IMPLEMENTASI ALGORITMA ANT COLONY OPTIMIZATION UNTUK MENCARI LANGKAH PENYELESAIAN DALAM PERMAINAN SKYSCRAPER PUZZLE

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana

ARIF BUDIMAN
10111437

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2016