

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, F. (2009). *Rambu Lalu Lintas Jalan Di Indonesia*.
- Dewi, N. R. (2021). *Mengenal white box testing: Jenis dan 6 teknik yang digunakan*. Ekrut. <https://www.ekrut.com/media/white-box-testing-adalah>
- Fauziah, D. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Kompensasi Bagi Mahasiswa Teknik Telekomunikasi Berbasis Android*. 6–12.
- Gregory. (2021). *Uji Validitas dan Reliabilitas Untuk Penelitian [Rumus Lengkap]*. Statmat. <https://www.statmat.net/uji-validitas-dan-reliabilitas/>
- Hardesty, L. (2010). *The MIT Roots Of Google New Software*. https://id.wikipedia.org/wiki/App_Inventor
- Nurdiyanto, A., & Winarno, E. (2018). *Penerapan Metode Collision Detection Pada Game Petualangan Menggunakan Aksara Jawa*. 978–979. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/5983>
- Rahmat. (2013). *Menumbuhkan Kedisiplinan Berlalu Lintas Sejak Dini*. <http://dishub.jabarprov.go.id/artikel/view/126.html>
- Sarfazar Reydhan. (2020). *Netlify*. Wikipedia. https://wikipedia.net/id/Netlify#cite_note-5
- Teri. (2019). *Selama 2019, 329 Kasus Kecelakaan Lalu Lintas di Pontianak*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/hipontianak/selama-2019-329-kasus-kecelakaan-lalu-lintas-di-pontianak-1sUKQNbOzep/full>
- Wikipedia. (2022). HTML5. In *Wikipedia*. <https://id.wikipedia.org/wiki/HTML5>
- Hanafi, Muhammad Murti. 2016. *Game Tukarmatika Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Machine Dan Algoritma A*.
- Hariyanto, B. 2004. *Sistem Manajemen Basis Data: Pemodelan, Perancangan, dan Terapannya*. Informatika: Bandung.

- Ismail, A. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Istiyanto, Jazi Eko. 2014. *Pengantar Elektronika dan Instrumentasi (Pendekatan Project Arduino dan Android)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Buku I)*. Yogyakarta: ANDI.
- Affandi, F. (2009). *Rambu Lalu Lintas Jalan Di Indonesia*.
- Dewi, N. R. (2021). *Mengenal white box testing: Jenis dan 6 teknik yang digunakan*. Ektrut. <https://www.ekrut.com/media/white-box-testing-adalah>
- Fauziah, D. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Kompensasi Bagi Mahasiswa Teknik Telekomunikasi Berbasis Android*. 6–12.
- Gregory. (2021). *Uji Validitas dan Reliabilitas Untuk Penelitian [Rumus Lengkap]*. Statmat. <https://www.statmat.net/uji-validitas-dan-reliabilitas/>
- Hardesty, L. (2010). *The MIT Roots Of Google New Software*. https://id.wikipedia.org/wiki/App_Inventor
- Nurdiyanto, A., & Winarno, E. (2018). *Penerapan Metode Collision Detection Pada Game Petualangan Menggunakan Aksara Jawa*. 978–979. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/5983>
- Rahmat. (2013). *Menumbuhkan Kedisiplinan Berlalu Lintas Sejak Dini*. <http://dishub.jabarprov.go.id/artikel/view/126.html>
- Sarfaraz Reydhan. (2020). *Netlify*. Wikipedia. https://wikipedia.net/id/Netlify#cite_note-5
- Teri. (2019). *Selama 2019, 329 Kasus Kecelakaan Lalu Lintas di Pontianak*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/hipontianak/selama-2019-329-kasus-kecelakaan-lalu-lintas-di-pontianak-1sUKQNbOzep/full>

- Wikipedia. (2022). HTML5. In *Wikipedia*. <https://id.wikipedia.org/wiki/HTML5>
- Rostianingsih, S.; Satiabudhi, G.; dan Wijaya, H. K. 2013. Game Simulasi Finite State Machine Untuk Pertanian Dan Peternakan. Konferensi Nasional Sistem Informasi.
- Safaat, N. 2012. Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Setiawan, I. 2006. Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, R. A. dan Shalahuddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Supardi, Y. 2012. Sistem Operasi Andal Android. Jakarta: Elex Media Komputindo,
- Tjandra, Cristianto. 2011. Dasar Pembuatan Game Edukasi Interaktif Untuk Mendukung Pemahaman Percentage Pada Siswa Sekolah.
- Alamsyah, F., Diwa, W., & Yunus, A. (2019). Implementasi Algoritma Collision Detection Dan Finite State Machine Untuk Karakter Musuh Pada Game Bertipe Metroidvania. *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(2), 8–13. <https://doi.org/10.21067/jtst.v1i2.3062>
- Samsul Huda, A. (2016). *Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite State Machine (Fsm) Pada Smartphone*. 1–107.
- Arfyanti, I., Salmon, S., Nursobah, N., & Suryani, S. (2021). Development Zombie Hunter Battleground With Finite State Machine Dan Collision Detection. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 3(3), 12–18. <https://doi.org/10.36085/jtis.v3i3.1392>

Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. 1(1), 27–34.

Abbas, Y., Winarno, E., Studi, P., Informatika, T., Informasi, F. T., & Stikubank, U. (2018). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Angka Dalam Bahasa Inggris. 2012, 347–352.