

SKRIPSI

GAME* EDUKASI BILANGAN PECAHAN MENGGUNAKAN METODE *FINITE STATE MACHINE* DAN *PROBLEM SOLVING* BERBASIS *ROLE PLAYING GAME

Oleh :

**Argi Tri Permana Aji
(065115067)**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2019**

SKRIPSI

***GAME* EDUKASI BILANGAN PECAHAN MENGGUNAKAN**

**METODE *FINITE STATE MACHINE* DAN *PROBLEM SOLVING*
BERBASIS *ROLE PLAYING GAME***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Jurusan Ilmu
Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Oleh :

Argi Tri Permana Aji
(065115067)



**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2019**