

**PEMBUATAN APLIKASI GAME RUBIK  
MENGUNAKAN ALGORITMA *CROSS (LAYER BY LAYER)***

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik pada Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung**



**Oleh**

**Yudi Karl Bustave**

**207700486**

**BANDUNG**

**2012 M/ 1433 H**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PEMBUATAN APLIKASI GAME RUBIK  
MENGUNAKAN ALGORITMA *CROSS (LAYER BY LAYER)***

Oleh

**Yudi Karl Bustave**

**207700486**

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II

**EDI MULYANA, MT**

**NIP.197001062008011025**

**ADAM FAROQL, MT**

**NIP. 197405162009121001**

Mengetahui

Dekan

Fakultas Sains dan Teknologi

Ketua Jurusan

Teknik Informatika

**Dr. H. M. Subandi, Drs., Ir., MP.**

**NIP. 195404241985031004**

**H. Cecep Nurul Alam, M.T.**

**NIP. 19780417200511005**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul PEMBUATAN APLIKASI GAME RUBIK MENGGUNAKAN ALGORITMA *CROSS (LAYER BY LAYER)* dinyatakan sah dan telah disidangkan dalam sidang munaqosah Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung pada tanggal 25 Oktober 2012 oleh Majelis Sidang yang terdiri dari :

