020/10/analisis-kebutuhan-sistem.html>
- Apa itu system testing? Pengertian system testing dalam Kamus Teknologi Informasi*. (n.d.). Retrieved July 20, 2021, from <https://glosarium.org/arti-system-testing-di-komputer/>
- Apa Itu Usability Testing dan Bagaimana Metodenya?* (n.d.). Retrieved July 20, 2021, from <https://unlimited.id/blog/apa-itu-usability-testing-dan-bagaimana-metodenya/>
- Army, A. P. (2013a). *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas* (p. 3).  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>
- Army, A. P. (2013b). *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas* (p. 3).  
<https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Permainan&oldid=17821457>
- Fantoni, R. (2018). Penerapan Metode Fuzzy Logic Untuk Pembentukan Perilaku Non Player Character Pada Game Adventure Loki Invation. *Jati*, 2(1).
- Febiharsa, D., Sudana, I. M., & Hudallah, N. (2018). Uji Fungsionalitas (BlackBox Testing) Sistem Informasi Lembaga Sertifikasi Profesi (SILSP) Batik Dengan AppPerfect Web Test Dan Uji Pengguna. *JOINED Journal*, 1(2), 117–126. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/view/752>
- Firmansyah, Y., & Udi, U. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 4(1).  
<https://doi.org/10.26905/jtmi.v4i1.1605>
- FreeSound. (2020). *Freesound - Freesound*. Freesound. <https://freesound.org/>
- Hariyanto, R. D., & Industri. (2019). Penerapan Metode Fuzzy Logic Untuk Pembentukan Perilaku Non Player Karakter Pada Game Petualang *Finding Chiko*. 3(1), 251–256.
- HemeraAcademy. (2018). Fungsi Microsoft Visual Studio - Hemera Academy. In *HemeraAcademy*. <https://itlearningcenter.id/fungsi-microsoft-visual-studio/>
- Leonardo, A., Satriawan, B., & Jumeilah, F. S. (2016). Penerapan Logika Fuzzy Mamdani Pada Permainan *Battle Tank*. 2016, 1–10.
- Lie, A. L. (2018). Pengembangan Game “The Last Samurai ” Dengan Menggunakan Metode FSM dan Fuzzy Logic Mamdani. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(2), 19–25.
- Nasri. (2014). Kecerdasan buatan ( Artificial Intelligence ). *Artificial Intelligence*, 1(2), 1–10.
- OpenGameArt.org*. (n.d.). Retrieved July 20, 2021, from <https://opengameart.org/node>
- Pandusarani, G., Brata, A. H., & Jonemaro, E. M. A. (2018). Analisis User Experience Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 940–950. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Pengertian Maintenance (Pemeliharaan): Tujuan, Fungsi & Jenis.* (n.d.). Retrieved July 20, 2021, from <https://sarjanaekonomi.co.id/maintenance/>
- Pengertian Multimedia Adalah: Sejarah, Jenis, Fungsi, Prospek Karier, dst.* (n.d.). Retrieved July 20, 2021, from <https://dianisa.com/pengertian-multimedia/>
- Pengertian Unity | Making Your Game :D.* (n.d.). Retrieved July 20, 2021, from <https://creating-game.blogspot.com/2016/08/pengertian-unity.html>
- Ramsari, N., & Ramadhan, G. (2018). Pembuatan Game Side Scrolling 2D the Naila ' S Survival Berbasis Android. *Jurnal FIKI*, VIII(2), 67–80.
- Robi, S., Toni, I., & Daniel, U. (2018). Penerapan Model Fuzzy Sugeno dan Fuzzy Mamdani menentukan perilaku NPC pada Game. *Julyxxxx, x, No.x(x)*, 1–5.
- Tutorial 1 - Pengenalan Fuzzy - YouTube.* (n.d.). Retrieved August 1, 2021, from [https://www.youtube.com/watch?v=jPiDRsLiV\\_8&list=PLgmSnbffgEYFKv\\_xwkF0JWkejEgqehmnKa](https://www.youtube.com/watch?v=jPiDRsLiV_8&list=PLgmSnbffgEYFKv_xwkF0JWkejEgqehmnKa)