KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T karena dengan rahmat dan karunia-nya shingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "PENYELESAIAN PERMAINAN *RUBIK'S CUBE* MENGGUNAKAN *NEURAL NETWORK BACKPROPAGATION*" sebagai syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan seluruh pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Galih Hermawan, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Irfan Maliki, S.T., M.T. selaku dosen reviewer
3. Ibu Ken Kinanti Purnamasari, S.Kom., M.T. selaku dosen penguji
4. Seluruh dosen di Universitas Komputer Indonesia khususnya pada Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
5. Kawan-kawan seperjuangan Agung Maulana Putra, Ari Tresnawan, Yusuf Dwi Arya, Muklis Sulaen, Adhi Stria Harpan Syah, Adhie Prasetyo, Reza Fahrevi, Rian Ferdiana, Ismawan Munadi, Heinbert Chrissteven P, Arie Prima Anggara yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada teman-teman IF-1 2010 yang selalu memberikan doa dan motifakasi ke saya agar selalu semangat untuk menyelesaikan skipsi ini.
7. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan semangat dan doa yang tiada henti.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan pengetahuan baik bagi penulis dan umumnya dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Bandung, 19 Juli 2016