



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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](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.



## **LAMPIRAN**

Berikut terlampir:

1. Formulir Bimbingan Skripsi



# FORMULIR KONSULTASI SKRIPSI – FAKULTAS TEKNIK & INFORMATIKA

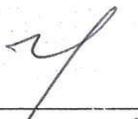
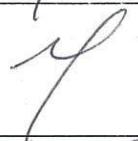
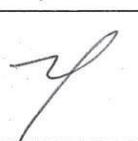
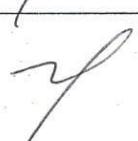
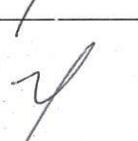
Dosen Pembimbing : Yustinus Eko Soelistio, S.Kom., M.M.

Jurusan : Sistem Informasi

Semester : 8

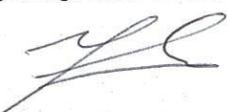
Nama : EVAN ASHER

NIM : K110310074

Tanggal Konsultasi	Agenda/Pokok Bahasan	Saran Perbaikan	Paraf Dosen Pembimbing
11 Mei 2018	Bab 4 dengan Penambahan hasil Skripsi 2	Mendeklikan bagianan dan belajar dan menambahkan i bab baru untuk hasil Skripsi 2	
18 Mei 2018	Algoritma Model AI pada Bab 4	Ganti gambar /Screenshot kode dengan pseudocode agar lebih mudah dimengerti	
31 Mei 2018	Membahas hasil test Skripsi 2	- Tambahan testing lebih banyak - Bandingkan dengan standar Al Standar - Rapihkan tabel	
8 Juni 2018	Membahas hasil revisi dan hasil test bnm Skripsi 2	- Buat Bab bnm untuk hasil Skripsi 2 - Buat sub bab antara evaluasi objektif dengan evaluasi likert	
22 Juni 2018	Membahas hasil revisi bab bnm yang bersi hasil Skripsi 2.	- Buat diskusi singkat pada bab 4 & 5 di akhir masing-masing bab.	
29 Juni 2018	Membahas analisis Subjektif Skala Likert	- Pindahkan pertanyaan ke bab 3 - tambahan analisis likert per kategori peman	
6 Juli 2018	Membahas kelengkapan data pada bab 5 dalam analisis objektif	- menambahkan data last hit AI untuk menjadi dasar penuturan mengenai kelebihan AI	
9 Juli 2018	Membahas bab 6, Kesimpulan dan Saran	- kesimpulan harus menjawab pertanyaan masalah, dan tulah 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