

PROYEK AKHIR

ANALISIS PERBANDINGAN METODE *FINITE STATE MACHINE*
DAN *BEHAVIOR TREE* UNTUK PENGEMBANGAN KECERDASAN
MUSUH DALAM GANYANG SETAN ALAS! THE GAME



Oleh:

MUHAMMAD LUTHFI AZZAHRA RAMMADHANI

21/478530/SV/19332

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
D-4 TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS GADJAH MADA

2025

HALAMAN PENGESAHAN PROYEK AKHIR

Judul : Analisis Perbandingan Metode *Finite State Machine* dan *Behavior Tree* untuk Pengembangan Kecerdasan Musuh dalam Ganyang Setan Alas! The Game!
Nama : Muhammad Luthfi Azzahra Rammadhani
Program Studi : D-4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Pembimbing : Yusron Fuadi, S.Sn., M.Sn.
Waktu Pengujian : Senin, 16 Juni 2025, pukul 10.00, Ruang CM 102, Lt.1

Telah dipertanggungjawabkan dan diuji oleh Tim Penguji serta disetujui dan disahkan sebagai syarat kelengkapan studi jenjang Sarjana Terapan Program Studi D-4 Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada

Yogyakarta, Senin, 16 Juni 2025

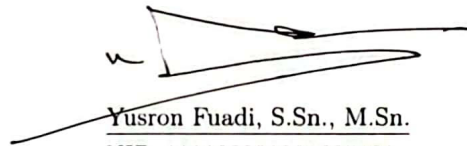
Diterima dan disetujui oleh,

Ketua Penguji

Pembimbing/Sekretaris Penguji



Dr. Eng. Ganjar Alfian, S.T., M.Eng.
NIP. 111198701202201101



Yusron Fuadi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 111198301201605101

Anggota Penguji,



Dinar Nugroho Pratomo, S.Kom., M.IM., M.Cs.
NIP. 111199407202002101

Mengetahui,

Ketua Departemen
Teknik Elektro dan Informatika

Ketua Program Studi
Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak



Ir. Nur Rohman Rosyid, S.T., M.T.,
D.Eng., IPM
NIP. 111197510201206101



Dr. Umar Fauzi, S.Kom., M.Cs.
NIP. 111198212201610101