

# Panduan Kuliah

Kecerdasan Buatan (IK103)

Lala Septem Riza

08157025880

# Kesepakatan Aturan Perkuliahan

- Jam Kuliah
  - Toleransi keterlambatan bagi dosen dan mahasiswa maksimum 20 menit.
- Tata tertib dalam ruang kuliah:



- Maksimum ketidakhadiran dalam 1 semester: 4 kali perkuliahan.
- Tidak boleh memakai sandal + kaos tak berkerah.
- Mencotek dalam ujian => tidak lulus

# Komposisi Penilaian

- Quiz dan Latihan Individu: 10%
- Tugas Kelompok: 30%
- UTS: 30%
- UAS: 30%

# Tujuan

- ▶ mahasiswa mengenal dan memahami konsep dan pemecahan masalah dengan AI&CI
- ▶ mahasiswa memahami karakteristik AI&CI
- ▶ mahasiswa memahami pelacakan secara intelligent
- ▶ mahasiswa memahami cara representasi pengetahuan
- ▶ memahami proses search, reasoning, planning dan Learning.
- ▶ mahasiswa memahami Jaringan Syaraf Tiruan dan aplikasinya
- ▶ mahasiswa memahami genetic algorithm
- ▶ mahasiswa memahami metode logika fuzzy

# Silabus / topik:

- ▶ Pengertian AI
- ▶ Roadmap dan implementasi / contoh kasus AI.
- ▶ Pemecahan Masalah dan representasi knowledge.
- ▶ Pengertian Searching, Reasoning, Planning dan Learning.
- ▶ Search / pelacakan Algorithm / methods
- ▶ Pelacakan pada game (minimax).
- ▶ Pengenalan Genetic Algorithm
- ▶ Pengenalan Planning
- ▶ Pengenalan Reasoning
- ▶ Pengenalan Logika Fuzzy
- ▶ Pengenalan learning
- ▶ Pengenalan Artificial Neuro Network
- ▶ Tugas Kelompok

# Referensi

- ▶ Russel and Norvig, *Artificial Intelligence: a Modern Approach*, Prentice Hall, 1995
- ▶ Sri kusumadewi, *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*, 2003
- ▶ Suyanto, S.T, M.Sc, *Artificial Intelligence: searching, reasoning, planning, and learning*, 2007
- ▶ Suyanto, ST, M.Sc, *Soft computing*, 2008
- ▶ MIT Opencourseware
- ▶ Bahan Ajar, Kecerdasan Buatan, Program studi Kecerdasan Buatan, Sekolah Teknik Elektronik dan Informatika (STEI), Institut Teknologi Bandung.