

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya. M, Kodrat. I.S, dan Christyono. Y. 2015. Perancangan *Game* Edukasi Plat form Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan *Contract 2*. TRAINSIENT. Vol 4. No 1. UNDIP. Semarang.
- Avianti Agus, Nuniek, 2008. *Mudah Belajar Matematika untuk kelas VIII*. Buku Sekolah Elektronik. Jakarta. 2008. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Bimbi. Sushadiyati. 2012. Agen Cerdas *Autonomous* Berbasis *Finite State Machine (FSM)* Untuk Seleksi Supplier Dalam Proses Supply Chain Manajemen. ITS. Surabaya.
- Haryanto. Harry. 2010. Agen Cerdas Kompetitif Berbasis *Finite State Machine* Dalam Game Pembelajaran Untuk Anak. Vol 9 No 2. UDINUS. Semarang.
- Huda. Ahmad. S. 2016. Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite State Machine (FSM) Pada Smartphone. Skripsi. UIN. Malang.
- Setiawan. Iwan. 2006. Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM. UNDIP. Semarang.
- Sulistyanto. Wakit. 2013. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kraton Yogyakarta. UNY. Yogyakarta.
- Rostianingsih. S, Gregorius. S.B, dan Hans. K.W. 2012. Game Simulasi Finite State Machine Untuk Pertanian Dan Pertenakan. Universitas Kristian Wijaya. Surabaya.
- Rostika. Deti. 2008. Pembelajaran Volume Bangun Ruang Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Siswa Sekolah Dasar. JURNAL. Nomor 9. Bandung,