Kecerdasan Buatan

Fitri Nuraeni, M.Kom

PS Teknik Informatika (S-1)

Jurusan Ilmu Komputer

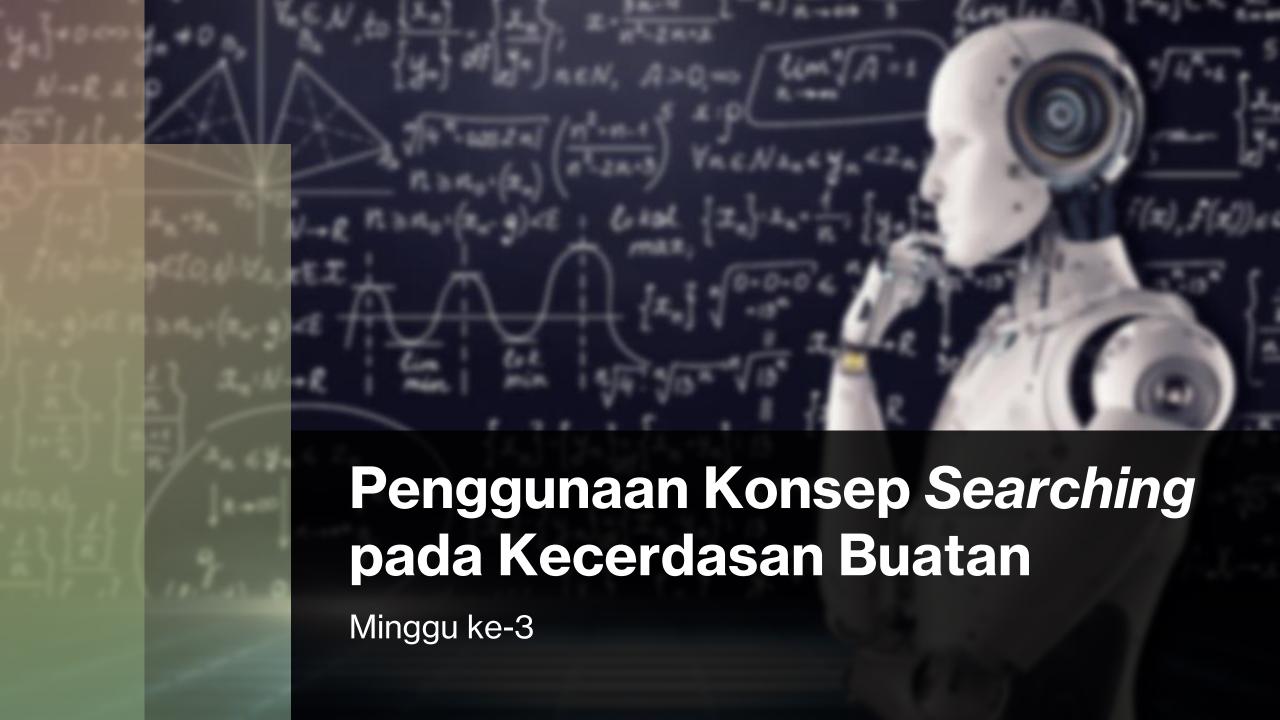
Institut Teknologi Garut

2024



Pokok Bahasan

- L3: Mahasiswa mampu menggunakan algoritma searching untuk menyelesaian masalah pencarian pada model graph dan tree dengan tepat (C3, A2, P2)
 - Ketepatan memproseskan kinerja algoritma pencarian pada model tree
 - Ketepatan memproseskan kinerja algoritma pencarian pada model graph



Silakan berkelompok (2-4 orang: Kelompok Praktikum)

Persiapkan file/ dokumen artikel publikasi penelitian masing-masing mahasiswa

Aktifitas Mahasiswa

- 1. Silakan lakukan diskusi dalam kelompoknya untuk mengerjakan soal-soal berikut dengan benar.
- 2. Gunakan artikel publikasi penelitian yang sudah dikumpulkan, atau artikel lainnya, untuk menentukan pemilihan algoritma searching.
- 3. Dipersilakan menggunakan berbagai sumber informasi dan *Al Tools* untuk membantu mengerjakan soal-soal tersebut.
- 4. Kerjakan dalam waktu 2 sks (100 menit) dan dibahas pada 1 sks terakhir.
- 5. Silakan kerjakan pada kertas secukupnya atau ditulis pada aplikasi pengelola kata di perangkat yang anda miliki.

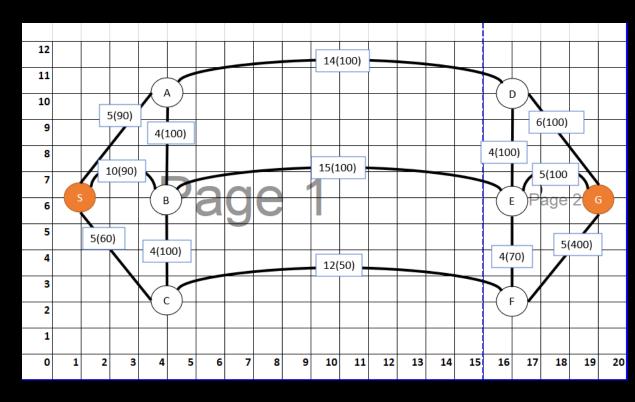
1. Selesaikan Permainan Logika ini!



- Bagaimana caranya supaya Petani bisa membawa ketiga bawaanya dengan selamat?
- Untuk menyelesaikan masalah ini menggunakan Teknik searching lakukan dua hal berikut:
- a. Buatlah aturan produksi atau operator yang lengkap. Caranya sama dengan menemukan semua operasi pada masalah jerigen air (Slide L2). Buatlah ruang masalah dalam bentuk tree.
- b. Lakukan penelusuran menggunakan algoritma blind serach, dengan initial state Petani-Kubis-Domba-Serigala di sisi Kanan Sungai. Sedangkan goal state Petani-Kubis-Domba dan Serigala di sisi Kiri Sungai (sudah menyebrang)

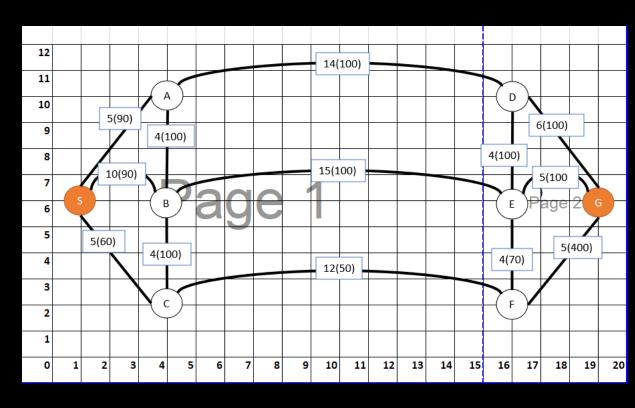
2. Selesaikan soal berikut

- Gambar disamping adalah graph simetris tak berarah yang menggambarkan kondisi jalan raya di suatu kota.
- Terdapat 8 simpul yang menyatakan persimpangan jalan dengan posisiposisi koordinat dua dimensi (x,y).
- Setiap busur memiliki dua atribut: angka pertama menyatakan Panjang jalan sebenarnya (satuan km) dan angka dalam tanda kurung ("...") menyatakan kecepatan maksimum yang diperbolehkan untuk setiap kendaraan yang melalui jalan tersebut (satuan km/jam).



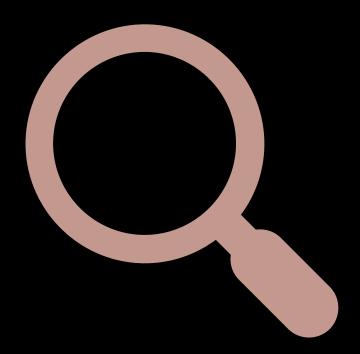
2. Selesaikan soal berikut (lanjutan)

- Seorang pemimpin satuan pemadam kebakaran, Bapak PK, yang berada di persimpangan S bermaksud memadamkan api disebuah Gedung yang terletak di persimpangan G.
- Dia menggunakan mobil pemadam kebakaran dengan kecepatan maksimum 90 km/jam.
- Bantulah Bapak PK menemukan rute jalan dengan total waktu tercepat dari S ke G, menggunakan algoritma heuristic search.



Link Video Materi L2

- Ruang Masalah: https://youtu.be/Zpm9a6U1ubg
- 2. Sistem Produksi: https://youtu.be/rVNDa0P2zVM
- 3. Blind Search: https://youtu.be/zYb9UBHQjvc
- 4. Heurictic Search: https://youtu.be/ZwSanfH9LrE
- 5. Pembahasan Algoritma Searching: https://youtube.com/playlist?list=PLYZr1 aEhqB4sUN_yv29CtsiZ7--BK9frx



Pengumpulan Aktifitas Mahasiswa

https://s.id/KB2024-AktifitasMahasiswa



Tugas 03: Menggunakan Algoritma pada konsep *searching*

Waktu pengerjaan sampai: 15 Maret 2024 Pukul 23.30 WIB melalui LMS ITG

Intruksi Pengerjaan

- 1. Setiap kelompok memilih 1 algoritma baik dari kelompok *blind search* maupun *heuristic search*.
- 2. Kumpulkan artikel penelitian tentang penerapan algoritma terpilih.
- 3. Buatlah analisis menggunakan tabel perbandingan riset pada slide berikutnya.
- 4. Kemudian konsepkan gap penelitian/ ide penelitian baru berdasarkan hasil analisis no 3) dalam bentuk narasi paragraph.
- 5. Submit pekerjaan anda dalam bentuk file PDF dengan format nama: L3_KELAS_NIM

Buatlah tabel perbandingan riset seperti berikut!

| Jenis Pencarian | | Blind Search/ Heuristic Search | | | | | |
|---------------------------------|------------------|--------------------------------|--------|---------|--------|----------------------|-------------------------------|
| Artikel dipilih oleh (Nama MHS) | Judul Artikel | Tahun Publikasi (A-Z↓) | Author | Masalah | Tujuan | Algoritma/ Metode | Hasil Penelitian/ Evaluasi |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

L4: Menjelaskan Aturan Logika pada konsep *Reasoning*

Next

