

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : **Implementasi Algoritma Pencarian Minimax dengan Alpha-Beta Pruning pada Permainan Subtract a Square**

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Senin
Tanggal : 6 Juli 2015
Waktu : 14.00 s/d selesai
Oleh
Nama : Mohamad Nur Salam Ishak
NIM : 531410028

Penguji Skripsi

Penguji 1 : Abd. Aziz Bouty, M.Kom

()

Penguji 2 : Manda Rohandi, M.Kom

()

Penguji 3 : Sitti Suhada, S.Kom, MT

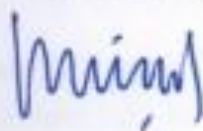
()

Penguji 4 : Salahudin Oliy, MT

()

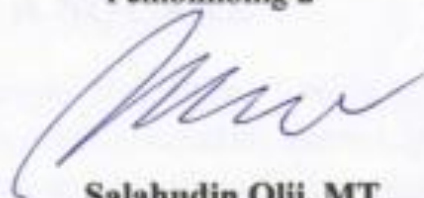
Mengetahui,

Pembimbing 1



Moh. Hidayat Konivo, ST, M.Kom
NIP. 19730416 200112 1 001

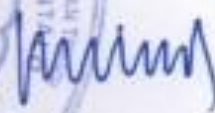
Pembimbing 2



Salahudin Oliy, MT
NIP. 19811031 200812 1 001

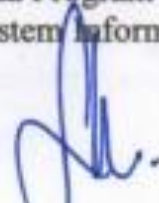
Menyetujui,

Dekan Fakultas Teknik



Moh. Hidayat Konivo, ST, M.Kom
NIP. 19730416 200112 1 001

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Lillvan Hadjaratie, S.Kom, M.Si
NIP. 19800417 200212 2 002





UNG

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK

Kampus Damhil : Jl. Jend. Sudirman No.6 Kota Gorontalo Telp : 821125-821752

PERSETUJUAN MENGIKUTI SEMINAR HASIL SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Moh. Nur Salam Ishak
NIM : 531410028
Judul Penelitian : Implementasi Algoritma Pencarian Minimax Dengan Alpha-Beta Pruning Pada Permainan Subtract A Square
Program Studi : S1-Sistem Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Seminar Hasil Skripsi

Gorontalo, April 2015

Pembimbing 1

Moh. Hidayat Konoyo, ST, M.Kom
NIP : 197304162001121001

Pembimbing 2

Salahudin Olli, MT
NIP : 198110312008121001

INTISARI

Subtract a Square merupakan permainan yang menggunakan operasi pengurangan dan perpangkatan pada matematika. Permainan dapat dimainkan oleh dua orang pemain secara bergantian. Masalah yang dihadapi pada permainan yang dimainkan oleh 2 orang pemain yaitu sulitnya mendapatkan teman bermain. Algoritma yang dapat diterapkan pada pemain komputer pada permainan ini yaitu algoritma pencarian minimax dengan alpha-beta pruning untuk menentukan langkah terbaik untuk pemain komputer tanpa harus mengunjungi seluruh game tree. Dengan mengimplementasikan algoritma minimax dengan alpha-beta pruning pada permainan subtract a square maka dihasilkan aplikasi permainan subtract a square yang dapat dimainkan bersama pemain komputer yang dapat diatur tingkat kesulitannya serta permainan dapat dimainkan tanpa harus mencari lawan main seorang manusia.

Kata kunci: kecerdasan buatan, algoritma pencarian, minimax, game

ABSTRACT

Subtract a Square is a game using subtraction and power of numbers in math. The game can be played by two players alternately. However, the problem of a two player game is finding person to play with... The algorithm that can be applied to a computer player in this game is minimax search algorithm using alpha-beta pruning to decide the best strategies for the computer player. Implementing minimax algorithm with alpha-beta pruning in subtract a square game makes it possible to be played with computer player and not necessarily have to play with a real person.

Keywords: artificial intelligence, search algorithm, minimax, game.

