



Revisi Skripsi Mahasiswa



Cetak BA Revisi

Nama : HENDRA WINATA
NRP : C14170032**Fakultas** : TEKNOLOGI INDUSTRI
Jurusan : INFORMATIKA**Judul TA** : Meningkatkan Variasi Tindakan Non-Playable Character Pada Game Survival Menggunakan Metode Markov

Dosen Penguji	
NIP	45201 (NIP Lama: 45201)
Nama Pegawai	ALVIN NATHANIEL TJONDROWIGUNO, S.Kom.
Email	alvin.nathaniel@peter.petra.ac.id

DAFTAR REVISI	
No	Revisi
1	Coba dibuat markov chain dengan probabilitas awal yang bukan hasil random, tetapi ditentukan secara manual. Kemudian, decision yang diambil oleh AI adalah state yang ditentukan secara random menggunakan distribusi probabilitas yang didapatkan dari hasil perkalian matrix (seperti pada hlm 15 tengah). Tidak perlu melakukan perhitungan selisih dan voting (hlm 15 bawah - hlm 17 atas).
2	Untuk pengujian, buat eksperimen dengan beberapa jenis probabilitas awal yang berbeda-beda (yang ditentukan secara manual).
3	Buat pengujian dengan cara mengumpulkan hasil keputusan yang diambil oleh AI dalam banyak frame, dan tunjukkan distribusi hasil keputusan state yang diambil oleh AI.
4	Subbab 1.2: Rumusan masalah dibuat dengan kalimat pertanyaan yang terjawab dengan melakukan pengujian. Pertanyaan yang sekarang ada itu bisa dijawab dengan jelas tanpa pengujian. Mungkin saya sarankan buat rumusan masalah yang terkait dengan seberapa realistis dan variatif AI yang dihasilkan, tetapi tentu saja perlu ada pengujian untuk membuktikan jawaban dari pertanyaan tersebut (misalnya dengan cara survey).
5	Subbab 1.4: Di ruang lingkup, seolah-olah FSM ini tetap digunakan bersamaan dengan markov chain. Tolong dituliskan dengan jelas bahwa FSM dan markov chain tidak berhubungan, dan FSM hanya digunakan sebagai pembanding.
6	Subbab 2.1.4 tidak perlu, apalagi tidak ada kutipannya.
7	Subbab 2.1.6 tentang Markov Chain jangan hanya konsep, tapi juga ditambahkan dengan detail2 seperti rumus yang standard, dsb. Rumus yang sudah ada itu sangat spesifik untuk survival game dengan 3 variabel yang sama, apa benar2 ada di sumber literatur seperti itu?
8	Gambar 3.1: loopnya aneh, apakah jika player hidup maka spawn + player mendapat job + tindakan NPC akan dilakukan berulang2?
9	Gambar 3.2: Tuliskan dengan detail semua kondisi untuk transisi, dan jelaskan juga apa yang dilakukan AI pada masing2 state dalam narasi.
10	Gambar 3.3 & 3.4: Flowchart selalu menggunakan start dan end
11	Bab 6: Kesimpulan disesuaikan dengan revisi pada rumusan masalah dan hasil2 pengujian.
12	Tata tulis diperbaiki lagi, banyak hal2 kecil yang perlu diperbaiki, seperti judul sub-subbab dan margin di subbab 2.2, font size dan spacing pada bab 4 disamakan, dll.