

Daftar Istilah

<i>Action</i>	Perintah yang dapat diterima <i>agent</i> atau pekerjaan yang dapat dilakukan <i>agent</i> yang menyebabkan memungkinkannya terjadinya perpindahan <i>state</i> .
<i>Agent</i>	Suatu abstrak yang melakukan melakukan eksplorasi pada lingkungan MDP.
<i>Average Junction Waiting Time (AJWT)</i>	Ukuran untuk rata-rata lamanya semua kendaraan mengantri pada satu <i>junction</i> dalam sekali <i>running</i> simulasi.
<i>Cycle</i>	Ukuran dalam simulasi <i>GLD</i> yang menentukan munculnya kendaraan dari <i>node</i> , perpindahan kendaraan antar blok, dan perubahan warna lampu.
<i>Delta</i>	Parameter <i>threshold</i> yang digunakan untuk menghentikan <i>value iteration</i> .
<i>Discount Factor</i>	Istilah lain dari <i>Gamma</i> , yaitu parameter yang memotong nilai <i>reward</i> untuk <i>state</i> di masa depan.
<i>Final Policy</i>	Kumpulan <i>state</i> dan best <i>action</i> yang ditentukan dari <i>value iteration</i> .
<i>Gamma</i>	Sebuah parameter yang memotong nilai <i>reward</i> untuk <i>state</i> di masa depan.
<i>Green Light District (GLD)</i>	Nama simulator yang digunakan dalam penelitian ITLC ini.
<i>Intelligent Traffic Light Control (ITLC)</i>	Merupakan sebuah konsep serta penerapan <i>Artificial Intelligence</i> dalam ruang lingkup lalu lintas.
<i>Junction</i>	Persimpangan jalan, secara khusus pada penelitian ini adalah sebuah <i>node</i> dalam simulator yang memiliki lampu lalu lintas.
<i>Markov Decision Process (MDP)</i>	Model matematis yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam <i>Reinforcement Learning</i> yang memenuhi sifat <i>markov property</i> yang dibentuk dari interaksi dari <i>agent</i> dengan lingkungannya.
<i>Node</i>	Dapat berupa <i>junction</i> , dapat juga berupa <i>edge node</i> yaitu tempat munculnya kendaraan dalam simulasi.
<i>Reward</i>	Nilai yang didapatkan <i>agent</i> ketika memasuki suatu <i>state s</i> .
<i>State</i>	Keadaan dalam sistem MDP/posisi <i>agent</i> yang merupakan inti MDP yang ditentukan oleh parameter tertentu dari <i>environment</i> nya, dalam konteks TLC <i>state</i> disini adalah keadaan kepadatan <i>junction</i> .
<i>State Utility</i>	Nilai <i>reward</i> suatu <i>state</i> yang sudah digabungkan dengan <i>reward state</i> tetangganya yang dipotong dengan <i>gamma</i> .
<i>Spawn Rate</i>	Probabilitas akan munculnya sebuah kendaraan per satu <i>time step</i> pada sebuah <i>edge node</i> .
<i>Time Step</i>	Ukuran waktu pada <i>GLD simulator</i> .