

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SYARAT	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Sistematika Laporan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Game Komputer	6
2.2 Tic Tac Toe.....	9
2.3 Game Tree.....	10
2.4 C++.....	11

2.4.1 Sejarah C++.....	11
2.4.2 Perkembangan C++.....	12
2.5 <i>Pointer</i>	13
2.5.1 Operator Alamat (Address operator (&)).....	11
2.5.2 Operator Reference(*).....	11
2.5.3 Macam-Macam Pointer.....	15
2.6 <i>Link List</i> (sumber : Moh,Sjukani,2012).....	16
2.6.1 <i>Single Linked List</i>	18
2.7 Binary Tree	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Rancangan Penelitian.....	21
3.2 Flowchart.....	22
3.3 Alat Penelitian.....	24
3.4 Rules (Aturan).....	24
3.4.1 Kondisi Menang.....	24
3.4.2 Kondisi Kalah.....	24
3.4.3 Komdisi Seri.....	24
3.5 Perancangan Program.....	25
3.5.1 Membuat Main Program.....	25
3.5.2 Membuat Sub Program Manusia.....	26
3.5.3 Sub Program Kondisi.....	28
3.5.4 Sub Program Komputer.....	29
3.5.5 Sub Program Metode Game Tree.....	30

3.6 Percobaan Metode Game Tree	32
3.7 Percobaan Metode Game Tree Lanjut.....	33
BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN.....	35
4.1 Pengujian Perangkat Lunak.....	36
4.1.1 Pengujian Tic Tac Toe <i>Game Tree</i>	36
4.1.2 Pengujian Memilih Nilai Terkecil.....	39
4.2 Pengujian Kecerdasan Komputer	42
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
Lampiran1. Keseluruhan <i>Source Code</i>	47
Biodata Penulis.....	70

