LEMBAR PENGESAHAN

PENYELESAIAN PERMAINAN *RUBIK'S CUBE*
MENGGUNAKAN *NEURAL NETWORK BACKPROPAGATION*

TAUFIK SETIYADI
NIM. 10110012

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

9 Februari 2017

Menyetujui,
Pembimbing

Galih Hermawan, S.Kom, M.T.
NIP. 41277006022

Dekan Fakultas
Teknik dan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Denny Kurniadie. Ir., M.Sc.
NIP. 412770015

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Irvan Afrianto, S.T., M.T.
NIP. 41277006009