

**IMPLEMENTASI *MINIMAX* DENGAN *ALPHA BETA PRUNING*  
TERHADAP PERMAINAN OTTJIN**

**SKRIPSI**

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



**Oleh  
Robby Cahyadi  
0608805**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2013**

**IMPLEMENTASI *MINIMAX* DENGAN *ALPHA BETA PRUNING*  
TERHADAP PERMAINAN OTTJIN**

Oleh

Robby Cahyadi

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

© Robby Cahyadi 2013

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2013

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 *MINIMAX* DENGAN *ALPHA BETA PRUNING*  
TERHADAP PERMAINAN *OTTJIN***

**ROBBY CAHYADI**

**0608805**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:**

**Pembimbing I,**

**Jajang Kusnendar, M.T.**  
**NIP: 197506012008121001**

**Pembimbing II,**

**Rasim, M.T.**  
**NIP: 197407252006041002**

**Mengetahui,**

**Ketua Prodi Ilmu Komputer**

**Rasim, M.T.**  
**NIP: 197407252006041002**