

**HALAMAN PENGESAHAN 1**

Judul Skripsi : **PROGRAM TIC-TAC-TOE PADA PAPAN 3 X 3**  
**DENGAN MENGGUNAKAN KECERDASAN BUATAN**

Nama : ASEP DHANI

N I M : J 101 91 0507

Tanggal Lulus Ujian Sarjana : **16 Agustus 1996**



**Drs. Djuwandi, SU**  
NIP. 130 810 140

Semarang, Agustus 1996

Panitia Penguji Ujian Sarjana

Jurusan Matematika

Ketua,

**Dra. Sintarsih**  
NIP. 130 259 899

**HALAMAN PENGESAHAN 2**

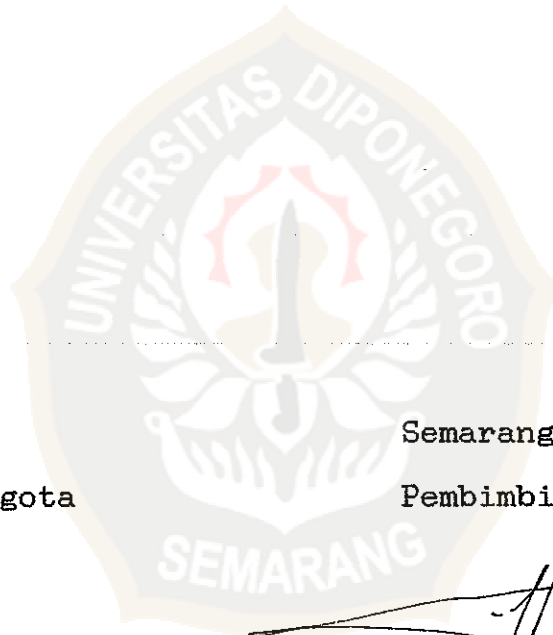
Judul Skripsi : **PROGRAM TIC-TAC-TOE PADA PAPAN 3 X 3  
DENGAN MENGGUNAKAN KECERDASAN BUATAN**

Nama : ASEP DHANI

N I M : J 101 91 0507

J u r u s a n : Matematika

Telah selesai dan layak untuk mengikuti ujian sarjana.



Semarang, 8 Agustus 1996

Pembimbing Anggota

Pembimbing Utama

Drs. Kushartantya, MI Komp.  
NIP. 130 805 062

Dra. Sintarsih  
NIP. 130 259 899

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini disusun untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu di Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Diponegoro Semarang.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis hingga selesainya penyusunan Tugas Akhir ini. Ucapan terimakasih ini terutama ditujukan kepada:

1. Dra. Sriani Hendarko, SU, selaku Dekan Fakultas MIPA Universitas Diponegoro.
2. Drs. Djuwandi, SU, selaku Ketua Jurusan Matematika Fakultas MIPA Universitas Diponegoro.
3. Dra. Sintarsih, selaku Dosen Pembimbing I.
4. Drs. Kushartantya, MI.Komp., selaku Dosen Pembimbing II.
5. Dosen-Dosen Penguji di kelompok I.
6. Kedua Orang Tua penulis, dan rekan-rekan seperjuangan.

Seperti kata pepatah, "Tiada Gading Yang Tak Retak", maka penulis pun mohon maaf jika terdapat tulisan-tulisan yang kurang benar. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhirnya semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Semarang, Agustus 1996

Penulis

## DAFTAR ISI

isi	halaman
Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan 1 .....	ii
Halaman Pengesahan 2 .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Abstrak .....	v
Daftar Isi .....	vi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Pengertian dan Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TEORI PENUNJANG .....	4
2.1. Program dan Algoritma .....	4
2.2. Bahasa Pemrograman Pascal .....	9
2.3. Struktur Data .....	32
BAB III PERMAINAN TIC-TAC-TOE .....	34
3.1. Gambaran Umum Permainan .....	34
3.2. Penentuan Strategi .....	36
3.3. Algoritma AD-HOC .....	41

BAB IV	DETAIL PROGRAM .....	49
4.1.	Program Utama .....	49
4.2.	Struktur Data Program .....	54
4.3.	Variabel-Variabel dalam Program Utama ..	55
4.4.	Deskripsi Program .....	58
4.4.	Cara Menggunakan Program .....	66
KESIMPULAN	.....	68
Daftar Pustaka	.....	69
Lampiran Listing dan Tampilan Program Tic-tac-toe	...	70

