

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Rancangan	3
1.3 Batasan Rancangan	4
1.4 Spesifikasi Rancangan	4
1.5 Tujuan Rancangan	9
1.6 Rancangan yang Sudah Dibuat	9
 BAB II	
LANDASAN TEORI	11
2.1 Sistem yang dirancang	11
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 <i>E-commerce</i>	12
2.2.2 HTML	12
2.2.3 <i>PHP</i>	13
2.2.4 MySQL	15
2.2.5 Preprocessing Data	17
2.2.6 Fuzzy Sets	19
2.2.7 Algoritma Genetika	21
2.2.7.1 Populasi	22

	2.2.7.2 Fitness.....	23
	2.2.7.3 Seleksi.....	24
	2.2.7.4 Crossover	24
BAB III	RANCANGAN DAN PEMBUATAN	25
	3.1 Rancangan Sistem	25
	3.1.1 Perencanaan Sistem	25
	3.1.2 Analisis Sistem.....	26
	3.1.3 Perancangan Sistem	27
	3.1.3.1 Rancangan Data Flow Diagram	27
	3.1.3.2 Rancangan Basis Data.....	29
	3.1.3.3 Rancangan Tampilan Antar Muka	30
BAB IV	PENGUJIAN.....	34
	4.1 Pengujian Aplikasi	34
	4.2 Hasil Pengujian.....	35
	4.2.1 Pengujian Terhadap Modul	36
	4.2.2 Pengujian Terhadap Metode	43
	4.2.3 Pengujian Terhadap Kepuasan Pengguna	45
	4.2.4 Pengujian Terhadap Tingkat Akurasi Metode	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
	5.1 Kesimpulan	46
	5.2 Saran.....	46
	DAFTAR PUSTAKA	48
	LAMPIRAN.....	50
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	105

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Contoh data perhitungan.....	50
Tabel 2 Contoh data terpilih.....	51
Tabel 3 Contoh rekomendasi.....	51
Tabel 4 Game RPG terpilih.....	53
Tabel 5 Game Strategy terpilih.....	54
Tabel 6 Game Simulation terpilih.....	55
Tabel 7 Contoh populasi awal.....	57
Tabel 8 Contoh individu crossover satu.....	57
Tabel 9 Contoh individu crossover dua.....	57
Tabel 10 Contoh individu baru setelah crossover satu.....	58
Tabel 11 Contoh individu baru setelah crossover dua.....	58
Tabel 12 Contoh individu setelah mengalami proses crossover.....	58
Tabel 13 Tabel basis data User.....	60
Tabel 14 Tabel basis data Cart.....	60
Tabel 15 Tabel basis data Products.....	52
Tabel 16 Tabel basis data Order.....	52
Tabel 17 Tabel basis data product_rating.....	53
Tabel 18 Tabel basis data category.....	53
Tabel 19 Tabel basis data password_resets.....	53

Tabel 20 Tabel basis data billing.....	54
Tabel 21 Tabel basis data bank.....	54
Tabel 22 Tabel basis data migrations.....	55
Tabel 23 Tabel User Acceptance Test	81
Tabel 24 Tabel master pengujian.....	90
Tabel 25 Tabel kategori pengujian.....	93
Tabel 26 Tabel iterasi 1.....	93
Tabel 27 Tabel iterasi 2.....	94
Tabel 28 Tabel iterasi 3.....	94
Tabel 29 Tabel iterasi 4.....	95
Tabel 30 Tabel iterasi 5.....	95
Tabel 31 Tabel iterasi 6.....	96
Tabel 32 Tabel iterasi 7.....	96
Tabel 33 Tabel <i>fitness</i>	101
Tabel 34 Tabel crossover 1.....	102
Tabel 35 Tabel crossover 2.....	102
Tabel 36 Tabel <i>fitness</i> final.....	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Antar Muka Login.....	56
Gambar 2 Antar Muka Register.....	57
Gambar 3 Antar Muka Home.....	58
Gambar 4 Antar Muka Products.....	59
Gambar 5 Antar Muka Product Details.....	60
Gambar 6 Antar Muka Shopping Cart.....	61
Gambar 7 Antar Muka Checkout.....	62
Gambar 8 Antar Muka Order.....	63
Gambar 9 Antar Muka Product Management.....	64
Gambar 10 Context Diagram.....	65
Gambar 11 Data Flow Diagram Level 0.....	66
Gambar 12 Data Flow Diagram Level 1 Proses 1.0.....	67
Gambar 13 Data Flow Diagram Level 1 Proses 2.0.....	68
Gambar 14 Data Flow Diagram Level 1 Proses 3.0.....	69
Gambar 15 Data Flow Diagram Level 1 Proses 4.0.....	70
Gambar 16 Entity Relationship Diagram.....	71
Gambar 17 Flowchart Algoritma Genetika.....	72
Gambar 18 Flowchart Crossover.....	73
Gambar 19 Flowchart E-Commerce.....	74

Gambar 20 Form Login Web Pada Admin.....	75
Gambar 21 Input Username dan Password Pada Web Admin.....	75
Gambar 22 Input Username dan Password Salah Pada Web Admin.....	76
Gambar 23 Modul Home.....	76
Gambar 24 Modul Profile Pada Web Admin.....	77
Gambar 25 Modul Product Pada Web Admin.....	78
Gambar 26 Modul Category Pada Web Admin.....	78
Gambar 27 Modul Confirm Payment Pada Web Admin.....	78
Gambar 28 Modul Logout Pada Web Admin.....	79
Gambar 29 Modul Product Pada Web Pembeli.....	79
Gambar 30 Modul Cart Pada Web Pembeli.....	79
Gambar 31 Modul Checkout Pada Web Pembeli.....	80
Gambar 32 Modul Order Pada Web Pembeli.....	80
Gambar 33 Hasil kuesioner membeli produk online.....	86
Gambar 34 Hasil kuesioner aplikasi web mudah digunakan.....	86
Gambar 35 Hasil kuesioner tampilan web sudah menarik.....	87
Gambar 36 Hasil kuesioner transaksi web sudah cukup.....	87
Gambar 37 Hasil kuesioner tampilan list produk mudah.....	88
Gambar 38 Hasil kuesioner fitur yang terdapat pada web.....	88
Gambar 39 Hasil kuesioner kualitas web.....	88
Gambar 40 Hasil kuesioner kemudahan melakukan pesanan baru.....	89
Gambar 41 Hasil kusioner rekomendasi produk.....	89

Gambar 42 Hasil fitness individu 1.....	98
Gambar 43 Hasil fitness individu 2.....	99
Gambar 44 Hasil fitness individu 3.....	99
Gambar 45 Hasil fitness individu 4.....	99
Gambar 46 Hasil fitness individu 5.....	100
Gambar 47 Hasil fitness individu 6.....	100
Gambar 48 Hasil fitness individu 7.....	101
Gambar 49 Crossover pada aplikasi.....	102
Gambar 50 Hasil rekomendasi.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Contoh Perhitungan Algoritma Genetika	50
Lampiran 2 Spesifikasi Tabel	60
Lampiran 3 Rancangan Antar Muka	65
Lampiran 4 Context Diagram	65
Lampiran 5 DFD level 0	66
Lampiran 6 DFD level 1 Proses 1	67
Lampiran 7 DFD level 1 Proses 2	68
Lampiran 8 DFD level 1 Proses 3	69
Lampiran 9 DFD level 1 Proses 4	70
Lampiran 10 Entity Relationship Diagram.....	71
Lampiran 11 Flowchart	72
Lampiran 12 Blackbox Testing.....	75
Lampiran 13 User Acceptance Test.....	81
Lampiran 14 Hasil Pengujian Kuesioner.....	86
Lampiran 15 Pengujian Metode	90