

**IMPLEMENTASI ALGORITMA *GREEDY* DAN *MINIMAX* DENGAN
OPTIMASI *ALPHA BETA PRUNING* DALAM GAME HALMA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi
Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Ilmu Komputer



diajukan oleh :

Muhammad Nur Kholish

1002478

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

2017

**IMPLEMENTASI ALGORITMA *GREEDY* DAN *MINIMAX* DENGAN
OPTIMASI *ALPHA BETA PRUNING* DALAM GAME HALMA**

Oleh
Muhammad Nur Kholish

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

© Muhammad Nur Kholish 2017
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2017

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.

MUHAMMAD NUR KHOLISH

**IMPLEMENTASI ALGORITMA *GREEDY* DAN *MINIMAX* DENGAN
OPTIMASI *ALPHA BETA PRUNING* DALAM *GAME HALMA***

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :

Pembimbing I

Rasim, M.T.

NIP. 197407252006041002

Pembimbing II

Rosa Ariani Sukamto, M.T.

NIP. 198109182009122003

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT.

NIP. 196603252001121001