

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
RIWAYAT HIDUP	xii
PRAKATA	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xx
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
2.1. Gaya Belajar	5
2.1.1. Gaya Belajar Kolb.....	5
2.1.2. Gaya Belajar Honey dan Mumford	6

2.2.3. Gaya Belajar VARK (<i>Visual, Aural, Read, Kinaesthetic</i>).....	7
2.1.4. Gaya Belajar Felder-Silverman.....	8
2.2. Pelajar.....	9
2.3. Jaringan Saraf Tiruan	10
2.4. Pengujian <i>Black Box</i>	13
2.5. Extreme Programing (XP)	14
2.6. Pengujian Alpha Beta.....	15
2.6.1. Pengujian Alpha	15
2.6.2. Pengujian Beta.....	15
2.7. Moodle.....	16
2.8. Rapid Miner	19
2.9. Penelitian Terkait	21
BAB III.....	23
3.1. Metode Pengumpulan Data.....	23
3.2. Metodologi Penelitian	24
3.2.1. Perancangan LMS	24
3.2.2. Implementasi LMS	26
3.2.3. Perancangan AI	27
3.2.4. Implementasi AI	27
3.2.5. Evaluasi.....	27
3.2.6. Pengujian Kognitif.....	28
3.2.7. Pembahasan.....	28
BAB IV	30
4.1. Perancangan LMS	30

4.1.1. Perancangan Dashboard.....	30
4.1.2. Pembuatan Kelas	30
4.1.3. Penambahan Materi	31
4.2. Implementasi LMS	35
4.2.1. Mendaftar di LMS	35
4.2.2. Enroll ke Kelas/ <i>Course</i>	36
4.2.3. Pengambilan Data <i>Behavior</i>	37
4.3. Perancangan JST	41
4.4. Implementasi JST	44
4.5. Pengujian UI / UX.....	48
4.6. Pengujian Fungsionalitas	49
4.7. Pengujian Kognitif	50
BAB V	53
5.1. Kesimpulan	53
5.2. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54