



YAYASAN PERGURUAN CIKINI
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL

Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. 021-7270090 (hunting), Fax. 021-7866955, hp: 081291030024
Email : humas@istn.ac.id Website : www.istn.ac.id


SURAT PENUGASAN TENAGA PENDIDIK
Nomor : 183/03.1-I/X/2023
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama	: Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.	Status Pegawai	: Edukatif Tetap		
NIP/NIK/NIDN	: 01.121224/35091007/0402107703	Program Studi	: Sistem Informasi		
Jabatan Akademik	: Lektor (300) / III d				
BIDANG	PERINCIAN KEGIATAN	RUANG/ TEMPAT	HARI/ JAM	SKS	KETERANGAN
I PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN	MENGAJAR DI KELAS (KULIAH/RESPONSI DAN LABORATORIUM)				
	1. Bisnis Digital (SI)	Gab TIF 2	Jumat/ 13:00-14:40	1	Team Teaching
	2. Konsep Sistem Informasi (SI)	A-3	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	3. Manajemen Proyek Perangkat Lunak (SI)	D-1A	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	4. Metodologi Penelitian (SI)	Gab TIF 1	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	5. Proyek Pengembangan Sistem Informasi (SI)	E-4	Senin/ 13:00-14:30	1	Team Teaching
	6. Sistem Informasi Manajemen (SI)	A-5	Kamis/ 10:00-11:40	1	Team Teaching
	7. Big Data dan Ilmu Data (TIF)	A-6	Rabu/ 10:00-11:40	1	Team Teaching
	8. Game Kecerdasan Buatan (TIF)	A-5	Senin/ 13:00-15:00	1.5	Team Teaching
	9. Grafika Komputer (TIF)	A-6	Selasa/ 15:00-16:40	1	Team Teaching
	10. Manajemen Proyek Perangkat Lunak (TIF)	A-6	Kamis/ 10:00-11:30	1.5	Team Teaching
	11. Metodologi Penelitian (TIF)	A-5	Kamis/ 08:00-09:40	1	Team Teaching
	12. Pengantar Teknologi Informasi	A-1	Senin/ 11:41-13:00	1	Team Teaching
13. Menduduki Jabatan Struktural Ka. Prodi Sistem Informasi FSTI		Senin - Kamis	-		
II PENELITIAN	1. Penulisan Karya Ilmiah			1	
III PENGABDIAN DAN MASYARAKAT	1. Pelatihan dan Penyuluhan			1	
IV UNSUR-UNSUR PENUNJANG	1. Berperan Serta Aktif dalam Pertemuan Ilmiah/Seminar			1	
Jumlah Total				16	
Kepada yang bersangkutan akan diberikan gaji/honorarium sesuai dengan peraturan penggajian yang berlaku di Institut Sains dan Teknologi Nasional. Penugasan ini berlaku tanggal 26 September 2023 sampai dengan 29 Februari 2024.					
Jakarta, 20 September 2023 Dekah, Marhaeni, S.Kom., M.Kom.					

Tembusan :

1. Direktur Akademik – ISTN
2. Direktur Non Akademik – ISTN
3. Ka. Biro Sumber Daya Manusia – ISTN
4. Kepala Program Studi Sistem Informasi
5. Arsip



	BERITA ACARA PERKULIAHAN SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024 PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FSTI-ISTN	
	Mata Kuliah : Game Kecerdasan Buatan / 63674MNG01 Dosen : 1. Siti Madinah L., S.Kom., M.Kom. 2. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom. Hari : Senin Jam : 10.30-12.00 WIB	Semester : 7 SKS : 3 Kelas : A Ruang : E-3

NO.	TANGGAL	MATERI KULIAH	JML MHS HADIR	TANDA TANGAN DOSEN
1.	18-9-2023	Pengenalan Game Kecerdasan Buatan	4	
2.	25-9-2023	Metode Game Kecerdasan Buatan	4	
3.	2-10-2023	Playing Game	4	
4.	9-10-2023	Menghasilkan Konten	2	
5.	16-10-2023	Pemodelan Pemain	2	
6.	23-10-2023	Panorama Permainan Game Kecerdasan Buatan	2	
7.	30-10-2023	Review + Quiz	2	
8.	6-11-2023	UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS)	4	

Dosen,



Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.



**DAFTAR HADIR PESERTA KULIAH MAHASISWA
GANJIL - REGULER - TAHUN 2023/2024**

FAK / JURUSAN Teknik Informatika HARI / TANGGAL Senin
S1
MATAKULIAH Game Kecerdasan Buatan / 63674MNG01 / 7
KELAS / PESERTA A / 4 JAM KULIAH 10:30-12:00
KURIKULUM 2023
DOSEN 1. Siti Madinah L., S.Kom., M.Kom. RUANG
2. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.

Hal : 1 / 1

No	N I M	NAMA MAHASISWA	TANGGAL PERTEMUAN								JUMLAH
			18-9-2023	25-9-2023	2-10-2023	9-10-2023	16-10-2023	23-10-2023	30-10-2023	6-11-2023	
1	18360033	Naufal Hisyam	√	√	√	x	x	x	x	√	
2	19360005	Reza Suroso	√	√	√	x	x	x	x	√	
3	20360013	Hilal Razali	√	√	√	√	√	√	√	√	
4	20360014	Qotrunnada Naqiyah	√	√	√	√	√	√	√	√	

CATATAN :

Perubahan peserta hanya diperkenankan bila ada persetujuan tertulis dari Pelaksana Jurusan.

Jakarta, 6-11-2023

Dosen Pengajar,

9/23/2023

1. Siti Madinah L., S.Kom., M.Kom. 2. Siti Nurmiati, S.Kom., M.Kom.

DAFTAR NILAI

SEMESTER GANJIL REGULER TAHUN 2023/2024

Program Studi : Teknik Informatika S1
Matakuliah : Game Kecerdasan Buatan
Kelas / Peserta : A
Perkuliahan : Kampus ISTN Bumi Srengseng Indah
Dosen : Siti Madinah L., S.Kom. M.Kom.

Hal. 1/1

No	NIM	N A M A	ABSEN	TUGAS	UTS	UAS	MODEL	PRESENTASI	NA	HURUF
			10%	0%	30%	20%	40%	0%		
1	18360033	Naufal Hisyam	100	0	5	5	5	0	14.5	E
2	19360005	Reza Suroso	100	0	5	0	0	0	0	
3	20360013	Hilal Razali	100	0	82	85	60	0	75.6	A-
4	20360014	Qotrunnada Naqiyah	100	0	84	80	70	0	79.2	A-

Rekapitulasi Nilai							
A	0	B+	0	C+	0	D+	0
A-	2	B	0	C	0	D	0
		B-	0	C-	0	E	1

Jakarta,30 January 2024

Dosen Pengajar

Siti Madinah L., S.Kom. M.Kom.

Game Kecerdasan Buatan

Siti Nurmiati

Pengenalan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI)

- Kecerdasan Buatan telah melihat kemajuan besar dan peningkatan jumlah penelitian mengenai teknologi. Kemajuan pesatnya dikaitkan dengan peningkatan daya komputasi karena kemajuan perangkat keras.
- Kesuksesannya dapat dialami dalam kehidupan sehari-hari melalui banyak aplikasi praktisnya dengan pemahaman yang lebih baik tentang gambar dan ucapan, deteksi emosi, mobil self-driving, pencarian web, desain kreatif berbantuan AI.

Sejarah Singkat Kecerdasan Buatan dan Game

- Game dan kecerdasan buatan memiliki sejarah panjang bersama. Banyak penelitian tentang AI untuk game berkaitan dengan membangun agen untuk bermain game, dengan atau tanpa komponen pembelajaran. Secara historis, ini adalah yang pertama dan, untuk waktu yang lama, satu-satunya pendekatan untuk menggunakan AI dalam game.
- Alan Turing menemukan algoritma Minimax dan menggunakannya untuk bermain Catur Perangkat Lunak pertama yang berhasil menguasai permainan diprogram oleh AS Douglas pada tahun 1952 pada versi digital dari permainan Tic-Tac-Toe dan sebagai bagian dari disertasi doktoralnya di Cambridge.

Interaksi Manusia dan Komputer

- Game komputer adalah media yang dinamis menurut definisi dan, bisa dibilang, menawarkan salah satu dari terkaya bentuk interaksi manusia-komputer (HC!);
- Kekayaan interaksi didefinisikan dalam hal opsi yang tersedia yang dimiliki pemain pada saat tertentu dan cara (modalitas) pemain dapat berinteraksi dengan media.

Mengapa Kecerdasan Buatan untuk Game

• AI Memainkan dan Meningkatkan Game

AI dapat meningkatkan game dalam beberapa cara hanya dengan memainkannya. Industri game biasanya menerima pujian ketika AI game yang mereka buat menambah nilai komersial game itu berkontribusi lebih baik, dan meningkatkan pengalaman pemain.

• Lebih Banyak Konten, Konten Lebih Baik

Alasan pertama dan paling historis adalah penggunaan memori, contoh game perdagangan dan petualangan ruang angkasa klasik Elite, yang berhasil menyimpan ratusan sistem bintang dalam beberapa puluh kilobyte memori yang tersedia di perangkat keras.

Mengapa Kecerdasan Buatan untuk Game

• Pengalaman Pemain dan Analisis Data Perilaku

Penggunaan AI untuk memahami pengalaman pemain dapat mendorong dan meningkatkan proses desain game. Desainer game biasanya mengeksplorasi dan menguji game yang menghasilkan pengalaman yang mereka inginkan untuk dilakukan pemain, seperti keterlibatan, ketakutan dan stres, frustrasi, antispasi, dan tantangan menentukan aspek penting dari desain pengalaman pemain, yang bergantung pada genre, narasi, dan tujuan permainan.