

**IMPLEMENTASI ALGORITMA PERLIN-NOISE
UNTUK PROCEDURAL OBJECT GENERATION
DENGAN LAYER-BASED DAN OVERLAPPING
DETECTION DALAM VIDEO GAME
MENGUNAKAN UNITY ENGINE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
(S1)

**IRSHAL MULKY H
10120146**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2024**