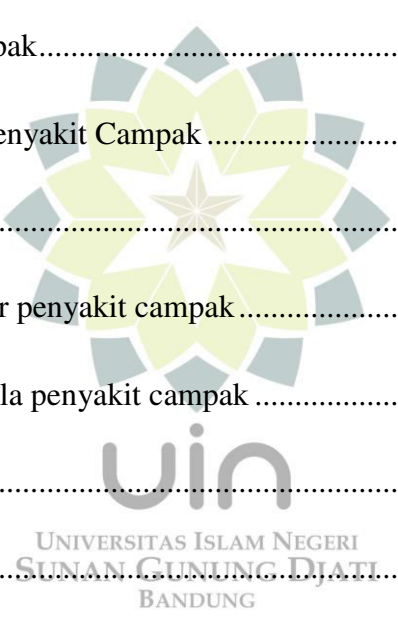


## DAFTAR ISI

	Hlm.
KATA PENGANTAR .....	i
.....	i
ABSTRAK .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Kerangka Pemikiran .....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 <i>State Of the Art</i> .....	9
2.2    Algoritma <i>Decision Tree</i> .....	11
2.2.1 <i>Decision Tree</i> .....	11
2.2.2    Algoritma <i>iterative Dichotomiser (ID3)</i> .....	13
2.2.3    Pohon keputusan .....	16
2.3    Pengertian Campak.....	17
2.3.1    Penyebab penyakit Campak .....	17
2.3.2    Sifat virus .....	18
2.3.2    Cara penular penyakit campak .....	19
2.3.3    Gejala- gejala penyakit campak .....	19
2.4    Analisis Sistem.....	20
2.4.1 <i>Prototype</i> .....	20
2.4.2 <i>UML</i> .....	21
2.5    PHP.....	29
2.6    Pemodelan Data.....	30
2.8 <i>Framwork Codeigniter</i> .....	37
2.9    Basis Data .....	38
2.10    Blackbox Software Testing .....	40
BAB III .....	42



ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	42
3.1 Latar Belakang Masalah .....	42
3.1.1 Analisis Masalah .....	42
3.1.2 Arsitektur Sistem.....	43
3.1.3 Arsitektur Aplikasi .....	43
3.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna .....	44
3.1.4.1 Analisis Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	45
3.1.4.2 Analisis Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	45
3.1.4.3 Kebutuhan Data.....	46
3.1.5 Analisis Algoritma ID3.....	47
3.1.5.1 <i>Flowchart</i> Algoritma ID3 .....	47
3.1.6 Analisis Perhitungan Manual.....	48
3.1.6.1 Menentukan Detail Atribut pada Setiap Atribut .....	48
3.1.6.2 Membuat Kasus Baru.....	49
3.1.6.3 Pembuatan Tabel Node .....	49
3.1.6.4 Menghitung nilai <i>Entropi</i> dan <i>Gain</i> .....	50
Pohon Perhitungan Algoritma ID3.....	53
3.2 <i>Modeling Quick Design</i> .....	54
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	54
3.2.2 <i>Class Diagram</i> .....	59
3.2.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	60

3.2.4	<i>Activity Diagram</i> .....	61
3.2.5	<i>Conceptual Data Model</i> .....	62
3.2.6	<i>Logical Data Model</i> .....	63
3.2.7	<i>Physical Data Model</i> .....	64
3.3	Perancangan Antar Muka .....	65
BAB IV .....		70
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....		70
4.1	Implementasi Basis Data .....	70
4.1.1	Implementasi Tabel <i>User</i> .....	70
4.1.2	Implementasi Tabel Atribut .....	70
4.1.3	Implementasi Tabel data campak.....	71
4.1.4	Implementasi Tabel iterasi id3 .....	71
4.1.5	Implementasi Tabel mining id3 .....	71
4.1.6	Implementasi Tabel Pohon Keputusan ID3 .....	72
4.2	<i>Deployment Delivery</i> .....	72
4.2.1	Implemetasi Antarmuka Login .....	73
4.2.2	Implementasi Antarmuka data campak .....	74
4.2.3	Implementasi Antarmuka Perhitungan ID3 .....	74
4.2.4	Implementasi Antarmuka Pohon Keputusan.....	79
4.2.5	Implementasi Data Testing .....	85
4.3	<i>Feedback</i> .....	86

4.3.1	Pengujian Berdasarkan Sistem.....	86
4.3.2	Pengujian Berdasarkan data Training dan data Testing.....	91
BAB V.....		96
KESIMPULAN DAN SARAN.....		96
1.1	Kesimpulan.....	96
1.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA .....		97

