

MATA KULIAH : KECERDASAN BUATAN PAC 161

- I. Analisis Instruksional (TIU & TIK)
 - II. Strategi Instruksional
- III. Garis Besar Program Pembelajaran
 - IV. Satuan Acara Perkuliahan
 - V. Rencana Penilaian Hasil Belajar

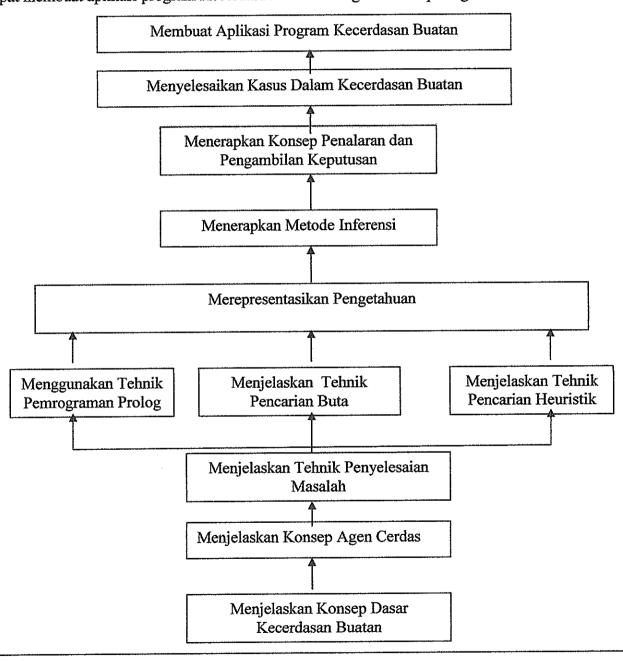
Program Studi Ilmu Komputer Jurusan Matematika Fakultas MIPA UNIVERSITAS DIPONEGORO 2007

I. ANALISIS INSTRUKSIONAL

ATA KULIAH/KODE : KECERDASAN BUATAN / PAC 161

UJUAN INSTRUKSIONAL UMUM:

Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V apat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog.



ATA KULIAH : KECERDASAN BUATAN

ODE /SKS : PAC 161/ 3
iajarkan pada : Semester V

rasyarat : Matematika Diskrit

UJUAN INSTRUKSIONAL UMUM :

Setelah mengikuti perkuliahan mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa mester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog.

UJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS :

Setelah mengikuti perkuliahan mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa mester V dapat :

- 1. Menjelaskan konsep dasar Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.
- 2. Menjelaskan konsep agen cerdas minimal 80% benar.
- 3. Menjelaskan tehnik penyelesaian masalah berdasarkan Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.
- 4. Menggunakan tehnik pemrograman Prolog minimal 80% benar.
- 5. Menjelaskan tehnik pencarian buta (blind search) dalam menyelesaikan masalah dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.
- 6. Menjelaskan tehnik pencarian heuristik dalam menyelesaikan masalah dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.
- 7. Merepresentasikan pengetahuan yang umum digunakan dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.
- 8. Menerapkan metode inferensi untuk menyelesaiakan masalah dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.
- 9. Menerapkan konsep penalaran ketaktentuan dan keputusan statistik dalam Kecerdasan Buatan minimal 80 % benar
- 10. Menyelesaikan kasus dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.
- 11. Membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan minimal 80 % benar.

STRATEGI INSTRUKSIONAL

MATA KULIAH : **KECERDASAN BUATAN (PAC 161)**PROGRAM STUDI : ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI: ILMU KOMPUTER SKS/SEMESTER: 3/5

NO	UR	AIAN KEGIATAN	METODE	MEDIA	WAKT	U(dalam	menit)
					Dosen	Mhs.	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7	8
PENDAHULUAN	Diskripsi Singkat	Kecerdasan Buatan merupakan mata kuliah wajib program studi ilmu komputer yang memusatkan pada menciptakan mesin cerdas yang dapat menirukan perilaku manusia. Suatu Mesin cerdas yang mampu melakukan emulasi kepakaran seseorang dan yang mampu melakukan komputasi secara cerdas berdasarkan kecerdasan komputasional.	Kuliah mimbar & Diskusi	Papan Tulis, Transparansi & OHP	15	-	15
	Relevansi	Tanpa Kecerdasan Buatan maka sulit untuk menciptakan mesin cerdas yang dapat menirukan perilaku manusia sehingga masalah-masalah yang ada juga sulit untuk diberikan penyelesaiannya.		Papan Tulis , Transparansi & OHP	10	5	15
	TIK -1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Kecerdasan Buatan minimal 80% benar	Ceramah	Transparansi, OHP & Papan Tulis	5	-	5

PENYAJIAN	Uraian Materi	Penjelasan tentang: - pengertian Kecerdasan Buatan - perbedaaan Kecerdasan Buatan dan Kecerdasan alami - Komputasi Kecerdasan	Ceramah dan bervariasi dengan tanya jawab	OHP, Transparansi, Papan tulis	20	20	40
		Buatan dan Komputasi Kecerdasan konvensional - Sejarah dan lingkup Kecerdasan Buatan - Soft computing sebagai inovasi baru dalam membangun Kecerdasan Buatan					
	Contoh	Memberikan Contoh dan ilustrasi berkaitan dengan Kecerdasan Buatan	Diskusi	OHP, Transparansi, Papan tulis	10	20	30
	Latihan	Mengajukan masalah riil untuk dibahas bersama (diskusi)	Resitasi	Lembar kerja	5	20	25
PENUTUP	Tes formatif dan unpan balik	Pelaksanaan tes formatif berupa studi kasus	Melaksana kan tes dan diskusi	Lembar soal	5	10	15
	Tindak lanjut/follow up	Memberikan tugas terstruktur	Ceramah	Lembar kerja	5		5
	1 mijus iomon up		<u> </u>	I	75	75	150

MATA KULIAH : **KECERDASAN BUATAN (PAC 161)**PROGRAM STUDI : ILMU KOMPUTER

ROGRAM STUDI: ILMU KOMPUTE SKS/SEMESTER: 3/5

NO	UR	AIAN KEGIATAN	METODE	MEDIA	WAKT	'U(dalam	menit)
					Dosen	Mhs.	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7	8
PENDAHULUAN	Diskripsi Singkat	Kecerdasan Buatan erat kaitannya dengan Agent, Sensor dan lingkungan serta logikal agent		LCD, Note book, & papan tulis	15	-	15
	Relevansi	Tanpa pengetahuan tentang agent, sensor, logika dan lingkungannya tidak mungkin menciptakan suatu mesin cerdas.	Ceramah & diskusi	LCD, Note book dan Papan tulis	10	5	15
	TIK – 2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep agent cerdas minimal 80 % benar	Ceramah	LCD, Note Book	5	-	5
PENYAJIAN	Uraian Materi	Penjelasan tentang	Ceramah dan bervariasi dengan diskusi	LCD, Note book dan Papan tulis	20	20	40
	Contoh	Memberikan contoh dan ilustrasi berkaitan dengan agent dan lingkungannya.	Diskusi	LCD, Note Book dan Papan Tulis	10	20	30

	Latihan	Mengajukan masalah agent dan	Resitasi	Lembar	5	20	25
		lingkungannya untuk dibahas		kerja			
		bersama (diskusi)					
PENUTUP	Tes formatif dan	Pelaksanaan tes formatif berupa	Melaksanaka	Lembar	5	10	15
	unpan balik	studi kasus.	n tes dan	soal		1	
	•		diskusi				
	Tindak	Memberikan tugas terstruktur	Ceramah	Lembar	5	-	5
	lanjut/follow up	_	:	kerja			
	1				75	75	150

MATA KULIAH : **KECERDASAN BUATAN (PAC 161)** PROGRAM STUDI : ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI: ILMU KOMPUTER SKS/SEMESTER: 3/5

NO	UR	AIAN KEGIATAN	METODE	MEDIA	WAKT	'U(dalam	menit)
					Dosen	Mhs.	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7	8
PENDAHULUAN	Diskripsi Singkat	Kecerdasan buatan memerlukan tehnik - tehnik penyelesaian masalah.	Kuliah mimbar & Diskusi	LCD, Note book, & papan tulis	15	_	15
	Relevansi	Dalam penyelesaian suatu masalah perlu menggunakan tehnik penyelesaian masalah.	Ceramah & diskusi	LCD, Note book dan Papan tulis	10	5	15
	TIK - 3	Menjelaskan tehnik penyelesaian masalah berdasarkan Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.	Ceramah	LCD, Note Book	5		5
PENYAJIAN	Uraian Materi	Penjelasan tentang - Tehnik-tehnik penyelesaian maslah -	Ceramah dan bervariasi dengan diskusi	LCD, Note book dan Papan tulis	20	20	40

ſ	Contoh	Memberikan c	contoh dan	ilustrasi	Diskusi	LCD,	10	20	30
		berkaitan	dengan	tehnik		Note Book			
		penyelesaian	masalah	dalam		dan Papan			
1		Kecerdasan bu	atan			Tulis			

MATA KULIAH : **KECERDASAN BUATAN (PAC 161)**PROGRAM STUDI : ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI: ILMU KOMPUTER SKS/SEMESTER: 3/5

NO	URAIAN KEGIATAN		METODE	MEDIA	WAKT	U(dalam	menit)
					Dosen	Mhs.	Jumlah
1	2	3	4	5	6	7	8
PENDAHULUAN	Diskripsi Singkat	Kecerdasan buatan memerlukan bahasa pemrograman dalam penyelesaian masalah. Misalnya Prolog, Lisp, dll	Kuliah mimbar & Diskusi	LCD, Note book, & papan tulis	15	-	15
	Relevansi	Dalam penyelesaian suatu masalah pemrograman perlu menggunakan bahasa pemrograman	Ceramah & diskusi	LCD, Note book dan Papan tulis	10	5	15
	TIK - 4	Menggunakan tehnik pemrograman Prolog minimal 80% benar.	Ceramah	LCD, Note Book	5	-	5
PENYAJIAN	Uraian Materi Penjelasan tentang - Tata cara menulis program prolog		Ceramah dan bervariasi dengan diskusi	LCD, Note book dan Papan tulis	20	20	40
	Contoh	Memberikan contoh dan ilustrasi berkaitan dengan tehnik pemrograman prolog	Diskusi	LCD, Note Book dan Papan Tulis	10	20	30

III. GARIS BESAR PROGRAM PEMBELAJARAN (GBPP)

JUDUL MATA KULIAH : KECERDASAN BUATAN

NOMOR KODE /SKS : PAC 161 / 3

DISKRIPSI SINGKAT

Kecerdasan Buatan merupakan mata kuliah wajib program studi ilmu komputer yang memusatkan pada menciptakan mesin cerdas yang dapat menirukan perilaku manusia. Suatu Mesin cerdas yang mampu melakukan emulasi kepakaran seseorang dan yang mampu melakukan komputasi secara cerdas berdasarkan kecerdasan komputasional.

TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM:

Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog.

					Sumber
No.	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Est. Waktu	Kepustakaan
1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.	Konsep Dasar Kecerdasan Buatan	 Pengertian Kecerdasan Buatan Kecerdasan Buatan dan Kecerdasan Alami Komputasi Kecerdasan Buatan dan Komputasi Kecerdasan Konvensional Sejarah dan Lingkup Kecerdasan Buatan 	3x50 menit	2, 3, 4, 5

2	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep agent cerdas minimal 80% benar.	Agent CerdasLogical Agents	 Agent dan Lingkungannya Rasionalitas PEAS (Performance measure, Environment, Actuators, Sensors) Tipe-tipe Lingkungan Agent Tipe-tipe Agent Knowledge-based agents Wumpus world Logic in general - models and entailment 	3x50 menit	2, 3, 4
3	Mahasiswa dapat menjelaskan tehnik penyelesaian masalah berdasarkan Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.	PenyelesaianMasalah berdasarkan teknik Kecerdasan Buatan	 Representasi Masalah Karakteristik Masalah Sistem Produksi Konsep State Space 	3x50 menit	2,3,4
4	Mahasiswa dapat menggunakan tehnik pemrograman Prolog minimal 80% benar.	Bahasa Pemrograman untuk Aplikasi Kecerdasan Buatan : PROLOG	 Dasar-dasar Prolog :Fakta & Relasi, Aturan dan pertanyaan Struktur program Prolog : Domain, Predicate, Variable, dan Goal Majemuk 	3x50 menit	1, 2, 3, 4, 6
5	Mahasiswa dapat menjelaskan tehnik pencarian buta (blind search) dalam menyelesaikan masalah dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.		 Breadth First Search Depth First Search 	3x50 menit	2, 3, 4
6	Mahasiswa dapat menjelaskan tehnik pencarian heuristik dalam menyelesaikan masalah dalam		 Generate And Test Hill Climbing Best First Search Problem Reduction 	3x50 menit	2, 4

	Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.		 Constraint Satisfaction Means End Analysis 		
7	Mahasiswa dapat merepresentasikan pengetahuan yang umum digunakan dalam Kecerdasan Buatan minimal 80%	Representasi Pengetahuan	 Arti Pengetahuan Produksi Jaringan Semantik Triple Obyek-Atribut-Nilai Schemata: Frame dan Script 	3x50 menit	2, 3, 4
	benar.	 Representasi Pengetahuan : Logika Proposisi Representasi Pengethauan: Logika Predikat 	 Logika dan Set Operator Logika Tautologi, Kontradiksi dan Contingent Resolusi Logika Proposisi Fungsi-fungsi Logika Predikat Logika dan Set Order Pertama Quantifier Universal Quantifier Existensial Resolusi Logika Predikat 	3x50 menit 3x50 menit	
8	Mahasiswa dapat menerapkan metode inferensi untuk menyelesaiakan masalah dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.	Metode Inferensi	 Trees, Lattice dan Graph Ruang Keadaan dan Ruang Permasalahan AND-OR Tree dan Goals Logika Deduktif dan Syllogisms Aturan dari Inferensi Logika Pembatasan dari Proposisional Logika Predikat Order Pertama Kali Sistem Logika 	3x50 menit	2, 3, 4

9	Mahasiswa dapat menerapkan konsep penalaran ketaktentuan dan keputusan statistik dalam Kecerdasan Buatan minimal 80 % benar	Penalaran simbolik Ketaktentuan dan Keputusan Statistik	 Resolusi, Sistem Resolusi dan Deduksi Shallow dan Casual Reasoning Rangkaian Forward dan Backward Metode Lain dari Inferensi Metaknowledge Nonmonotonic Reasoning Default Reasoning Minimalist Reasoning Probalilitas, Teori Bayesian Teori Dempster-Shafer Certainty Factors 	3x50 menit	2, 3, 4
10	Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.	Studi Kasus	Membahas Contoh Program Sederhana Berbasis Kecerdasan Buatan	3x50 menit	1, 2, 3, 4, 5, 6
11	Mahasiswa dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan minimal 80 % benar.	Aplikasi	Desain/Membuat Program (sederhana) Berbasis Kecerdasan Buatan	3x50 menit	1, 2, 3, 4, 5, 6

Pustaka:

- 1. Giannesini, Francis, Prolog (Computer program language), International Computer Science Series, Addision-Wesley Publishing Company, 1986
- 2. Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 3. Rich Flaine and Knight Kevin Artificial Intelligence 2nd Edition McGrow Hill Singapore 1001

- 4. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 5. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 6. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/
- 7. Andrey Andoko, Tuntunan Praktis Pemrograman Bahasa Prolog 2.0, Penerbit PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia Jakarta, 1989

IV. SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

IATA KULIAH

ODE MATA KULIAH

KS

VAKTU PERTEMUAN

ERTEMUAN

: KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

.

TUJUAN

1.TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2. TIK

: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.

POKOK BAHASAN

SUB POKOK BAHASAN

: Konsep dasar Kecerdasan Buatan

: - Pengertian dasar Kecerdasan Buatan

- Kecerdasan Buatan dan Kecerdasan Alami

- Komputasi Kecerdasan Buatan dan Komputasi konvensional

- Sejarah Kecerdasan Buatan

Lingkup Kecerdasan Buatan

- Soft Computing

KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

Tahap	Kegiatan Pengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan
And the second of the second o			Alat Pengajaran
endahuluan	1. Memberikan Kontrak	- Memperhatikan	1. OHP
A VANDALIS CANADA	perkuliahan yang diampu	- Mengajukan pertanyaan	2. Transparansi
WATER CONTRACTOR OF THE CONTRA	2. Menjelaskan cakupan		3. Papan Tulis
Politikativý frafyrmánycom	materi yang akan		4. Modul
ичин исельностью с помера поме	dibicarakan		
	3. Menjelaskan manfaat		
ТР	memperlajari Kecerdasan		
жерукурокумерону карану ка	Buatan		
entroposition of evidence of the state of th	4. Menjelaskan kompetensi		
Waterland Geology Geol	dalam TIU dan TIK		
Production of the American Control of the American Con	pertemuan ke-1		
enyajian	1. Menjelaskan konsep dasar	- Memperhatikan, bervariasi	1. OHP
**************************************	Kecerdasan Buatan	dengan tanya jawab	2. Transparansi
0 IV 11 11 11 11 11 11 11	2. Menjelaskan perbedaan	- Diskusi	3. Papan Tulis
Administra & A. d. B. d. C. P. A. A. A.	Kecerdasan Buatan dan		4. Modul
	Kecerdasan alami		
	3. Menjelaskan komputasi		
	Kecerdasan Buatan dan		
	Komputasi kecerdasan		
	konvensional		
	4. Menjelaskan sejarah dan		
	lingkup Kecerdasan Buatan		
	5. Menjelaskan Soft		:
	computing sebagai inovasi		
	dalam Kecerdasan Buatan		:
	6. Mendiskusikan contoh dan		
	ilustrasi berkaitan dengan		

	Kecerdasan Buatan		
	7. Mengajukan masalah riil		
	untuk dibahas bersama		
	(diskusi)		
enutup	1. Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1. White board
	telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2. Papan tulis
	2. Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3. OHP
	3. Memberikan tugas		4. Transparansi
	terstruktur		

. EVALUASI

Memberikan pertanyaan/studi kasus untuk didiskusikan dalam kelampok kecil dan idiskusikan bersama untuk mengetahui pemahamam mahasiswa pada materi kuliah.

- 1. Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, *Artificial Intelligence:Teknik dan Aplikasinya*, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

IATA KULIAH ODE MATA KULIAH

KS

VAKTU PERTEMUAN PERTEMUAN : KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

. .

TUJUAN

1. TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar...

2. TIK

: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep agent cerdas minimal 80% benar.

POKOK BAHASAN SUB POKOK BAHASAN : Agent cerdas dan logical agent

: - Agent dan lingkungannya

- Rasionalitas

- PEAR(Performance measure, Environment, Actuators, Sensor)

- Type-type agent dan lingkungan agent

- Knowledge-based agents

- Wumpus world

- Logic in general-models and entailment

KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

Tahap	Kegiatan Pengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan		
discherological designation of the state of			Alat Pengajaran		
endahuluan	Menjelaskan cakupan	- Memperhatikan	1. LCD		
	materi agent cerdas dan	- Mengajukan pertanyaan	2. Note book		
	logical agent		3. Papan Tulis		
	2. Menjelaskan manfaat		4. Modul		
A vertex of the second	mempelajari agent cerdas				
	dan lingkungannya				
	3. Menjelaskan kompetensi				
	dalam TIU dan TIK				
***	pertemuan ke-2				
enyajian	1.Menjelaskan konsep agent	- Memperhatikan, bervariasi	1. LCD		
	cerdas dan lingkungannya	dengan tanya jawab	2. Note Book		
	2.Menjelaskan logical agent	- Diskusi	3. Papan Tulis		
The state of the s	3.Mendiskusikan contoh		4. Modul		
Velenosols (E EEnshoosensm	agent dan lingkungannya				
The state of the s	4.Mengajukan masalah riil				
A Label Control of Con	untuk dibahas bersama				
mandal territoria (foresamente	(diskusi)				
enutup	1.Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1. LCD		
MARIN III III III III III III III III III	telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2. Note Book		
THE THOUGHAS ASSAULTS AS	2.Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3. Papan Tulis		
	3.Memberikan tugas		4. Modul		
	terstruktur				

. EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya ada materi kuliah.

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

TATA KULIAH

CODE MATA KULIAH

KS

VAKTU PERTEMUAN

PERTEMUAN

: KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

. 11

. TUJUAN

1.TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2. T I K

: Mahasiswa dapat menjelaskan tehnik penyelesaian masalah berdasarkan Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.

. POKOK BAHASAN

: Penyelesaian Masalah berdasarkan teknik

Kecerdasan Buatan

. SUB POKOK BAHASAN

- Representasi Masalah

- Karakteristik Masalah

- Sistem Produksi

Konsep State Space

). KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR :

Tahap	Kegiatan Pengajar		Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajaran		
'endahuluan	Menjelaskan penyelesaian berdasarkan Kecerdasan Buatar Menjelaskan mempelajari	cakupan masalah teknik n manfaat tehnik	- Memperhatikan - Mengajukan pertanyaan	1. 2. 3. 4.	LCD Note book Papan Tulis Modul	

}			
	penyelesaian masalah		
TO A CASA PARTIES AND A CASA PAR	3. Menjelaskan kompetensi		
Ab webs taken to fraction to the following t	dalam TIU dan TIK		
errannesee sei save	pertemuan ke-3		
enyajian	1. Menjelaskan konsep tehnik	- Memperhatikan, bervariasi	1. LCD
data en comuna e	penyelesaian masalah	dengan tanya jawab	2. Note Book
eer/nnrase/1nrase	dalam kecerdasan buatan	- Diskusi	3. Papan Tulis
resentant	2. Menjelaskan representasi		4. Modul
Schilligerin i A Propeliosson	masalah, karakteristik		
erononodastimos fos fonzilos	masalah, sistem produksi,		
more IN Income Annie Control of the	dan konsep state space		
government of the first film.	3. Mengajukan masalah riil		
of the interment of company of	untuk dibahas bersama		
**************************************	(diskusi)		
enutup	1. Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1. LCD
Ave and four Laminos	telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2. Note Book
General Control of the Control of th	2. Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3. Papan Tulis
	3. Memberikan tugas		4. Modul
	terstruktur		

L EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya ada materi kuliah yang telah diberikan.

. REFERENSI

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991

- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

NATA KULIAH

CODE MATA KULIAH

iKS

VAKTU PERTEMUAN

PERTEMUAN

: KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

3 x 50 menit

: IV

. TUJUAN

1. TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar...

2. TIK

: Mahasiswa dapat menggunakan tehnik pemrograman Prolog minimal 80% benar.

. POKOK BAHASAN

: Bahasa Pemrograman untuk Aplikasi Kecerdasan

Buatan: PROLOG

. SUB POKOK BAHASAN

 Dasar-dasar Prolog :Fakta & Relasi, Aturan dan pertanyaan

- Struktur program Prolog : Domain Predicate, Variable, dan Goal Majemuk

). KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

Tahap	Kegiatan Pengajar		Kegiatan Mahasiswa	Media dan
				Alat Pengajaran
'endahuluan	1.	Menjelaskan cakupan	- Memperhatikan	1. LCD
	:	Bahasa Pemrograman	- Mengajukan pertanyaan	2. Note book
		untuk Aplikasi Kecerdasan		3. Papan Tulis
		Buatan: PROLOG		4. Modul
	2.	Menjelaskan manfaat		
		mempelajari bahasa		
		pemrograman Prolog		
	3.	Menjelaskan kompetensi		

[dalam TIU dan TIK			

		pertemuan ke-4			
enyajian	1.	Menjelaskan konsep	- Memperhatikan,	1.	LCD
April 11		Bahasa Pemrograman	bervariasi dengan tanya	2.	Note Book
		untuk Aplikasi Kecerdasan	jawab	3.	Papan Tulis
demonodoscopic NA (1934)		Buatan: PROLOG	- Diskusi	4.	Modul
va skillening fryskillening va skillening fryskillening fr	2.	Menjelaskan Dasar-dasar			
e de coordina de describir de de		Prolog :Fakta & Relasi,			
mich (falba konnomina)		Aturan dan pertanyaan			
Territoria de Alexandra (A.A.) CO.	3.	Menjelaskan Struktur			
key woods was productive to		program Prolog: Domain,			
		Predicate, Variable, dan			:
de de la constitución de la cons		Goal Majemuk			
oommoooyimida ka	4.	Mengajukan masalah riil			
occommonatory for the state of		untuk dibahas bersama			
- Territor Andreas		(diskusi)			
enutup	1.	Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1.	LCD
National Action and Ac		telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2.	Note Book
NAME OF THE PROPERTY OF THE PR	2.	Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3.	Papan Tulis
NAME OF THE PROPERTY OF THE PR	3.	Memberikan tugas		4.	Modul
Management & September 1 (April 1 and 1 approximate the Approx		terstruktur			
§	I .		I was a second of the second o		

c. evaluasi

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya pada materi kuliah yang telah diberikan.

F. REFERENSI

1. Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.

- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

IATA KULIAH : KECERDASAN BUATAN

ODE MATA KULIAH : PAC 161

KS : 3

VAKTU PERTEMUAN : 3 x 50 menit

ERTEMUAN : V

. TUJUAN

1. TIU : Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan

Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan

dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

dongar various process

2. TIK : Mahasiswa dapat menjelaskan tehnik pencarian

buta (blind search) dalam menyelesaikan masalah

dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.

POKOK BAHASAN : Tehnik Pencarian Buta (blind search)

SUB POKOK BAHASAN : - Breadth First Search

Depth First Search

). KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR :

Tahap	Kegiatan Pengajar		Kegiatan Mahasiswa	Media dan
·				Alat Pengajaran
'endahuluan	2.	Menjelaskan cakupan Tehnik Pencarian Buta (blind search) Menjelaskan manfaat mempelajari tehnik Pencarian Buta Menjelaskan kompetensi dalam TIU dan TIK	- Memperhatikan - Mengajukan pertanyaan	1. LCD 2. Note book 3. Papan Tulis 4. Modul
		pertemuan ke-5		

nyajian	1.	Menjelaskan konsep	_	Memperhatikan, bervariasi	1. LCD
, J		tehnik Pencarian Buta		dengan tanya jawab	2. Note Book
	2.	Menjelaskan Breadth	-	Diskusi	3. Papan Tulis
		First Search dan Depth			4. Modul
		First Search			
	3.	Mengajukan masalah riil			
		untuk dibahas bersama			
		(diskusi)			
enutup	1.	Merangkum materi yang	-	Memperhatikan	1. LCD
		telah disampaikan	_	Mengerjakan test formatif	2. Note Book
	2.	Memberikan tes formatif	-	Mencatat dan bertanya	3. Papan Tulis
	3.	Memberikan tugas			4. Modul
		terstruktur			

. EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya da materi kuliah yang telah diberikan.

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P *Artificial Intelligence: A Modern Approach* Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, *Artificial Intelligence:Teknik dan Aplikasinya*, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003.
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

IATA KULIAH : KECERDASAN BUATAN

ODE MATA KULIAH : PAC 161

KS : 3

/AKTU PERTEMUAN : 3 x 50 menit

ERTEMUAN : V

. TUJUAN

1. T I U : Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan

Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan

dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2. TIK : Mahasiswa dapat menjelaskan tehnik pencarian

heuristik dalam menyelesaikan masalah dalam

Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.

POKOK BAHASAN : Tehnik Pencarian Heuristik

SUB POKOK BAHASAN : - Generate And Test

- Hill Climbing

- Best First Search

- Problem Reduction

- Constraint Satisfaction

- Means End Analysis

KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

Tahap	Š	Kegiatan Pen	gajar	Kegiatan Mahasiswa	Me	Media dan	
					Alat I	Pengajara	n
ndahuluan	1.	Menjelaska	n	- Memperhatikan		1.	LCD
		cakupan	Tehnik	- Mengajukan		2.	Note
		Pencarian Ho	euristik	pertanyaan			book
	2.	Menjelaskan	1.			3.	Papan

		manfaat				Tulis
	manustra (m. 1907)	mempelajari tehnik			4.	Modul
		Pencarian Heuristik		A management of the state of th		
	3.	Menjelaskan				
		kompetensi dalam				
		TIU dan TIK				
		pertemuan ke-6				
nyajian	1.	Menjelaskan konsep	- Memperhatikan,	1. LCD		
		tehnik Pencarian	bervariasi dengan	2. Note Book		ļ
		Heuristik	tanya jawab	3. Papan Tulis		
	2.	Menjelaskan	- Diskusi	4. Modul		
		Generate And Test,				
		Hill Climbing Best				
		First Search,				
		Problem Reduction		<u>.</u> :		
		Constraint				
		Satisfaction, dan				
		Means End				
		Analysis				
	3.	Mengajukan				
		masalah riil untuk				
		dibahas bersama				
		(diskusi)				
nutup	1.	Merangkum materi	- Memperhatikan	1. LCD		
		yang telah	- Mengerjakan test	2. Note Book		
		disampaikan	formatif	3. Papan Tulis		
	2.	Memberikan tes	- Mencatat dan	4. Modul		
		formatif	bertanya			
	3.	Memberikan tugas				
		terstruktur				
	.1			ł		

EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya da materi kuliah yang telah diberikan.

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, *Artificial Intelligence:Teknik dan Aplikasinya*, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

IATA KULIAH

CODE MATA KULIAH

KS

VAKTU PERTEMUAN

ERTEMUAN

: KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

: VII

. TUJUAN 1.TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2. T I K

Mahasiswa dapat merepresentasikan pengetahuan yang umum digunakan dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.

. POKOK BAHASAN

: Representasi Pengetahuan

. SUB POKOK BAHASAN

- Representasi Pengetahuan : Logika Proposisi

- Representasi

Pengetahuan: Logika

Predikat

. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

Tahap	Kegiatan Pengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan
			Alat Pengajaran
ndahuluan	1. Menjelaskan cakupan	- Memperhatikan	1. LCD
	Representasi Pengetahuan	- Mengajukan pertanyaan	2. Note book
	2. Menjelaskan manfaat		3. Papan Tulis
	mempelajari Representasi		4. Modul
	Pengetahuan		
	3. Menjelaskan kompetensi		
	dalam TIU dan TIK		
:	pertemuan ke-7		

enyajian	1.	Menjelaskan konsep	- Memperhatikan, bervariasi	1.	LCD
		representasi Pengetahuan	dengan tanya jawab	2.	Note Book
	2.	Menjelaskan Logika	- Diskusi	3.	Papan Tulis
		Proposisi dan logika		4.	Modul
		Predikat			
	3.	Mengajukan masalah riil			
		untuk dibahas bersama			
		(diskusi)			
enutup	1.	Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1.	LCD
		telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2.	Note Book
	2.	Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3.	Papan Tulis
	3.	Memberikan tugas		4.	Modul
		terstruktur			

. EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya ada materi kuliah yang telah diberikan.

- 1. Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003

5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

NATA KULIAH KODE MATA KULIAH

iks

VAKTU PERTEMUAN PERTEMUAN : KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

: VIII

. TUJUAN

1.TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2.TIK

: Mahasiswa dapat menerapkan metode inferensi untuk menyelesaiakan masalah dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.

. POKOK BAHASAN

. SUB POKOK BAHASAN

: Metode Inferensi

: - Trees, Lattice dan Graph

- Ruang Keadaan dan Ruang Permasalahan

- AND-OR Tree dan Goals

- Logika Deduktif dan Syllogisms

- Aturan dari Inferensi

- Logika Pembatasan dari Proposisional

- Logika Predikat Order Pertama Kali

- Sistem Logika

. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

Tahap	Kegiatan Pengajar		Kegiatan Mahasiswa	Media dan	
				Alat Pengajaran	
endahuluan	1.	Menjelaskan cakupan	- Memperhatikan	1. LCD	
		Metode Inferensi	- Mengajukan pertanyaan	2. Note book	
	2.	Menjelaskan manfaat		3. Papan Tulis	
		mempelajari metode		4. Modul	
		Inferensi			
	3.	Menjelaskan kompetensi			
		dalam TIU dan TIK			
		pertemuan ke-8			
enyajian	1.	Menjelaskan konsep	- Memperhatikan, bervariasi	1. LCD	
		metode Inferensi	dengan tanya jawab	2. Note Book	
	2.	Menjelaskan Trees,	- Diskusi	3. Papan Tulis	
		Lattice dan Graph ,Ruang		4. Modul	
		Keadaan dan Ruang			
		Permasalahan, AND-OR			
		Tree dan Goals, Logika			
		Deduktif dan Syllogisms,			
		Aturan dari Inferensi,			
		Logika Pembatasan dari			
:		Proposisional, Logika			
		Predikat Order Pertama			
		Kali, Sistem Logika			
	3.	Mengajukan masalah riil			
		untuk dibahas bersama			
		(diskusi)			

nutup	1.	Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1. LCD
		telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2. Note Book
	2.	Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3. Papan Tulis
	3.	Memberikan tugas		4. Modul
		terstruktur		

. EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya da materi kuliah yang telah diberikan.

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, *Artificial Intelligence:Teknik dan Aplikasinya*, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

IATA KULIAH CODE MATA KULIAH

KS

VAKTU PERTEMUAN

'ERTEMUAN

: KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

: IX

. TUJUAN

1. TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2. TIK

: Mahasiswa dapat menerapkan konsep penalaran ketaktentuan dan keputusan statistik dalam Kecerdasan Buatan minimal 80 % benar

. POKOK BAHASAN

: Penalaran simbolik Ketaktentuan dan Keputusan Statistik

. SUB POKOK BAHASAN

 Nonmonotonic Reasoning Nonmonotonic Reasoning

- Default Reasoning
- Minimalist Reasoning
- Probalilitas, Teori Bayesian
- Teori Dempster-Shafer
- Certainty Factors

. KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR :

Tahap	Kegiatan Pengajar		r	Kegiatan Mahasiswa	Media dan	
					Alat Pengajaran	
ndahuluan	1.	Menjelaskan ca	kupan	- Memperhatikan	1. LCD	
		Penalaran sir	nbolik	- Mengajukan pertanyaan	2. Note book	
		Ketaktentuan	dan		3. Papan Tulis	
		Keputusan Statistik			4. Modul	
	2.	Menjelaskan m	anfaat			
		mempelajari Pen	alaran			
		simbolik Ketaktentua	n dan			
		Keputusan Statistik				
	β.	Menjelaskan komp	etensi			
		dalam TIU dan	TIK			
		pertemuan ke-9				
nyajian	1	. Menjelaskan k	onsep	- Memperhatikan, bervariasi	1. LCD	
		Penalaran sin	nbolik	dengan tanya jawab	2. Note Book	
		Ketaktentuan	dan	- Diskusi	3. Papan Tulis	
		Keputusan Statistik			4. Modul	
	2	. Menjelaskan				
		Nonmonotonic Reason	oning,			
		Default Reason	oning,			
		Minimalist Reas	oning			
		Probalilitas,	Teori			
		Bayesian, Teori Dem	oster-			
		Shafer Certainty Factor	rs			
	3.	. Mengajukan masalah	riil			
		untuk dibahas ber	rsama			
		(diskusi)	-			
			İ			
THE PERSON NAMED IN COLUMN TO THE PE						

nutup		Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1.	LCD
		telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2.	Note Book
	2.	Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3.	Papan Tulis
	3.	Memberikan tugas		4.	Modul
		terstruktur			

EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya da materi kuliah yang telah diberikan.

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P *Artificial Intelligence: A Modern Approach* Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

IATA KULIAH

ODE MATA KULIAH

KS

IAKTU PERTEMUAN

ERTEMUAN

: KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

: X

TUJUAN

1.TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2. T IK

: Mahasiswa dapat menyelesaikan kasus dalam Kecerdasan Buatan minimal 80% benar.

POKOK BAHASAN

SUB POKOK BAHASAN

: Studi Kasus

Membahas Contoh Program Sederhana Berbasis

Kecerdasan Buatan

KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

1. aan 2.	LCD
1. aan 2.	
aan 2.	37 . 1 . 1
1	Note book
3.	Papan Tulis
4.	Modul

Book
n Tulis
ıl
į
Book
Tulis
1

EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya da materi kuliah yang telah diberikan.

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, Artificial Intelligence, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition

- 4. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

IATA KULIAH

ODE MATA KULIAH

KS

AKTU PERTEMUAN

ERTEMUAN

: KECERDASAN BUATAN

: PAC 161

: 3

: 3 x 50 menit

: XI + XII

TUJUAN

1.TIU

: Setelah mengikuti kuliah mata kuliah Kecerdasan Buatan diharapkan mahasiswa semester V dapat

membuat aplikasi program Kecerdasan Buatan

dengan bahasa prolog minimal 80% benar..

2. TIU

: Mahasiswa dapat membuat aplikasi program

Kecerdasan Buatan minimal 80 % benar.

POKOK BAHASAN

: Aplikasi

SUB POKOK BAHASAN

Desain/Membuat Program (sederhana) Berbasis

Kecerdasan Buatan

KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR:

Tahap		Kegiatan Pengajar	Kegiatan Mahasiswa	Media dan Alat Pengajaran
ndahuluan	1.	Menjelaskan cakupan	- Memperhatikan	1. LCD
		Aplikasi	- Mengajukan pertanyaan	2. Note book
	2.	Menjelaskan manfaat		3. Papan Tulis
		membuat aplikasi		4. Modul
	3.	Menjelaskan kompetensi		
		dalam TIU dan TIK		
		pertemuan ke-11dan 12		

nyajian	1.	Menjelaskan konsep	- membuat aplikasi	1. LCD
		Aplikasi	- Demo dan Diskusi	2. Note Book
	2.	Menjelaskan contoh		3. Papan Tulis
		aplikasi		4. Modul
	3.	Memerintahkan membuat		
		aplikasi		
nutup	1.	Merangkum materi yang	- Memperhatikan	1. LCD
		telah disampaikan	- Mengerjakan test formatif	2. Note Book
	2.	Memberikan tes formatif	- Mencatat dan bertanya	3. Papan Tulis
	3.	Memberikan tugas		4. Modul
		terstruktur		

EVALUASI

Memberikan tes formatif untuk mengetahui pemahamam mahasiswa dan keberhasilannya da materi kuliah yang telah diberikan.

- Morris W. Firebaugh, "Artificial Intelligence: A Knowledge-Based Approach", PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1988.
- 2. Rich, Elaine and Knight, Kevin, *Artificial Intelligence*, 2nd Edition, McGraw-Hill, Singapore, 1991
- 3. Russell, S and Norvig, P Artificial Intelligence: A Modern Approach Prentice Hall, 2003, Second Edition
- 4. Sri Kusumadewi, Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya, Graha Ilmu, Yogjakarta, 2003
- 5. http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Electrical-Engineering-and-Computer-Science/6-034Artificial-IntelligenceFall2002/Tools/

V. RENCANA PENILAIAN HASIL BELAJAR

ian Tengah Semester

ime: 08:40pm-09:30pm (50 minutes +), Total Points: 100

Subjek	Skore		
olog	/3		
ecerdasan Buatan Umum	/12		
ncarian/search	/35		
rmainan Game	/20		
ogika Proposional	/30		
Total	/100		

ian Akhir Semester

me: 09:30pm-11:30pm (2 hours), Total Points: 100

Subjek	Skore		
etode	/45		
etaktentuan	/15		
nalaran Probalitas	/26		
mbelajaran	/30		
emrosesan Bahasa Alami	//9		
Total	/125		