

**Pilihlah jawaban yang benar...**

1. Istilah kecerdasan buatan muncul pada tahun...
  - a. 1956
  - b. 1955
  - c. 1999
  - d. 1969
2. Membutuhkan memori yang banyak merupakan kelemahan dari teknik pencarian...
  - a. FTI
  - b. DFS
  - c. BFS
  - d. DLS
3. Kecerdasan buatan dilihat dari sudut pandang, kecuali..
  - a. Sudut pandang Biologi
  - b. Sudut pandang Kecerdasan
  - c. Sudut pandang penelitian
  - d. Sudut pandang Bisnis
4. Berikut ini yang termasuk pencarian Heuristik adalah...
  - a. Depth First Search
  - b. Hill Climbing
  - c. Breadth First Search
  - d. Pohon OR/AND
5. Arsitektur kecerdasan buatan memiliki dua bagian utama, yaitu..
  - a. Search dan Knowledge Base
  - b. Search dan Inference Engine
  - c. Knowledge Base dan Inference Engine
  - d. DFS dan BFS
6. Pada perancangan AI, Rule disebut juga..
  - a. Aturan Main
  - b. Tujuan
  - c. Aturan logika
  - d. Aturan penggunaan AI
7. Metode pencarian dalam sistem pakar adalah...
  - a. Forward dan Backward Chaining
  - b. Hill Climbing dan BFS
  - c. Generate and Test
  - d. Best First Search

8. Kombinasi dari Depth First Search dan Breadth First Search, merupakan metode dari...
  - a. Hill Climbing
  - b. Best First Search
  - c. Generate and Test
  - d. Fuzzy
9. Berikut ini yang termasuk dalam Blind Search adalah...
  - a. Hill Climbing
  - b. Best First Search
  - c. Generate and Test
  - d. Depth First Search
10. Pencarian dari node akar, kemudian ke level 1 lalu ke level berikutnya dari kiri ke kanan, lalu ke level berikutnya lagi dari kiri ke kanan merupakan metode pencarian...
  - a. Hill Climbing
  - b. Best First Search
  - c. Breadth First Search
  - d. Depth First Search
11. Peran dalam suatu peristiwa, merupakan pengertian dari..
  - a. Role
  - b. Scene
  - c. Script
  - d. Prop
12. Objek yang digunakan dalam suatu peristiwa disebut...
  - a. Role
  - b. Scene
  - c. Script
  - d. Prop
13. Menyimpan kondisi yang ada dalam rute dan informasi dari aksi yang ditimbulkan disebut..
  - a. Sistem Kendali
  - b. Working Memory
  - c. Production Rule
  - d. Production System
14. Kecerdasan buatan memerlukan pengetahuan, dimana pengetahuan memiliki karakteristik antara lain, kecuali:
  - a. Sangat luas
  - b. Selalu berubah
  - c. Dapat memiliki arti berbeda
  - d. Mudah didefinisikan

15. Berikut ini merupakan teknik atau algoritma penyelesaian masalah yang digunakan dalam Kecerdasan Buatan, kecuali:

- a. Algoritma Probabilitas
- b. Algoritma Genetika
- c. Sistem Pakar
- d. Heuristic Searching

**Essay..**

1. Seorang petani akan menyeberangkan seekor kambing, seekor serigala, sayuran dengan sebuah perahu yang melalui sungai. Perahu hanya bisa memuat petani & satu penumpang yang lain (kambing, serigala, atau sayuran). Jika ditinggalkan petani tersebut, maka sayuran dimakan kambing dan kambing akan dimakan serigala.

Selesaikan dengan menetapkan identifikasi masalah, keadaan awal dan akhir, aturan-aturan, serta solusi dari permasalahan tersebut menggunakan aturan yang telah ditetapkan.

2. Pak Husein adalah seorang pengamat ikan, dia ingin memaparkan tentang bagaimana mengidentifikasi jenis ikan. Ada beberapa karakteristik ikan yang dapat digunakan untuk menentukan jenisnya. Ketika ikan bergerak cepat di dalam air maka dapat digolongkan ikan bersifat aktif, sedangkan ikan yang bergerak lambat maka dapat dikatakan bersifat pasif. Ikan yang makanannya ikan atau serangga atau makanan berbahan daging tergolong ikan karnivora, namun jika makannya daun kecil atau lumut maka tergolong ikan herbivora.

Jenis ikan Trigger Liris ditandai dengan bentuk badan belah ketupat, bercorak garis, karnivora dan bersifat pasif. Ikan Kepe Panda mempunyai karakteristik bentuk tubuh bulat pipih, bercorak garis, karnivora, dan bersifat pasif. Ikan yang mempunyai karakteristik bentuk tubuh panjang pipih, bercorak bintik bulat, herbivora dan bersifat aktif, dapat dikategorikan ikan Bayeman Ijo.

Bagaimana representasi pengetahuan di atas dengan menggunakan sistem produksi. Kemudian lakukan penalaran untuk menentukan jenis ikan yang berkarakteristik: bergerak lambat di air, bentuk tubuh bulat pipih, bercorak garis, makanannya ikan.