

KECERDASAN BUATAN

PENYUSUNAN MAKALAH

DO'S

- ▶ **Cicil pekerjaan** sesegera mungkin, waktu pengerjaan tersisa ± 3 minggu
- ▶ Gunakan **referensi berbahasa Inggris**
- ▶ Gunakan **reference manager**, e.g. Mendeley
- ▶ Masukkan **pseudo-code** dalam **appendix**
- ▶ Periksa tulisan Anda agar mengikuti **PUEBI**

DO'S

- ▶ Untuk **gambar yang besar**, buat agar **mengisi dua kolom**
- ▶ **Fokus pada evaluasi hasil**, bukan implementasi game
- ▶ Untuk formula, **tulis ulang**
- ▶ Jika ada pertanyaan, **berikan referensi** untuk memudahkan
- ▶ **Segera kabari** jika ada **perubahan topik**

DON'TS

- ▶ Jangan buat **daftar pustaka** secara **manual**
- ▶ Jika topiknya permainan, **tidak perlu bercerita sejarah**
- ▶ **Tidak perlu bahas AI di studi literatur**, langsung ke algoritma yang dipakai
- ▶ Jangan gunakan **referensi yang tidak relevan**
- ▶ **Jangan terlambat** dalam **pengumpulan terakhir**

GAMBAR YANG PENTING

- ▶ *Screenshot* utama
- ▶ Ilustrasi cara kerja algoritma pada kasus yang dihadapi, e.g. pohon permainan
- ▶ Ilustrasi solusi akhir
- ▶ Grafik *learning curve*, e.g. perubahan total skor seiring pertambahan episode

GAMBAR YANG TIDAK PENTING

- ▶ Splash screen
- ▶ Flowchart game
- ▶ Gambar dengan resolusi terlampau kecil