

**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**