

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTO	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Kerangka Kerja Konseptual	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Sistem Pendukung Keputusan.....	12
2.2 <i>Multiple Criteria Decision making</i>	14
2.2.1 <i>Evidential Reasoning Approach</i>	15
2.3 <i>Handphone</i>	18
2.3.2 Android.....	19
2.4 Pemrograman <i>WEB</i>	20
2.4.1 <i>CodeIgniter</i>	21
2.5 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	23
2.6 <i>OOP (Object-Oriented Programming)</i>	26

2.7 <i>Prototype</i>	29
2.8 <i>State Of The Art</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Analisis Sistem	32
3.1.1 Analisis Masalah	32
3.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna	33
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.1.5 Analisis Arsitektur Sistem	36
3.1.6 Analisis Arsitektur Aplikasi	36
3.1.7 Analisis Penggunaan Algoritma <i>Evidential Reasoning Approach</i>	38
3.2 Pemodelan Sistem	42
3.2.1 <i>Usecase Diagram</i>	42
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	45
3.2.3 <i>Class Diagram</i>	49
3.2.4 <i>Sequeance Diagram</i>	49
3.2.5 Perancangan Antarmuka	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	58
4.1 Implementasi Sistem	58
4.1.1 Kedudukan Sistem	58
4.1.2 Kebutuhan Perangkat	58
4.2 Implementasi Database	59
4.3 Implementasi Antarmuka	60
4.4 Pengujian Black Box	65
BAB V KESIMPULAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur hidup Prototype	6
Gambar 1. 2 Kerangka Kerja Konseptual	8
Gambar 2.1 Diagram UML_	23
Gambar 3.1 Arsitektur Sistem.....	36
Gambar 3.2 Arsitektur Aplikasi	36
Gambar 3.3 Flowchart Algoritma Evidential Reasoning Approach	38
Gambar 3.4 Hirarki dari faktor perhitungan	39
Gambar 3.5 Usecase Diagram.....	42
Gambar 3.6 Activity diagram Kelola Brand	45
Gambar 3.7 Activity diagram spesifikasi handphone	46
Gambar 3.8 Activity Diagram Tambah Data Nilai Belief	47
Gambar 3.9 Activity diagram Hitung dan Hasil	48
Gambar 3.10 Class Diagram Sistem Pendukung Keputusan	49
Gambar 3. 11 Sequence diagram brand	50
Gambar 3.12 Sequence diagram handphone.....	50
Gambar 3.13 Sequence diagram nilai belief	51
Gambar 3.14 Sequence diagram hitung	52
Gambar 3.15 Halaman Beranda (Tampilan Awal)	53
Gambar 3.16 Halaman Perhitungan Nilai Kriteria.....	54
Gambar 3.17 Halaman Penentuan dan Bagian (Output).....	54
Gambar 3.18 Halaman Penentuan dan Bagian (Input).....	55
Gambar 3.19 Halaman Penjelasan Mengenai Website	56

Gambar 3.20 Halaman Input Data Brand.....	56
Gambar 3.21 Halaman Input Data Handphone	57
Gambar 4.1 Implementasi data brand	59
Gambar 4.2 Implementasi table data handphone	60
Gambar 4.3 Implementasi master faktor	60
Gambar 4.4 Implementasi tabel kepercayaan	60
Gambar 4.5 Implementasi <i>home</i>	61
Gambar 4.6 <i>Source Code home screen</i>	62
Gambar 4.7 <i>Form</i> Tambah Data Brand.....	62
Gambar 4.8 <i>Form</i> Tambah Data Handphone	62
Gambar 4.9 <i>Form</i> Tambah Data Nilai <i>Belief</i>	63
Gambar 4.10 Implementasi Menu Perhitungan	63
Gambar 4.11 <i>Source code form</i> perhitungan.....	64
Gambar 4.12 Implementasi Menu Tentang aplikasi	64
Gambar 4.13 Implementasi Halaman Hasil	65
Gambar 4.14 <i>Source Code</i> Rekursif <i>Algoritma ER-Approach</i>	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Jurnal.....	31
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional	35
Tabel 3.2 Perhitungan probabilitas massa.....	40
Tabel 3.3 Definisi Aktor	42
Tabel 3. 4 Skenario usecase brand	43
Tabel 3. 5 Skenario <i>usecase</i> mengelola spesifikasi <i>handphone</i>	43
Tabel 3.6 Skenario <i>usecase</i> mengelola nilai <i>belief</i>	44
Tabel 3.7 Skenario <i>usecase</i> hitung.....	44
Tabel 3.8 Skenario <i>usecase</i> hasil	45
Tabel 4.1 Implementasi Antarmuka Sistem Pendukung Keputusan.....	61
Tabel 4.2 Pengujian <i>Black Box</i>	66
Tabel 4.3 Pengujian Menu Utama.....	66
Tabel 4.4 Pengujian <i>Form</i> Tambah Data <i>Brand</i>	67
Tabel 4.5 Pengujian <i>Form</i> Tambah Data <i>Handphone</i>	67
Tabel 4.6 Pengujian <i>Form</i> Bantuan	67
Tabel 4.7 Pengujian Halaman Perhitungan.....	67