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

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana

TAUFIK SETIYADI
10110012

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2017