DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB 2 7
2.1 Emosi 7
2.2 ISEAR (International Survey On Emotion Antecedents And Reaction) 7
2.3 Text Mining 8
2.4 Preprocessing 8
2.5 Pembobotan (*Term Weighting*) 10
2.6 K-NN 12

2.7 Pemrograman Beorientasi Objek.....14
2.8 UML (*Unified Modeling Language*).....16
2.9 Pengujian.....20
BAB 3 23
3.1 Analisis Masalah 23
3.2 Analisis Data Masukan.....23
3.3 Analisis Proses 23
3.3.1 Analisis *Preprocessing* 25
3.3.2 Analisis Pembobotan (WIDF).....40
3.3.3 Analisis Penerapan Algoritma K-Nearest Neighbor.....45
3.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 48
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....48
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....49
3.4.3 Analisis Pengguna.....49
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 49
3.5.1 Use Case Diagram.....49
3.5.1.1 Definisi Actor.....50
3.5.1.2 Definisi Use Case.....50
3.5.1.3 Use Case Skenario 51
3.5.2 Activity Diagram 54
3.5.3 Class Diagram.....57
3.5.4 Sequence Diagram 58
3.6 Perancangan Arsitektur Sistem 60
3.6.1 Perancangan Data.....60
3.6.2 Perancangan Struktur Menu.....64

3.6.3 Perancangan Antarmuka 64
3.6.4 Perancangan Antarmuka Pesan 64
3.6.5 Jaringan Simantik 67
BAB 4 69
4.1 Implementasi Sistem 69
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 69
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 69
4.1.3 Implementasi Data 70
4.1.4 Implementasi Antarmuka 72
4.1.5 Implementasi Class 73
4.2 Pengujian Sistem 73
4.2.1 Rencana Pengujian 73
4.2.2 Skenario Pengujian 73
4.2.3 Hasil Pengujian 75
4.2.4 Evaluasi 90
BAB 5 91
5.1 Kesimpulan 91
5.2 Saran 91
DAFTAR PUSTAKA ..... ……93