DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**

LEMBAR PERNYATAAN ..... **ii**

ABSTRAK ..... **iii**

ABSTRACT ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **v**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Maksud dan Tujuan 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Metode Penelitian 3

1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II TEORI PENUNJANG **5**

2.1 Logika *Fuzzy* 5

2.1.1 Struktur Dasar Logika Fuzzy 8

2.1.2 Atribut 9

2.1.3 Fungsi Keanggotaan 9

2.2 Satuan Ruang Parkir (SRP) 9

2.3 Diagram Konteks (*Context Diagram*) 13

2.4 *Data Flow Diagram* (*DFD*) 13

2.5 Visual Basic 14

2.6 Kuisioner Menggunakan Skala Likert 17

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 18

3.1 Analisis Masalah 18

3.2 Analisis Data 18

3.2.1 Universitas Komputer Indonesia (Unikom) 19

3.2.2 Institut Teknologi Nasional Bandung (Itenas) 22

3.2.3 Universitas Sangga Buana (USB) 24

3.2.4 Universitas Widyatama (Utama) 25

3.2.5 Institut Teknologi Harapan Bangsa (ITHB) 28

3.3 Analisis Proses 29

3.3.1 Diagram Konteks (Context Diagram) 29

3.3.2 *Data Flow Diagram* (DFD) level 0 29

3.4 Analisis Logika Fuzzy Sugeno 30

3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 33

3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 33

3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 33

3.5.3 Analisis Pengguna 34

3.6 Perancangan Sistem 34

3.6.1 Rancangan Perangkat Lunak 34

3.6.2 Perancangan Antarmuka 35

BAB IV HASIL PENGUJIAN 36

4.1 Pengujian Antarmuka 36

4.2 Pengujian Logika Fuzzy 39

4.3 Pengujian Data 40

4.4 Analisis Kuisioner 44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 50

5.1 Kesimpulan 50

5.2 Saran 50

DAFTAR PUSTAKA 51

LAMPIRAN A HASIL KUISIONER 52