# DAFTAR ISI

**Hal**

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN MOTTO iv

HALAMAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAKSI ................. vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan 3

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI 5**

2.1 Tinjauan Pustaka 5

2.2 Dasar Teori 5

2.2.1 Algoritma Minimax 6

2.2.2 Graf Keadaan 7

2.2.3 Pohon Pelacakan 7

2.2.4 Sistem Produksi 8

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 10**

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem 10

3.2 Perencangan Sistem 10

3.2.1 Identifikasi Ruang keadaan 11

3.2.2 Menentukan keadaan awal dan tujuan 12

3.2.3 Menentukan operator-operator untuk melakukan gerakan 12

3.2.4 Respresentasi ruang keadaan 16

3.2.5 Minimax Game Tree 16

3.2.6 Flowchar Sistem 17

**BAB IV IMPLEMENTASI 18**

4.1 Implemantasi Sistem 18

4.1.1 Identifikasi Ruang keadaan 18

4.1.2 Menentukan keadaan awal dan tujuan 18

4.1.2.1 Keadaan awal 18

4.1.2 .2 Tujuan 19

4.1.3 Menentukan operator-operator untuk melakukan gerakan 20

4.1.4 Minimax Game Tre 21

4.2. Pembahasan Sistem 23

4.2.1 Kelebihan Sistem 29

4.2.2 Kekurangan Sistem 29

**BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN 30**

5.1 Kesimpulan 30

5.2 Saran 30

**DAFTAR PUSTAKA 32**

**LAMPIRAN**

# DAFTAR GAMBAR

**Hal**

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

*Gambar 3.1 Keadaan Permaianan Dam Daman* 11

Gambar 3.1 keadan awal 12

*Gambar 3.2 Tujuan* 12

Gambar 3.3 Flowchart sistem 17

**BAB IV IMPLEMENTASI**

Gambar 4.2. Contoh ruang keadaan 24

Gambar 4.3. langkah terbaik 28

# DAFTAR TABEL

**Hal**

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

*Tabel 3.1 Operator Dam Daman* 13