

DAFTAR PUSTAKA

- Andalantama, Y. (2022). *Rancang Bangun Game Bergenre First Person Shooter (FPS) (Tugas Akhir)*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Palangkaraya.
- Arrahma, S. A., & Mukhaiyar, R. (2023). Pengujian ESP32-Cam Berbasis Mikrokontroler ESP32. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 4(1), 60–66.
- Budinugroho, G., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Infografis Sejarah Konsol Video Game Era 1980-an Dan 1990-an. *Jurnal Barik*, 4(3), 75–89.
- Daniel, S. (2017). Pengembangan Game Battle Tank – When Fight Is The Last Coice Menggunakan Metode FSM (Finite State Machine). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 290–295.
- Effendi, R., Salahuddin, & Usmardi. (2020). Kendali Senapan Menggunakan Joystick Berbasis Mikrokontroler ATMega32 Dengan Modul NRF24L01. *Jurnal Listrik Telekomunikasi Elektronika*, 17(2), 61–68.
- Firdaus, B. K. (2011). Aplikasi Accelerometer Sebagai Kendali (Joystick) Permainan Bola Sodik Berbasis Modul Game Xgs Avr 8-Bit. *Jurnal Teknik Elektro*, 1(3), 1–7.
- Gunawan, D., Athariq, & Aswandi. (2017). Meningkatkan Behaviour NPC Pada Game 3D Survival Menggunakan Metode Markov. *Jurnal Infomedia*, 2(1).
- Hakiki, M. I., Darusalam, U., & Nathasia, N. D. (2020). Konfigurasi Arduino IDE Untuk Monitoring Pendeteksi Suhu dan Kelembapan Pada Ruang Data Center Menggunakan Sensor DHT11. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 150–156.
- Hansen, Darmanto, T., & Kartono. (2019). Rancang Bangun Game 3D Czel Berbasis Android Dengan Metode Linear Congruential Generator. *Jurnal Widyadharmma*, 2(1), 1–12.
- Kahir, J. P., Kurniawan, W., & Maulana, R. (2019). Implementasi Pengaturan Jarak Tendangan Prototipe Kaki Robot pada Kaki Manusia Menggunakan Sensor Gyroscope dan Accelerometer dengan Metode PID. *Jurnal Pengembangan*

- Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(1), 695–701.
- Khamdi, N., Tianur, & Yudha, R. P. (2022). Aplikasi Joystick Sebagai Pengendali Pada Rancang Bangun Robot Panahan Berbasis Arduino Mega. *CYCLOTRON: Jurnal Teknik Elektro*, 5(1), 81–86.
- Kusumah, H., & Pradana, R. A. (2019). Penerapan Trainer Interfacing Mikrokontroler Dan Internet of Things Berbasis Esp32 Pada Mata Kuliah Interfacing. *Journal Elektronika*, 5(2), 120–134.
- Muliadi, Imran, A., & Rasul, M. (2020). Pengembangan Tempat Sampah Pintar Menggunakan ESP32. *Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 17(2), 73–79.
- Pflug, F., & Fingscheidt, T. (2013). Robust Ultra-Low Latency Soft-Decision Decoding Of Linear PCM Audio. *IEEE Transactions on Audio, Speech and Language Processing*, 21(11), 2324–2336.
- Pradana, D. P. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure In Dark Territory. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), 1–7.
- Putri, S. E., & Harmadi. (2017). Rancang Bangun Sistem Pengukuran Frekuensi Getaran Akustik pada Speaker Piezoelektrik Menggunakan Sensor Serat Optik. *Jurnal Fisika Unand*, 6(1), 47–52.
- Rahina, N., Usreg, T. U., & Wandah, W. (2017). Pengembangan Game Simulasi Tari Kreasi Khas Semarang dengan Memanfaatkan Sensor Gerak (Motion Capture). *Jurnal Imajinasi*, 11(1), 1–8.
- Satiawan, I. N. W., Supriono, Citarsa, I. B. F., Suksmadana, I. M. B., & Warindi. (2021). Teknik Pengisian Ulang Baterai Alkaline Nonrecharable Bekas Untuk Memperpanjang Umur Pemakaian. *Jurnal Sains Teknologi & Lingkungan*, 8(1), 147–154.
- Subandi, Novianta, M. A., & Athallah, D. F. (2021). Rancang Bangun Pembatasan Pemakaian Air Minum Berbasis Arduino Mega 2560 Pro Mini Dengan Sensor Water Flow Yf-S204. *Jurnal Elektrikal*, 8(2), 1–9.
- Wedha, B. Y., Wedha, A. B. P. B., & Haryono. (2022). Design And Build Mini Digital Scale Using Internet Of Things. *Sinkron : Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, 6(2), 405–412.

Zamfir, E. M., Avram, M., Radu, M., Stănescu, C., & Predușcă, G. (2023). Thermal Scanning System Using Arduino Nano. *Scientific Bulletin of Electrical Engineering Faculty*, 23(1), 64–71.