

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Arif Ramdani
NPM : 2113211079
Program Studi : S1 Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : Implementasi Logika *Fuzzy*, *Finite State Machine* Dan *Pathfinding* Dalam Simulasi Game Interaktif (Studi Kasus: Perilaku Beruang Madu)

Telah dipertahankan pada Sidang Tugas Akhir Semester Ganjil Tahun 2025 di hadapan para penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST) pada Fakultas Teknik Program Studi S1 Teknik Informatika Universitas Sangga Buana.

Diterima dan Disetujui
Bandung, 29 Agustus 2025

Pembimbing


Gunawansyah, S.T., M.Kom., MOM., MCP., MTA.
NIDN. 0420027907

Penguji I


Beki Subaeki, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIDN. 0405098202

Penguji II


Riffa Haviani Laluma, S.Kom., M.T., MTA.
NIDN. 0011067301

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Gunawan, S.T., M. Kom., MOS., MTA., MCE.
NIDN. 0404027604