



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaslot, G., Bakkes, S., Szita, I., & Spronck, P. (2008). Monte-Carlo Tree Search: A New Framework for Game AI. *Proceedings of the Fourth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference*.
- Daniels, D. (2008). Dynamic Scripting : A Tutorial.
- Diah, N. M., Sutiono, A. P., Zuo, L., Nossal, N., Iida, H., & Zin, N. M. (2015). Quantifying Engagement of Video Games : Pacman and DotA (Defense of the Ancient).
- Dotabuff. (t. thn.). Dipetik 2017, dari DOTABUFF:
<https://www.dotabuff.com/blog/2016-05-23-valve-introduces-seasonal-mmr>
- Drachen, A., Yancey, M., Maguire, J., & Klabajan, D. (2014, Oktober). Dipetik 2018, dari ResearchGate:
https://www.researchgate.net/figure/Map-of-Dota-2-from-Dota-2-wiki-7_fig1_262207918
- EliteDataScience. (2017, Mei). Dipetik 2018, dari Elite Data Science:
<https://elitedatascience.com/machine-learning-algorithms>
- Gamepedia. (t. thn.). Dipetik 2017, dari Dota 2 Wiki:
<https://dota2.gamepedia.com/Zeus>
- Hunicke, R., & Chapman, V. (2005). AI for Dynamic Difficulty Adjustment in Games.
- Learn Dota. (t. thn.). Dipetik 2017, dari Learn Dota-Basics:
<https://people.rit.edu/ilw7159/project1/ltp.html>
- Marsland, S. (2015). *Machine Learning : An Algorithmic Perspective*. Boca Raton: CRC Press.
- Nielsen, S. E., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- OpenAI. (2017, Agustus 16). Dipetik 2017, dari OpenAI:
blog.openai.com/more-on-dota-2/

Ram, A., Ontanon, S., & Mehta, M. (2007). Artificial Intelligence for Adaptive Computer Games.

Russell, S., & Norvig, P. (2009). *ARTIFICIAL INTELLIGENCE: a modern approach*. Englewood Cliffs: PEARSON.

Silva, V. d., & Chaimowicz, L. (2017). MOBA : a New Arena for Game AI.

Spronck, P., Ponsen, M., Kuyper, I. S., & Postma, E. (2006). Adaptive Game AI with Dynamic Scripting. *Machine Learning*.

Yang, P., Harrison, B., & Roberts, D. L. (2014). Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games.

The logo for Universitas Mulawarman (UMMN) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally. The 'U' is on the left, followed by two 'M's, and an 'N' on the right. The letters are stylized with a blocky, digital aesthetic.

LAMPIRAN

Berikut terlampir:

1. Formulir Bimbingan Skripsi



FORMULIR KONSULTASI SKRIPSI – FAKULTAS TEKNIK & INFORMATIKA



Dosen Pembimbing : Yustinus Eko Soelistio, S.Kom., M.M.

Jurusan : Sistem Informasi

Semester : 8

Nama : EVAN ASHER

NIM : K110310074

Tanggal Konsultasi	Agenda/Pokok Bahasan	Saran Perbaikan	Paraf Dosen Pembimbing
11 Mei 2018	Bab 4 dengan Penambahan hasil skripsi 2	Mendefinisikan bagaimana bot bekerja dan menambahkan 1 bab baru untuk hasil skripsi 2	
18 Mei 2018	Algoritma kode AI pada Bab 4	Ganti gambar/screenshot kode dengan pseudocode agar lebih mudah dimengerti	
31 Mei 2018	Membahas hasil test skripsi 2	- Tambahkan tesing lebih banyak - Bandingkan dengan lawan AI standar - Rapihkan tabel	
8 Juni 2018	Membahas hasil revisi dan hasil test baru skripsi 2	- Buat Bab baru untuk hasil skripsi 2 - Buat sub bab antara evaluasi objektif dengan evaluasi likert.	
22 Juni 2018	Membahas hasil revisi bab baru yang berisi hasil skripsi 2.	- Buat disklusi singkat pada bab 4 & 5 di akhir masing-masing bab.	
29 Juni 2018	Membahas analisis Subjektif Skala Likert	- Pindahkan penyajian ke bab 3 - tambahkan analisis likert per kategori pemain	
6 Juli 2018	Membahas kelengkapan data pada bab 5 dalam analisis objektif	- menambahkan data last hit AI untuk menjadi dasar penyataan mengenai kelebihan AI	
9 Juli 2018	Membahas bab 6, kesimpulan dan saran	- kesimpulan harus menjawab rumusan masalah, dan rubah jadi 1 halaman saja - Perbaiki saran terhadap AI	

Catatan : Form ini wajib dibawa pada saat konsultasi & dilampirkan didalam skripsi (Minimal 8 kali Konsultasi)

Tangerang, 13 Juli 2018

Yustinus Eko Soelistio, S.Kom., M.M.

Dosen Pembimbing