

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI QLEARNING PADA GAME STRATEGI AUTO CHESS” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana pada Program Sarjana Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupu spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Lilis Siti Mulyati selaku ibu yang selalu senantiasa mendukung dan memberikan semangat dan doa.
2. Aep Lili saprudin selaku ayah yang selalu memberikan inspirasi serta dukungan baik secara fisik maupun non fisik.
3. Nelly Indriani Widiastuti, S.Si., M.T. selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia , sekaligus pembimbing yang telah memberikan saran serta arahan terkait pembuatan skripsi ini.
4. Seluruh Teman-teman IF-5 Unikom, yang selalu memberikan dukungan dan masukan tertama kepada, Rahman, Eep, Daniar, Hamdani, Taofik, Rikan, Ranovan, Ahamad, Agum, Vernandy dan juga Ginanjar.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Bandung, Maret 2020

Penulis