

DAFTAR ISI

ABSTRAK

*ABSTRACT*ii

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBARix

DAFTAR TABELxi

DAFTAR SIMBOLxiii

DAFTAR LAMPIRANxix

BAB 1 PENDAHULUAN..... 1

1.1. Latar Belakang Masalah..... 1

1.2. Identifikasi Masalah..... 3

1.3. Maksud dan Tujuan..... 3

1.4. Batasan Masalah..... 3

1.5. Metode Penelitian..... 4

1.5.1. Tahap Perencanaan..... 4

1.5.2. Tahap Pengumpulan Data..... 5

1.5.3. Tahap Analisis..... 5

1.5.4. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak..... 5

1.5.5. Tahap Pengujian Tujuan Penelitian..... 6

1.6. Sistematika Penulisan..... 7

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1. Document Classification

2.2. Text Pre-processing

2.2.1. Case Folding

2.2.2. Filtering

2.2.3. Tokenizing

2.2.4 Stopword Removal

2.4. K-Nearest Neighbor

2.6. K – Fold Cross Validation

2.7. Metode Waterfall

2.8. Unified Modeling Language (UML)	
2.8.1. Usecase Diagram	
2.8.2. Skenario Use Case	
2.8.3. Activity Diagram	
2.8.4. Sequence Diagram	
2.8.5. Class Diagram Conceptual	
2.8.6. Class Diagram	
2.9. MySQL	
2.10. NetBeans IDE	
2.11. Java.1	
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	19
3.1. Analisis Masalah.....	19
3.2. Analisis Sistem.....	19
3.2.1. Analisis Data Masukan.....	20
3.2.2. Pre-Processing.....	26
3.2.2.1. Proses Case Folding.....	27
3.2.2.2. Proses Filtering.....	29
3.2.2.3. Proses <i>Tokenizing</i>	31
3.2.2.4. Proses Removal Stopword.....	32
3.2.3. Perhitungan TF - IDF.....	34
3.2.3.1. Pembobotan Term Frequency & Indeks Document Frequency.....	34
3.2.3.2. Pembobotan Term Frequency-Indeks Document Frequency.....	37
3.2.4. K – Nearest Neighbor.....	45
3.2.5. Analisis Fungsional Klasifikasi Kategori Program Acara Televisi.....	50
3.2.6. Analisis Pengguna Sistem.....	51
3.2.7. Use Case Diagram.....	51
3.2.8. Skenario Use Case.....	52
3.2.8.1. Skenario K – Fold Cross Validation.....	52
3.2.12.2. Skenario Klasifikasi Data Ide Kreatif.....	54
3.2.12.3. Skenario Lihat Perhitungan.....	56
3.2.12.4. Skenario Data Ide Kreatif.....	56
3.2.13. Activity Diagram.....	57

3.2.13.1. Activity Diagram K – Fold Cross Validation.....	57
3.2.13.2. Activity Diagram Klasifikasi Data Ide Kreatif.....	58
3.2.14. Class Diagram Conceptual.....	59
3.3. Perancangan Perangkat Lunak.....	61
3.3.1. Perancangan Klasifikasi Kategori program Acara.....	62
3.3.2. Sequence Diagram.....	62
3.3.2.1. Sequence Diagram K – Fold Cross Validation.....	63
3.3.2.2. Sequence Diagram Klasifikasi Data Ide Kreatif.....	63
3.3.2.3. Sequence Diagram Melihat Perhitungan.....	65
3.3.2.4. Sequence Diagram Melihat Data Ide Kreatif.....	65
3.3.3. Class Diagram.....	66
3.3.4. Perancangan Database.....	67
3.3.5. Hirarki Menu Aplikasi.....	69
3.3.6. Perancangan Antarmuka.....	70
3.3.6.1. Antarmuka Halaman Dashboard.....	70
3.3.6.2. Antarmuka Halaman K – Fold Cross Validation.....	71
3.3.6.3. Antarmuka Halaman Klasifikasi Data Ide Kreatif.....	72
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
4.1. Implementasi	
4.1.1. Implementasi Hardware	
4.1.2. Implementasi <i>Software</i>	
4.1.3. Implementasi Database	
4.1.4. Implementasi Sequential Query Language (SQL)	
4.1.4. Implementasi Antarmuka	
4.1.4.1. Implementasi Antarmuka Halaman Dashboard	
4.1.4.2. Implementasi Antarmuka Halaman K – Fold Cross Validation	
4.1.4.3. Implementasi Antarmuka Halaman Klasifikasi Data Ide Kreatif	
4.1.4.4. Implementasi Antarmuka Halaman Lihat Perhitungan	
4.1.4.5. Implementasi Antarmuka Halaman Data Ide Kreatif	
4.2. Pengujian Akurasi	
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1. Kesimpulan.....	83

5.2. Saran.....83

DAFTAR PUSTAKA85