

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Sistem Pendukung Keputusan	9
2.2 Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan	10
2.3 Logika <i>Fuzzy</i>	10
2.3.1 Himpunan <i>Fuzzy</i>	12
2.3.2 Fungsi Keanggotaan	13
2.3.3 Sistem Inferensi <i>Fuzzy</i> Metode <i>Tsukamoto</i>	14
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	15
2.4.1 PHP	15
2.4.2 MySQL	16
2.4.3 XAMPP	16
2.5 <i>Website</i>	16
2.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	17
2.7 UML.....	17
2.7.1 Use Case Diagram	18

2.7.2 Class Diagram.....	19
2.7.3 Sequence Diagram	20
2.7.4 Activity Diagram.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Metode Perancangan Sistem Waterfall.....	22
3.1.1 Planning	22
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	22
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Hardware.....	22
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Software	22
3.1.2.3 Analisis Variabel.....	23
3.1.2.4 Analisis Perhitungan FIS tsukamoto	29
3.1.3 Design	30
3.1.3.1 Use Case Diagram	31
3.1.3.2 Activity Diagram.....	32
3.1.3.3 Class Diagram.....	35
3.1.3.4 Struktur Database	36
3.1.3.5 Rancangan Interface	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Implementasi Program	45
4.1.2 Pengujian Program.....	52
4.2 Pembahasan.....	52
4.2.1 Kelebihan Sistem.....	52
4.2.2 Kelemahan Sistem.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	18
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram	19
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram	20
Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram	20
Tabel 3.1 Variabel Input.....	23
Tabel 3.2 Variabel Output.....	27
Tabel 3.3 Rule.....	27
Tabel 3.4 Rancangan Struktur Tabel Variabel.....	36
Tabel 3.5 Rancangan Struktur Tabel Admin.....	37
Tabel 3.6 Rancangan Struktur Tabel Defuzzy	37
Tabel 3.7 Rancangan Struktur Tabel Penerima.....	38
Tabel 3.8 Rancangan Struktur Tabel Min.....	38
Tabel 3.9 Rancangan Struktur Tabel Nilai.....	39
Tabel 3.10 Rancangan Struktur Tabel Output.....	39
Tabel 3.11 Rancangan Struktur Tabel Rule	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall.....	17
Gambar 3.1 Fungsi Keanggotaan Variabel Penghasilan.....	24
Gambar 3.2 Fungsi Keanggotaan Variabel Tanggungan	25
Gambar 3.3 Fungsi Keanggotaan Variabel Usia	26
Gambar 3.4 Fungsi Keanggotaan Variabel Output	27
Gambar 3.5 Usecase Diagram	31
Gambar 3.6 Activity Diagram	32
Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Login Admin	33
Gambar 3.8 Activity Diagram Proses Variabel Input.....	33
Gambar 3.9 Activity Diagram Proses Variabel Output.....	34
Gambar 3.10 Activity Diagram Proses Rule	34
Gambar 3.11 Class Diagram	35
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Halaman Login	40
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Halaman Administrator	41
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Halaman Ganti Login	41
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Halaman Variabel	42
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Halaman Output	42
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Halaman Rule.....	43
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Halaman Calon Penerima	43
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Halaman Hasil Seleksi	44
Gambar 4.1 Halaman Login Administrator	46
Gambar 4.2 Halaman Administrator	46
Gambar 4.3 Halaman Variabel Input	47
Gambar 4.4 Halaman Edit Variabel Input	47
Gambar 4.5 Halaman Variabel Output	48
Gambar 4.6 Halaman Edit Variabel Output	48
Gambar 4.7 Halaman Rule	49
Gambar 4.8 Halaman Input Rule.....	49
Gambar 4.9 Halaman Edit Rule	50
Gambar 4.10 Halaman Hapus Rule	50
Gambar 4.11 Halaman Hasil Seleksi (Administrator).....	51
Gambar 4.12 Halaman Detail Hasil Pendeteksian (Administrator)	51