

**IMPLEMENTASI ALGORITMA GADDAG DAN NEGASCOUT
UNTUK OPTIMALISASI *COMPUTER PLAYER* DALAM
PERMAINAN *SCRABBLE***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Ilmu Komputer



Oleh:

Renisa Suryahadikusumah

1005215

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2014

**IMPLEMENTASI ALGORITMA GADDAG DAN *NEGASCOUT* UNTUK
OPTIMALISASI *COMPUTER PLAYER* DALAM PERMAINAN
*SCRABBLE***

Oleh
Renisa Suryahadikusumah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Renisa 2014
Universitas Pendidikan Indonesia
Oktober 2014

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**IMPLEMENTASI ALGORITMA GADDAG DAN NEGASCOUT UNTUK
OPTIMALISASI COMPUTER PLAYER DALAM PERMAINAN SCRABBLE**

RENISA SURYAHADIKUSUMAH

1005215

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

Pembimbing I,

Rosa Ariani Sukanto, M.T.
NIP. 198109182009122003

Pembimbing II,

Harsa Wara P, M.Pd
NIP. 198008102009121003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komputer

Jajang Kusnendar, M.T.
NIP. 197506012008121001