

**IMPLEMENTASI *FINITE STATE AUTOMATA* PADA *EDUCATIONAL GAME* UNTUK  
OPTIMALISASI KEMAMPUAN *COMPUTATIONAL THINKING* SISWA**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari  
persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Komputer  
pada Departemen Pendidikan Ilmu Komputer  
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh:

**Endah Nursalehah**

NIM 1200212

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2017**

Endah Nursalehah, 2017

*IMPLEMENTASI FINITE STATE AUTOMATA PADA EDUCATIONAL GAME UNTUK OPTIMALISASI KEMAMPUAN  
COMPUTATIONAL THINKING SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**IMPLEMENTASI *FINITE STATE AUTOMATA* PADA *EDUCATIONAL GAME* UNTUK  
OPTIMALISASI *COMPUTATIONAL THINKING* SISWA**

Oleh

Endah Nursalehah

NIM 1200212

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Endah Nursalehah 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi,  
atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Endah Nursalehah, 2017

*IMPLEMENTASI FINITE STATE AUTOMATA PADA EDUCATIONAL GAME UNTUK OPTIMALISASI KEMAMPUAN  
COMPUTATIONAL THINKING SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**IMPLEMENTASI *FINITE STATE AUTOMATA* PADA *EDUCATIONAL GAME* UNTUK  
OPTIMALISASI *COMPUTATIONAL THINKING* SISWA**

Oleh

Endah Nursalehah

NIM 1200212

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I,**

Harsa Wara Prabawa, M.Pd.

NIP. 198008102009121003

**Pembimbing II,**

Yaya Wihardi, M.Kom.

NIP. 198903252015041003

Mengetahui.

**Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer**

Prof. Dr. Munir, M.IT.

NIP 196603252001121001

Endah Nursalehah, 2017

*IMPLEMENTASI FINITE STATE AUTOMATA PADA EDUCATIONAL GAME UNTUK OPTIMALISASI KEMAMPUAN  
COMPUTATIONAL THINKING SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu