

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN FSM DAN *BEHAVIOR TREE* UNTUK MENGONTROL
PERILAKU *NON-PLAYER CHARACTER* PADA *ROLE PLAYING GAME*
MONSTER ATTACK

TUGAS AKHIR

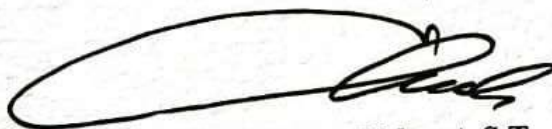
Oleh:

Nama : Muhamad Akbar Firdaus

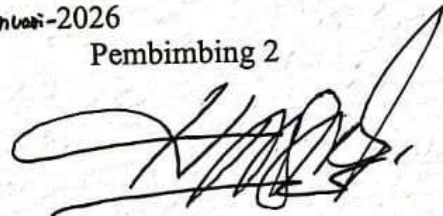
NPM : 217006025

Menyetujui,
Tasikmalaya, 27 Januari 2026
Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Ir. Eka Wahyu Hidayat, S.T.,
M.T., MCE
NIP. 197705222021211004



Ir. Firmansyah Maulana Sugiartana
Nursuwars, S.T., M.Kom.
NIP. 198312052021211001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Siliwangi Tasikmalaya

Ketua Program Studi
Informatika



Prof. Dr.Eng. Ir. H. Aripin, IPU.,
ASEAN Eng.
NIP. 196708161996031001



Ir. Rianto, M.T., MTA.
NIP. 198412242021211001