

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN METODE *REINFORCEMENT
LEARNING* DAN METODE *FINITE-STATE MACHINE*
TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA
(STUDI KASUS: PENGEMBANGAN *GAME MECHA RUNNER*)**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer di
Jurusan Informatika Universitas Jenderal Soedirman

Program Studi S1 Informatika

Jurusan Informatika



Disusun oleh:

ALVIN ARYANTA SUWARDONO

H1D021039

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN/PROGRAM STUDI INFORMATIKA

PURWOKERTO

2025