

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Masalah Mental.....	6
2.2 <i>Chatting</i>	6
2.3 <i>Blackbox</i>	7
2.4 Android.....	7
2.5 Android Studio.....	7
2.6 Firebase.....	8
2.7 Bahasa Java.....	8
2.8 RUP (<i>Rational Unified Process</i>).....	8
2.9 <i>Fuzzy Logic</i>	9
2.10 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	17
3.1 Analisis Sistem.....	17
3.2 Analisis Kebutuhan non Fungsional.....	17
3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	18
3.4 Activity Diagram.....	22

3.5	Sequence Diagram	27
3.6.	Use Case Diagram Aplikasi Psikater.....	30
3.7	Analisis Metode Fuzzy Sugeno	34
3.7	Perancangan System.....	42
3.8	Perancangan Algoritma	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....		50
4.1	Implementasi Sistem	50
4.2	Pengujian Sistem.....	61
4.3	Hasil Pengujian Alpha	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68