

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

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

IRSHAL MULKY HERLAMBA
10120146

Telah disetujui dan disahkan di Bandung pada tanggal :

31 Agustus 2024



Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Maulana M. Kom., Ph.D.
NIP. 41277006134

Pembimbing

Irfan Maliki, S.T., M.T.
NIP. 41277006019

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Teknik dan Ilmu Komputer



Assoc. Prof. Dr. Ir. Herman S. Soegoto, MBA
NIP. 412770002