

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Algoritma *Max Min Ant System* Untuk Menghasilkan Yang Optimal Pada Permainan Othello”.

Skripsi yang dibuat ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika di Universitas Komputer Indonesia. Dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas izin, pertolongan, petunjuk, ilmu dan kemudahan selama pengerjaan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat dan kasih sayang yang tiada habisnya sehingga penulis dapat terus berusaha dalam menyelesaikan kuliahnya.
3. Bapak Galih Hermawan, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penyusunan laporan skripsi ini.
4. Ibu Kania Evita Dewi, S.Pd., M.Si selaku reviewer, yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis dan membimbing penulis selama proses pengerjaan laporan skripsi.
5. Seluruh dosen Teknik Informatika yang telah memberikan banyak ilmu yang berharga untuk penulis.
6. Teman-teman kelas IF-17 angkatan 2015 yang telah bersama-sama melawati masa kuliah dan saling mendukung satu sama lain.
7. Pihak-pihak lain yang juga membantu penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah penulis terima dengan kebaikan yang berlipat dan harapan penulis semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Bandung, Februari 2020

Penulis