

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN PERILAKU *NON-PLAYER CHARACTER*
HEWAN TERNAK PADA GAME “*HAPPY FARM*”
MENGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE**

**(*IMPLEMENTATION OF NON-PLAYER CHARACTER
BEHAVIOR OF LIVESTOCK ANIMALS IN THE "HAPPY
FARM" GAME USING FINITE STATE MACHINE METHOD*)**

Telah disetujui dan disahkan sebagai Buku Tugas Akhir

Program Studi Teknik Komputer

Fakultas Teknik Elektro

Universitas Telkom

Disusun oleh:

MOHAMAD REDZA TRI PUTRA SUTISNA

1103184021

Bandung, 20 Agustus 2022

Pembimbing I



Dr. PURBA DARU KUSUMA S.T., M.T.
NIP. 10800047

Pembimbing II



ASHRI DINIMAHARAWATI S.Pd., M.T.
NIP. 20930008