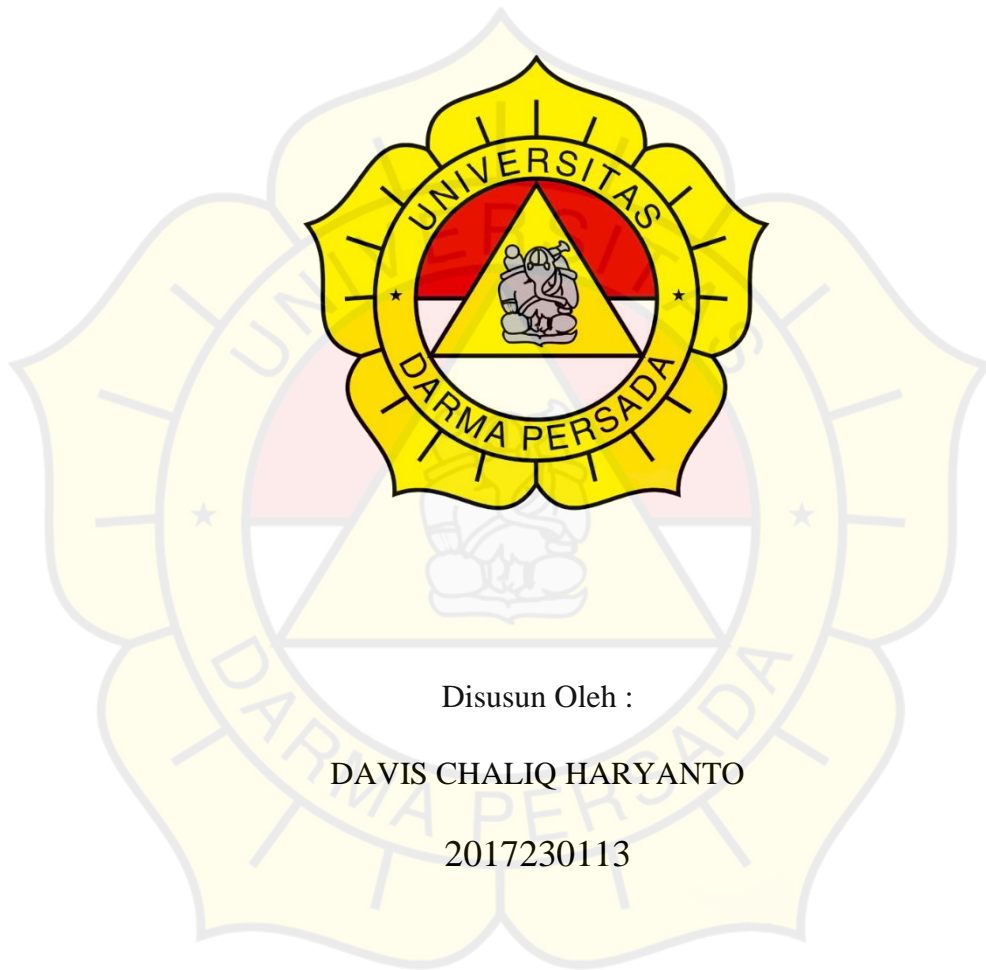


LAPORAN SKRIPSI

**RANCANGAN SISTEM FILM *CROWDFUNDING* DENGAN
METODE AHP (*ANALYTIC HIERARCHY PROCESS*) DAN
SUPERVISED LEARNING DENGAN *K-NEAREST NEIGHBOR*
(KNN) BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS PERUM
PRODUKSI *FILM* NEGARA**



Disusun Oleh :

DAVIS CHALIQ HARYANTO

2017230113

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022



TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS DARMA PERSADA



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

TEKNOLOGI INFORMASI – DARMA PERSADA

NIM : 2017230113
NAMA LENGKAP : Davis Chaliq Haryanto
DOSEN PEMBIMBING : Suzuki Syofian, M.Kom
JUDUL : RANCANGAN SISTEM FILM CROWDFUNDING DENGAN METODE AHP (ANALYTIC HIERARCHY PROCESS) DAN SUPERVISED LEARNING DENGAN K-NEAREST NEIGHBOR (KNN) BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS: PERUM PRODUKSI FILMNEGARA

No.	Tanggal	Materi	Paraf Dosen Pembimbing
1	14 Mei 2021	1 . Perbaikan penulisan referensi gambar pada bab 2 2 . Perbaikan penulisan huruf pada latar belakang masalah dan perumusan masalah di bab 1 3 . Perbaikan rumusan masalah 4 . Perbaikan bug program	
2	28 Mei 2021	1 . Konsultasi penulisan bab 3 dan 4	
3	1 Juni 2021	1 . Konsultasi pembuatan UML	
4	18 Juni 2021	1 . Konsultasi peletakan source code 2 . Konsultasi program multiple insert data	
5	26 Juni 2021	1 . Perbaikan penulisan referensi di bab 2 2 . Perbaikan Bab 1 dan Bab 4	
7	1 Juli 2021	1. Perbaikan Pembuatan Jurnal	
8	20 juli 2021	1. Perbaikan BAB 4, kesimpulan, abstrak	

Jakarta, 15 Januari 2022

Dosen pembimbing

Suzuki Syofian, M. Kom.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Davis Chaliq Haryanto

NIM : 2017230113

Fakultas : Teknik

Jurusan : Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini saya susun sendiri berdasarkan hasil peninjauan, penelitian lapangan, wawancara serta memadukannya dengan buku-buku, literature atau bahan-bahan referensi lain yang terkait dan relevan di dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya

Bekasi, 06 Juli 2021



Davis Chaliq Haryanto

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANGAN SISTEM *FILM CROWDFUNDING* DENGAN METODE AHP
(*ANALYTIC HIERARCHY PROCESS*) DAN *SUPERVISED LEARNING*
DENGAN *K-NEAREST NEIGHBOR* (KNN) BERBASIS *WEBSITE*
STUDI KASUS : PERUM PRODUKSI *FILM* NEGARA

Disusun oleh :

Nama : Davis Chaliq Haryanto

NIM : 2017230113



Gigih Imam Nugroho

Pembimbing Lapangan



Suzuki Syofian, M. Kom

Pembimbing Laporan



01/03/2022

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

Kajur Teknologi Informasi

LEMBAR PENGUJI SKRIPSI

Laporan SKRIPSI yang berjudul :

“RANCANGAN SISTEM *FILM CROWDFUNDING* DENGAN METODE AHP
(*ANALYTIC HIERARCHY PROCESS*) DAN *SUPERVISED LEARNING*

DENGAN *K-NEAREST NEIGHBOR* (KNN) BERBASIS *WEBSITE*

STUDI KASUS : PERUM PRODUKSI *FILM* NEGARA“ ini telah di ujikan pada

1 Maret 2022

Penguji 1



Yan Sofyan A.S, M.Kom

Penguji 2



Bagus Tri Mahardhika, MMSI

Penguji 3



Timor Setyaningsih, MTI



3UMN
UNTUK
INDONESIA

Sertifikat

NO :001/SDM/IV/2021



Diberikan kepada

DAVIS CHALIQ

Telah melaksanakan Program Magang Mahasiswa Bersertifikat (PMMB) di Perum Produksi Film Negara pada posisi (Subdivisi IT)

Program Magang Mahasiswa Bersertifikat selama 6 (enam) bulan, mulai dari tanggal (02 September 2020 – 01 Maret 2021) dengan hasil

(GRADE B)

Jakarta, 01 April 2021

HERY SOFAJI
Keuangan, SDM & Strategi

Judith J. Dipodiputro
Direktur Utama



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis limpahkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “RANCANGAN SISTEM *FILM CROWDFUNDING* DENGAN METODE AHP (*ANALYTIC HIERARCHY PROCESS*) DAN *SUPERVISED LEARNING DENGAN K-NEAREST NEIGHBOR* (KNN) BERBASIS *WEBSITE* STUDI KASUS : PERUM PRODUKSI *FILM* NEGARA”, penyusunan laporan tugas akhir ini bertujuan melengkapi jenjang sarjana strata 1 (s1) pada jurusan teknologi informasi di fakultas teknik universitas darma persada.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan di dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, oleh karena itu penulis menerima semua kritik dan saran yang membangun. dan diharapkan agar laporan tugas akhir ini dapat memenuhi syarat yang diperlukan.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuan yang sangat berharga dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Agus Sun Sugiharto, M.T., selaku dekan fakultas teknik informatika universitas darma persada
2. Bapak Adam Arif Budiman, S.T., M. Kom., selaku ketua jurusan teknik informatika universitas darma persada dan selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Bapak Suzuki Syofian, M. Kom., selaku dosen pembimbing skripsi dan juga dosen pembimbing akademik yang telah mencurahkan waktunya dalam memberikan bimbingan, motivasi, nasihat dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.

4. Bapak Yan Sofyan A.S, M.Kom., selaku penguji laporan skripsi satu ,dan juga sebagai dosen pengajar di fakultas teknik informatika universitas darma persada.
5. Bapak Bagus Tri Mahardhika, MMSI., selaku dosen penguji laporan skripsi dua, dan juga sebagai dosen pengajar di fakultas teknik informatika universitas darma persada.
6. Bagus Timor Setyaningsih, MTL., selaku dosen penguji laporan skripsi tiga dan juga sebagai dosen pengajar di fakultas teknik informatika universitas darma persada.
7. Bapak Gigih Imam Nugroho, selaku Sekertaris Perusahaan Perum Produksi Film Negara, dan selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan, bimbingan dan dukungannya terhadap kegiatan dan penyusunan laporan tugas akhir.
8. Khususnya penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan mempersembahkan laporan Tugas Akhir ini kepada kedua orang tua penulis yaitu Bapak Dedek Haryanto dan Ibu Neneng Hasanah Haryanto yang senantiasa selalu memberikan dukungan moril, doa, dan semangat yang sangat berarti sehingga penulis dapat terselesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Bekasi, 06 Juli 2021



Davis Chaliq Haryanto

ABSTRAK

Pertumbuhan industri *content creative* di Indonesia semakin hari semakin meningkat, namun terkendala oleh dana yang cukup besar dan banyak demi membantu perum produksi *film* negara bertransformasi. Akhirnya dilakukan penelitian perancangan sistem *crowdfunding* dengan menggunakan algoritma *analytical hierarchy process* (AHP) berbasis *supervised learning* dengan algoritma *k-nearest neighbors* (KNN). Pada proses pengujian *sample data* penulis memasukan 20 *sample data film* yaitu: anak lanang, bunga untuk pejuang, filosofi kopi, grain, habiebie & ainun, jaler, jendral soedirman, kalase, langkah, lemantun, memargi antara, merawat ingatan, *my colourful black and white*, *one day as me*, panglima tanpa kepala, pemikat jingga, pesan bermakna, tilik, *together we can do it*, *trust issue*. Dari hasil proses algoritma ahp di temukan bahwa *film* dengan ranking 2 besar adalah merawat ingatan dengan total eigen alternatif adalah 0.069006852358804 dan pemikat jingga dengan total eigen alternatif adalah 0.063861887748143. Dari kedua *film* yang berhasil di seleksi menggunakan algoritma ahp yang selanjutnya masuk tahap klasifikasi pendanaan *film* dengan metode knn didapati bahwa hasil prediksi *film* merawat ingatan layak mendapatkan dana 30% dari total dana yang diajukan dengan tingkat akurasi 34%, sedangkan pemikat jingga berhasil di prediksi kelayakan dana mendapatkan dana 30% dari total dana yang diajukan dengan akurasi 50%, berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kinerja dari algoritma *analytical hierarchy process* berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang dirancangkan, tetapi untuk algoritma *k-nearest neighbor* berdasarkan hasil kinerja sistem sesuai dengan apa yang dirancang sebelumnya tapi hasil akurasi prediksi yang dilakukan masih ada yang di bawah 50% sedangkan hasil prediksi dikatakan baik ada di atas 50% sehingga sistem perlu dilakukan pelatihan ulang pada *datatrain/dataset* dan juga penambahan data pada *dataset* guna meningkatkan tingkat keakuratan akurasi yang dilakukan oleh sistem.

Keyword: Crowdfunding, KNN, AHP, Clasification, Film Croudfunding

DAFTAR ISI

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	II
LEMBAR PERNYATAAN	III
LEMBAR PENGESAHAN.....	IV
LEMBAR PENGUJI SKRIPSI.....	V
LEMBAR KETERANGAN PENELITIAN SKRIPSI	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
ABSTRAK	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XV
DAFTAR RUMUS	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIX
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	2
1.2 PERUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 RUMUSAN MASALAH	3
1.4 BATASAN MASALAH.....	4
1.5 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	4
1.5.1 Tujuan	4
1.5.2 Manfaat	4
1.6 METODOLOGI PENELITIAN.....	5
1.7 METODOLOGI PENGEMBANGAN	5
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN	8
BAB II LANDASAN TEORI	10

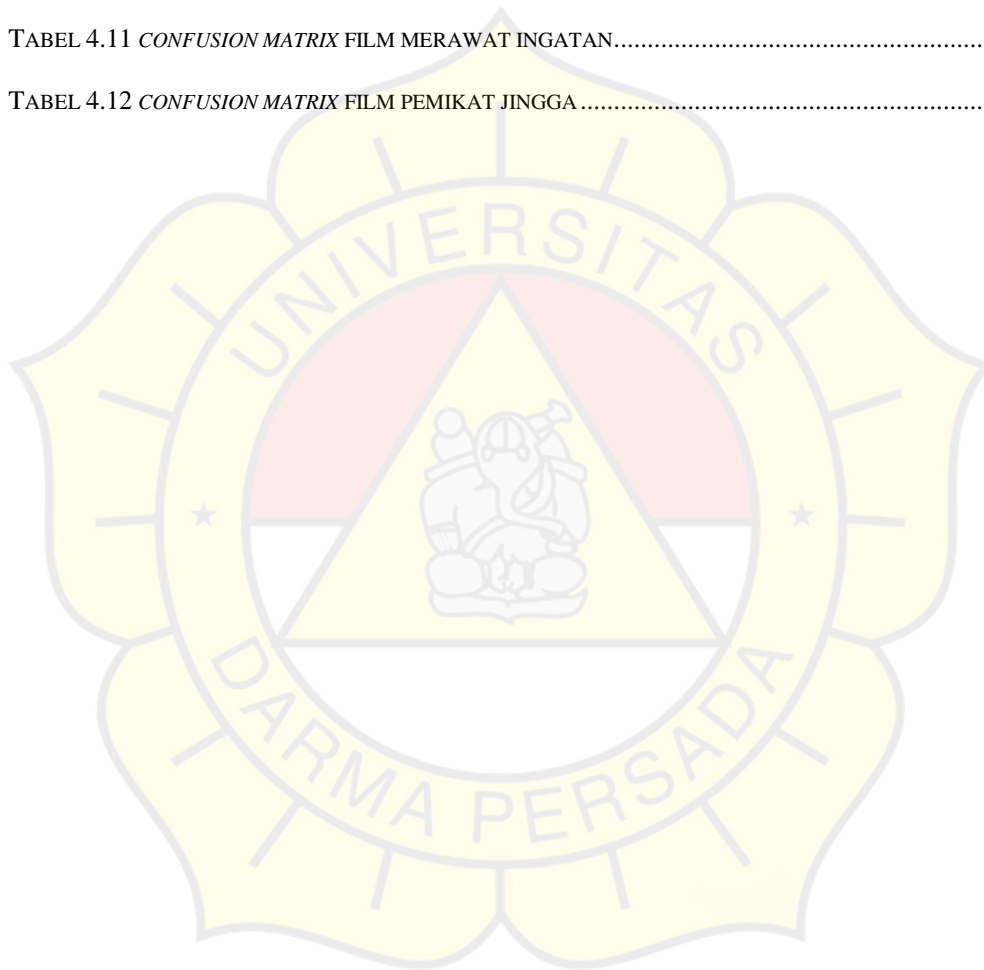
2.1	KAJIAN TERHADAP PENELITIAN YANG TERKAIT SEBELUMNYA	10
2.2	<i>CROWDFUNDING</i>	11
2.3	<i>ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP)</i>	13
2.4	<i>K-NEAREST NEIGHBOR (KNN)</i>	19
2.5	<i>CONFUSION MATRIX</i>	22
2.6	<i>DATASET</i>	23
2.7	<i>MACHINE LEARNING</i>	23
2.8	<i>CLASIFIKATION</i>	24
2.9	<i>PAYMENT GATEWAY</i>	25
2.10	<i>MIDTRANS</i>	25
2.11	<i>HYPERTEXT MARKUP LANGUAGE(HTML)</i>	26
2.12	<i>HYPERTEXT PREPROCESSOR (PHP)</i>	26
2.13	<i>JAVASCRIPT</i>	26
2.14	<i>MYSQL</i>	27
2.15	<i>UML</i>	27
2.16	<i>USECASE DIAGRAM</i>	28
2.17	<i>ACTIVITY DIAGRAM</i>	29
2.18	<i>SEQUENCE DIAGRAM</i>	30
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM		32
3.1	ANALISIS MASALAH.....	32
3.2	ANALISIS SISTEM	33
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	34
3.4	ANALISIS PERANCANGAN	34
3.4.1	Analisis perancangan algoritma analytical hierarchy process	34
3.4.2	Analisis perancangan algoritma k-nearest neighbour	43
3.5	ANALISIS PERANCANGAN SISTEM	55
3.6	PERANCANGAN TAMPILAN SISTEM	66
BAB IV IMPLEMENTASI HASIL		72

4.1	LINGKUNGAN IMPLEMENTASI.....	72
4.2	SPESIFIKASI KEBUTUHAN SISTEM	72
4.3	PROSESS IMPLEMENTASI <i>SYSTEM USER</i>	74
4.3.1	Prosess transaksi.....	74
4.3.2	Proses <i>login</i>	77
4.3.3	Proses registrasi	78
4.3.4	Pengajuan dana <i>user</i>	80
4.3.5	Pengiriman surat <i>agreement</i>	82
4.3.6	Pengiriman laporan bulanan dan juga photo kegiatan	83
4.3.7	Melihat <i>movie release</i>	84
4.4	PROSES IMPLEMENTASI <i>SYSTEM ADMIN</i>	86
4.4.1	<i>Login</i> admin.....	86
4.4.2	Konfirmasi pengajuan dana <i>film</i>	88
4.4.3	Konfirmasi surat <i>agreement</i>	89
4.4.4	Monitoring laporan perkembangan dari <i>film</i> yang telah di danai	90
4.5	PROSES IMPLEMENTASI <i>SYSTEM DIREKSI</i>	91
4.5.1	Proses login direksi	91
4.5.2	Proses penilaian.....	92
4.5.3	Proses Seleksi.....	94
4.5.4	Proses prediksi kelayakan dana	98
4.5.5	Proses kirim email surat perjanjian	107
4.6	PENGUJIAN HASIL SECARA MANUAL.....	109
4.6.1	Proses perhitungan manual.....	109
4.7	HASIL PENGUJIAN	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		116
5.1	KESIMPULAN	116
5.2	SARAN.....	118
DAFTAR PUSTAKA		XX

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 MATRIKS PERBANDINGAN BERPASANGAN	14
TABEL 2.2 SKALA PENILAIAN PERBANDINGAN BERPASANGAN	15
TABEL 2.3 NORMALISASI MATRIKS PERBANDINGAN	16
TABEL 2.4 <i>USECASE DIAGRAM</i>	28
TABEL 2.5 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i>	29
TABEL 2.6 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i>	30
TABEL 3.1 PERBANDINGAN MATRIKS KRITERIA PRODUKSI <i>FILM</i> NEGARA.....	37
TABEL 3.2 NORMALISASI MATRIKS PERBANDINGAN KRITERIA PRODUKSI <i>FILM</i> NEGARA	38
TABEL 3.3 PERHITUNGAN NILAI EIGEN PADA MATRIKS KRITERIA	38
TABEL 3.4 PERHITUNGAN NILAI EIGEN KRITERIA	39
TABEL 3.5 HASIL PERHITUNGAN RATA-RATA NILAI EIGEN.	39
TABEL 3.6 SAMPLE DATA PENILAIAN ALTERNATIF PRODUKSI <i>FILM</i> NEGARA	41
TABEL 3.7 NORMALISASI MATRIKS ALTERNATIF	41
TABEL 3.8 NILAI EIGEN ALTERNATIF	42
TABEL 3.9 PERHITUNGAN NILAI EIGEN ALTERNATIF	42
TABEL 3.10 HASIL NILAI EIGEN ALTERNATIF	42
TABEL 3.11 HASIL AKHIR TABEL ALTERNATIF	43
TABEL 3.12 <i>DATA TRAINING</i> PRODUKSI <i>FILM</i> NEGARA	45
TABEL 3.13 NILAI MINIMUM DAN <i>MAXIMUM DATA TRAINING</i>	47
TABEL 3.14 HASIL NORMALISASI <i>DATA TRAINING</i>	48
TABEL 3.15 <i>DATA TESTING</i>	50
TABEL 3.16 NILAI MAKSIMUM DAN JUGA MINIMUM <i>DATA TESTING</i>	50
TABEL 3.17 NORMALISASI <i>DATA TESTING</i>	51
TABEL 3.18 HASIL PERHITUNGAN <i>EUCLIDEAN DISTANCE</i>	52
TABEL 3.19 HASIL AKHIR PENGUJIAN <i>SAMPLE DATA TESTING</i>	54
TABEL 4.1 SAMPLE PENGAJUAN DANA	95
TABEL 4.2 HASIL PERRHITUNGAN ALGORITMA AHP	96
TABEL 4.3 RANKING HASIL DARI PERHITUNGAN AHP	98

TABEL 4.4 HASIL PERHITUNGAN <i>EUCLIDEAN DISTANCE</i> FILM PERTAMA	99
TABEL 4.5 HASIL PERHITUNGAN <i>EUCLIDEAN DISTANCE</i> FILM KEDUA	102
TABEL 4.6 HASIL KLASIFIKASI DANA DENGAN ALGORITMA KNN	107
TABEL 4.7 NILAI DATA UJI DUA <i>FILM</i> HASIL SELEKSI	109
TABEL 4.8 HASIL NORMALISASI DATA UJI	110
TABEL 4.9 HASIL HITUNG <i>EUCLIDEAN DISTANCE</i> DATA UJI	110
TABEL 4.10 HASIL PREDIKSI DATA UJI.....	113
TABEL 4.11 <i>CONFUSION MATRIX</i> FILM MERAWAT INGATAN.....	113
TABEL 4.12 <i>CONFUSION MATRIX</i> FILM PEMIKAT JINGGA.....	113

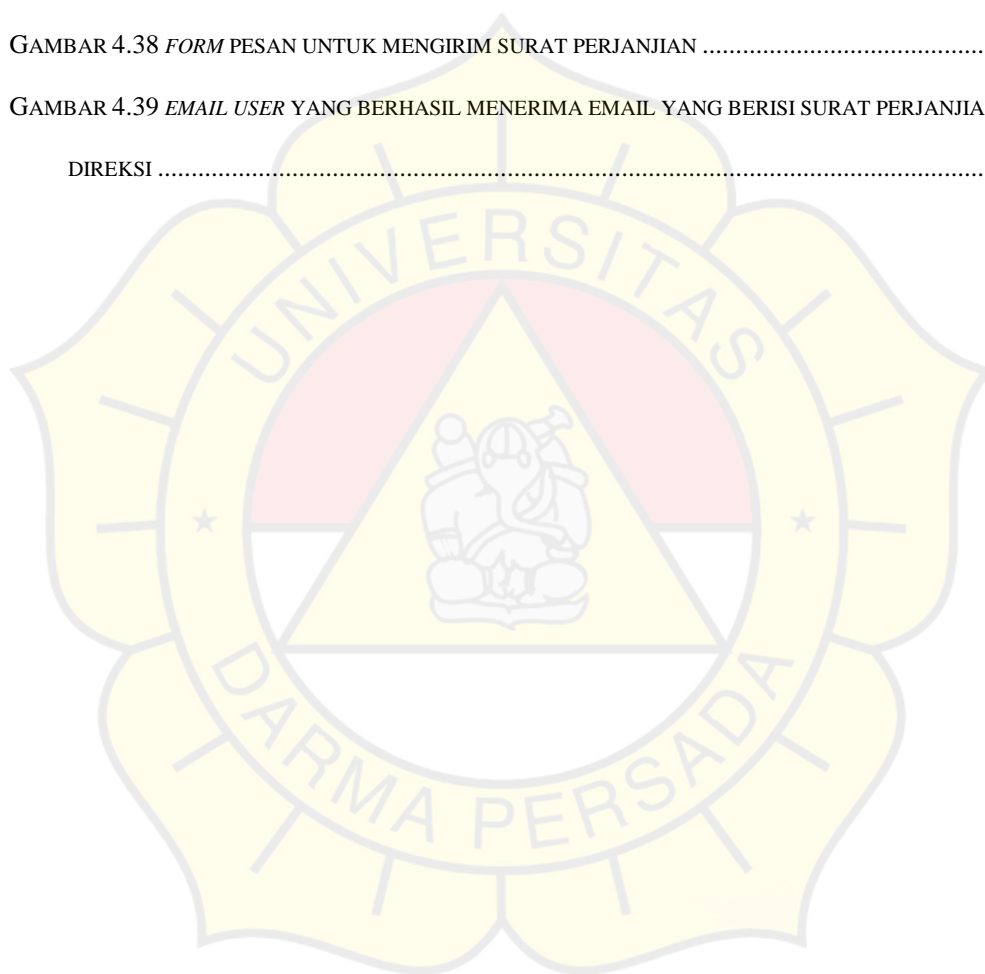


DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 STRUKTUR WATERFALL	5
GAMBAR 2.1 ILLUSTRASI <i>CROWDFUNDING</i>	12
GAMBAR 2.2 STRUKTUR HIERARKI.....	13
GAMBAR 2.3 RUMUS KONSISTENSI <i>INDEX</i>	18
GAMBAR 2.4 ILLUSTRASI KNN.....	20
GAMBAR 2.5 RUMUS <i>EUCLIDEAN DISTANCE</i>	21
GAMBAR 2.6 MODEL <i>CONFUSION MATRIX</i>	22
GAMBAR 2.7 RUMUS AKURASI	22
GAMBAR 2.8 ILLUSTRASI <i>MACHINE LEARNING</i>	24
GAMBAR 3.1 <i>FLOWCHART ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS</i>	35
GAMBAR 3.2 ANALISIS HIERARKI <i>PROCESS ALGORITMA AHP PRODUKSI FILM NEGARA</i>	36
GAMBAR 3.3 ANALISIS KEPENTINGAN KRITERIA PRODUKSI <i>FILM NEGARA</i>	37
GAMBAR 3.4 <i>FLOWCHART DIAGRAM KNN</i>	44
GAMBAR 3.5 <i>USECASE DIAGRAM PRODUKSI FILM NEGARA</i>	55
GAMBAR 3.6 <i>ACTIVITY DIAGRAM ADMIN</i>	57
GAMBAR 3.7 <i>ACTIVITY DIAGRAM DIREKSI</i>	59
GAMBAR 3.8 <i>ACTIVITY DIAGRAM USER DASHBOARD</i>	60
GAMBAR 3.9 <i>ACTIVITY DIAGRAM SEE ORDER USER</i>	61
GAMBAR 3.10 <i>ACTIVITY DIAGRAM USER MENGAJUKAN PENDANAAN FILM</i>	62
GAMBAR 3.11 <i>ACTIVITY DIAGRAM USER TRANSACTION</i>	63
GAMBAR 3.12 <i>ACTIVITY DIAGRAM USER REGISTER</i>	64
GAMBAR 3.13 <i>ACTIVITY DIAGRAM USER MOVIE RELEASE</i>	65
GAMBAR 3.14 RANCANGAN TAMPILAN <i>INDEX</i>	67
GAMBAR 3.15 RANCANGAN TAMPILAN HALAMAN <i>MOVIE COLLABORATION</i>	68
GAMBAR 3.16 RANCANGAN TAMPILAN HALAMAN <i>LOGIN USER</i>	69
GAMBAR 3.17 RANCANGAN TAMPILAN HALAMAN <i>LOGIN ADMIN</i>	69
GAMBAR 3.18 RANCANGAN TAMPILAN HALAMAN <i>DASHBOARD ADMIN</i>	70
GAMBAR 4.1 PEMILIHAN NOMINAL INVESTASI	74

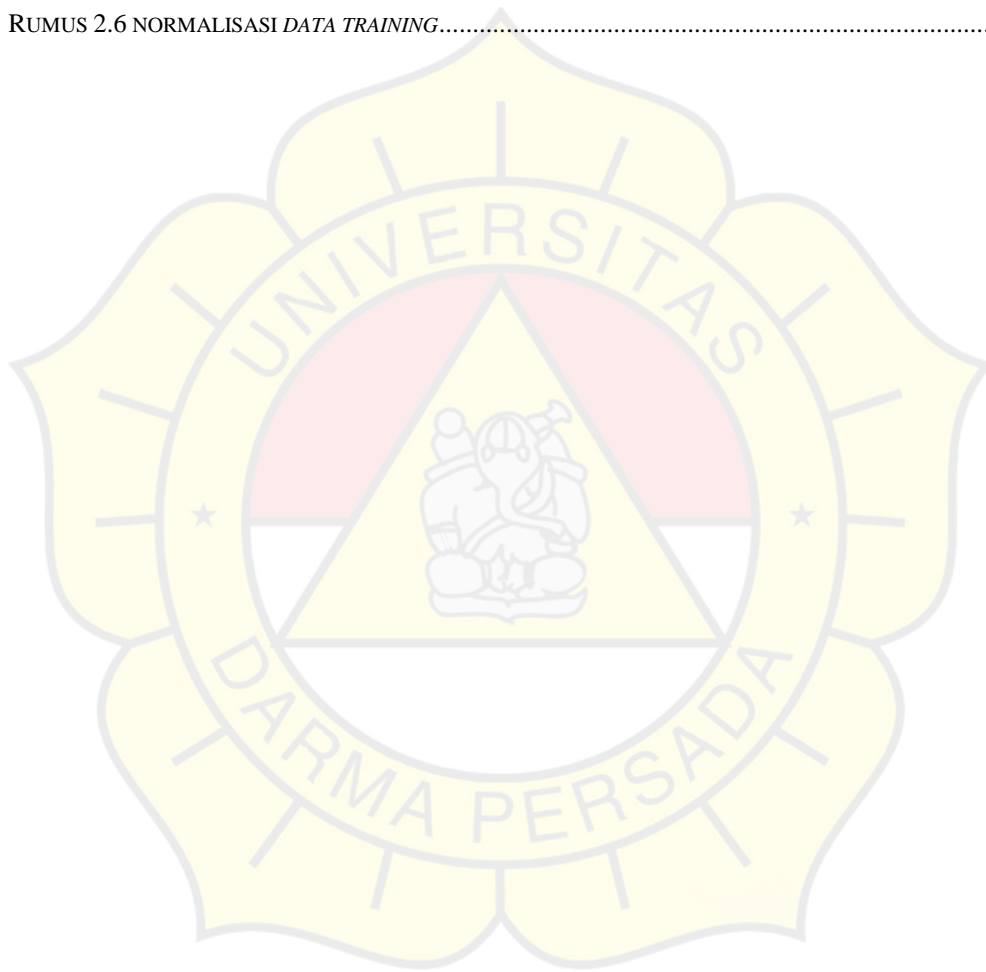
GAMBAR 4.2 <i>LANDING PAGE PAYMENT GATEWAY MIDTRANS</i>	75
GAMBAR 4.3 <i>LANDING PAGE TRANSAKSI BCA MIDTRANS</i>	75
GAMBAR 4.4 <i>VIRTUAL SIMULATOR BCA MIDTRANS</i>	76
GAMBAR 4.5 <i>ORDER DETAILS USER</i>	76
GAMBAR 4.6 <i>USER MENGISIKAN USERNAME DAN PASSWORD</i>	77
GAMBAR 4.7 <i>LOGIN GAGAL</i>	78
GAMBAR 4.8 <i>FORM REGISTER USER</i>	78
GAMBAR 4.9 <i>HALAMAN PESAN REGISTER SUKSES</i>	79
GAMBAR 4.10 <i>EMAIL AKTIFASI YANG BARU SAJA TERKIRIM</i>	79
GAMBAR 4.11 <i>HALAMAN PESAN AKTIFASI BERHASIL</i>	80
GAMBAR 4.12 <i>PENGAJUAN DANA</i>	80
GAMBAR 4.13 <i>PENGAJUAN DANA BERHASIL DI KIRIM</i>	81
GAMBAR 4.14 <i>DASHBOARD MOVIE USER PENGAJUAN</i>	81
GAMBAR 4.15 <i>HALAMAN YOUR MOVIE DETAILS</i>	82
GAMBAR 4.16 <i>FORM UPLOAD FILE SURAT PERJANJIAN</i>	82
GAMBAR 4.17 <i>FORM UPLOAD FILE SURAT PERJANJIAN BERHASIL</i>	83
GAMBAR 4.18 <i>FORM UPLOAD FILE LAPORAN PHOTO KEGIATAN DAN PENGGANTI STATUS MOVIE</i>	84
GAMBAR 4.19 <i>FORM UPLOAD FILE LAPORAN DAN PHOTO KEGIATAN BERHASIL</i>	84
GAMBAR 4.20 <i>TAMPILAN HALAMAN MOVIE RELEASE</i>	85
GAMBAR 4.21 <i>TAMPILAN MEDIA HALAMAN MOVIE RELEASE</i>	85
GAMBAR 4.22 <i>TAMPILAN TRAILER MOVIE RELEASE</i>	86
GAMBAR 4.23 <i>FORM LOGIN ADMIN</i>	87
GAMBAR 4.24 <i>GAGAL LOGIN ADMIN</i>	87
GAMBAR 4.25 <i>DASHBOARD ADMIN</i>	87
GAMBAR 4.26 <i>MOVIE REQUEST DOWNLOAD PERYARATAN</i>	88
GAMBAR 4.27 <i>FORM EDIT STATUS MOVIE PENGAJUAN DANA</i>	89
GAMBAR 4.28 <i>MOVIE REQUEST STATUS ON PRODUCTION</i>	89
GAMBAR 4.29 <i>SURAT PERJANJIAN USER PANGAJUAN FILM</i>	90
GAMBAR 4.30 <i>FORM EDIT STATUS PENGAJUAN FILM</i>	90

GAMBAR 4.31 <i>DATA MOVIE PRODUCTION ADMIN</i>	91
GAMBAR 4.32 <i>HISTORY REPORT MOVIE PRODUCTION</i>	91
GAMBAR 4.33 <i>FORM LOGIN DIREKSI</i>	92
GAMBAR 4.34 <i>DIREKSI MOVIE REQUESTED</i>	93
GAMBAR 4.35 <i>FORM PENILAIAN MOVIE REQUESTED UNTUK DIREKSI</i>	93
GAMBAR 4.36 <i>FORM PENILAIAN FILM YANG SUDAH DI BERI NILAI</i>	94
GAMBAR 4.37 <i>FORM SELECTION FILM</i>	94
GAMBAR 4.38 <i>FORM PESAN UNTUK MENGIRIM SURAT PERJANJIAN</i>	108
GAMBAR 4.39 <i>EMAIL USER YANG BERHASIL MENERIMA EMAIL YANG BERISI SURAT PERJANJIAN DARI DIREKSI</i>	108



DAFTAR RUMUS

RUMUS 2.1 PERHITUNGAN NILAI EIGEN	17
RUMUS 2.2 RATA-RATA BARIS MATRIKS	17
RUMUS 2.3 MENCARI λ_{MAKS} BOBOT MATRIKS KRITERIA	17
RUMUS 2.4 <i>INDEKS RANDOM RI</i>	18
RUMUS 2.5 RASIO KONSISTENSI.....	18
RUMUS 2.6 NORMALISASI <i>DATA TRAINING</i>	20



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KUISIONER PENELITIAN XXII

LAMPIRAN 2 *SOURCECODE* XXIII





TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS DARMA PERSADA