

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PROCEDURAL CONTENT GENERATION
PADA LEVEL GAME DUNGEON 2D MENGGUNAKAN
RANDOM WALK DAN BINARY SPACE PARTITIONING**



PRADIPA PRIHADI

19/445646/PA/19470

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER DAN ELEKTRONIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS GADJAH MADA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI (RISET AKADEMIK)


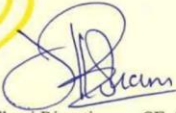
IMPLEMENTASI PROCEDURAL CONTENT GENERATION PADA LEVEL
GAME DUNGEON 2D MENGGUNAKAN RANDOM WALK DAN BINARY
SPACE PARTITIONING

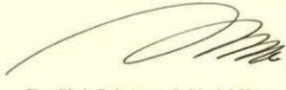
Telah dipersiapkan dan disusun oleh

Pradipta Prihadi
19/445646/PA/19470

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2023

Susunan Tim Penguji

 
Prof. Drs. Retantyo Wardoyo, M.Sc., Ph.D. Dr. Mardhani Riasetiawan, SE Ak, M.T
Ketua Penguji Anggota Penguji


Dr. Sigit Priyanta, S.Si., M.Kom.
Pembimbing Pertama

Menggetahui,
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Pengajaran
dan Ilmu Sosial dan Ilmu Kesehatan
Universitas Gadjah Mada


Prof. Drs. Roto, M.Eng., Ph.D.
NIP. 196711171993031020