

**RANCANG BANGUN APLIKASI *GAME* EDUKASI *COVID-19* DENGAN
METODE *FINITE STATE MACHINE***

SKRIPSI



Oleh :

Bagus Laksana Samudra

2120190340

Pembimbing 1 : Rahmat Irsyada, M.Pd

Pembimbing 2 : Sahri, M.Pd. I.

UNUGIRI
BOJONEGORO
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI *GAME* EDUKASI *COVID-19* DENGAN
METODE *FINITE STATE MACHINE***

SKRIPSI

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

Bagus Laksana Samudra

2120190340

Pembimbing 1 : Rahmat Irsyada, M.Pd

Pembimbing 2 : Sahri, M.Pd. I.

UNUGIRI
BOJONEGORO

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI

2021