

SKRIPSI
MERANCANG SISTEM PAKAR BERBASIS FUZZY UNTUK PRA
PENGUJIAN JUDUL SKRIPSI
(Studi Teknik Informatika)

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Kelulusan Program Studi Strata Satu (S1)
di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada



Disusun oleh:
PUTRI FUZI PANGESTI
2010230093

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
2015

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR****TEKNIK INFORMATIKA – DARMA PERSADA**

NIM : 2010230093

NAMA LENGKAP : Putri Fuzi Pangesti

DOSEN PEMBIMBING : Herianto, SPd., MT.

JUDUL SKRIPSI : MERANCANG SISTEM PAKAR
BERBASIS FUZZY UNTUK
PRAPENGUJIAN JUDUL SKRIPSI

No.	Pertemuan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	1.	Merevisi bab 1	
2.	2.	Merevisi bab 2	
3.	3.	Merevisi bab 3	
4.	4.	Merevisi bab 4	
5.	5.	Merevisi bab 5	
6.	6.	Merevisi kelengkapan laporan	
7.	7.	Merevisi program	

Jakarta, 09 September 2015

Dosen Pembimbing

[Herianto, SPd., MT]

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Fuzi Pangesti

NIM : 2010230093

Fakultas : Teknik

Jurusan : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini saya susun sendiri berdasarkan hasil peninjauan, penelitian lapangan, wawancara serta memadukannya dengan buku-buku literatur atau bahan-bahan referensi lain yang terkait di dalam penyelesaian Laporan Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 09 September 2015

Putri Fuzi Pangesti

LEMBAR PENGESAHAN

MERANCANG SISTEM PAKAR BERBASIS FUZZY UNTUK PRA
PENGUJIAN JUDUL SKRIPSI
STUDI KASUS : TEKNIK INFORMATIKA

Disusun oleh :

Nama : Putri Fuzi Pangesti

NIM : 2010230093

Yahya, S.,Kom

Pembimbing Lapangan

Herianto, SPd., MTI

Pembimbing Laporan

Adam Arif Budiman, S.T., M. Kom.

Kajur Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Puji dan syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini dengan judul **“Merancng Sistem Pakar Berbasis *Fuzzy* Untuk Pra Pengujian Judul Skripsi”** sebagai salah satu persyaratan akademik bagi mahasiswa program Strata 1 Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

Dalam proses pembuatan laporan skripsi ini, penulis sering menemui berbagai macam kesulitan dan hambatan, namun berkat bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak, akhirnya penulis dapat mengatasi kesulitan tersebut.

Ucapan terima kasih tersebut penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr.H. Dadang Solihin. SE.MA, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Bapak Ir. Agus Sun Sugiharto, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
3. Bapak Adam Arif Budiman, ST, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Darma Persada.
4. Herianto, S.Pd, MT, selaku pembimbing saya yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan serta sarannya bagi saya dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Bapak Yahya, ST, yang telah membantu dalam pengumpulan data.
6. Dosen-dosen Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya.

7. Keluarga saya yang telah memfasilitasi dan banyak memberi bantuan dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
8. Rekan-rekan di Universitas Darma Persada, khususnya rekan-rekan teknik informatika angkatan 2008,2009 dan 2010 yang telah memberikan bantuan yang sangat banyak dalam pembuatan laporan ini yang telah banyak memberikan masukan dan dukungannya dalam penyusunan laporan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungannya dalam menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini.

Akhir kata saya berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Sekian dan terima kasih.

Jakarta, 03 September 2015

Penulis

ABSTRAK

Selama ini proses penerimaan judul tugas akhir untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa dilakukan dengan cara bertanya pada dosen tentang judul tersebut sudah layak atau belum untuk dijadikan tugas akhir. Permasalahan yang sering terjadi adalah dalam pengajuan judul tugas akhir kebanyakan mahasiswa kesulitan dalam memahami batasan judul skripsi yang diterima diprogram studi Teknik Informatika dan terbatasnya waktu interaksi mahasiswa dengan para dosen. Oleh sebab itu perlu dibuat sistem pakar berbasis fuzzy untuk pra-pengujian judul skripsi sehingga tidak mempersulit mahasiswa untuk menguji judul yang telah dia punya. Saat membangun aplikasi *web* ini dibutuhkan perangkat lunak pendukung seperti *Apache* sebagai Web Server yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web, HTML sebagai *script view*, *PHP* sebagai *script logic*, *Javascript* sebagai pemanis tampilan agar lebih interaktif, Metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem pakar berbasis fuzzy untuk pra-pengujian judul skripsi adalah metode logika fuzzy yang dilakukan dengan cara menerapkan perhitungan untung menghasilkan fuzzifikasi, mamdani dan defuzzifikasi dan *MySQL* sebagai basis data. Langkah-langkah yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan terhadap *web* yang akan dibangun, melakukan perancangan untuk mewujudkan aplikasi *web* tersebut, membangun program aplikasi yang telah dirancang, dan melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut. Hasil Akhir Skripsi ini akan menyajikan bahwa telah dapat dikembangkan sebuah aplikasi *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data *MySQL*. sistem pakar berbasis fuzzy untuk pra-pengujian judul skripsi untuk mahasiswa dapat memperkirakan judul apa yang dapat diterima.

Kata kunci : *fuzzifikasi, inferensial fuzzifikasi, Rule IF-THEN (Knowledge), Defuzzifikasi.*

DAFTAR ISI

JUDUL APLIKASI	
LEMBAR BIMBINGAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data	4
1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Sekilas Tentang Sistem Pakar	9

2.1.1	Data	10
2.1.2	Informasi	11
2.1.3	Representasi Pengetahuan.....	13
2.1.4	Kaidah Produksi	14
2.2	Logika Fuzzy.....	17
2.3	Metode Mamdani	23
2.4	Aplikasi Web dan Database	24
2.4.1	Aplikasi Web.....	24
2.4.2	Database	25
2.5	Software Yang Digunakan Dalam Pembuatan Aplikasi	26
2.5.1	HTML	26
2.5.2	CSS	27
2.5.3	PHP	27
2.5.4	JAVA SCRIPT.....	29
2.5.5	Jqueri	29
2.5.6	MYSQL	29
2.6	UML	30
2.6.1	Use Case.....	32
2.6.2	Activity Diagram.....	33
2.6.3	Squence Diagram	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		37
3.1	Analisis Sistem	37
3.1.1	Sistem Lama Dan Kelemahannya	37
3.1.2	Sistem yang Diusulkan.....	38

3.1.3	Kelebihan Sistem yang Diusulkan	41
3.2	Perancangan Sistem	41
3.2.1	Usecase Diagram.....	41
3.2.2	Activity Diagram.....	43
3.2.2.1	Activity Diagram Login	44
3.2.2.2	Activity Diagram Mengubah Password	44
3.2.2.3	Activity Diagram Menambah Dan Mengedit Variabel Input	45
3.2.2.4	Activity Diagram Uji Judul Skripsi	46
3.2.2.5	Activity Diagram Melihat Judul Skripsi Mahasiswa Yang Sudah Lulus ...	47
3.2.2.6	Activity Diagram Melihat Judul Diterima	48
3.2.2.7	Activity Diagram Melihat Judul Skripsi Mahasiswa Yang Ditolak	49
3.2.2.8	Activity Diagram Memodifikasi Bobot Metode Atau Algoritma.....	50
3.2.2.9	Activity Diagram Memodifikasi Bobot Jenis Aplikasi	51
3.2.2.10	Activity Diagram Memodifikasi Bobot Kompleksitas Database.....	52
3.2.2.11	Activity Diagram Mengelola Knowledge (IF-THEN) RULE	53
3.2.2.12	Activity Diagram Menginput Judul Yang Sudah Lulus	54
3.2.2.13	Activity Diagram Menginput Judul Yang Diterima	55
3.2.2.14	Activity Diagram Menginput Judul Yang Ditolak.....	56
3.2.2.15	Activity Diagram Laporan Judul Skripsi Yang Telah Lulus	57
3.2.2.16	Activity Diagram Laporan Judul Yang Diterima.....	58
3.2.2.17	Activity Diagram Laporan Judul Yang Ditolak.....	59
3.2.2.18	Activity Diagram Laporan History Pra-Pengujian.....	60
3.2.3	Sequence Diagram.....	61
3.2.3.1	Sequence diagram login untuk admin	61

3.2.3.2	<i>Sequence diagram</i> Master Data Variabel	62
3.2.3.3	<i>Sequence diagram</i> Master Data User	62
3.2.3.4	<i>Sequence diagram</i> login pada Pakar.....	63
3.2.3.5	<i>Sequence diagram</i> Modifikasi Bobot Metode Atau Algoritma	64
3.2.3.6	<i>Sequence diagram</i> Modifikasi Jenis Aplikasi	65
3.2.3.7	<i>Sequence diagram</i> Modifikasi Kompleksitas Database	66
3.2.3.8	<i>Sequence diagram</i> Modifikasi Bobot Topik	66
3.2.3.9	<i>Sequence diagram</i> Mengelola Knowledge (IF-THEN Rule)	67
3.2.3.10	<i>Sequence diagram</i> Login Pada Mahasiswa.....	68
3.2.3.11	<i>Sequence diagram</i> Uji Judul Skripsi	69
3.2.3.12	<i>Sequence diagram</i> Melihat Judul Skripsi Mahasiswa Yang Telah Lulus	70
3.2.3.13	<i>Sequence diagram</i> Melihat Judul Yang Diterima	71
3.2.3.14	<i>Sequence diagram</i> Melihat Judul Yang Ditolak	72
3.2.3.15	<i>Sequence diagram</i> login pada jurusan.....	73
3.2.3.16	<i>Sequence diagram</i> Menginput Judul Yang Telah Lulus	74
3.2.3.17	<i>Sequence diagram</i> Menginput Judul Yang Diterima	75
3.2.3.18	<i>Sequence diagram</i> Menginput Judul Yang Ditolak	75
3.2.3.19	<i>Sequence diagram</i> Laporan Judul Yang Telah Lulus	76
3.2.3.20	<i>Sequence diagram</i> Laporan Judul Yang Diterima	77
3.2.3.21	<i>Sequence diagram</i> Laporan Judul Yang Ditolak	77
3.2.3.22	<i>Sequence diagram</i> Laporan History Pra-Pengujian	78
3.3	Rancangan Database	79
3.4	Perancangan Interface	86
3.4.1	Layout	87

3.4.2	Login	87
3.4.3	Form Pra-Pengujian Tema Skripsi Mahasiswa Teknik Informatika	88
3.4.4	Form Output Pra-pengujian Tema Skripsi Mahasiswa Teknik Informatika	89
3.4.5	Form Judul Skripsi Mahasiswa Yang Telah Lulus	89
3.4.6	Form Judul Skripsi Mahasiswa Yang Sudah Diterima	90
3.4.7	Form Judul Skripsi Mahasiswa Yang Ditolak	90
3.4.8	Form Memodifikasi Bobot Metode Atau Algoritma	91
3.4.9	Form Menginput Bobot Metode Atau Algoritma	91
3.4.10	Form Memodifikasi Bobot Jenis Aplikasi	92
3.4.11	Form Menginput Bobot Jenis Aplikasi	92
3.4.12	Form Memodifikasi Bobot Kompleksitas Database	93
3.4.13	Form Mengedit Bobot Kompleksitas Database	93
3.4.14	Form Memodifikasi Bobot Topik	94
3.4.15	Form Menginput Bobot Topik	94
3.4.16	Form Mengelola Knowledge (IF-THEN RULE)	95
3.4.17	Form Menginput Knowledge (IF-THEN RULE)	95
3.4.18	Form Mengedit Judul Yang Sudah Diterima	96
3.4.19	Form Menginput Judul Yang Sudah Diterima	96
3.4.20	Form Mengedit Judul Yang Ditolak	97
3.4.21	Form Menginput Judul Yang Ditolak	97
3.4.22	Form Laporan Judul Diterima	98
3.4.23	Form Laporan Judul Ditolak	98
3.4.24	Form Laporan History Pra-Pengujian	99
3.5	Perancangan Logika Fuzzy	99

3.5.1	Perhitungan Fuzzifikasi.....	102
3.5.2	Rancangan Awal Knowledge IF-THEN Linguistik.....	105
3.5.3	Perhitungan Proses Mamdani.....	107
3.5.4	Perhitungan Defuzzifikasi.....	109
BAB IV HASIL IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL.....		110
4.1	Implementasi Sistem	110
4.1.1	Halaman Login.....	111
4.1.2	Halaman Admin	111
4.1.3	Halaman Pakar	112
4.1.4	Halaman Mahasiswa	113
4.1.5	Halaman Jurusan	113
4.1.6	Form Master Data Variabel.....	114
4.1.7	Form Master Data User.....	115
4.1.8	Form Algoritma.....	115
4.1.9	Form Jenis Aplikasi	116
4.1.10	Form Topik	117
4.1.11	Form Mengelola Knowledge.....	117
4.1.12	Form Kompleksitas Database	118
4.1.13	Form Judul Skripsi Telah Lulus.....	119
4.1.14	Form Judul Skripsi Diterima.....	119
4.1.15	Form Judul Skripsi Ditolak	120
4.1.16	Form Uji Judul Skripsi	121
4.1.17	Hasil Output	121
4.1.18	Form Judul Telah Lulus	122

4.1.19 Form Judul Diterima	123
4.1.20 Form Judul Ditolak	123
4.1.21 Halaman Cetak Judul Yang Telah Lulus	124
4.1.22 Halaman Cetak Judul diterima	125
4.1.23 Halaman Cetak Judul ditolak	126
4.1.24 Halaman Cetak History Pra-Pengujian	127
4.2 Analisis Hasil	128
4.2.1 Pengujian Aplikasi Berdasarkan Modul.....	128
4.2.2 Pengujian Respon User	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	133
5.1 Kesimpulan	133
5.2 Saran.....	134

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model <i>waterfall</i>	5
Gambar 2.1 Proses Himpunan <i>Fuzzy</i>	18
Gambar 2.2 Representasi Kurva Segitiga	19
Gambar 2.3 Representasi Kurva Trapesium	20
Gambar 2.4 Proses <i>Fuzzifikasi</i>	22
Gambar 2.5 <i>Use Case Model</i>	33
Gambar 2.6 <i>Activity Diagram</i>	35
Gambar 2.7 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	36
Gambar 3.1 Kerangka Sistem Yang Lama.....	37
Gambar 3.2 Kerangka Sistem Yang Diusulkan	38
Gambar 3.3 <i>Usecase Diagram</i> Admin Dan Pakar	42
Gambar 3.4 <i>Usecase Diagram</i> Mahasiswa Dan Jurusan	43
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Login.....	44
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Password.....	44
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Menambah Dan Mengedit Variabel Input.....	45
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Uji Judul Skripsi	46
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Judul Skripsi Mahasiswa Yang Sudah Lulus.....	47
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Judul Diterima.....	48
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Melihat Judul Ditolak	49
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Memodifikasi Bobot Metode Dan Algoritma.....	50

Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Memodifikasi Bobot Jenis Aplikasi	51
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Kompleksitas Database	52
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Knowledge.....	53
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Menginput Judul Yang Sudah Lulus	54
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Menginput Judul Yang Diterima	55
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> Menginput Judul Yang Ditolak	56
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Laporan Judul Skripsi Yang Telah Lulus	57
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Laporan Judul Yang Diterima	58
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram</i> Laporan Judul Yang Ditolak	59
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Laporan History Pra Pengujian.....	60
Gambar 3.23 <i>Sequence diagram</i> Login pada menu admin	61
Gambar 3.24 <i>Sequence diagram</i> Master Data Variabel.....	62
Gambar 3.25 <i>Sequence diagram</i> Master Data User	63
Gambar 3.26 <i>Sequence diagram</i> Login Pakar	64
Gambar 3.27 <i>Sequence diagram</i> Memodifikasi Bobot Algoritma Dan Metode.....	65
Gambar 3.28 <i>Sequence diagram</i> Memodifikasi Bobot Jenis Aplikasi	65
Gambar 3.29 <i>Sequence diagram</i> Memodifikasi Bobot Kompleksitas Database	66
Gambar 3.30 <i>Sequence diagram</i> Memodifikasi Bobot Topik	67
Gambar 3.31 <i>Sequence diagram</i> Mengelola Knowledge.....	68
Gambar 3.32 <i>Sequence diagram</i> Login Pada Menu Mahasiswa	69
Gambar 3.33 <i>Sequence diagram</i> Uji Judul Skripsi	70
Gambar 3.34 <i>Sequence diagram</i> Melihat Judul Skripsi Yang Telah Lulus.....	71

Gambar 3.35 <i>Sequence diagram</i> Melihat Judul Skripsi Yang Diterima.....	72
Gambar 3.36 <i>Sequence diagram</i> Melihat Judul skripsi Yang Ditolak.....	73
Gambar 3.37 <i>Sequence diagram</i> Menginput Judul Yang Telah Lulus	74
Gambar 3.38 <i>Sequence diagram</i> Menginput Judul Yang Diterima	75
Gambar 3.39 <i>Sequence diagram</i> Menginput judul Yang Ditolak.....	76
Gambar 3.40 <i>Sequence diagram</i> Laporan Judul Yang Telah Lulus	76
Gambar 3.41 <i>Sequence diagram</i> Laporan Judul Yang Diterima	77
Gambar 3.42 <i>Sequence diagram</i> Laporan Judul Yang Ditolak.....	78
Gambar 3.43 <i>Sequence diagram</i> Laporan History Pra Pengujian.....	79
Gambar 3.44 Struktur Tabel Pengguna.....	80
Gambar 3.45 Struktur Tabel Jenis Algoritma	80
Gambar 3.46 Struktur Tabel Jenis Aplikasi	81
Gambar 3.47 Struktur Tabel Jenis Topik	81
Gambar 3.48 Struktur Jenis Kompleksitas Database	82
Gambar 3.49 Struktur <i>Knowledge</i>	82
Gambar 3.50 Struktur Judul Diterima.....	83
Gambar 3.51 Struktur Judul Ditolak	83
Gambar 3.52 Struktur Tahun Angkatan	84
Gambar 3.53 Struktur Tabel Input	84
Gambar 3.54 Struktur Tabel Output.....	85
Gambar 3.55 Struktur Tabel History_Pra_Uji	85
Gambar 3.56 Struktur Tabel ac_mahasiswa.....	86

Gambar 3.57 Rancangan Tampilan Halaman Index	87
Gambar 3.58 Rancangan Tampilan Login	87
Gambar 3.59 Rancangan Tampilan Pra Pengujian Tema Skripsi Mahasiswa Teknik Informatika.....	88
Gambar 3.60 Rancangan Output Pra-pengujian Tema Skripsi Mahasiswa Teknik Informatika.....	89
Gambar 3.61 Rancangan Judul Skripsi Mahasiswa Yang Telah Lulus	89
Gambar 3.62 Rancangan Judul Skripsi Mahasiswa Yang Sudah Diterima	90
Gambar 3.63 Rancangan Judul Skripsi Mahasiswa Yang Ditolak	90
Gambar 3.64 Rancangan Memodifikasi Bobot Metode Atau Algoritma	91
Gambar 3.65 Rancangan Menginput Bobot Metode Atau Algoritma	91
Gambar 3.66 Rancangan Memodifikasi Bobot Jenis Aplikasi	92
Gambar 3.67 Rancangan Menginput Bobot Jenis Aplikasi	92
Gambar 3.68 Rancangan Memodifikasi Bobot Kompleksitas Database	93
Gambar 3.69 Rancangan Mengedit Bobot Kompleksitas Database	93
Gambar 3.70 Rancangan Memodifikasi Bobot Topik	94
Gambar 3.71 Rancangan Menginput Bobot Topik	94
Gambar 3.72 Rancangan Mengelola Knowledge.....	95
Gambar 3.73 Rancangan Menginput <i>Knowledge</i>	95
Gambar 3.74 Rancangan Mengedit Judul Yang Sudah Diterima	96
Gambar 3.75 Rancangan Menginput Judul Yang Sudah Diterima	96
Gambar 3.76 Rancangan Mengedit Judul Yang Ditolak	97

Gambar 3.77 Rancangan Menginput Judul Yang Ditolak	97
Gambar 3.78 Rancangan Laporan Judul Diterima	98
Gambar 3.79 Rancangan Laporan Judul Ditolak	98
Gambar 3.80 Rancangan Laporan History Pra-Pengujian	99
Gambar 3.81 Rancangan Logika Fuzzy	99
Gambar 3.82 Diagram fungsi keanggotaan variable Kemiripan Judul	100
Gambar 3.83 Diagram fungsi keanggotaan variable Jenis Topik	100
Gambar 3.84 Diagram fungsi keanggotaan variable Jenis Aplikasi	101
Gambar 3.85 Diagram fungsi keanggotaan variable Metode Algoritma	101
Gambar 3.86 Diagram fungsi keanggotaan variable Kompleksitas Database	102
Gambar 4.1 Halaman Login	111
Gambar 4.2 Halaman Admin	112
Gambar 4.3 Halaman Pakar	112
Gambar 4.4 Halaman Mahasiswa	113
Gambar 4.5 Halaman Jurusan	114
Gambar 4.6 Form Master Data Variabel	114
Gambar 4.7 Form Master Data User	115
Gambar 4.8 Form Algoritma	116
Gambar 4.9 Form Jenis Aplikasi	116
Gambar 4.10 Form Topik	117
Gambar 4.11 Form Mengelola Knowledge	118
Gambar 4.12 Form kompleksitas Database	118

Gambar 4.13 Form Judul Skripsi Telah Lulus.....	119
Gambar 4.14 Form Judul Skripsi Diterima.....	120
Gambar 4.15 Form Judul Skripsi	120
Gambar 4.16 Form Uji Judul Skripsi	121
Gambar 4.17 Form Hasil Output	122
Gambar 4.18 Form Judul Telah Lulus	122
Gambar 4.19 Form Judul Diterima	123
Gambar 4.20 Form Judul Ditolak	123
Gambar 4.21 Halama Cetak Judul Yang Telah Lulus	124
Gambar 4.22 Halama Cetak Judul Diterima	125
Gambar 4.23 Halama Cetak Judul Ditolak	126
Gambar 4.24 Halama Cetak <i>History</i> Pra Pengujian	127

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Activity Diagram</i>	34
Tabel 4.1 Skenario Pengujians istem pakar berbasis <i>fuzzy</i> untuk pra pengujian judul skripsi	128
Tabel 4.2 Hasil pengujian responden aplikasi pra pengujian judul skripsi.....	132