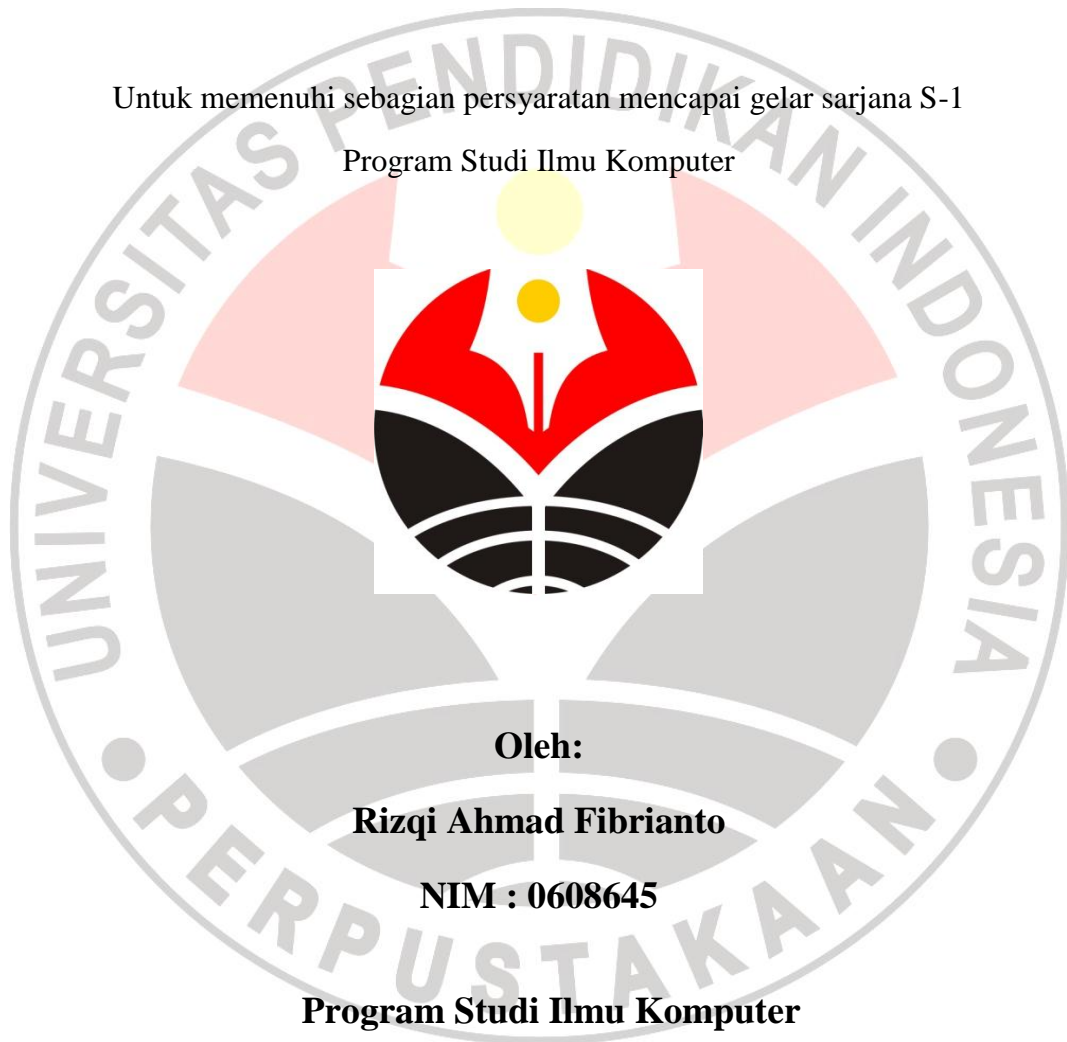


KECERDASAN BUATAN PADA AUTOMATION BOT MULTIPLAYER GAME DENGAN FINITE-STATE MACHINE DAN FUZZY LOGIC

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar sarjana S-1

Program Studi Ilmu Komputer



Oleh:

Rizqi Ahmad Fibrianto

NIM : 0608645

Program Studi Ilmu Komputer

Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Pendidikan Indonesia

Bandung, Juni 2013

KECERDASAN BUATAN PADA AUTOMATION BOT MULTIPLAYER GAME DENGAN FINITE-STATE MACHINE DAN FUZZY LOGIC

Oleh

Rizqi Ahmad Fibrianto

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom) pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam

© Rizqi Ahmad Fibrianto 2013
Universitas Pendidikan Indonesia

← Juni 2013 →

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

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

**KECERDASAN BUATAN PADA AUTOMATION BOT
MULTIPLAYER GAME DENGAN FINITE-STATE
MACHINE DAN FUZZY LOGIC**

Rizqi Ahmad Fibrianto

0608645

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,

Rosa Ariani Sukamto, M.T.

NIP. 198109182009122003

Pembimbing II,

Muhammad Nursalman, MT.

NIP. 197909292006041002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komputer

Rasim, M.T.

NIP. 197407252006041002