

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL (SYARAT)	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)	5
2.2 Tic Tac Toe.....	8
2.3 Algoritma Pencarian	10

2.3.1	Minimax	11
2.3.2	Alpha-Beta Pruning.....	13
2.4	Bahasa C++.....	15
2.5	SDL (Simple DirectMedia Layer)	19
2.6	Microsoft Visual Studio 2015.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1	Metode Penelitian	23
3.2	Perancangan Aplikasi	23
3.2.1	Perancangan Antarmuka	23
3.2.2	Perancangan Program	28
3.4	Implementasi SDL (Simple DirectMedia Layer).....	32
3.5	Implementasi Metode Alpha-Beta Pruning	34
3.6	Metode Analisis	40
BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN.....		42
4.1	Pengujian Antarmuka Perangkat Lunak	42
4.1.1	Tujuan Pengujian Antarmuka Perangkat Lunak	42
4.1.2	Alat Yang Digunakan Dalam Pengujian Antarmuka Perangkat Lunak	42
4.1.3	Prosedur Pengujian Antarmuka Perangkat Lunak	43
4.1.4	Hasil Pengujian Antarmuka Perangkat Lunak	43
4.2	Pengujian Kecerdasan Komputer.....	47
4.2.1	Tujuan Pengujian Kecerdasan Komputer	47
4.2.2	Alat Yang Digunakan Dalam Pengujian Kecerdasan Komputer	47
4.2.3	Prosedur Pengujian Kecerdasan Komputer.....	48

4.2.4 Hasil Pengujian Kecerdasan Komputer	48
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	56
BIODATA PENULIS	144

