

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Sistematika Penulisan Tugas Akhir	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1. Pakaian.....	4
2.2. Suhu dan Kelembapan Udara.....	5
2.3. Warna Kulit	7
2.4. <i>Mobile App</i>	7
2.5. Teori Pengukuran dan Pengujian <i>R Validation</i>	8
2.6. <i>Fuzzy Logic</i>	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1. Gambaran Umum Sistem	12
3.2. Analisis Sistem	13

3.2.1. <i>Data yang digunakan</i>	13
3.2.2. <i>Perangkat Lunak yang Digunakan</i>	13
3.2.3. <i>Kebutuhan Pengguna (Brainware)</i>	13
3.3. Diagram Alir Sistem	13
3.3.1. <i>Use Case Diagram</i>	14
3.3.2. <i>Diagram Kelas Analisis</i>	16
3.3.3. <i>Sequence Diagram</i>	17
3.4. Cara Kerja Logika Fuzzy	20
3.4.1. <i>Fuzzifikasi</i>	20
3.4.2. <i>Basis Pengetahuan (Rules)</i>	25
3.4.3. <i>Inferensi</i>	27
3.4.4. <i>Defuzzifikasi</i>	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	28
4.1 Implementasi Desain Antarmuka	28
4.2 Pengujian Alpha	33
4.2.1 <i>Tujuan Pengujian Alpha</i>	33
4.2.2 <i>Skenario Pengujian Alpha</i>	33
4.2.3 <i>Hasil Pengujian Alpha</i>	34
4.3 Hasil Pengujian Beta	38
4.3.1. <i>Tujuan Pengujian Beta</i>	38
4.3.2. <i>Skenario Pengujian Beta</i>	38
4.3.3. <i>Hasil Pengujian Beta</i>	39
4.4 Uji Validasi	41
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN A	48
LAMPIRAN B	51
LAMPIRAN C	55