**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya kami bisa menyelesaikan Laporan Projek Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Set Dota 2” 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 A angkatan 2015 yaitu Niken Novirasari, Hilmy Adi, Anisa N. Afiyah, serta terima kasih kepada semua pihak-pihak lain yang telah membantu kami yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

Samarinda, 05 Mei 2017

Penulis

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR i**

**DAFTAR ISI ii**

**DAFTAR GAMBAR iii**

**BAB I Pendahuluan 1**

1.1. Latar belakang 1

1.2. Rumusan masalah 2

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 Lacak balik 3

2.1.2. Data Objek Sederhana 3

2.1.3. Lacak Balik 3

2.1.4. *List* 3

2.1.5. Section Facts 3

**BAB III Metodologi 4**

3.1 Alur Pembuatan Sistem 4

**BAB IV Hasil dan Pembahasan 5**

4.1 Analisis Aplikasi 5

**BAB V Penutup 9**

5.1 Kesimpulan 9

5.2 Saran 9

**Daftar Pustaka 11**

**Lampiran 12**

1 Source Code 12

2. Kartu Konsul 22

**DAFTAR GAMBAR**

4.1.1 Tampilan pilihan Set........................................................................................6

4.1.2 Tampilan keterangan set yang dipilah dan Hero..............................................7

4.1.3 Tampilan hero-heronya....................................................................................7

4.1.4 Tampilan pilihan untuk lanjut ke set selanjutnya.............................................8

4.1.5 Tampilan pilihan untuk kembali ke menu awal atau keluar dari program....................................................................................................................9