

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan	12
1.4 Batasan Masalah.....	12
1.5 Metode Pengerjaan	12
1. <i>Requirement Definition</i>	13
2. <i>System and Software Design</i>	14
3. <i>Implementation and Unit Testing</i>	14
4. <i>Integration and System Testing</i>	14
5. <i>Operation and Maintenance</i>	15
1.6 Jadwal Pengerjaan	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Landasan Teori.....	17
2.1.1 Proyek Akhir	17
2.1.2 Sidang Proyek Akhir	17
2.1.3 <i>Machine Learning</i>	17
2.1.4 Klasifikasi	18
2.1.5 <i>Preprocessing</i>	18
2.1.6 <i>DecisionTreeClassifier</i>	20
2.1.7 <i>Neighbors Classifier</i>	21
2.1.8 <i>SVC (Support Vector Classification)</i>	22

2.1.9	<i>Confusion Matrix</i>	23
2.2	Perangkat Pemodelan Aplikasi	24
2.2.1	<i>Business Process Model and Notation (BPMN)</i>	25
2.2.2	<i>Use Case Diagram</i>	26
2.2.3	<i>Entity Relationship Diagram (ER-D)</i>	27
2.2.4	<i>Class Diagram</i>	29
2.2.5	<i>Sequence Diagram</i>	29
2.3	Perangkat Pembangunan Aplikasi	29
2.3.1	<i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	29
2.3.2	<i>Laravel</i>	30
2.3.3	<i>Python</i>	30
2.3.4	<i>Library Python Scikit-Learn</i>	30
2.3.5	<i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	31
2.3.6	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	31
2.3.7	<i>JS (JavaScript)</i>	31
2.3.8	<i>XAMPP</i>	32
2.4	Perangkat Pengujian Aplikasi.....	32
2.4.1	<i>Black box testing</i>	32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis	33
3.1.1	Gambaran Sistem Saat Ini	33
3.1.2	Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	34
3.1.3	Kelemahan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan	35
3.1.4	Gambaran Sistem Usulan.....	35
3.1.5	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.1.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	40
3.2	Perancangan	42
3.2.1	Model Aplikasi Berbasis Objek.....	42
3.2.2	Perancangan Basis Data	52
3.2.3	Perancangan Antarmuka.....	57
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		60
4.1	Implementasi	60

4.1.1	Implementasi Pembangunan Model.....	60
4.1.2	Implementasi Pembangunan <i>User Interface</i>	64
4.1.3	Implementasi Tampilan Antarmuka Pengguna.....	65
4.1.4	Implementasi Pengujian Pembangunan Model.....	68
4.2	Pengujian.....	72
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	72
BAB 5 KESIMPULAN.....		80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....		82
LAMPIRAN.....		84