

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusah Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Manfaat Penetlitian.....	2
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kecemasan (<i>Anxiety</i>).....	5
2.1.1 Pengertian Kecemasan.....	5
2.1.2 Penyebab Gangguan Kecemasan.....	6
2.2 Kecerdasan Buatan	6
2.3 Sistem Pakar	6
2.3.1 Pengertian Sistem Pakar	6
2.3.2 Karakteristik Sistem Pakar.....	7
2.3.3 Ciri – Ciri Sistem Pakar	7
2.4 Logika <i>Fuzzy</i>	8
2.4.1 <i>Pengertian Logika Fuzzy</i>	8
2.4.2 Kelebihan Logika <i>Fuzzy</i>	8
2.4.3 Komponen <i>Fuzzy</i>	9
2.4.4 Himpunan <i>Fuzzy</i>	9
2.4.5 Fungsi Keanggotaan <i>Fuzzy</i>	10

2.4.6	Operator Logika <i>Fuzzy</i>	12
2.5	<i>Fuzzy Inference System (FIS) Tsukamoto</i>	13
BAB III	16
PERANCANGAN SISTEM	16
3.1	Gambaran Umum Sistem	16
3.2	Analisis Kebutuhan	17
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	17
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	17
3.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	17
3.3	Pemodelan Aplikasi	18
3.3.1	<i>Flowchart</i>	18
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	20
3.3.3	Diagram Activity	20
3.4	<i>User Interface</i>	21
3.5	Pemodelan Algoritma	26
3.6	Spesifikasi Proses Pengambilan Data	30
3.6.1	Proses Pengambilan Data	30
3.6.2	Proses Pembelajaran Mesin	31
BAB IV	44
HASIL DAN ANALISIS	44
4.1	Pengujian	44
4.1.1	Pengujian Alpha	44
4.1.2	Pengujian Beta	47
4.2	Hasil	49
BAB V	56
KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59