

IMPLEMENTASI PROCEDURAL TERRAIN GENERATION PADA GAME “FINDING ANIMAL” MENGGUNAKAN ALGORITMA PERLIN NOISE

TUGAS AKHIR

Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 di Program Studi Informatika, Jurusan
Informatika, Fakultas Teknik Industri, Universitas Pembangunan Nasional
“Veteran” Yogyakarta



Disusun oleh :

Istian Muhammad Wahyu Setiawan

123190107

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
JURUSAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
YOGYAKARTA**

2025