

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTO	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 State of the Art	4
1.6 Kerangka Pemikiran	6
1.7 Arsitektur Sistem	7
1.8 Metodologi Penelitian	8
1.9 Waktu Pelaksanaan	13
1.10 Sistematika Penulisan	13

BAB II LANDASAN TEORI	15
2.1 Sistem Pendukung Keputusan	15
2.1.1 Pengertian Sistem	15
2.1.2 Pengertian Keputusan	16
2.1.3 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan.....	16
2.1.4 Komponen Sistem Pendukung Keputusan	17
2.2 Skripsi	19
2.2.1 Pengertian Skripsi.....	19
2.2.2 Tujuan Penulisan Skripsi.....	20
2.3 Dosen Pembimbing Skripsi.....	20
2.3.1 Tugas Pembimbing	20
2.4 Logika Fuzzy	21
2.5 Pemodelan Data	22
2.5.1 Diagram Konteks (<i>Context Diagram</i>)	22
2.5.2 Entity Relationship Diagram (<i>ERD</i>).....	23
2.5.3 Kamus Data	24
2.6 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	25
2.6.1 Pengertian UML	25
2.6.2 Sejarah UML	26
2.6.3 Diagram-Diagram pada UML	27
2.7 Bahasa Pemrograman	33

2.7.1	PHP	33
2.7.2	HTML (<i>HyperText Markup Language</i>)	35
	Halaman	
2.8	Basis Data	36
2.8.1	MySQL	37
2.9	Teknik Pengujian	38
2.9.1	Pengujian <i>Black-Box</i>	39

BAB III TINJAUAN UMUM UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

	40
3.1	Sejarah Universitas	40
3.2	Visi dan Misi	42
3.2.1	Visi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.....	42
3.2.2	Misi UIN Sunan Gunung Djati Bandung	42
3.2.3	Visi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung	42
3.2.4	Misi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung	42
3.2.5	Visi Jurusan Teknik Informatika	42
3.2.6	Misi Jurusan Teknik Informatika.....	43
3.3	Struktur Organisasi	44
3.4	Tujuan dan Saran	44
3.4.1	Tujuan UIN Sunan Gunung Djati Bandung	44

3.4.2 Sasaran UIN Sunan Gunung Djati Bandung	45
3.4.3 Tujuan Teknik Informatika	46
3.4.4 Sasaran Teknik Informatika	47
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	48
4.1 Tahap Inception	48
4.1.1 Analisis Masalah	48
4.1.2 Analisis Pemecahan Masalah	49
4.1.3 Analisis Penentuan Pembimbing dengan Logika Fuzzy.....	50
4.1.4 Analisis Sitem yang Ada.....	54
4.1.5 Functional Requirements.....	55
4.1.6 Non-Funcional Recruitments.....	55
4.2 Tahap Elaboration	57
4.2.1 Modelling Design System.....	57
4.2.1.1 Use Case Diagram.....	58
4.2.1.2 Class Diagram.....	62
4.2.1.3 Statechart Diagram.....	62
4.2.1.4 Activity Diagram.....	64
4.2.1.5 Squaence Diagram.....	66
4.3 Rancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi.....	66
4.3.1 Rancangan HalamanTampilan Beranda	67
4.3.2 Rancangan Tampilan Halaman Utama Mahasiswa	68
4.3.3 Rancangan Tampilan Halaman Menu Profile Mahasiswa	68

Halaman

4.3.4	Rancangan Tampilan Halaman Catatan Bimbingan Skripsi	69
4.3.5	Rancangan Tampilan Halaman Pengimputan Data Skripsi	70
4.3.6	Rancangan Tampilan Halaman Persentase Dosen.....	70
		Halaman
BAB V	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	72
5.1	Implementasi Sistem	72
5.1.1	Perangkat Pendukung yang Digunakan	72
5.1.2	Implementasi Tampilan Antarmuka Aplikasi	73
5.2	Pengujian Sistem	78
5.2.1	Pengujian Black-box	78
BAB VI	Kesimpulan	80
DAFTAR PUSTAKA	82