

LAPORAN PRAKTIKUM KECERDASAN BUATAN

KUIS CINTA BANGSA



Disusun Oleh :

Rado Gabriel Ferdinand L	1515015051
Muhammad Budi Saputra	1515015072
Ressi Sartika	1515015092

Asisten Praktikum :

M.Hilmy Ady Saputra
1415015058

Niken Novirasari
1415015064

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS MULAWARMAN

2017

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya kami bisa menyelesaikan Laporan Projek Akhir yang berjudul “Kuis Cinta Bangsa” ini. Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi Projek Akhir Praktikum Kecerdasan Buatan di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman. Selain itu, laporan ini juga sebagai referensi bagi siapa saja yang akan membuat laporan seperti ini nantinya. Namun dalam penyusunan Laporan ini, kami menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan rendah hati kami membutuhkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak yang membaca.

Dalam kesempatan ini, kami juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Joan Angelina W, M.Kom dan Ibu Masna Wati, M.T selaku dosen mata kuliah Kecerdasan Buatan, serta Asisten Laboratorium Praktikum Kecerdasan Buatan Kelas B angkatan 2015 yaitu Niken Novirasari dan M.Hilmy Ady Saputra, serta terima kasih kepada semua pihak-pihak lain yang telah membantu kami yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

Samarinda, 04 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan masalah	1
1.3. Batasan masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat	2
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1 Fungsi-Fungsi Visual Prolog yang Digunakan.....	3
2.1.1 Unifikasi dan Lacakbalik	4
2.1.2 Data Objek Sederhana dan Jamak	5
2.1.3 Perulangan dan Rekursi	5
2.1.4 List	6
2.1.5 Section Fact	6
2.2 Menerapkan Kecerdasan Buatan dalam Game Kuis	7
2.3 Teori Tentang Kuis	8
BAB III METODOLOGI	9
3.1 Alur Pembuatan	9
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	10
4.1 Tabel Kebenaran.....	10
4.2 Tabel Keputusan	11
4.3 Analisis Kebenaran.....	11
BAB V Penutup	12
5.1 Kesimpulan	12
5.2 Saran	12
Daftar Pustaka	13
Lampiran	14
1. Source Code	14
2. Kartu Konsul.....	15

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Kebenaran	10
Tabel Keputusan	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pertama	12
Gambar 3.2 Alur Kedua	13
Gambar 3.3 Alur Ketiga	14

