

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
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. Sistematika Penulisan	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Rute Terpendek.....	4
2.2. Kecerdasan Buatan.....	4
2.1.1. Algoritma A* (<i>A Star</i>).....	5
2.1.2. Algoritma Prim	6
2.3. <i>Usability Testing</i>	7
2.4. Uji Validitas	8
2.5. Uji Reliabilitas	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1. Gambaran Umum Sistem	11
3.1.1. Ruang Lingkup.....	12
3.1.2. Tujuan dan Fungsi Analisis	12
3.1.3. Karakteristik Pengguna	12
3.2. Diagram Blok	13
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	14
3.3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	14
3.3.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	14

3.3.3. Analisis Kebutuhan Data.....	14
3.4. Perancangan Sistem.....	17
3.2.1. Diagram Alur (<i>Flowchart</i>).....	17
3.2.2. <i>Use Case Diagram</i>	17
3.2.3. <i>Activity Diagram</i>	18
3.2.4. <i>Sequence Diagram</i>	19
3.5. Perancangan Antarmuka	21
BAB IV IMPLEMENTASI PENGUJIAN.....	23
4.1. Implementasi Sistem	23
4.1.1. Impelementasi <i>User Interface (UI)</i>	23
4.1.2. Implementasi Algoritma.....	26
4.2. Pengujian Sistem	27
4.2.1. Pengujian Alfa.....	27
4.2.2. Pengujian Bobot SAW	30
4.2.3. Pengujian Akurasi.....	31
4.2.4. Pengujian Beta.....	37
4.2.4. Pengujian Performasi Waktu Respon dan Memori.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1. Kesimpulan.....	42
5.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN A	46
LAMPIRAN B	69
LAMPIRAN C	74