	<b>UNIVERSITAS TELKOM</b>	No. Dokumen	
	<b>Jl. Telekomunikasi No. 1 Ters. Buah Batu Bandung 40257</b>	No. Revisi	
	<b>FORMULIR LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b>	Berlaku efektif	

**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

**MEMBUAT PERGERAKAN *NON-PLAYER CHARACTER*  
(NPC) MENGGUNAKAN ALGORITMA DIJKSTRA**  
*MAKING MOVEMENT OF NON-PLAYER CHARACTER (NPC) USING THE  
DIJKSTRA ALGORITHM*

Telah disetujui dan disahkan sebagai Tugas Akhir II  
Program S1 Teknik Komputer  
Fakultas Teknik Elektro  
Disusun oleh :

**I MADE FEBI NANDA MUSTIKA**  
**1103154103**

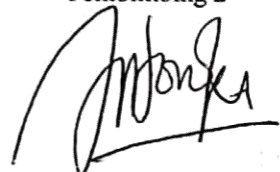
Bandung, januari 2020  
Menyetujui,

Pembimbing 1



Andrew Brian Osmond, S.T., M.T  
NIP : 14860078

Pembimbing 2



Anton Siswo Raharjo Ansori, S.T., M.T.  
NIP : 15870031