

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Penerapan Algoritma FSM dan Behavior Tree Untuk Mengatur Perilaku Non-Player Character Pada Role Playing Game Monster Attack". Penyusunan laporan ini dilakukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Informatika Strata Satu (S1) di Universitas Siliwangi.

Penulis menyadari telah melibatkan banyak pihak dalam penyusunan laporan ini, sehingga dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Eng. Ir. H. Aripin selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
2. Bapak Ir. Rianto, S.T., M.T. selaku Ketua Prodi Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
3. Bapak Dr. Ir. Eka Wahyu Hidayat, S.T., M.T., MCE. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan saran, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan laporan ini.
4. Bapak Ir. Firmansyah Maulana Sugiartana Nursuwars, S.T., M.Kom., IPM., AER. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan berupa masukan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan laporan ini.

5. Bapak Dr. Ir. Aradea, S.T., M.T.. selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama perjalanan akademik penulis.
6. Seluruh staf dosen pengajar dan karyawan di lingkungan Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi.
7. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral, material, dan doa yang tiada hentinya
8. Keluarga yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan doa restu.
9. Keluarga besar poppunk tasik yang selalu memberikan suport dan juga memberikan banyak pengalaman yang sangat berharga bagi penulis.