IMPLEMENTASI ALGORITMA *LAYER-BY-LAYER* UNTUK MENYELESAIKAN PERMAINAN *RUBIKS CUBE*

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana
Program Strata Satu Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia

RAHMI DJOHAN
10107823

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2011