

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
PRAKATA	xii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kecerdasan Buatan	4
2.2 <i>Data Mining</i>	5
2.3 <i>K-Nearst Neighbor</i>	9
2.4 Klasifikasi.....	12
2.5 Bantuan Langsung Tunai (BLT)	12
2.6 Website	14

2.7 PHP.....	14
2.8 MySQL.....	14
2.9 Diagram Konteks.....	14
2.10 <i>Waterfall</i>	16
2.11 Penelitian Terkait	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	26
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.....	26
3.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	27
3.5.1 <i>Communication</i> /Komunikasi	27
3.5.2 <i>Planning</i> /Perencanaan.....	28
3.5.3 <i>Modeling</i> /Permodelan	28
3.5.4 <i>Construction</i> /Pembentukan.....	36
3.5.5 <i>Deployment Delivery & Feedback</i>	36
3.5.6 Penerapan Algoritma <i>K-Nearest Neighbor</i>	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	43
4.2 Implementasi Program	43
4.3 Pembahasan.....	48
4.4 Pengujian Antar Muka	48
4.5 Kelebihan dan Kekurangan Perangkat Lunak.....	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN