

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	4
<i>ABSTRACT</i>	5
KATA PENGANTAR.....	6
UCAPAN TERIMA KASIH	7
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Metodologi Penelitian	2
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Kecerdasan Buatan.....	5
2.2. Sistem Pakar.....	6
2.3. Tes Psikologi.....	6
2.4. Aplikasi Berbasis Web.....	7
2.5. Test Psikologi Berbasis Komputer.....	7
2.6. <i>Kraepelin</i>	8
2.7. <i>K-nearest neighbor</i>	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1. Prosedur Penelitian	13
3.2. Perancangan Sistem	14
3.2.1. Gambaran Umum Sistem.....	14
3.2.2. Diagram Konteks Sistem	14
3.2.3. Diagram <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	16
3.2.4. <i>Flowchart</i>	17
3.2.5. <i>Use Case Diagram</i>	18

3.2.6. <i>Activity Diagram</i>	19
3.2.7 <i>Sequence Diagram</i>	20
3.3 Penerapan Skoring Tes Kraepelin.....	20
BAB IV.....	29
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	29
4.1 Implementasi.....	29
4.1.1. Implementasi Desain Antarmuka.....	29
4.1.2 Impelementasi User	32
4.2 Pengujian Sistem.....	32
4.2.1. Pengujian <i>Alpha</i>	32
4.2.2. Pengujian <i>Beta</i>	35
4.2.2.1 Uji Validitas	41
4.2.2.2 Uji Reliabilitas	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN – A.....	49
2. Kuisisioner.....	52
3. Hasil Pengujian <i>Beta</i>	53
4. Data Hasil Kuisisioner.....	56
5. Tabel R.....	58
6. Perhitungan Uji Validitas dan Usabilitas	58
7. Perhitungan Reliabilitas	59