

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profil Polrestabes Bandung	7
2.1.1 Sejarah Polrestabes Bandung	7
2.1.2 Logo Polrestabes Bandung.....	8
2.1.3 Visi dan Misi Polrestabes Bandung.....	8
2.1.4 Struktur Organisasi.....	10
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 Data	18
2.2.2 <i>Knowledge Discovery in Databases</i>	19
2.2.3 <i>Data Mining</i>	21
2.2.4 <i>Clustering</i>	21
2.2.5 <i>Metode Clustering</i>	22
2.2.6 <i>K-Means++</i>	25
2.2.7 <i>Euclidean Distance</i>	25
2.2.8 <i>Davies Bouldin Index</i>	26

2.2.9	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	27
2.2.10	<i>Python</i>	29
2.2.11	<i>Website</i>	30
2.2.12	<i>Black Box Testing</i>	30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Analisis Sistem	31
3.1.1	Analisis Masalah	31
3.1.2	Analisis Penyelesaian Masalah	31
3.1.3	<i>Knowledge Discovery Goals</i>	32
3.1.4	<i>Data Selection</i>	32
3.1.5	<i>Pre Processing</i>	40
3.1.6	<i>Transformation</i>	60
3.1.7	<i>Data Mining</i>	76
3.1.8	<i>Interpretation / Evaluation</i>	90
3.2	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)	115
3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	115
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	115
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	116
3.3.3.	Analisis Kebutuhan Perangkat Pikir	116
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	117
3.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	117
3.4.2.	<i>Use Case Description</i>	118
3.4.3.	<i>Activity Diagram</i>	121
3.4.4.	<i>Class Diagram</i>	124
3.4.5.	<i>Sequence Diagram</i>	125
3.5	Perancangan Sistem.....	128
3.5.1	Perancangan Struktur Menu.....	128
3.5.2	Perancangan Antar Muka	128
3.5.3	Perancangan Pesan	130
3.5.4	Jaringan Semantik	131
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		132
4.1	Implementasi Sistem	132

4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	132
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras.....	132
4.1.3	Implementasi Antarmuka	133
4.2	Pengujian	135
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	135
4.2.2	<i>User Acceptance Test</i>	141
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	142
5.1	Kesimpulan.....	142
5.2	Saran	142
DAFTAR PUSTAKA.....		143
LAMPIRAN A	KUESIONER AWAL	A-1
LAMPIRAN B	DATA PENDUKUNG PENELITIAN.....	B-1
LAMPIRAN C	IMPLEMENTASI ANTAR MUKA.....	C-1
LAMPIRAN D	HASIL PENGUJIAN	D-1
LAMPIRAN E	LISTING PROGRAM	E-1
LAMPIRAN F	SURAT BALASAN DARI TEMPAT PENELITIAN.....	F-1
LAMPIRAN G	SURAT KETERANGAN PUBLIKASI.....	G-1