

LAMPIRAN



Bandar Lampung, 15 Juli 2019

Nomor : Penelitian.008/DMJ/DEKAN/BAAK/VII-19
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Griya Computer

Di-

Jl. Teuku Umar No. 55 - 56, Surabaya, Bandar Lampung

Dengan hormat,

Sehubungan dengan peraturan Akademik Institut Informatika dan Bisnis (IIB) bahwa mahasiswa/i Strata Satu (S1) yang akan menyelesaikan studinya diwajibkan untuk memiliki pengalaman kerja dengan melaksanakan Penelitian dan membuat laporan yang waktunya disesuaikan dengan kalender Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya.

Untuk itu kami mohon kerja sama Bapak/Ibu agar kiranya dapat menerima mahasiswa/i untuk melakukan Penelitian, yang pelaksanaannya dimulai dari tanggal **18 Juli 2019 s.d 27 Agustus 2019** (selama sepuluh hari)

Adapun mahasiswa/i tersebut adalah :

Nama : **Danung Setya Budi**
NPM : **1511010027**
Jurusan : **S1 Teknik Informatika**
Jenjang : **Strata Satu (S1)**

Demikian permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.

Dekan,
Fakultas Ilmu Komputer,


Sriyanto, S.Kom., MM., Ph.D.
NIK. 00210800

Tembusan:

1. Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Arsip.



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://dermajaya.ac.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

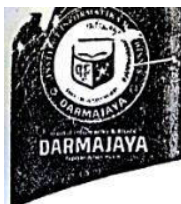
NAMA : ..DANUNGA SETYA BUDI.....
 NPM : ..1511010027.....
 PEMBIMBING I : ..Yuni.. Arkhiansyah.. S.kom.. M.kom.....
 PEMBIMBING II : ..
 JUDUL LAPORAN : ..Rancang Bangun Perangkat Lunak Dalam Menentukan Pemilihan Laptop Pada Konsumen di Toko komputer Menggunakan Metode SUSENO.....
 TANGGAL SK : ..s.d..... (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	26/04/2019	proposal skripsi	<i>[Signature]</i>
2	09/05/2019	Bab I. Latar Belakang masalah	<i>[Signature]</i>
3	22/05/2019	Bab I. Ok. Lanjutkan Bab II	<i>[Signature]</i>
4	17/06/2019	Bab II ok. Bab III Perbaiki Metod Perancangan	<i>[Signature]</i>
5	28/06/2019	Bab III ok.	<i>[Signature]</i>
6	03/07/2019	Bab IV Perbaiki Pembahasan, lengkapi kelebihan & kelemahan	<i>[Signature]</i>
7	10/07/2019	Bab IV ok. Uji Program	<i>[Signature]</i>
8	21/07/2019	Bab V lengkapi saran, Daftar Pustaka, Ane Sidang skripsi	<i>[Signature]</i>
9			
10			

*) Coret yang tidak perlu

PLT Bandar Lampung, 12 July 2019
Ketua Jurusan

[Signature]
(YUNI ARKHIANSYAH, S.KOM, M.KOM)
NIK. 00180004

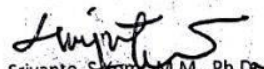


SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0201/DMJ/DFIK/BAAK/IV-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Genap TA.2018/2019
Program Studi S1 Teknik Informatika

REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang :** 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat :** 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
7. STATUTA IBI Darmajaya
8. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan**
- Pertama :** Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua :** Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga :** Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 22 April 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Sriyanto Sriyanto, M.M., Ph.D.
NIK. 002108701

an : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 : SK. 0201/DMI/DFIK/BAK/IV-19
 il : 22 April 2019
 i : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING			PEMBIMBING
PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA			
No	NAMA	NPM	JUDUL
1	Krisno Paseko	1511010107	Media Learning Seni Tari Tradisional Lampung Berbasis Android
2	Kadek Suwide	1511010150	Media Belajar Minat dan Bakat dalam Pengembangan Karakter (Agama, Olahraga, Komputer) Siswa Menengah Pertama Berbasis Android
3	Sepidan Herlan	1511010105	Rancang Bangun Status Tanah di Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Android
4	Rahmat Setiawan	1511010152	Rancang Bangun Sistem Pemilihan Model Rambut dan Mencari BarberShop Terdekat Berbasis Web
5	Emkha Perwira	1511010072	Rancang Bangun E- Complaint Pada PT. Agung Jaya Permai Berbasis Android
6	Muhammad Fauzan	1311010097	Aplikasi Panduan Pembuatan Hidroponika Pada Tanaman Brassica Rapal Berbasis Android
7	Djadi Sarmiko	1511010165	Implementasi UCD (User Centered Design) Pada Rancangan UX/UI Aplikasi E-Publishing "Pustakala" Berbasis Android di PT Masakini Mandiri
8	Dita Nasya Dirgantara	1511010154	Perangkat Lunak Panduan Terapi Applied Behavior Analysis Pada Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android
9	Yuliana	1611018001P	Rancang Bangun Virtual Tour Fasia Ruang RSIA Belleza Bandar Lampung
10	Abdul Aziz	151-010100	Aplikasi Note Online Jurnalis Kampus Darmajaya dengan metode Brute Force Berbasis Android
11	Cahya Ramadani Saputra	1511010035	Metode Marker Based Tracking untuk Pemasaran Furniture Menggunakan Aplikasi Augmented Reality
12	Gesty Oktadiansah	1511010040	Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Untuk Seleksi Penerimaan Bantuan Kemiskinan Dengan Metode Tsukamoto (Studi Kasus Di Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat)
13	Dandy Gunzara Putra	1511010071	Rancang Bangun Sistem Tracking Service Produk Elektronik Pada PT. SAMSUNG Service Centre Lampung Menggunakan QR Code Berbasis Web
14	Baruna Wisnu Wardana	1411010113	Penerapan Dita Mining Penentu Penerima Bantuan Usaha Pada Masyarakat Di Kabupaten Mesuji
15	Ebi Wojjo Hendriyanto	1511010007	Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis Android
16	Licardo Naperton	1511010081	Perangkat Lunak Media Pembelajaran IPA tentang Penganalan Organ Tubuh Manusia Menggunakan Tiga Bahasa (Bahasa Lampung, Indonesia, Inggris) Berbasis Android di SD Negeri 01 Gunung Batin Lidik Kecamatan Terusan Nunyai
	Kukuh Aprilianto	1711019003P	Perangkat Lunak Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Android untuk Sekolah Dasar

Amnah, S.Kom., M.Ti

Fitria, S.T., M.Kom

Hariyanto Wibowo, S.Kom., M.Ti

Surat Keputusan IIB Darmajaya
: SK. 0201/DMJ/DFK/BAAK/IV-19
: 22 April 2019
: Pembimbing Penulisan Skripsi
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

JUDUL		PEMBIMBING	
NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
Johanes Ricahrd	1611019007P	Media pembelajaran Mobile Programming untuk Mahasiswa Menggunakan construct 2 Berbasis Android	Hariyanto Wibowo, S.Kom., M.Ti
Dhimaz Chandra Bagaswara	1511010032	Rancang Bangun Pemetaan Geografis Lembaga Bimbingan Belajar Di Kota Bandar Lampung Menggunakan Location Based Service Berbasis Android	
Muhammad Ilham Shafari	1511010128	Penerapan Data Mining Dalam Menentukan Penerimaan Beasiswa di IIB Darmajaya Menggunakan Metode K-Means Cluster Berbasis Web	Isnandar Agus, M.kom
Muhammad Iqbal Nasution	1311019014	Perangkat Lunak (Software)Manajemen Barang Habis Pakai Berbasis Web Mobile di Fakultas Pertanian Universitas Lampung	
Yandi Octavian	1511010058	Rancang Bangun Penjualan Elektronik Produk Kain Tapas Berbasis Web Mobile untuk Desa Negeri Katon Kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran	Joko Triloka, Ph.D
Surya Wahyu Hartadi	1511010028	Game Edukasi Pelembutan Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM) Berbasis Android	
Arif Prayoga	1511010022	Rancangan Bangun Aplikasi Pemandu Wisata menggunakan Metode Augmented Reality Berbasis Android -Go-TABURA (Studi Kasus : Pada Taman Bukit Raya Desa Pujuh Rahayu Pesawaran)	Ketut Artaye, S.Kom., M.Ti
Muhammad Nurkholik	1511010116	Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Pemasangan (Studi Kasus : SMA Negeri 01 Sempang Pematang)	
Flezi Arrajdi	1611019012P	Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android "Ajo dan Atu - Belajar Aksara Lampung" dengan Sistem Multi-Ending (Studi Kasus : SMP Negeri 1 Bandar Lampung TA 2018-2019)	Nisar, S.Kom, M.T
Dian Wicaksono	1511010112	Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Wisata Tabak Indah Natar Berbasis Android	
Ni Mengah Turita Sari	1511010075	Media Pembelajaran Bahasa Kawi Berbasis Android	Rahmala Syahputri, S.Kom, M.Eng.Sc
Raden Arya Putra Martalata	1511010104	Media Pembelajaran Komponen Pada Laptop Menggunakan Augmented Reality (Studi Kasus : SMK N 1 Bandar Lampung)	
Veri Setia Fernando	1511010163	Perancangan Sistem Pakar Pemilihan Organisasi Komahasiswaan IIB Darmajaya Dengan Metode Naïve Bayes Classifier Berbasis Web	Rionaldi Al, S.Kom., M.Ti
Ahmad Yusuf Saifuddin	1411010047	Implementasi Sistem Pakar Diagnosis Gejala Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Dengan Metode Forward Chaining	
Muhammad Ridho Pamungkas	1411010092	Rancangan Bangun Aplikasi Self-Learning Skating berbasis Android di klub wheeling Lampung	Rahmala Syahputri, S.Kom, M.Eng.Sc
Fazar Muhammad Perdana Sidik	1511010110	Rancang Bangun Perangkat Lunak Booking Pada Dome Sport Arena Berbasis Android	
Yudhistira Putra Prabowo	1511010076	Pembuatan Aplikasi 3D Viewer dengan Model Animasi Gerak Tari Menggunakan Metode Pose to Pose	Rionaldi Al, S.Kom., M.Ti

pisan : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 or : SK. 0201/DMJ/DFIK/BAAK/IV-19
 2019 : 22 April 2019
 hal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
35	Satria Saputra	1511010158	Case Management System Kasus Pada Kejaksaan Negeri Lampung Tengah Berbasis Web	Rionaldi Ali, S.Kom., M.Ti
36	Dwi Handa Widiatama	1311010112	Analisa Uji Keamanan WPA2 Menggunakan Fluxion Pada PT Andaglos Global Teknologi	
37	Dinda Faksi P.	1511010124	Animated Traveling Map dan Cinematic Video sebagai Media Visualisasi Informasi Agen Tour Wisata Lampung berbasis Web Mobile	
38	Randi Prayogi	1511010045	Aplikasi E-Order Pemesanan Makanan di Darmajaya Society Center (DSC) berbasis Android untuk Civitas Akademik IIB Darmajaya Menggunakan Metode First in First Out (FIFO)	
39	Halim Asep Wahyudi	1511010080	Sistem Penjadwalan Pertandingan Menggunakan Metode Priority Scheduling Berbasis Android	
40	Arya Purbana	1511010013	Rancang Bangun Sistem Pencarian Rumah Ideal untuk Keluarga Berbasis Web Mobile	Rio Kurniawan, M.Cs
41	Agung Harikresna Hyattidi	1511010155	Sistem Elektronik Konten Pemberitaan Pada Lampung Post untuk Meningkatkan Validasi Informasi	
42	Imron Rahman	1511010126	Virtual Tour Berbasis 3D Perumahan Griya Antasari Permai Bandar Lampung	
43	Roby Darwin	1511010016	Sistem E-Recruitment Untuk Calon Karyawan Tetap di PT. Sinar Niaga Sejahtera Dengan Menggunakan Metode Backpropagation	
44	Risky Roby Pamala	1511010031	Penerapan Metode Ant Colony Optimization (ACO) Pada Shift Kerja Pegawai CV. Intan Nur Asia Berbasis Web Mobile	Suhendro Yusuf Istanto, Dr
45	Adam Fauzan Pratomi	1511010060	Pengenalan Rumah Adat Provinsi Lampung dengan Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android	
46	Miswono Subagio	1511010049	Implementasi Mobile Android Terhadap Pemesanan Photo dan Videografi untuk Acara - Acara Khusus Pada Studio Next Production	
47	Yusni Ayu Lestari	1511010036	Rancang Bangun Aplikasi Body Shaping Solution Menggunakan Forward Chaining pada Sanggar Saya Berbasis Website	Septilia Arfida, S.Kom., M.Ti
48	Usniwati	1511010037	Perancangan Aplikasi Pencarian Servis Kendaraan Bermotor Menggunakan Metode Algoritma Dijkstra Berbasis Android	
49	Aldi Okta Firmansyah	1511010172	Media Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Gunung Haji	Suhyono, S.Kom., M.Ti
50	Irwan Julius Saputra Pratama	1511010091	Media Pembelajaran Teknik, Aturan dan Sistem Pertandingan Futsal Berbasis Android	
	Nandy Yoga Pranata	1511010043	Augmented Reality Pengenalan Jenis Obat Serta Fungsinya Berbasis Android	
	Rahmadani	1511010073	Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Jurusan Pada Perguruan Tinggi Dengan Menggunakan Metode Sugeno	Yulmairi, S.Kom, M.Cs

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 Nomor : SK. 0201/DKI/DFIK/BAAR/IV-19
 Tanggal : 22 April 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING	
53	Prastion Nugroho	1511010098	Media Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di SMA N 6 Metro Berbasis Android	Yuni Arkhianyah, M.Kom	
54	Amy Maya Indira	1511010120	Perangkat Lunak Solusi Cepat Matematika Mobile Learning Untuk Tingkat SMA Berbasis Android		
55	Muhammad Rizki Radhi	1711019004	Perangkat Lunak Sistem Tenaga Kerja PT Lautan Teduh Interniaga Berbasis Web		
56	Rian Putra Adhitama	1511010039	Sistem Pemilihan Peran Talent Start Up Dengan Menggunakan Metode fuzzy Inference System (FIS) Sugeno Berbasis Android (Studi Kasus: Inkubator Bisnis dan Teknologi Darmajaya)		
57	Ilham Budi Kesuma Sinaga	1511010178	Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfarina Karya		
58	Danung Setya Budi	1511010027	Rancang Bangun Perangkat Lunak dalam Menentukan Pemilihan Lap Top dan E-Consultant Pada Konsumen Di Toko Komputer Dengan Menggunakan Fuzzy Inference System (FIS) Sugeno		
59	Budi Kistianto	1511010038	Pengembangan Lzambar Kerja Siswa (LKS) Berbasis-Android		
60	Bintang Suryo Sadewo	1511010092	Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Spesifikasi Layout Properti Event Pada CV Anugrah Production Bansar Lampung Berbasis Android		
61	Mali Fakhrurozi	1711019006P	Aplikasi Virtual Tour Wisata Alam di Kota Bandar Lampung berbasis Android		
62	Sonny Bayu Kresna	1511019006	Web Mobile Learning Pada SMK Ma'arif Pringsewu		Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.Ti

A.n. Rektor IIB Darmajaya
 Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Sriyanto
 Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D
 NIK. 00210880

LAMPIRAN 1

Tabel Penentuan Variabel Input dan Output

Nama Variabel Input	Himpunan Fuzzy	Domain	Semesta Pembicaraan
Harga (rupiah)	Murah	[0 - 4000000]	[0 - 20000000]
	Sedang	[2500000 - 5500000]	
	Mahal	[4000000 - 20000000]	
Processor (Poin)	Rendah	[0 - 3]	[0 - 7]
	Sedang	[1 - 5]	
	Tinggi	[3 - 7]	
Ukuran Layar (Inchi)	Kecil	[0 - 14]	[0 - 20]
	Sedang	[12 - 16]	
	Besar	[14 - 20]	
Harddisk (gb)	Kecil	[0 - 500]	[0 - 1000]
	Sedang	[250-750]	
	Besar	[500 - 1000]	
Ram (gb)	Kecil	[0 - 4]	[0 - 20]
	Sedang	[2 - 6]	
	Besar	[4 - 20]	
VGA (gb)	Kecil	[0 - 2]	[0 - 8]
	Sedang	[1 - 3]	
	Besar	[2 - 8]	

Nama Variabel Output	Domain
BASIC	35
MULTIMEDIA	70
GAMING	100

LAMPIRAN 2

Rancangan Aturan (*Rules*) Fuzzy Yang Terbentuk

a) Aturan (*rules*) untuk laptop *Basic*

Tabel 3.3 Aturan (*rules*) untuk jurusan TKJ

Kode	Aturan
[R1]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R2]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Sedang Then Basic
[R3]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R4]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R5]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R6]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R7]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R8]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R9]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R10]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R11]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic

[R12]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R13]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R14]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Sedang Then Basic
[R15]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R16]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R17]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R18]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Basic
[R19]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Sedang Then Basic

b) Aturan (*rules*) untuk laptop *Multimedia*

Tabel 3.4 Aturan (*rule*) untuk jurusan TKR

Kode	Aturan
[R20]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R21]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R22]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R23]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia

[R24]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R25]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R26]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R27]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Multimedia
[R28]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R29]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R30]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Multimedia
[R31]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R32]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R33]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Multimedia
[R34]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R35]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Multimedia
[R36]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R37]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang

	And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R38]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R39]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R40]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Rendah Then Multimedia
[R41]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Kecil And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R42]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Rendah And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R43]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Kecil And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R44]	Harga (Rupiah) Murah And Processor (Poin) Sedang And Ukuran layar (Inci) Kecil And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R45]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia
[R46]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Sedang And VGA (Gb) Sedang Then Multimedia

c) Aturan (*rules*) untuk laptop *Gaming*

Tabel 3.5 Aturan (*rule*) untuk jurusan AK

Kode	Aturan
[R47]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R48]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R49]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Besar And

	VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R50]	Harga (Rupiah) Mahal And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R51]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R52]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R53]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R54]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Sedang And Harddisk (Gb) Besar And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming
[R55]	Harga (Rupiah) Sedang And Processor (Poin) Tinggi And Ukuran layar (Inci) Besar And Harddisk (Gb) Sedang And RAM (Gb) Besar And VGA (Gb) Tinggi Then Gaming

LAMPIRAN 3

Pengujian Program Menggunakan Blackbox Testing

Test case name	E-Consultant Rekomendasi Pemilihan Laptop		Test Date	24 September 2019
Test case version	1.0		Tester	Danung
A.1 Validasi Login dan Logout				
Test ID	Description	Expected Result	Actual Result	Test Result
A.1.1	Admin masuk ke halaman <i>login</i> dengan memasukkan <i>Username</i> dan <i>password</i> dengan benar	<i>login</i> berhasil	<i>Login berhasil</i>	(√) pass () fail
A.1.2	Admin memasukkan <i>username</i> benar dan <i>password</i> salah atau sebaliknya	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	(√) pass () fail
A.1.3	Admin tidak memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> atau sebaliknya	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	(√) pass () fail
A.1.4	Admin menutup browser lalu browser dihidupkan kembali	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	(√) pass () fail
A.1.5	Admin Mematikan komputer	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	(√) pass () fail
A.1.6	Admin Klik tombol <i>logout</i> halaman kelola sistem	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	Login gagal dan kembali kehalaman <i>login</i>	(√) pass () fail

Test case name	E-Consultant Rekomendasi Pemilihan Laptop		Test Date	24 September 2019
Test case version	2.0		Tester	Danung
A.2 Kelola Variabel Input				
A.2.1	Admin edit data Variabel ke Sistem	Data masuk ke database	Data <u>berhasil di input</u>	(√) pass () fail
A.2.2	Input data dengan menggunakan simbol Variabel, <i>description, tag, Metta_tittle, metta_description, metta_keyword</i>	Data tidak akan diproses oleh sistem dan tidak masuk ke database ada peringatan	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	(√) pass () fail
A.2.3	salah satu data tidak diisi dengan menggunakan Variabel, <i>description, tag, Metta_tittle, metta_description, metta_keyword</i>	Data tidak akan diproses oleh sistem dan tidak masuk ke database ada peringatan	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	(√) pass () fail
A.2.4	Data Variabel kosong	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	Data <u>berhasil diinput</u>	() pass (√) fail
A.3 Kelola Variabel Input				
A.3.1	Admin edit data Variabel ke Sistem	Data masuk ke database	Data <u>berhasil di input</u>	(√) pass () fail
A.3.2	Input data dengan menggunakan simbol Variabel, <i>description, tag, Metta_tittle, metta_description, metta_keyword</i>	Data tidak akan diproses oleh sistem dan tidak masuk ke database ada peringatan	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	(√) pass () fail
A.3.3	salah satu data tidak diisi dengan	Data tidak akan diproses oleh	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	(√) pass

	menggunakan Variabel, <i>description,tag, Metta_title,metta_description,metta_keyword</i>	sistem dan tidak masuk ke database ada peringatan		<input type="radio"/> fail
A.3.4	Data Variabel kosong	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	Data <u>berhasil diinput</u>	<input type="checkbox"/> pass <input checked="" type="checkbox"/> fail
A.4 Kelola Rule				
A.4.1	Admin input Rule ke Sistem	Data masuk ke database	Data <u>berhasil di input</u>	<input checked="" type="checkbox"/> pass <input type="checkbox"/> fail
A.4.2	Input data dengan menggunakan simbol Rule, <i>description,tag, Metta_title,metta_description,metta_keyword</i>	Data tidak akan diproses oleh sistem dan tidak masuk ke database ada peringatan	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	<input checked="" type="checkbox"/> pass <input type="radio"/> fail
A.4.3	salah satu data tidak diisi dengan menggunakan Rule, <i>description,tag, Metta_title,metta_description,metta_keyword</i>	Data tidak akan diproses oleh sistem dan tidak masuk ke database ada peringatan	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	<input checked="" type="checkbox"/> pass <input type="radio"/> fail
A.4.4	Data Rule kosong	Data tidak <u>berhasil diinput</u>	Data <u>berhasil diinput</u>	<input type="checkbox"/> pass <input checked="" type="checkbox"/> fail
A.5 Konsultasi (Rekomendasi Laptop)				
A.5.1	Pengunjung mengklik menu Konsultasi	Tampil form input pengunjung dan form input spesifikasi laptop	Tampil form input pengunjung dan form input spesifikasi laptop	<input checked="" type="checkbox"/> pass <input type="checkbox"/> fail
A.5.2	Pengunjung mengisi form input pengunjung dan form input spesifikasi laptop kemudian mengklik kirim	Data tersimpan kemudian tampil rekomendasi laptop	Data tersimpan kemudian tampil rekomendasi laptop	<input checked="" type="checkbox"/> pass <input type="radio"/> fail
A.5.3	Admin mengklik menu Konsultasi	Tampil daftar pengunjung dan hasil rekomendasi laptop	Tampil daftar pengunjung dan hasil rekomendasi	<input checked="" type="checkbox"/> pass <input type="checkbox"/> fail

LAMPIRAN 4

Coding PHP Halaman Utama

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-
8859-1" />
<link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
<style type="text/css">
.style1 { font-size: 18px;
font-weight: bold;
}
</style>
</head>
<div id="loading" style="display:none"><br />Loading.....</div>
<body>
<div id="mainPan">
<?php
include"kiri.php"; ?>

<div id="rightPan">
<?php
include"atas.php"; ?>
<div id="ambil">
<blockquote>
<h2> LOGIN</h2>
</blockquote>
<fieldset>
<legend>Login </legend>
<table width="708" border="0" cellspacing="0"
cellpadding="0">
<tr>
<td background="images/index_04.jpg"><div
align="center"><br />
<table border="0" align="center">
</table>
<br />
<form id="form2" name="form1" method="post"
action="logproc.php">
<p><font size="+3"><strong>E-CONSULTANT PEMILIHAN
LAPTOP <br />GRIYA COM</strong></font>
</p><p></p>

</form>
<br />
</div></td>
</tr>
</table>
</fieldset>
<p>&nbsp;</p>
<label></label>
<p align="justify">&nbsp;</p>
```



```

        <td width="380"><?php echo"$a[1]"; ?></td>
</tr>
<tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td>Alamat</td>
    <td>:</td>
    <td><?php echo"$a[2]"; ?></td>
</tr>
<tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td>Email</td>
    <td>:</td>
    <td><?php echo"$a[3]"; ?></td>
</tr>
<tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td>Keperluan</td>
    <td>:</td>
    <td><?php echo"$a[4]"; ?></td>
</tr>
<tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
    <td colspan="3"><div align="center">
        <table width="406" border="0" align="center">
            <tr>
                <td
valign="top"><strong>Spesifikasi</strong></td>
                <td valign="top">&nbsp;</td>
                <td valign="top">&nbsp;</td>
            </tr>
            <?php
$a=mysql_query("select * from variabel order by idvariabel asc ");
while($b=mysql_fetch_array($a))
{
$c=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from nilai where
idkonsultasi='$_GET[id]' and idvariabel='$b[0]'"));
?>
                <tr>
                    <td width="186" valign="top"><?php
echo"$b[1]"; ?></td>
                    <td width="34" valign="top">:</td>
                    <td width="172" valign="top"><?php
echo"$c[nilai]"; echo" ($c[predikat]) <br>";

```

```

echo" ($c[nilai1] ; $c[nilai2] ; $c[nilai3]) ";
?></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>&nbsp;</td>
            <td>&nbsp;</td>
            <td>&nbsp;</td>
        </tr>
    <?php } ?>
</table>
<br />
<table width="100%" border="1" align="center">
    <tr>
        <td width="44"><div
align="center"><strong>Nama Rule</strong></div></td>
        <td width="479"><div
align="center"><strong> Aturan (Rule) </strong></div></td>
    </tr>
    <?php
$a=mysql_query("select * from rule order by idrule asc");
while($b=mysql_fetch_array($a))
{
    $var1=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from variabel
where idvariabel='1'"));

    $var2=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from variabel
where idvariabel='2'"));

    $var3=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from variabel
where idvariabel='3'"));

    $var4=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from variabel
where idvariabel='4'"));

    $var5=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from variabel
where idvariabel='5'"));

    $var6=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from variabel
where idvariabel='6'"));

        ?>
        <tr>
            <td><div align="center"><?php
echo"<strong>$b[1]</strong>"; ?></div></td>
            <td><?php
echo"$var1[variabel] <font color=black>$b[var1]</font> <font
color=red>And</font> ";
echo"$var2[variabel] <font color=black>$b[var2]</font> <font
color=red>And</font> ";
echo"$var3[variabel] <font color=black>$b[var3]</font> <font
color=red>And</font> ";
echo"$var4[variabel] <font color=black>$b[var4]</font> <font
color=red>And</font> ";
echo"$var5[variabel] <font color=black>$b[var5]</font> <font
color=red>And</font> ";
echo"$var6[variabel] <font color=black>$b[var6]</font> <font
color=red>Then</font> <strong>$b[hasil]</strong>";
        ?></td>
    </tr>
    <tr>

```

```

        <td colspan="2"><table width="100%"
border="1" cellpadding="0" cellspacing="0">
        <tr>
            <td width="282"><div
align="center">&alpha;</div></td>
            <td width="90"><div align="center">
Min (&alpha;)</div></td>
            <td width="62"><div align="center">(z)
</div></td>
            <td width="62"><div
align="center">(&alpha;*z)</div></td>
        </tr>
        <tr>
            <td colspan="2"><?php
$t1=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from nilai where
idkonsultasi='$_GET[id]' and idvariabel='1' "));
if($b[var1]==$var1[atr1]) { $alpha1=$t1[nilai1]; }
elseif($b[var1]==$var1[atr2]) { $alpha1=$t1[nilai2]; }
else { $alpha1="$t1[nilai3]"; }

$t2=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from nilai where
idkonsultasi='$_GET[id]' and idvariabel='2' "));
if($b[var2]==$var2[atr1]) { $alpha2=$t2[nilai1]; }
elseif($b[var2]==$var2[atr2]) { $alpha2=$t2[nilai2]; }
else { $alpha2="$t2[nilai3]"; }

$t3=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from nilai where
idkonsultasi='$_GET[id]' and idvariabel='3' "));
if($b[var3]==$var3[atr1]) { $alpha3=$t3[nilai1]; }
elseif($b[var3]==$var3[atr2]) { $alpha3=$t3[nilai2]; }
else { $alpha3="$t3[nilai3]"; }

$t4=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from nilai where
idkonsultasi='$_GET[id]' and idvariabel='4' "));
if($b[var4]==$var4[atr1]) { $alpha4=$t4[nilai1]; }
elseif($b[var4]==$var4[atr2]) { $alpha4=$t4[nilai2]; }
else { $alpha4="$t4[nilai3]"; }

$t5=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from nilai where
idkonsultasi='$_GET[id]' and idvariabel='5' "));
if($b[var5]==$var5[atr1]) { $alpha5=$t5[nilai1]; }
elseif($b[var5]==$var5[atr2]) { $alpha5=$t5[nilai2]; }
else { $alpha5="$t5[nilai3]"; }

$t6=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from nilai where
idkonsultasi='$_GET[id]' and idvariabel='6' "));
if($b[var6]==$var6[atr1]) { $alpha6=$t6[nilai1]; }
elseif($b[var6]==$var6[atr2]) { $alpha6=$t6[nilai2]; }
else { $alpha6="$t6[nilai3]"; }

mysql_query("insert into min values
('$_GET[id]', '$b[0]', '$alpha1')");
mysql_query("insert into min values
('$_GET[id]', '$b[0]', '$alpha2')");
mysql_query("insert into min values
('$_GET[id]', '$b[0]', '$alpha3')");
mysql_query("insert into min values
('$_GET[id]', '$b[0]', '$alpha4')");

```

```

mysql_query("insert into min values
('$GET[id]', '$b[0]', '$alpha5')");
mysql_query("insert into min values
('$GET[id]', '$b[0]', '$alpha6')");

?>
 <div align="center">     <?=$min[min]?> </div></td>  <div align="center">     <? $output=mysql_fetch_array(mysql_query("select * from output "));  if ($b[hasil]==$output[atr1]) { $z=$output[nilai1]; } elseif ($b[hasil]==$output[atr2]) { $z=$output[nilai2]; } else { $z=$output[nilai3]; } echo"$z"; ?> </div></td> <?php $pred=$z*$min[min]; ?>  <div align="center">     <?=$pred?> </div></td> </tr> </table> <br /></td> </tr> <?php | | |
```



```

        <table width="100%" border="0" align="center">
            <tr>
                <td width="120"><div align="center">Laptop
Yang Sesuai Dengan Keperluan Anda :
                <table width="286" border="1"
align="center">
                    <tr>
                        <td width="24"><div
align="center"><strong>No.</strong></div></td>
                        <td width="120"><div
align="center"><strong>Laptop</strong></div></td>
                        <td width="120"><div
align="center"><strong>Harga (Rp) </strong></div></td>
                    </tr>
                    <?php
                    $a=mysql_query("select * from
laptop where ket='$solusi1' order by idlaptop asc");
                    $no=1;
                    while($b=mysql_fetch_array($a)
                    {
                        ?>
                    <tr>
                        <td><?php echo"$no"; ?></td>
                        <td><div align="center"><?php
echo"<strong>$b[1]</strong>"; ?></div></td>
                        <td><div align="center"><?php
echo"<strong>$b[harga]</strong>"; ?></div></td>
                    </tr>
                    <?php
                    $no++;
                    }
                    ?>
                </table>
            </div></td>
        </tr>
    </table>
    <div align="center">
        <p><a href="konsul.php">Kembali</a></p>
    </div>
    <p><a class="linkbawah"
href="index.php"></a></p>
    <p>&nbsp;</p>
    </div></td>
</tr>
</table>
</form>
    <p align="center">&nbsp;</p></div></td>
</tr>
</table>
</fieldset>
<p>&nbsp;</p>
<label></label>
<p align="justify">&nbsp;</p>
</div>
</div>
</div>
</body>
</html>

```