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

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana

ARDIANSYAH

10112230



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2016