

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer (S.Kom.)

pada

Program Studi S-1 Informatika

Jurusan Teknologi Elektro, Informatika dan Bisnis

Fakultas Sains dan Teknologi Informasi

Institut Teknologi Kalimantan

Judul Tugas Akhir:

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI JIGSAW PUZZLE KEBUDAYAAN
INDONESIA MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFLE
DENGAN METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D)**

Oleh:

Rifqah Azzah Mu'tashimah

NIM. 11211076

Disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir:

- | | |
|--|---------------|
| 1. Nur Fajri Azhar, M.Kom., CIISA | Pembimbing I |
| 2. Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T. | Pembimbing II |
| 3. Bowo Nugroho, S.Kom., M.Eng. | Penguji I |
| 4. Aninditya Anggari Nuryono, S.T., M.Eng. | Penguji II |



BALIKPAPAN
JUNI, 2025