

**PROCEDURAL CONTENT GENERATION MENGGUNAKAN  
PARTICLE SWARM OPTIMIZATION UNTUK PEMBUATAN LEVEL  
PADA GAME 2D ENDLESS RUNNER**

**SKRIPSI**

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

**WILLSON**

**10118115**



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

**2023**