

Daftar Isi

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PERSEMBAHAN	III
KATA PENGANTAR	IV
PENULISDAFTAR ISI	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR ISTILAH	IX
1. PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN	2
1.4 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	2
2. DASAR TEORI	4
2.1 GAME OHELLO	4
2.2 ATURAN PERMAINAN OHELLO	5
2.3 ALGORITMA MINIMAX	6
2.4 KOMPLEKSITAS ALGORITMA	9
2.4.1 Kompleksitas Waktu Asimptotik.....	10
2.4.2 Aturan Untuk Menentukan Kompleksitas Waktu Asimptotik	10
3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	11
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN	11
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	11
3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	12
3.2 PERANCANGAN SISTEM	12
3.2.1 Algoritma Minimax	13
3.3 IMPLEMENTASI ALGORITMA MINIMAX	16
3.3.1 Struktur Data Tree Search Algoritma Minimax.....	16
3.3.2 Fungsi Evaluasi Pada Game Othello	17
3.4 IMPLEMENTASI APLIKASI GAME OHELLO	23
4. PENGUJIAN SISTEM DAN ANALISIS HASIL	25
4.1 TUJUAN PENGUJIAN	25
4.2 STRATEGI PENGUJIAN	25
4.2.1 Perhitungan Kecerdasan AI Algoritma Minimax.....	25
4.2.2 Perbandingan Kecepatan Waktu Eksekusi Algoritma Minimax Pada Proses Pencarian Tingkat Performansi Sistem.....	26
4.3 ANALISIS HASIL PENGUJIAN	26
4.3.1 Analisis Pengujian Game Othello Menggunakan Algoritma Minimax Untuk Mengetahui Tingkat Kecerdasan AI.....	26
4.3.2 Analisis Kecepatan Waktu Eksekusi Algoritma Minimax Pada Proses Pencarian Tingkat Performansi Sistem.....	28
4.3.3 Analisis Perhitungan Kebutuhan Memori Algoritma Minimax Pada Proses Pencarian Tingkat Performansi Sistem.....	29
4.3.4 Analisis Operasi Dasar Algoritma Minimax Untuk Perhitungan Kompleksitas Waktu Asimptotik	31

5. KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 KESIMPULAN	33
5.2 SARAN.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN A: DATA PENGUJIAN.....	35
LAMPIRAN B: KUESIONER	37