LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI *Q-LEARNING* YANG DIKOMBINASIKAN DENGAN *BACKPROPAGATION* PADA *AGENT* YANG MEMAINKAN PERMAINAN *FLAPPY BIRD*

ARDIANSYAH

NIM. 10112230

Telah disetujui dan disahkan di Bandung sebagai Tugas Skripsi pada tanggal:

18 Agustus 2015

Menyetujui,

Pembimbing

Ednawati Rainarli, S.Si., M.Si.

NIP. 41277006125

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer	Ketua Program Studi Teknik Informatika
Prof. Dr. H. Denny Kurniadie, Ir., M.Sc.	Irawan Afrianto, S.T., M.T.
NIP. 412770015	NIP. 41277006009