

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II DASAR TEORI	
2.1. <i>Agent Learning</i>	5
2.2. <i>Evolutionary Algorithm (EA)</i>	6
2.3. Go.....	7
BAB III PENERAPAN <i>AGENT LEARNING</i> PADA PERMAINAN GO	
3.1 Papan Go	10
3.2 Agent Learning Dalam Permainan Go.....	11
3.2.1. Penyimpan Data	11
3.2.2. Generate Langkah <i>Agent</i>	12
3.2.3. Generate Langkah <i>Capture</i> dan Database	12
3.2.4. Generate Langkah <i>Agent</i> Menggunakan EA	13
BAB IV ANALISA MASALAH DAN KEBUTUHAN APLIKASI	
4.1. Analisa Aplikasi.....	14
4.1.1. Analisa Kebutuhan Aplikasi	14
4.1.2. Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	14
4.2. Perancangan.....	15

	4.2.1. Use Case Diagram	15
	4.2.2. Diagram Sequence	16
	4.2.2.1. NewGame	17
	4.2.2.2. GiveUp.....	17
	4.2.2.3. Playing	18
	4.2.2.4. Agent	19
	4.2.3. Diagram Aktifitas	19
	4.2.4. Diagram Kelas	20
	4.2.5. Diagram Komponen	21
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
	5.1. Implementasi.....	22
	5.1.1. Lingkungan Sistem	22
	5.2. Pengujian	22
	5.2.1. Pengujian Fungsionalitas	23
	5.2.2. Pengujian Modul.....	23
	5.2.3. Pengujian Kepintaran <i>Agent</i>	24
	5.3. Analisa Hasil Pengujian <i>Agent</i>	27
BAB VI	PENUTUP	
	6.1 Kesimpulan	30
DAFTAR PUSTAKA		