

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh. Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Pengembangan Perilaku *Non Player Character* Pada Game Anak “*Happy Farm*” Menggunakan Metode Finite State Machine” dengan baik. Tidak lupa selawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan besar nabi Muhammad shallallahu alaihi wasallam.

Tujuan penyusunan Tugas Akhir ini untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik program studi S1 Teknik Komputer, Fakultas Teknik Elektro, Universitas Telkom. Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan dimasa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk para pembacanya.

Bandung, 20 Agustus 2022

Penulis,

Mohamad Redza Tri Putra Sutisna