

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	v
Kata Pengantar.....	vii
Abstrak.....	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Permasalahan.....	3
1.3. Perumusan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	4
A. Observasi.....	5
B. Wawancara.....	5
C. Studi Pustaka.....	5
1.5.2. Model Pengembangan Sistem.....	5
A. Pengembangan Pakar.....	6
B. Pengembangan <i>Software</i>	7
1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	7
2. <i>Desain</i>	7
3. <i>Code Generation</i>	8
4. <i>Testing</i>	8
5. <i>Support</i>	8
1.6. Ruang Lingkup.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1. <i>Artifical Itelligence</i>	10
2.1.2. <i>Expert System</i> (Sistem Pakar).....	23
2.1.3. Konsep Dasar Pemrograman.....	23
2.1.4. Peralatan Pendukung Sistem (<i>Tools System</i>).....	23
2.2. Penelitian Terkait.....	22

BAB III	ANALISA SISTEM BERJALAN.....	23
	3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan.....	23
	3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan.....	23
	3.1.2. Struktur Organisasi.....	24
	3.2. Pengumpulan Data Pakar.....	25
	3.3. Algoritma Sistem Pakar.....	30
	3.4. Basis Pengetahuan	33
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	47
	4.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	47
	4.2. Desain.....	57
	4.2.1. <i>Database</i>	57
	4.2.2. <i>Software Architecture</i>	59
	4.2.3. <i>User Interface</i>	62
	4.3. <i>Code Generation</i>	65
	4.4. <i>Testing</i>	73
	4.5. <i>Support</i>	78
	4.5.1. Publikasi <i>Web *</i>	78
	4.5.2. Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	78
BAB V	PENUTUP.....	79
	5.1. Kesimpulan.....	79
	5.2. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KOSNULTASI BIMBINGAN

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

Lampiran A. Kuisisioner *Pre Test*

Lampiran B. Kuisisioner *Post Test*