W

;/--n

**TUGAS AKHIR – KI1502**

**RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI AKADEMIK GENERIK PADA MODUL MATA KULIAH MENGGUNAKAN POLA PERANCANGAN *HIERARCHICAL MODEL VIEW CONTROLLER***

**AMANDA TIARA AVEROUSI**

**NRP 5111100152**

**Dosen Pembimbing I**

**Dr. Ir. Siti Rochimah, MT.**

**Dosen Pembimbing II**

**Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng.**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Surabaya 2015**

*****[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

**TUGAS AKHIR – KI1502**

**RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI AKADEMIK GENERIK PADA MODUL MATA KULIAH MENGGUNAKAN POLA PERANCANGAN *HIERARCHICAL MODEL VIEW CONTROLLER***

**AMANDA TIARA AVEROUSI**

**NRP 5111100152**

**Dosen Pembimbing I**

**Dr. Ir. Siti Rochimah, MT.**

**Dosen Pembimbing II**

**Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng.**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Surabaya 2015**

****

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

**UNDERGRADUATE THESES – KI1502**

**SOFTWARE DESIGN AND IMPLEMENTATION OF GENERIC ACADEMIC INFORMATION SYSTEM FOR COURSES MODULE USING *HIERARCHICAL MODEL VIEW CONTROLLER* DESIGN PATTERN**

**AMANDA TIARA AVEROUSI**

**NRP 5111100152**

**Supervisor I**

**Dr. Ir. Siti Rochimah, MT.**

**Supervisor II**

**Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng.**

**DEPARTMENT OF INFORMATICS**

**FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY**

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**

**SURABAYA 2015**

# LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI AKADEMIK GENERIK PADA MODUL MATA KULIAH MENGGUNAKAN POLA PERANCANGAN *HIERARCHICAL MODEL VIEW CONTROLLER***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

pada

Bidang Studi Rekayasa Perangkat Lunak

Program Studi S-1 Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh

**AMANDA TIARA AVEROUSI**

**NRP : 5111 100 152**

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:

1. Dr. Ir. Siti Rochimah, MT. .....................

NIP: 196810021994032001 (Pembimbing 1)

1. Rizky Januar Akbar, S. Kom., M.Eng. .....................

NIP: 051100122 (Pembimbing 2)

**SURABAYA**

**xxx, 2015**

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

**RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI AKADEMIK GENERIK PADA MODUL MATA KULIAH MENGGUNAKAN POLA PERANCANGAN *HIERARCHICAL MODEL VIEW CONTROLLER***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Mahasiswa** | **:** | **AMANDA TIARA AVEROUSI** |
| **NRP** | **:** | **5111100152** |
| **Jurusan** | **:** | **Teknik Informatika FTIF-ITS** |
| **Dosen Pembimbing 1** | **:** | **Dr. Ir. Siti Rochimah, MT.** |
| **Dosen Pembimbing 2** | **:** | **Rizky Januar Akbar, S. Kom., M.Eng.** |

# *Abstrak*

*Dewasa ini, perangkat lunak menjadi salah satu kebutuhan utama untuk mendukung kinerja manusia. Seiring dengan keadaan tersebut, penggunaan internet di kalangan masyarakat pun meningkat. Kebutuhan pengadaan sistem informasi berbasis web pun meningkat, terutama pada perguruan tinggi-perguran tinggi di Indonesia.*

*Sistem informasi akademik menjadi salah satu elemen penting dalam sebuah institusi akademik karena kemampuan sistem ini yang dapat mengatur proses bisnis besar seperti pengelolaan mata kuliah pada suatu perguruan tinggi, menjadi lebih efisien dari segi waktu.*

*Akan tetapi, banyaknya perbedaan proses bisnis di masing-masing perguruan tinggi mengakibatkan apabila suatu perguruan tinggi hendak membangun perangkat lunak ini, akan menambahkan biaya dan waktu untuk memahami proses bisnis pengelolaan mata kuliah di dalamnya.*

*Selain itu, akan terjadi banyak perubahan-perubaan (evolusi perangkat lunak) akademik yang dapat mengakibatkan semakin bertambahnya kebutuhan fitur atau laporan di dalam sistem informasi akademik, terutama di modul mata kuliah.*

*Maka dari itu, dibutuhkan suatu solusi pembuatan sistem informasi akademik pada modul mata kuliah dengan proses bisnis yang generik dan kemudahan evolusi jika terjadi perubahan fitur agar dapat mudah diterapkan dan digunakan di perguruan tinggi dengan menggunakan pola perancangan Hierarchical Model View Controller.*

***Kata kunci: Generik, Evolusi, Sistem Informasi Akademik, Hierarchical Model View Controller***

**SOFTWARE DESIGN AND IMPLEMENTATION OF GENERIC ACADEMIC INFORMATION SYSTEM FOR COURSES MODULE USING *HIERARCHICAL MODEL VIEW CONTROLLER* DESIGN PATTERN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Student’s Name** | **:** | **AMANDA TIARA AVEROUSI** |
| **Student’s ID** | **:** | **5111100152** |
| **Department** | **:** | **Teknik Informatika FTIF-ITS** |
| **First Advisor** | **:** | **Dr. Ir. Siti Rochimah, MT.** |
| **Second Advisor** | **:** | **Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng.** |

# *Abstract*

*Nowadays, softwares are becoming one of primary needed to support human performances. Concurrently, internet users in societies are also increasing. The necessity of information system developments are increasing too, particularly for colleges in Indonesia.*

*Academic information system becoming one of important element in an academic institution because it ability to organize large business process, such as courses management in college, it makes more efficient in time performance.*

*However, particular differences business processes in each colleges resulted wasting more cost and time to analyze the specific business processes for course management. Furthermore, a large amount of academic process modification (software evolution) could increase the feature requirements or report in academic information system, mainly in course module.*

*Therefore, required a development solution for academic information system in course module with generic business process and evolution ability for future modification, in order to implement and utilize easily in colleges, and using Hierarchical Model View Controller design pattern.*

***Keywords: Generic, Evolution, Academic Information System, Hierarchical Model View Controller***

# KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil’alamin, segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul ***“*RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI AKADEMIK GENERIK PADA MODUL MATA KULIAH MENGGUNAKAN POLA PERANCANGAN *HIERARCHICAL MODEL VIEW CONTROLLER”*.**

Pengerjaan Tugas Akhir ini merupakan suatu kesempatan yang sangat baik bagi penulis. Dengan pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis bisa belajar lebih banyak untuk memperdalam dan meningkatkan apa yang telah didapatkan penulis selama menempuh perkuliahan di Teknik Informatika ITS. Dengan Tugas Akhir ini penulis juga dapat menghasilkan suatu implementasi dari apa yang telah penulis pelajari.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Bapak, Ibu, Abang Reza, Kak Uli yang selalu mendukung tiap pilihan dan mendoakan yang terbaik, serta memberi semangat selalu setiap penulis berkeluh kesah saat pengerjaan.
3. Ibu Dr. Ir. Siti Rochimah, MT. selaku pembimbing I dan kepala Laboratorium RPL, yang selalu memberikan motivasi, kebahagiaan dan membantu sekaligus membimbing penulis selama pengerjaan Tugas Akhir dan selama menjadi administrator Laboratorium RPL.
4. Bapak Rizky Januar Akbar, S.Kom., M.Eng. selaku pembimbing II yang juga telah dengan sabar membantu, membimbing dan memberikan ketenangan saat pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Dr. Eng. Nanik Suciati, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika ITS, Bapak Radityo Anggoro, S.Kom.,M.Sc. selaku koordinator TA, dan segenap dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya.
6. Hawari Rahman, yang selalu mendoakan, menghibur dan memberikan ketenangan disaat penulis berada pada titik terberat menjalankan Tugas Akhir ini.
7. Kelompok TA “bit.ly/driveTA” Tommy, Galih, Bustan, Bang Jay, yang sudah susah payah menjalankan Tugas Akhir ini dengan curhatan dan amukan.
8. “Ciwi-ciwi Asrama”, “Group Keren”, PH Bersahabat yang selalu menjadi tempat curahan hati dan ‘pundak’ virtual bagi penulis saat mengalami beban mental pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman angkatan 2011 yang telah membantu, berbagi ilmu, menjaga kebersamaan, dan memberi motivasi kepada penulis, kakak-kakak angkatan 2010, Mbak Udhe, Mbak Momo, serta adik-adik angkatan 2012 dan 2013 yang membuat penulis untuk selalu belajar.
10. Serta semua pihak yang yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Sehingga dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan ke depannya.

Surabaya, Januari 2015

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN v](#_Toc421943720)

[*Abstrak* vii](#_Toc421943721)

[*Abstract* ix](#_Toc421943722)

[KATA PENGANTAR xi](#_Toc421943723)

[DAFTAR ISI xiii](#_Toc421943724)

[DAFTAR GAMBAR xvii](#_Toc421943725)

[DAFTAR TABEL xix](#_Toc421943726)

[DAFTAR KODE SUMBER xxi](#_Toc421943727)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc421943728)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc421943729)

[1.2 Rumusan Masalah 4](#_Toc421943730)

[1.3 Batasan Masalah 4](#_Toc421943731)

[1.4 Tujuan 5](#_Toc421943732)

[1.5 Manfaat 6](#_Toc421943733)

[1.6 Metodologi 6](#_Toc421943734)

[1.7 Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir 8](#_Toc421943735)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11](#_Toc421943736)

[2.1 Mata Kuliah 11](#_Toc421943738)

[2.2 KKNI 17](#_Toc421943739)

[2.3 *Hierarchical Model-View-Controller* (HMVC) 19](#_Toc421943740)

[2.4 Kerangka Kerja Spring 20](#_Toc421943741)

[2.4.1 *Spring-Transaction Manager* [13] 21](#_Toc421943742)

[2.4.2 *Servlet* [14] 22](#_Toc421943743)

[2.4.3 Beans [15] 23](#_Toc421943744)

[2.5 PostgreSQL [16] 23](#_Toc421943745)

[2.6 JDBC (*Java Database Connectivity*) [12] 24](#_Toc421943746)

[BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 27](#_Toc421943747)

[3.1 Analisis 27](#_Toc421943749)

[3.1.1 Analisis proses bisnis acuan 28](#_Toc421943750)

[3.1.2 Penggalian Proses Bisnis Modul Mata Kuliah 29](#_Toc421943751)

[3.1.3 Deskripsi Umum Sistem 34](#_Toc421943752)

[3.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 36](#_Toc421943753)

[3.2 Perancangan 67](#_Toc421943754)

[3.2.1 Perancangan Arsitektur Sistem 68](#_Toc421943755)

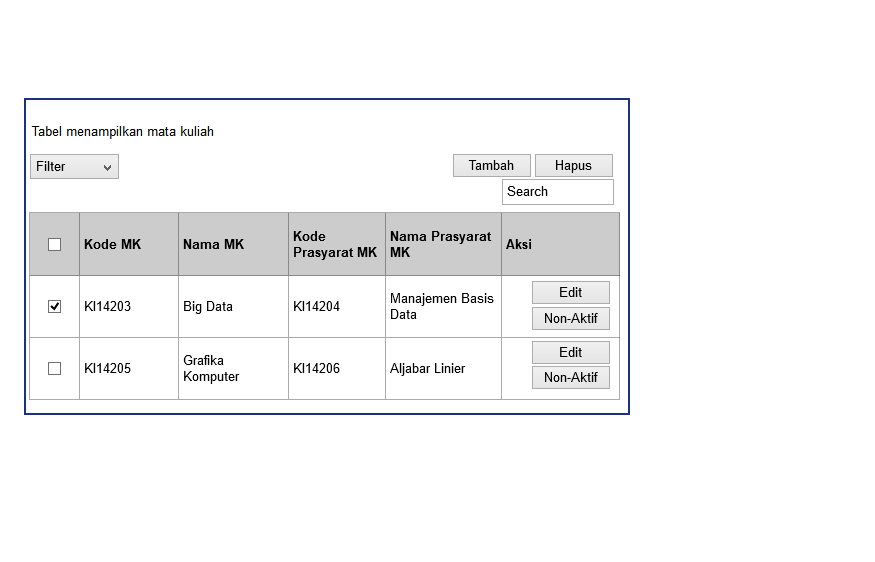
[3.2.2 Perancangan Diagram Kelas 69](#_Toc421943756)

[3.2.3 Perancangan Basis Data 71](#_Toc421943757)

[3.3 Perancangan Antar Muka Pengguna 82](#_Toc421943758)

[3.3.1 Halaman Antar Muka Kurikulum 83](#_Toc421943759)

[3.3.2 Halaman Antar Muka Mata Kuliah 84](#_Toc421943760)

[ 86](#_Toc421943761)

[3.4 Preprocessing 104](#_Toc421943762)

[3.4.1 Normalisasi 104](#_Toc421943763)

[3.4.2 Reduksi Dimensi Atribut 104](#_Toc421943764)

[3.5 *Processing* 105](#_Toc421943765)

[3.5.1 Fungsi *Generate* Kromosom 105](#_Toc421943766)

[3.5.2 Fungsi Menghitung *Fitness Value* 106](#_Toc421943767)

[3.5.3 Fungsi Seleksi 109](#_Toc421943768)

[3.5.4 Fungsi *Crossover* 109](#_Toc421943769)

[3.5.5 Fungsi Mutasi 110](#_Toc421943770)

[3.5.6 Program Utama (*main*) 111](#_Toc421943771)

[BAB 4 BAB IVZZZZZ IMPLEMENTASI 112](#_Toc421943772)

[4.1 Lingkungan Implementasi 112](#_Toc421943773)

[4.2 Implementasi 112](#_Toc421943774)

[4.2.1 Parameter yang Digunakan 112](#_Toc421943775)

[4.2.2 Implementasi Fungsi readFile() 113](#_Toc421943776)

[4.2.3 Implementasi Fungsi generateKromosom() 114](#_Toc421943777)

[4.2.4 Implementasi Fungsi processCrossValidation() 115](#_Toc421943778)

[4.2.5 Implementasi Fungsi calculateFitFunc() 118](#_Toc421943779)

[4.2.6 Implementasi Fungsi doSelection() 123](#_Toc421943780)

[4.2.7 Implementasi Fungsi doCrossOver() 123](#_Toc421943781)

[4.2.8 Implementasi Fungsi doMutation() 125](#_Toc421943782)

[4.2.9 Implementasi Fungsi doEvaluation() 126](#_Toc421943783)

[4.2.10 Implementasi Program Utama 126](#_Toc421943784)

[BAB V UJI COBA DAN EVALUASI 128](#_Toc421943785)

[5.1 Lingkungan Uji Coba 128](#_Toc421943787)

[5.2 Data *Training* dan Data *Testing* 128](#_Toc421943788)

[5.3 Skenario dan Evaluasi Pengujian 130](#_Toc421943789)

[5.3.1 Skenario Uji Coba 1 130](#_Toc421943790)

[5.3.2 Skenario Uji Coba 2 132](#_Toc421943791)

[5.3.3 Skenario Uji Coba 3 133](#_Toc421943792)

[5.4 Analisis Hasil Uji Coba 135](#_Toc421943793)

[BAB 6 BAB VIZZZZZ KESIMPULAN DAN SARAN 137](#_Toc421943794)

[6.1 Kesimpulan 137](#_Toc421943795)

[6.2 Saran 138](#_Toc421943796)

[DAFTAR PUSTAKA 139](#_Toc421943797)

[LAMPIRAN 142](#_Toc421943798)

[BIODATA PENULIS 157](#_Toc421943799)

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1 Silabus Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak 13](#_Toc421943800)

[Gambar 2.2 Detail Silabus Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak 14](#_Toc421943801)

[Gambar 2.4 Penjaminan Mutu KKNI [3] 18](#_Toc421943802)

[Gambar 2.5 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah di ITS [3] 19](#_Toc421943803)

[Gambar 2.6 Arsitektur Perangkat Lunak HMVC 20](#_Toc421943804)

[Gambar 2.7 Gambaran Umum Kerangka Kerja Spring 21](#_Toc421943805)

[Gambar 2.8 Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Two-Tier* 25](#_Toc421943806)

[Gambar 2.9 Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Three-Tier* 25](#_Toc421943807)

[Gambar 3.1 Rangkaian Tahapan Analisis Proses Bisnis Sistem 27](#_Toc421943808)

[Gambar 3.2 Alur Proses Bisnis Modul Mata Kuliah 35](#_Toc421943809)

[Gambar 3.3 Kasus Penggunaan Perangkat Lunak 39](#_Toc421943810)

[Gambar 3.4 Diagram Aktivitas Mengelola Kurikulum 41](#_Toc421943811)

[Gambar 3.5 Diagram Aktivitas Mengelola Mata Kuliah 44](#_Toc421943812)

[Gambar 3.6 Diagram Aktivitas Mengelola Bentuk Penilaian 46](#_Toc421943813)

[Gambar 3.7 Diagram Aktivitas Mengelola Metode Pembelajaran 48](#_Toc421943814)

[Gambar 3.8 Diagram Aktivitas Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen 51](#_Toc421943815)

[Gambar 3.9 Diagram Aktivitas Mengelola Capaian Pembelajaran Mata Kuliah 54](#_Toc421943816)

[Gambar 3.10 Diagram Aktivitas Mengelola Silabus 58](#_Toc421943817)

[Gambar 3.11 Diagram Aktivitas Kasus Penggunaan Mengelola Rencana Pembelajaran 62](#_Toc421943818)

[Gambar 3.12 Diagram Aktivitas Menampilkan Silabus Mata Kuliah 64](#_Toc421943819)

[Gambar 3.13 Diagram Aktivitas Menampilkan Laporan Rencana Pembelajaran 67](#_Toc421943820)

[Gambar 3.14 Ilustrasi Arsitektur Modul Mata Kuliah 68](#_Toc421943821)

[Gambar 3.15 Diagram Kelas Keseluruhan 69](#_Toc421943822)

[Gambar 3. 16 *Package Controller* 70](#_Toc421943823)

[Gambar 3. 17 *Package Service* 70](#_Toc421943824)

[Gambar 3. 18 *Package Repository* 71](#_Toc421943825)

[Gambar 3.19 CDM Tabel Capaian Pembelajaran 72](#_Toc421943826)

[Gambar 3.20 PDM Tabel Capaian Pembelajaran 72](#_Toc421943827)

[Gambar 3.21 CDM Tabel Mata Kuliah 74](#_Toc421943828)

[Gambar 3.22 PDM Tabel Mata Kuliah 75](#_Toc421943829)

[Gambar 3. 23 CDM Tabel Silabus 77](#_Toc421943830)

[Gambar 3. 24 PDM Tabel Silabus 78](#_Toc421943831)

[Gambar 3. 25 CDM Tabel Rencana Pembelajaran 80](#_Toc421943832)

[Gambar 3. 26 PDM Tabel Rencana Pembelajaran 81](#_Toc421943833)

[Gambar 3. 27 Rancangan Antar Muka Menampilkan Kurikulum 83](#_Toc421943834)

[Gambar 3. 28 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Kurikulum 84](#_Toc421943835)

[Gambar 3. 29 Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah 85](#_Toc421943836)

[Gambar 3. 30 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Mata Kuliah 86](#_Toc421943837)

[Gambar 3. 31 Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah Prasyarat 86](#_Toc421943838)

[Gambar 3. 32 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Mata Kuliah Prasyarat 87](#_Toc421943839)

[Gambar 3. 33 Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah untuk Satuan Manajemen 88](#_Toc421943840)

[Gambar 3. 34 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Mata Kuliah untuk Satuan Manajemen 88](#_Toc421943841)

[Gambar 3. 35 Rancangan Antar Muka Menampilkan Bentuk Penilaian 89](#_Toc421943842)

[Gambar 3. 36 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Bentuk Penilaian 90](#_Toc421943843)

[Gambar 3. 37 Rancangan Antar Muka Menampilkan Metode Pembelajaran 91](#_Toc421943844)

[Gambar 3. 38 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Metode Pembelajaran 91](#_Toc421943845)

[Gambar 3. 39 Rancangan Antar Muka Menampilkan Pustaka Mata Kuliah 92](#_Toc421943846)

[Gambar 3. 40 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Pustaka Mata Kuliah 92](#_Toc421943847)

[Gambar 3. 41 Rancangan Antar Muka Menampilkan Rumpun Mata Kuliah 93](#_Toc421943848)

[Gambar 3. 42 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Rumpun Mata Kuliah 93](#_Toc421943849)

[Gambar 3. 43 Rancangan Antar Muka Menampilkan Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen 94](#_Toc421943850)

[Gambar 3. 44 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen 95](#_Toc421943851)

[Gambar 3. 45 Rancangan Antar Muka Menampilkan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah 96](#_Toc421943852)

[Gambar 3. 46 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah 97](#_Toc421943853)

[Gambar 3. 47 Rancangan *Modal* Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah 97](#_Toc421943854)

[Gambar 3. 48 Rancangan Antar Muka Menambah Silabus Berdasarkan Mata Kuliah 99](#_Toc421943855)

[Gambar 3. 49 Rancangan Antar Muka Menambah Silabus Berdasarkan Mata Kuliah 99](#_Toc421943856)

[Gambar 3. 50 Rancangan *Modal* Antar Muka Menambah Capaian Pembelajaran Mata Kuliah untuk Pokok Bahasan pada Silabus 100](#_Toc421943857)

[Gambar 3. 51 Rancangan Antar Muka Menambah Pustaka pada Silabus 100](#_Toc421943858)

[Gambar 3. 52 Rancangan Antar Muka Mencari Silabus Berdasarkan Mata Kuliah yang Dipilih 101](#_Toc421943859)

[Gambar 3. 53 Rancangan Antar Muka Menambah Bahan Kajian pada Rencana Pembelajaran 102](#_Toc421943860)

[Gambar 3. 54 Rancangan Antar Muka Menampilkan Rencana Pembelajaran Per Minggu 102](#_Toc421943861)

[Gambar 3. 55 Rancangan *Modal* Antar Muka Isian Rencana Pembelajaran Per Minggu 103](#_Toc421943862)

[Gambar 3. 56 Rancangan *Modal* Antar Muka Memilih Materi Pembelajaran untuk Pertemuan 103](#_Toc421943863)

[*Gambar 3.57. Pseudocode Principal Component Analysis* 105](#_Toc421943864)

[*Gambar 3.58. Representasi Kromosom* 106](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943865)

[*Gambar 3.59. Pseudocode Fungsi Generate Kromosom* 106](#_Toc421943866)

[*Gambar 3.60. Ilustrasi Implementasi Algoritma K-means dan K-nearest Neighbor pada Fungsi Menghitung Fitness Value* 107](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943867)

[***Gambar 3.61. Pseudocode Fungsi Menghitung Fitness Value*** 108](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943868)

[***Gambar 3.62. Pseudocode Fungsi Seleksi*** 109](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943869)

[*Gambar 3.63. Pseudocode Fungsi Crossover* 110](#_Toc421943870)

[*Gambar 3.64. Pseudocode Fungsi Mutasi (1)* 110](#_Toc421943871)

[*Gambar 3.65. Pseudocode Fungsi Mutasi (2)* 111](#_Toc421943872)

[*Gambar 3.66 Pseudocode Fungsi Utama* 111](#_Toc421943873)

[*Gambar 5.1. Visualisasi 5-Crossvalidation* 129](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943874)

[*Gambar 5.2. Grafik Hasil Akurasi Skenario Uji Coba 1* 131](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943875)

[*Gambar 5.3. Grafik Hasil Running Time Skenario Uji Coba 1* 131](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943876)

[*Gambar 5.4. Grafik Hasil Akurasi Skenario Uji Coba 2* 132](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943877)

[*Gambar 5.5. Grafik Hasil Running Time Skenario Uji Coba 2* 133](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943878)

[*Gambar 5.6. Grafik Hasil Akurasi Skenario Uji Coba 3* 134](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943879)

[*Gambar 5.7. Grafik Hasil Running Time Skenario Uji Coba 3* 134](file:///D:\AMANDA\COLLEGES\BISMILLAH\TA%20READY\TA%20TA%20TA%20112\PROGRAM\PROGRAM%20TA\FILE%20REPO\BUKU%20TA%20FIRST.docx#_Toc421943880)

# DAFTAR TABEL

[*Tabel 4.1. Tabel Parameter yang Digunakan* 113](#_Toc421943881)

[*Tabel 5.1. Tabel Perbandingan Hasil Akurasi dan Running Time* 136](#_Toc421943882)

[*Tabel A.1. Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 1* 142](#_Toc421943883)

[*Tabel A.2. Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 2* 144](#_Toc421943884)

[***Tabel A.3.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 3*** 145](#_Toc421943885)

[*Tabel A.4.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 4* 146](#_Toc421943886)

[*Tabel A.5.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 5* 147](#_Toc421943887)

[*Tabel A.6.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 6* 148](#_Toc421943888)

[*Tabel A.7.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 7* 149](#_Toc421943889)

[*Tabel A.8.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 8* 150](#_Toc421943890)

[*Tabel A.9.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 9* 151](#_Toc421943891)

[*Tabel A.10. Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 10* 152](#_Toc421943892)

[*Tabel A.11.* *Rekap Hasil Keluaran Program 10 Kali Percobaan pada Skenario Uji Coba 1* 153](#_Toc421943893)

[*Tabel A.12. Rekap Hasil Keluaran Program 10 Kali Percobaan pada Skenario Uji Coba 2* 154](#_Toc421943894)

[*Tabel A.13. Rekap Hasil Keluaran Program 10 Kali Percobaan pada Skenario Uji Coba 3* 155](#_Toc421943895)

[*Tabel A.14. Model Terbaik yang Dihasilkan* 156](#_Toc421943896)

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

# DAFTAR KODE SUMBER

[*Kode Sumber 4.1. Kode Sumber Fungsi readFile (1)* 113](#_Toc421943897)

[*Kode Sumber 4.2. Kode Sumber Fungsi readFile (2)* 114](#_Toc421943898)

[*Kode Sumber 4.3. Kode Sumber Fungsi generateKromosom()* 115](#_Toc421943899)

[*Kode Sumber 4.4. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (1)* 115](#_Toc421943900)

[*Kode Sumber 4.5. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (2)* 116](#_Toc421943901)

[*Kode Sumber 4.6. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (3)* 117](#_Toc421943902)

[*Kode Sumber 4.7. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (4)* 118](#_Toc421943903)

[*Kode Sumber 4.8. Kode Sumber Pemilihan Data sebagai Centroid* 118](#_Toc421943904)

[*Kode Sumber 4.9. Kode Sumber Perhitungan Nilai Disimilarity* 119](#_Toc421943905)

[*Kode Sumber 4.10. Kode Sumber Pengecekkan Anggota Cluster* 119](#_Toc421943906)

[*Kode Sumber 4.11. Kode Sumber Perbarui Nilai Centroid* 120](#_Toc421943907)

[*Kode Sumber 4.12. Kode Sumber Perhitungan Akurasi* 121](#_Toc421943908)

[*Kode Sumber 4.13. Kode Sumber Fungsi isCompleted() dan isDuplicated(2)* 122](#_Toc421943909)

[*Kode Sumber 4.14. Kode Sumber Fungsi Check()* 122](#_Toc421943910)

[*Kode Sumber 4.15. Kode Sumber Fungsi doSelection()* 123](#_Toc421943911)

[*Kode Sumber 4.16. Kode Sumber Individu yang Tidak Dikenai Crossover* 123](#_Toc421943912)

[*Kode Sumber 4.17. Kode Sumber Individu yang Dikenai Crossover* 124](#_Toc421943913)

[*Kode Sumber 4.18. Kode Sumber Fungsi doMutation()* 125](#_Toc421943914)

[*Kode Sumber 4.19. Kode Sumber Fungsi doEvaluation()* 126](#_Toc421943915)

[*Kode Sumber 4.20. Kode Sumber Program Utama* 127](#_Toc421943916)

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

# BAB I PENDAHULUAN

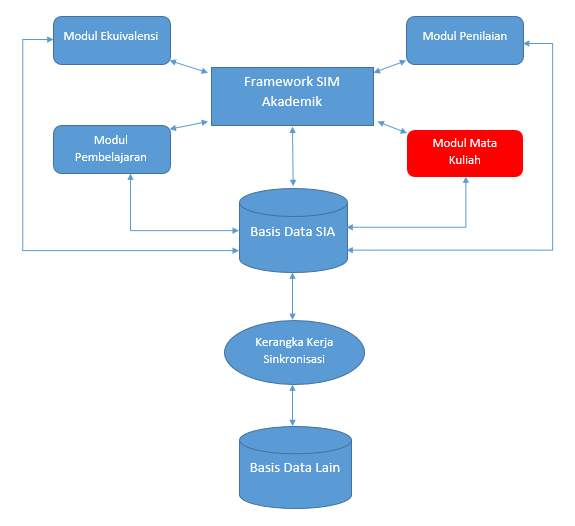
## Latar Belakang

Sistem informasi akademik telah menjadi elemen penting dalam sebuah institusi akademik karena kemampuan sistem ini yang dapat mengatur proses bisnis besar seperti perguruan tinggi [1]. Sistem informasi akademik yang dibangun merupakan sistem informasi untuk menangani pengelolaan dan penyajian data-data akademik yang dibutuhkan oleh mahasiswa dan pengguna yang membutuhkan data dan informasi yang disediakan oleh sistem [2]. Sistem informasi akademik mewadahi proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat sistem untuk memandu mengenai materi apa saja yang diajarkan. Kegiatan belajar mengajar dilakukan sesuai dengan perencanaan mengenai materi apa yang hendak diajarkan, cara pengajaran dan hasil yang diharapkan dari kegiatan belajar mengajar tersebut. [3]

Banyaknya civitas akademik yang membutuhkan data dan informasi dari sistem informasi akademik, menyebabkan sistem informasi ini harus dapat menyesuaikan kebutuhan permintaan data dan informasi bagi pengguna-penggunanya. Selain itu, kemajuan teknologi informasi menyebabkan ketidaksesuaian spesifikasi sistem informasi akademik dengan teknologi saat ini. Perbedaan proses bisnis dan kebijakan-kebijakan akademik antara sebuah perguruan tinggi dengan lainnya tentu berbeda. Hal inilah yang mengakibatkan permintaan pembuatan sistem informasi akademik cenderung menjadi perangkat lunak berdasarkan kebutuhan bersifat khusus. Tentunya, hal ini akan lebih banyak membuang biaya pada tahapan analisis kebutuhan.

Untuk menangani perbedaan-perbedaan fungsionalitas tersebut, dibutuhkan sebuah perangkat lunak yang memiliki fungsional-fungsional bersifat generik dan dapat digunakan pada perguruan tinggi manapun atau sering disebut dengan *generic software*, agar dapat mengatasi solusi perbedaan kebijakan yang terjadi di berbagai perguruan tinggi dan kemudahan untuk menyesuaikan kebutuhan-kebutuhan pada perguruan tinggi atau dapat diartikan sebagai kemudahan dalam berevolusi. Produk *generic software* disiapkan untuk mendukung proses bisnis suatu organisasi dengan kebutuhan yang beragam, seperti contoh *Enterprise Resource Planning* (selanjutnya disebut ERP) dan sistem *Customer Relationship Management* (selanjutnya disebut CRM), memiliki karakter modularitas yang tinggi dan dapat diatur. Pengguna dapat memilih bagian dari modul-modul yang ada sesuai dengan kebutuhan organisasi tersebut, kemudahan atau biaya [4].

Dalam Tugas Akhir ini, sistem akan merancang perangkat lunak sistem informasi akademik yang bersifat *generic software* dan mudah dievolusi (fungsi modularitas) pada Modul Mata Kuliah dengan basis web, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1 Ilustrasi Rancang Bangun Perangkat Lunak. Bagian kotak berwarna merah memiliki arti bahwa bagian tersebut merupakan bagian yang dikerjakan pada Tugas Akhir ini.



Gambar 1. Ilustrasi Rancang Bangun Perangkat Lunak

Modul Mata Kuliah akan mewadahi pengelolaan kurikulum hingga pemetaannya menjadi capaian pembelajaran mata kuliah dan pembuatan rencana pembelajaran tiap pembelajaran. Perumusan kurikulum institut yang akan menghasilkan capaian pembelajaran pada program studi ditentukan oleh profil lulusan perguruan tinggi sebagai standar minimal kompetensi yang harus dimiliki. Untuk menentukan pada bidang yang spesifik dari peserta didik, maka akan diturunkan ke masing-masing program studi. Setelah dari program studi, terdapat rumusan-rumusan yang akan diberikan pada mahasiswa dalam bentuk mata kuliah. Dari mata kuliah akan dipecah lagi menjadi apa saja yang dipelajari dalam mata kuliah tersebut sehingga mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah bersangkutan dapat memenuhi kebutuhan sebagai mahasiswa yang sudah lulus pada mata kuliah tersebut.

Aplikasi akan menggunakan kerangka kerja Spring dan penggunaan basis data PostgreSQL. Penggunaan pola perancangan perangkat lunak *Hierarchical Model-View-Controller* (selanjutnya disebut HMVC) digunakan dalam merancang modul mata kuliah ini.

## Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam Tugas Akhir ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

* + - 1. Bagaimana mendapatkan proses bisnis secara generik pada modul mata kuliah di perguruan tinggi?
      2. Bagaimana merumuskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional setelah mendapatkan proses bisnis pengelolaan mata kuliah di perguruan tinggi secara generik?
      3. Bagaimana melakukan pemetaan dari kurikulum perguruan tinggi menjadi capaian pembelajaran tiap mata kuliah?
      4. Bagaimana membangun purwarupa yang dapat menyediakan kebutuhan pengelolaan mata kuliah sesuai dengan proses bisnis perguruan tinggi?

## Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini memiliki beberapa batasan, yaitu sebagai berikut:

1. Rancang bangun modul Mata Kuliah ini menggunakan kerangka kerja Spring dan penggunaan basis data PostgreSQL.
2. Modul mata kuliah ini dibangun pada basis web.
3. Rancang bangun dilakukan pada modul mata kuliah untuk kebutuhan jenjang pendidikan perguruan tinggi.
4. Kerangka kerja modularitas dan evolusi pada modul ini menggunakan topik Tugas Akhir dari S. A. Wijaya [5] yang berjudul “Rancang Bangun Kerangka Kerja Sistem Informasi Akademik Modular Berbasis Web dengan Pola Arsitektur *Hierarchical Model-View-Controller*”.
5. Kerangka kerja sinkronisasi pada modul ini menggunakan topik Tugas Akhir dari T. Nurwantoro [6] yang berjudul “Kerangka Kerja Sinkronisasi Basis Data Relasional pada Sistem Informasi Akademik Berbasis Web”.
6. Proses bisnis sistem informasi akademik Institut Teknologi Sepuluh Nopember (selanjutnya disebut ITS) menjadi acuan atau proses bisnis awal dari sistem sebelum tahap analisis hasil wawancara proses bisnis selanjutnya.
7. Survei yang dilakukan dalam menentukan lingkup perbedaan proses bisnis modul mata kuliah dilakukan dengan metode wawancara pada Universitas Negeri Surabaya (selanjutnya disebut UNESA), Universitas Airlangga (selanjutnya disebut UNAIR), Universitas Pembangunan Negara (selanjutnya disebut UPN) Veteran, Universitas Narotama (selanjutnya disebut UNNAR), ITS dan Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (selanjutnya disebut PENS).
8. Proses bisnis yang dijadikan alur proses bisnis modul mata kuliah adalah proses bisnis yang umum dimiliki oleh tiap perguruan tinggi, sehingga memiliki proses bisnis yang umum.

## Tujuan

Tugas Akhir ini mempunyai beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah sistematika pembuatan kurikulum baru dan pemetaan capaian pembelajaran dengan proses bisnis yang umum.
2. Membuat purwarupa modul mata kuliah sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem informasi akademik.
3. Membuat silabus dan rencana pembelajaran pada perguruan tinggi.

## Manfaat

Dengan dibuatnya Tugas Akhir ini, maka akan didapatkan sebuah perangkat lunak sistem informasi akademik pada modul mata kuliah yang mampu mewadahi perbedaan proses bisnis dalam pengelolaan mata kuliah dan mudah dievolusi dengan penggunaan pola perancangan HMVC.

## Metodologi

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penyusunan proposal Tugas Akhir.

Tahap awal untuk memulai pengerjaan Tugas Akhir adalah penyusunan proposal Tugas Akhir. Proposal Tugas Akhir yang diajukan memiliki gagasan yang sama dengan Tugas Akhir ini, yaitu rancang bangun sistem informasi akademik pada modul mata kuliah dengan menggunakan pola perancangan HMVC

1. Studi literatur

Pada tahap ini dilakukan perumusan awal proses bisnis pada modul mata kuliah di ITS untuk dijadikan pembanding dengan proses bisnis modul mata kuliah di perguruan tinggi lain. Perumusan awal dilakukan dengan pembelajaran dan pengumpulan informasi yang terkait dengan pengelolaan kurikulum di ITS. Informasi dan literatur didapatkan dari literatur buku, peraturan akademik Indonesia dan ITS, serta sumber-sumber informasi lain yang berhubungan.

1. Survei dan wawancara

Tahap ini meliputi wawancara pada narasumber dari UNESA, UNAIR, UPN Veteran, UNNAR dan PENS. Wawancara dilakukan dengan memberikan tabel perbandingan antara analisis awal proses bisnis sistem informasi akademik modul mata kuliah dan melihat persamaan atau perbedaan dengan proses bisnis sistem informasi akademik di perguruan tinggi lain.

1. Analisis dan desain perangkat lunak

Tahap ini meliputi perumusan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari modul mata kuliah dan pembuatan rancangan basis data secara keseluruhan sistem dan masing-masing modul. Selain itu, tahapan ini juga dilakukan pembelajaran kerangka kerja Spring-HMVC yang dibuat oleh Tugas Akhir S. A. Wijaya [5] dan perancangan antarmuka untuk halaman-halaman pada modul mata kuliah.

1. Implementasi perangkat lunak

Implementasi merupakan tahap membangun rancangan program yang telah dibuat. Pada tahapan ini merealisasikan apa yang terdapat pada tahapan sebelumnya, sehingga menjadi sebuah program yang sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

1. Pengujian dan evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan uji coba pada perangkat lunak dengan pengujian *black box.*

1. Penyusunan buku Tugas Akhir.

Pada tahapan ini disusun buku yang memuat dokumentasi mengenai pembuatan serta hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah dibuat.

## Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir

Buku Tugas Akhir ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dari pengerjaan Tugas Akhir ini. Selain itu, diharapkan dapat berguna untuk pembaca yang tertarik untuk melakukan pengembangan lebih lanjut. Secara garis besar, buku Tugas Akhir terdiri atas beberapa bagian seperti berikut ini:

**Bab I Pendahuluan**

Bab yang berisi mengenai latar belakang, tujuan, dan manfaat dari pembuatan Tugas Akhir. Selain itu permasalahan, batasan masalah, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan juga merupakan bagian dari bab ini.

**Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi penjelasan secara detail mengenai dasar-dasar penunjang dan teori-teori yang digunakan untuk mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.

**Bab III Perancangan Perangkat Lunak**

Bab ini berisi tentang desain sistem yang disajikan dalam bentuk *pseudocode*.

**Bab IV Implementasi**

Bab ini membahas implementasi dari desain yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Penjelasan berupa *code* yang digunakan untuk proses implementasi.

**Bab V Uji Coba dan Evaluasi**

Bab ini menjelaskan kemampuan perangkat lunak dengan melakukan pengujian kebenaran dan pengujian kinerja dari sistem yang telah dibuat.

**Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Bab ini merupakan bab terakhir yang menyampaikan kesimpulan dari hasil uji coba yang dilakukan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak ke depannya.

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan rancang bangun sistem informasi akademik pada modul mata kuliah yang diajukan pada pengimplementasian program. Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum terhadap program yang dibuat dan berguna sebagai penunjang dalam pengembangan perangkat lunak.

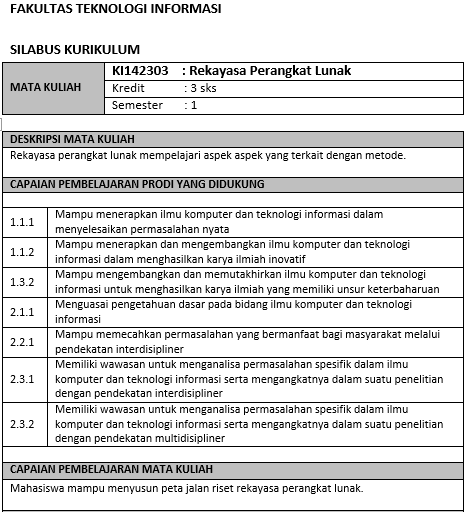


## Mata Kuliah

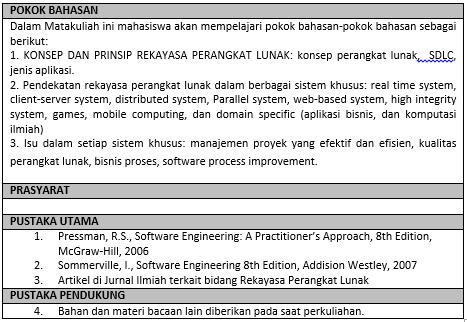
Pengertian “mata kuliah” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah satuan pelajaran yang diajarkan di tingkat perguruan tinggi. Mata Kuliah merupakan perwujudan kurikulum pendidikan tinggi yang dikembangkan oleh Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap program studi [7].

Mata Kuliah memiliki standar proses pembelajaran yang merupakan kriteria minimal tentang pelaksanaan pembelajaran pada program studi untuk memperoleh capaian pembelajaran (*learning outcome*) lulusan. Standar proses pembelajaran tersebut mencakup karakteristik proses pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan beban belajar mahasiswa [8].

Silabus mata kuliah yang menjadi dasar pelaksanaan mata kuliah merupakan acuan proses pembelajaran. Rencana Pembelajaran Semester yang merupakan bentuk tertulis proses mengajar dari pendidik mengacu pada silabus mata kuliah. Adapun isi dari silabus mata kuliah adalah adanya penjelasan capaian pembelajaran program studi atau satuan manajemen yang didukung oleh pembelajaran dalam mata kuliah tersebut, capaian pembelajaran mata kuliah sebagai parameter ketercapaian mata kuliah, pokok bahasan atau materi pembelajaran yang menjadi poin-poin yang kelak akan diajarkan dalam mata kuliah tersebut, pustaka umum atau pendukung yang digunakan dalam mata kuliah dan prasyarat mata kuliah. Silabus dapat beradaptasi mengikuti adanya perubahan mata kuliah atau disesuaikan dengan adanya evaluasi tiap tahun atau beberapa tahun sekali dari masing-masing pemegang otoritas mata kuliah pada tingkat program studi atau satuan manajemen. Pada Gambar 2.1 Silabus Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunakdan Gambar 2.2 Detail Silabus Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunakmerupakan contoh silabus mata kuliah di ITS.



Gambar 2. Silabus Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak

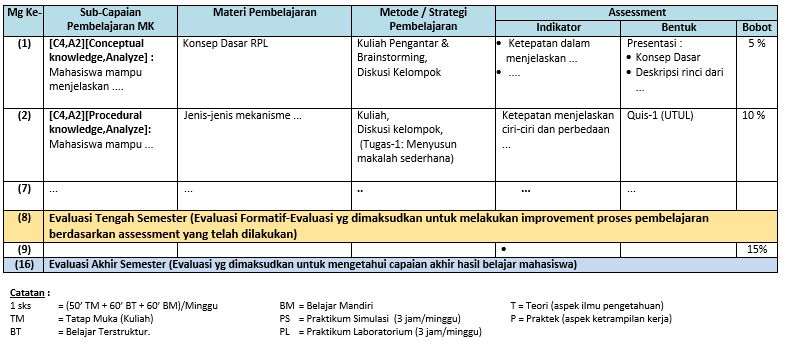


Gambar 2. Detail Silabus Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak

Mata kuliah memiliki Rencana Pembelajaran Semester yang mengacu pada silabus mata kuliah dan dikembangkan/ditetapkan oleh pengajar secara mandiri atau bersama [8]. Rencana pembelajaran menjadi gambaran detail bagaimana proses pembelajaran yang dirinci dalam poin-poin, diantaranya metode pembelajaran dan materi pembelajaran dalam satu pertemuan. Rencana pembelajaran ini paling sedikit memuat :

* Bahan kajian (*keyword*)yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai.
* Metode pembelajaran seperti presentasi atau diskusi kelompok.
* Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap minggu pembelajaran.
* Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester
* Kriteria, indikator, dan bobot penilaian
* Daftar referensi yang digunakan

Berikut adalah **Error! Reference source not found.** contoh rencana pembelajaran di lingkungan ITS pada minggu ke-1 hingga minggu 3 pada mata kuliah Gelombang dengan kode mata kuliah SF1314.

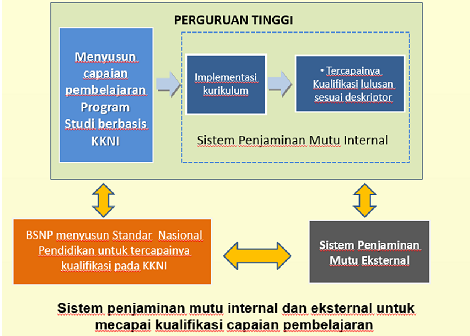


## KKNI

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (selanjutnya disebut KKNI) merupakan kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor [8]. *Learning outcome* atau capaian pembelajaran diambil dari deskripsi kualifikasi KKNI, yang kelak akan diperoleh seorang peserta didik melalui jalur pendidikan, pelatihan, pengalaman kerja dan pembelajaran mandiri. Sedangkan untuk bentuk dari jalur-jalur tersebut diwujudkan dalam capaian pembelajaran, ilmu pengetahuan, pengetahuan praktis, keterampilan, afeksi dan kompetensi.

Menjamin agar pembelajaran pada program studi, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia mencapai mutu adalah salah satu tujuan adanya Standar Nasional Pendidikan Tinggi [8]. Hal ini menjadikan penjaminan mutu pendidikan harus dilaksanakan bagi tiap-tiap perguruan tinggi dan pelaksanaannya adalah sebagai acuan dalam menjalankan fungsi-fungsi pokok tujuan pembelajaran.

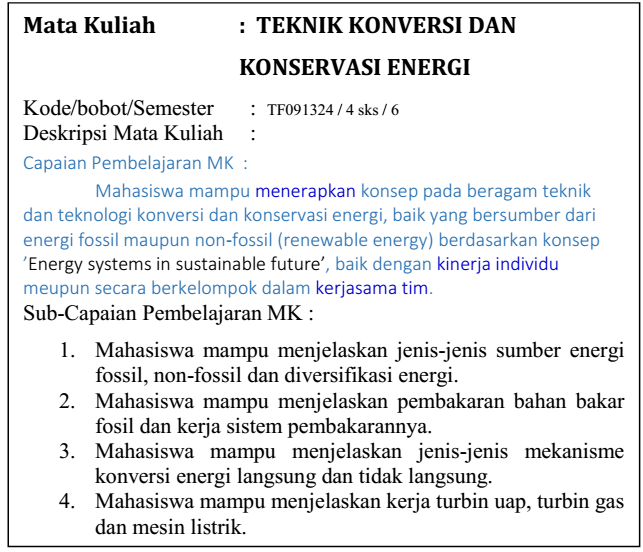
Gambar 2. 1 menunjukkan penjaminan mutu pada proses pembelajaran di mana kurikulum tersebut dijalankan. Hubungan antara KKNI dengan mutu pendidikan terdapat pada capaian belajar, yang dalam hal ini dijadikan parameter. Bentuk capaian belajar ini merupakan poin-poin yang harus dicapai oleh elemen yang mengikuti proses pembelajaran [3]. Capaian belajar akan memenuhi standar KKNI, jika objek dari pelaksanaan kurikulum mampu mencapai capaian belajar tersebut.



Gambar 2. Penjaminan Mutu KKNI [3]

Sebagai contoh, ITS menerapkan kurikulum dalam bentuk 3 jenjang [3], yaitu capaian pembelajaran tingkat institut, capaian pembelajaran program studi dan capaian pembelajaran mata kuliah. Capaian pembelajaran institut bersifat umum dan langsung mengacu pada kebutuhan institusi, serta kesesuaian dengan KKNI. Pada capaian pembelajaran program studi, capaian merupakan rumusan dari profil lulusan dari program studi tersebut dan menjadikan hal ini sebagai parameter standar mutu untuk kualitas lulusan. Sedangkan pada capaian pembelajaran mata kuliah, capaian akan lebih spesifik untuk mengatur mata kuliah dan lulusan dari mata kuliah tersebut akan dikatakan memenuhi mutu apabila peserta didik mampu memenuhi keseluruhan capaian pembelajaran mata kuliah.

Contoh capaian pembelajaran mata kuliah dapat dilihat pada Gambar 2.4 Capaian Pembelajaran Mata Kuliah di ITS [3] .



Gambar 2. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah di ITS [3]

## *Hierarchical Model-View-Controller* (HMVC)

Pengembangan dari arsitektur perangkat lunak *Model-View-Controller* (selanjutnya disebut MVC), *Hierarchical Model-View-Controller* (HMVC), adalah sebuah arsitektur perangkat lunak MVC yang diimplementasikan secara hirarkis.



Gambar 2. Arsitektur Perangkat Lunak HMVC

HMVC dapat menjadi solusi untuk meningkatkan modularitas kode program dan *reusability* [9]. Pada Tugas Akhir ini, kerangka kerja HMVC yang ditunjukkan pada Gambar 2.5 Arsitektur Perangkat Lunak HMVC akan diimplementasikan oleh S. A. Wijaya [5].

## Kerangka Kerja Spring

Spring adalah salah satu kerangka kerja aplikasi untuk aplikasi berbasis Java atau sering disebut dengan *Java Entrprise Edition* (selanjutnya disebut JEE) [10]. Spring menangani infrastruktur sistem, sehingga kita dapat berfokus pada lapisan aplikasi. Kerangka kerja Spring terdiri dari fitur-fitur yang diatur hingga 20 modul. Modul-modul ini dikelompokkan menjadi *Core Container, Data Access/Integration, Web, AOP* (*Aspect Oriented Programming*), *Instrumentation* dan *Test* [11].



Gambar 2. Gambaran Umum Kerangka Kerja Spring

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penggunaan modul kerangka kerja Spring yang ditunjukkan pada Gambar 2.6 Gambaran Umum Kerangka Kerja Spring adalah JDBC dan *Transaction* pada akses data/integrase, Web-Servlet, Beans dan Context pada *Core Container*.

### *Spring-Transaction Manager* [12]

Sebuah transaksi basis data terdiri dari urutan aksi yang dianggap sebagai sebuah satuan pekerjaan dalam Spring. Aksi-aksi tersebut harus dapat berjalan seluruhnya atau tidak. Manajemen transaksi menjadi hal terpenting untuk aplikasi *enterprise* berorientasi *Relational Database Management System* (selanjutnya disebut RDBMS) agar data dapat dijamin kebenarannya dan konsisten.

Konsep dari transaksi dijelaskan dengan 4 komponen yang sering disingkat menjadi ACID (*Atomicity, Consistency, Isolation, Durability*). *Atomicity* memiliki pengertian transaksi merupakan sebuah unit satuan pekerjaan walaupun dalam keberjalanannya berhasil atau tidak berhasil. *Consistency* dalam hal ini memberikan pengertian referensi pada basis data, seperti *primary key* pada tabel dan lainnya. *Isolation* dibutuhkan apabila secara bersamaan terjadi proses transaksi, setiap transaksi harus terisolasi masing-masingnya untuk mencegah rusaknya data. *Durability* ialah setiap sebuah transaksi berhasil diselesaikan, hasil dari transaksi tersebut menjadi permanen dan tidak dapat dihapus dari basis data jika sistem mengalami kerusakan.

Penerapan 4 komponen dalam basis data dengan menggunakan *Structured Query Language* (selanjutnya disebut SQL), secara mudah dapat dijelaskan menjadi 3 poin, yaitu :

* Transaksi dimulai dengan menggunakan perintah *begin transaction*
* Menjalankan aksi hapus, perbaharui atau tambah data menggunakan *query* SQL
* Jika seluruh operasi berhasil, maka akan menjalankan perintah *commit*. Apabila operasi tidak berhasil, maka transaksi akan melakukan *rollback* pada seluruh operasi.

Pada kerangka kerja Spring terdapat *abstract layer* diatas API manajemen transaksi yang berbeda-beda. Tujuan adanya transaksi pada Spring adalah untuk menyediakan alternatif pada transaksi *Enterprise Java Beans* (selanjutnya disebut EJB) dengan menambahkan kemampuan transaksi pada *Plain Old Java Object* (selanjutnya disebut POJO) membutuhkan server aplikasi, sedangkan manajemen transaksi pada Spring dapat diimplementasikan tanpa membutuhkan server aplikasi.

### *Servlet* [13]

*Servlet* merupakan kelas dalam bahasa pemrograman Java yang digunakan untuk memperluas kemampuan server yang diakses oleh *host application,* dengan cara model pemrograman *request-response*. Walaupun *servlet* dapat merespon berbagai tipe *request*, biasanya *servlet* digunakan untuk memperluas aplikasi *host* di *web server*. Pada beberapa aplikasi, teknologi Java Servlet mendefinisikan kelas *servlet HTTP-Specific*.

Paket “javax.servlet” dan “javax.servlet.http” menyediakan *interface* dan kelas-kelas untuk mengimplementasikan *servlet*. Seluruh *servlet* harus mengimplementasikan *interface servlet* yang sekaligus mendefinisikan metode *life-cycle*. Saat melakukan implementasi *service* yang sifatnya umum, dapat digunakan atau memperluas kelas “GenericServlet” yang menyediakan API Java Servlet. Pada kelass “HttpServlet” terdapat *method* seperti “doGet” dan “doPost” untuk mengelola *HTTP-specific service*.

### Beans [14]

Kumpulan objek yang menjadi pembentuk aplikasi dan dikelola oleh wadah Spring *Inverse of Control* (selanjutnya disebut IoC)—sekarang bernama *Dependency Injection—*adalah *beans*. Sebuah *bean* merupakan objek yang dipakai, dibentuk dan lainnya, dikelola oleh wadah Spring IoC. *Beans* ini dibuat dengan konfigurasi metadata yang diberikan pada wadah. Sebagai contoh, pada *file* XML terdapat definisi “<bean/>” yang berisikan informasi disebut metadata konfigurasi. Metadata konfigurasi dibutuhkan untuk mengetahui bagaimana pembuatan sebuah *bean*, rincian *lifecycle bean* dan *dependency* dari *bean*.

Tiga komponen *method* penting untuk menyediakan metadata konfigurasi pada *Spring Container*, terdiri dari *file* konfigurasi berbasis XML, konfigurasi berbasis anotasi dan konfigurasi berbasis Java.

## PostgreSQL [15]

PostgreSQL merupakan sebuah basis data yang dikembangkan oleh *University of California* dan sistem manajemen basis data dengan relasional objek (selanjutnya disebut ORDBMS) berbasiskan POSTGRES. PostgreSQL bersifat *open-source* sehingga dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan. ORDBMS ini dapat mendukung bagian besar dari standar SQL dan menawarkan berbagai macam fitur seperti *query* yang bersifat kompleks, *foreign key* dan lainnya.

## JDBC (*Java Database Connectivity*) [16]

*Java Database Connectivity* (selanjutnya disebut JDBC) *Application Programing Interface* (selanjutnya disebut API) merupakan Java API yang mampu mengakses beragam jenis data tabular, terutama data yang tersimpan dalam basis data relasional. Kemampuan JDBC terdiri dari 3 hal, yaitu menyambungkan sumber data dari basis data, mengirimkan *query* dan perubahan pada basis data, melakukan pengolahan dan temu kembali data yang diterima dari basis data untuk *query* yang dikirimkan pengguna.

Arsitektur JDBC mendukung proses model untuk arsitektur dua lapisan (*two-tier*) dan tiga lapisan (*three-tier*) untuk akses ke basis data. Pada Gambar 2.7 Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Two-Tier* dan Gambar 2.8 Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Three-Tier* dijelaskan mengenai visualisasi arsitektur dari JDBC.



Gambar 2. Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Two-Tier*

Pada Gambar 2.7 Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Two-Tier* aplikasi Java atau biasa disebut dengan Java Applet melakukan penyampaian data langsung pada sumber data. Tentunya ini dibutuhkan JDBC yang dapat mengakses kebutuhan aplikasi terhadap data di sumber data. Pengguna mengirimkan *query* pada basis data atau sumber data lainnya dan hasil data akan dikirimkan kembali pada pengguna. Sumber data pada arsitektur ini ditempatkan pada mesin lainnya yang terkoneksikan dengan jaringan internet



Gambar 2. Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Three-Tier*

Berbeda dengan arsitektur *three-tier*, pada Gambar 2.8 Arsitektur JDBC pada Arsitektur *Three-Tier* perintah-perintah akan dikirimkan pada *“middle tier”* dari *service*, kemudian perintah-perintah tersebut diteruskan menuju sumber data. Sumber data akan melakukan pengolahan perintah dan mengirimkan permintaan data kembali pada *“middle tier”*dan dikirimkan ke pengguna.

# BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas analisis hasil wawancara proses bisnis sistem informasi akademik modul mata kuliah pada beberapa perguruan tinggi dan perancangan sistem yang akan dibangun. Analisis hasil wawancara akan menghasilkan suatu proses bisnis yang bersifat umum atau generik sesuai dengan pengerjaan Tugas Akhir. Perancangan sistem akan mencantumkan analisis kebutuhan yang diperlukan di perangkat lunak setelah mendapatkan proses bisnis generik. Perancangan sistem ini akan direpresentasikan dengan menggunakan diagram *Unified Modelling Language* (selanjutnya disebut UML).



## Analisis

Tahap analisis dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain analisis proses bisnis acuan, penggalian proses bisnis mata kuliah, deskripsi umum sistem, kasus penggunaan sistem dan kebutuhan perangkat lunak. Secara umum, tahapan-tahapan diatas dapat dijelaskan dengan Gambar 3.1 Rangkaian Tahapan Analisis Proses Bisnis Sistem.

Gambar 3. Rangkaian Tahapan Analisis Proses Bisnis Sistem

### Analisis proses bisnis acuan

Dengan menggunakan metode wawancara dalam menggali proses bisnis sistem informasi akademik perguruan tinggi lain, maka diperlukan adanya daftar pertanyaan atau daftar analisis kebutuhan awal. Pada modul mata kuliah yang kelak akan dibuat, penulis mendapatkan sumber dari analisis penggunaan dari sisi mahasiswa pada sistem informasi akademik dan studi literatur dari Tugas Akhir H.Umar yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Kurikulum untuk Mendukung Manajemen Mutu Belajar Mengajar Perguruan Tinggi Studi Kasus ITS” [3]. Analisis kebutuhan awal dapat dilihat pada Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Acuan Modul Mata Kuliah ITS.

Studi pada sistem informasi akademik ITS menghasilkan adanya laporan-laporan seperti menampilkan prasyarat mata kuliah dan menampilkan mata kuliah tiap semester yang dapat diakses oleh mahasiswa. Pada Tugas Akhir sebelumnya [3] terdapat adanya capaian pembelajaran yang menjadi parameter suatu kurikulum apakah sudah berjalan sesuai dengan mutu pendidikan. Selain kurikulum, terdapat juga capaian pembelajaran mata kuliah hingga perencanaan pembelajaran yang diharapkan dapat menyesuaikan capaian pembelajaran mata kuliah.

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Acuan Modul Mata Kuliah ITS

|  |  |
| --- | --- |
| No. | Analisis Kebutuhan Acuan Modul Mata Kuliah |
| 1 | Adanya proses penambahan mata kuliah |
| 2 | Adanya proses pergantian kurikulum |
| 3 | Pergantian kurikulum berganti secara periodik |
| 4 | Adanya prasyarat mata kuliah |
| 5 | Adanya capaian pembelajaran/kurikulum untuk mata kuliah |
| 6 | Adanya capaian pembelajaran/kurikulum program tingkat institut hingga ke program studi (hierarki) |
| 7 | Adanya evaluasi dari hasil penilaian dengan capaian pembelajaran/kurikulum mata kuliah |
| 8 | Adanya hubungan mata kuliah kurikulum baru ke/dari mata kuliah kurikulum lama |
| 9 | Adanya rencana pembelajaran untuk tiap mata kuliah dari dosen pengajar |
| 10 | Adanya pengelompokkan mata kuliah untuk semester/caturwulan berapa |
| 11 | Adanya mata kuliah wajib dan pilihan |
| 12 | Adanya mata kuliah tingkat perguruan tinggi (mata kuliah umum) dan mata kuliah program studi/jurusan |
| 13 | Pengajuan perubahan kurikulum dilakukan oleh tiap program studi |
| 14 | Adanya berita acara setelah melakukan pembelajaran |
| 15 | Adanya penilaian kinerja dosen terhadap mata kuliah yang diajarkan |

### Penggalian Proses Bisnis Modul Mata Kuliah

Tahap setelah merumuskan analisis kebutuhan adalah wawancara proses bisnis sebagai bentuk penggalian kebutuhan secara umum di perguruan tinggi lainnya dan dilaksanakan pada tanggal 10-20 Maret 2015. Wawancara dilakukan dengan mengambil 5 sampel perguruan tinggi yang dianggap telah memenuhi keberagaman variasi proses bisnis, seperti politeknik diwakili oleh PENS dan universitas swasta diwakili oleh UNNAR. Sampel-sampel perguruan tinggi untuk melakukan wawancara berada di Surabaya dengan rincian perguruan tinggi dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3. Daftar Sampel Perguruan Tinggi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Universitas | Pihak yang Diwawancarai | Tanggal Wawancara |
| Universitas Negeri Surabaya (UNESA) | Bapak Asmunin | 10 Maret 2015 |
| Universitas Airlangga (UNAIR) | Bapak Badrus | 11 Maret 2015 |
| Universits Pembangunan Negara Veteran (UPN Veteran) | Bapak Budi Nugroho | 12 Maret 2015 |
| Politeknik Elektronika Negeri Surabaya (PENS) | Ibu Pin | 17 Maret 2015 |
| Universitas Narotama (UNNAR) | Bapak Eko | 20 Maret 2015 |

Proses wawancara menghasilkan tabel perbandingan proses bisnis masing-masing sampel perguruan tinggi dengan proses bisnis acuan yang dapat dilihat perbedaannya pada

Tabel 3.3 Hasil Wawancara Perbandingan Proses Bisnis Modul Mata Kuliah. Simbol centang memiliki arti bahwa proses bisnis pada perguruan tinggi tersebut memiliki proses yang sama dengan analisis bisnis awal, sedangkan simbol silang memiliki arti bahwa proses bisnis pada perguruan tinggi tersebut memiliki proses yang berbeda dengan analisis bisnis awal.

Tabel 3. Hasil Wawancara Perbandingan Proses Bisnis Modul Mata Kuliah

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Analisis Kebutuhan ITS | UNESA | UNAIR | UPN | PENS | UNNAR |
| 1 | Adanya proses penambahan mata kuliah | √ | √ | √ | √ | √ |
| 2 | Adanya proses pergantian kurikulum | √ | √ | √ | √ | √ |
| 3 | Pergantian kurikulum berganti secara periodik | X | X | √ | X | √ |
| 4 | Adanya prasyarat mata kuliah | √ | √ | √ | √ | √ |
| 5 | Adanya capaian pembelajaran/kurikulum untuk mata kuliah | √ | √ | √ | √ | √ |
| 6 | Adanya capaian pembelajaran/kurikulum program tingkat institut hingga ke program studi (hierarki) | √ | √ | √ | √ | √ |
| 7 | Adanya evaluasi dari hasil penilaian dengan capaian pembelajaran/kurikulum mata kuliah | √ | √ | √ | √ | √ |
| 8 | Adanya hubungan mata kuliah kurikulum baru ke/dari mata kuliah kurikulum lama | √ | √ | √ | √ | √ |
| 9 | Adanya rencana pembelajaran untuk tiap mata kuliah dari dosen pengajar | √ | √ | √ | √ | √ |
| 10 | Adanya pengelompokkan mata kuliah untuk semester/caturwulan berapa | √ | √ | √ | √ | √ |
| 11 | Adanya mata kuliah wajib dan pilihan | √ | √ | √ | √ | √ |
| 12 | Adanya mata kuliah tingkat perguruan tinggi (mata kuliah umum) dan mata kuliah program studi/jurusan | √ | √ | √ | √ | √ |
| 13 | Pengajuan perubahan kurikulum dilakukan oleh tiap program studi | √ | √ | √ | √ | √ |
| 14 | Adanya berita acara setelah melakukan pembelajaran | √ | √ | √ | √ | √ |
| 15 | Adanya penilaian kinerja dosen terhadap mata kuliah yang diajarkan | √ | √ | √ | √ | √ |

Berdasarkan hasil wawancara diatas, pada 5 perguruan tinggi yang menjadi target penggalian proses bisnis modul mata kuliah, mayoritas memiliki kesamaan yang sama, seperti contohnya adanya pengelolaan mata kuliah, prasyarat mata kuliah, capaian pembelajaran dan lainnya. Perbedaan hanya terletak pada 1 poin, yaitu pergantian kurikulum tidak berlangsung secara periodik atau secara bersamaan seluruh fakultas.

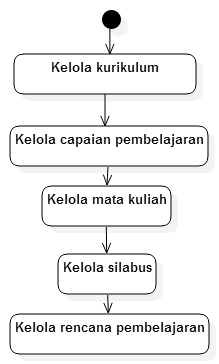
Pada perguruan tinggi UNESA, UNAIR dan PENS, hal ini terjadi dikarenakan pihak universitas/politeknik menyerahkan sepenuhnya pada masing-masing program studi/jurusan/fakultas. Sebagai contoh, UNAIR memberlakukan aturan otonomi bagi masing-masing fakultas dalam mengatur akademiknya. UNAIR memiliki perbedaan peraturan dengan fakultas lain dan melihat pada tahun berdirinya fakultas tersebut sehingga mempengaruhi apabila terjadi perubahan kurikulum. Begitupun pada UNESA dan PENS, perubahan kurikulum bergantung pada otonomi program studi/jurusan masing-masing, dilihat dari tahun berdiri program studi/jurusan tersebut dan aturan akademik yang berbeda-beda implementasinya.

### Deskripsi Umum Sistem

Sistem informasi akademik yang akan dibuat merupakan sebuah sistem informasi dengan proses bisnis yang bersifat umum dan dapat digunakan untuk variasi proses bisnis akademik di perguruan tinggi lainnya. Dalam Tugas Akhir ini, modul mata kuliah merupakan bagian dari sistem informasi akademik yang mengatur pengelolaan kurikulum, capaian pembelajaran, mata kuliah dan rencana pembelajaran. Untuk mendapatkan kebutuhan fungsional yang bersifat umum, diperlukan adanya penggalian proses bisnis dengan melakukan wawancara pada 5 sampel perguruan tinggi di Surabaya.

Secara umum, gambaran alur aktivitas dalam modul mata kuliah direpresentasikan dengan diagram aktivitas yang terdapat pada

Secara umum, perguruan tinggi akan membuat sebuah kurikulum baru di tingkat akademik tertinggi, sebagai contoh di ITS, yaitu kurikulum tingkat institut. Setelah kurikulum dibuat, pengguna dapat membuat daftar capaian pembelajaran (*learning outcome*) untuk kurikulum institut. Penjelasan dapat dilihat pada ilustrasi diagram aktivitaspada Gambar 3.2 Alur Proses Bisnis Modul Mata Kuliah



Gambar 3. Alur Proses Bisnis Modul Mata Kuliah

Proses berikutnya adalah penentuan capaian pembelajaran pada kurikulum satuan manajemen. Tahapan ini akan menentukan capaian-capaian pada kurikulum satuan manajemen yang diambil dari kurikulum tingkat pusat. Proses ini pada beberapa perguruan tinggi seperti UNAIR dan UPN, tidak dilakukan dalam sistem melainkan hanya berupa dokumen-dokumen saja. Hal ini mengakibatkan tahapan ini boleh tidak dilakukan.

Selanjutnya adalah pengelolaan mata kuliah. Pada tahapan ini, pengguna akan memasukkan data-data mata kuliah seperti tahun kurikulum, deskripsi mata kuliah secara umum, rumpun mata kuliah dan lainnya. Setelah penambahan mata kuliah berhasil, pengguna diminta untuk memasukkan satuan manajemen. Tahapan ini adalah untuk menentukan mata kuliah dimiliki oleh jurusan atau program studi, dimana jurusan dan program studi termasuk di dalam satuan manajemen.

Setelah melakukan *assign* satuan manajemen dengan mata kuliah, pengguna mengisi prasyarat mata kuliah yang kemudian mengisikan ekuivalensi mata kuliah. Ekuivalensi mata kuliah merupakan penyetaraan atau hubungan antara suatu mata kuliah dengan mata kuliah tertentu jika terjadi perubahan kurikulum.

Mata kuliah memiliki capaian pembelajaran yang diisikan pada tahap selanjutnya. Capaian pembelajaran mata kuliah akan menentukan capaian di setiap pertemuan pada rencana pembelajaran. Walaupun merupakan suatu elemen penting pada proses pembelajaran, tetapi pada perguruan tinggi tertentu seperti UPN, UNAIR dan UNESA, mengisikan capaian pembelajaran mata kuliah dan rencana pembelajaran tidak dipegang oleh sistem, hanya berupa dokumen saja.

### Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Sesuai dengan uraian mengenai cakupan perangkat lunak yang dibangun, dibutuhkan adanya spesifikasi perangkat lunak agar dapat memberikan solusi dari permasalahan yang diberikan dan dapat bekerja dengan baik dalam mengakomodasi kebutuhan. Diharapkan dengan adanya spesifikasi ini dapat menyesuaikan kebutuhan-kebutuhan pengguna setelah melakukan survei pada beberapa perguruan tinggi sebelumnya. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak adalah penjelasan mengenai kebutuhan sistem yang diinginkan pelanggan atau klien dalam bentuk tulisan. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada Tugas Akhir ini terdiri dari kebutuhan fungsional yang dapat dilihat pada Tabel 3.4 Kebutuhan Fungsional Perangkat Lunak

#### Kebutuhan Fungsional

Tabel 3. Kebutuhan Fungsional Perangkat Lunak

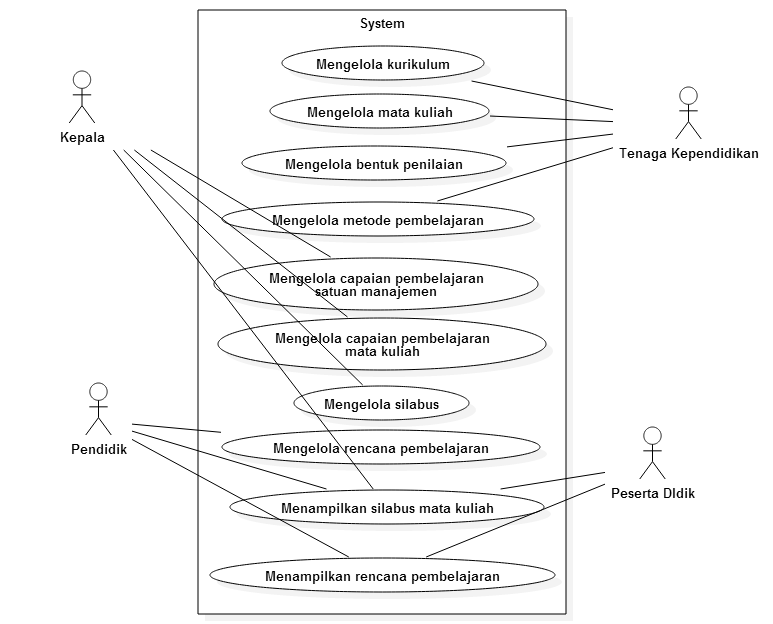
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kebutuhan Fungsional | Deskripsi |
| 1 | Mengelola kurikulum | Melakukan pembuatan kurikulum yang akan digunakan pada satuan manajemen |
| 2 | Mengelola capaian pembelajaran | Melakukan pengelolaan capaian pembelajaran untuk satuan manajemen dan capaian pembelajaran untuk mata kuliah. |
| 3 | Mengelola mata kuliah | Melakukan pengelolaan mata kuliah, prasyarat mata kuliah dan mata kuliah untuk satuan manajemen. |
| 4 | Mengelola silabus | Melakukan pengelolaan silabus, pemetaan silabus dari capaian pembelajaran mata kuliah dan capaian pembelajaran satuan manajemen. |
| 5 | Mengelola rencana pembelajaran | Melakukan pengelolaan rencana pembelajaran yang didapatkan dari silabus. |
| 6 | Menampilkan silabus mata kuliah | Menampilkan silabus yang didapatkan dari data-data metode pembelajaran, bentuk penilaian dan lainna |
| 7 | Menampilkan rencana pembelajaran | Menampilkan rencana pembelajaran pada 1 mata kuliah |
| 8 | Mengelola rumpun mata kuliah | Melakukan manajemen rumpun mata kuliah yang menjadi pendukung pada tabel MK |
| 9 | Mengelola pustaka | Melakukan pengelolaan pustaka utama dan pendukung yang dibutuhkan pada silabus |
| 10 | Mengelola metode pembelajaran | Melakukan manajemen metode pembelajaran yang dibutuhkan di tabel RP |

#### Aktor

Pengertian aktor adalah pihak-pihak, baik manusia maupun sistem/perangkat lunak lain yang terlibat dan berinteraksi langsung dengan sistem. Dalam sistem untuk Tugas Akhir ini memiliki 3 aktor secara umum, yaitu tenaga kependidikan, kepala, pendidik dan peserta didik. Penjelasan lebih rinci akan dibahas pada poin 3.1.4.4 mengenai kasus penggunaan perangkat lunak.

#### Kasus Penggunaan

Bagian ini menjelaskan secara rinci kasus penggunaan yang terdapat pada perangkat lunak. Selain itu, terdapat juga spesifikasi kasus penggunaan, diagram aktivitas dan diagram urutan untuk tiap-tiap kasus penggunaan. Sesuai dengan penjelasan kebutuhan fungsional, maka perangkat lunak memiliki 7 kasus penggunaan yang dapat dilihat pada



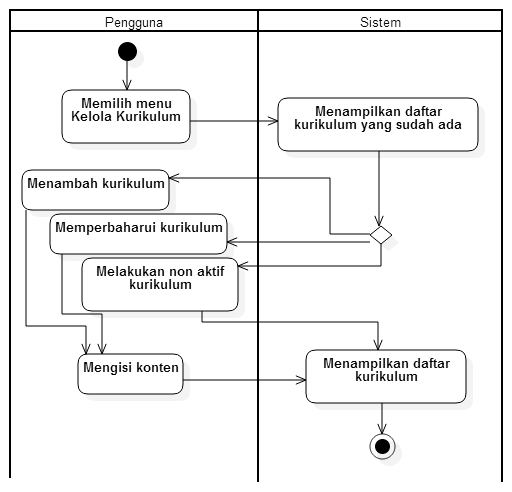
Gambar 3. Kasus Penggunaan Perangkat Lunak

#### Kasus Penggunaan Mengelola Kurikulum

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur kurikulum yang digunakan satuan manajemen yang memiliki kurikulum. Data kurikulum meliputi nama kurikulum, rentang tahun penggunaan kurikulum, satuan manajemen yang menggunakan kurikulum dan status kurikulum apakah aktif atau tidak. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3. 5 Kasus Penggunaan Mengelola Kurikulum, diagram aktivitas pada Gambar 3.4 Diagram Aktivitas Mengelola Kurikulum.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Mengelola Kurikulum

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola kurikulum |
| Nomor | UC-001 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk mengatur kurikulum meliputi penambahan data kurikulum, perubahan data kurikulum dan melakukan non-aktif pada kurikulum. Data kurikulum diperbaharui atau ditambahkan saat periode perubahan kurikulum. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Tenaga kependidikan |
| Kondisi Awal | Kurikulum yang lama berganti dengan kurikulum yang baru. |
| Kondisi Akhir | Kurikulum yang dibuat akan digunakan untuk rentang waktu sesuai dengan tahun awal dan tahun akhir. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola kurikulum. 2. Sistem menampilkan daftar kurikulum yang sudah ada. 3. Aktor memasukkan data kurikulum berupa tingkat satuan manajemen dari kurikulum, tahun mulai, tahun akhir dan deskripsi kurikulum. 4. Sistem menampilkan daftar kurikulum. |



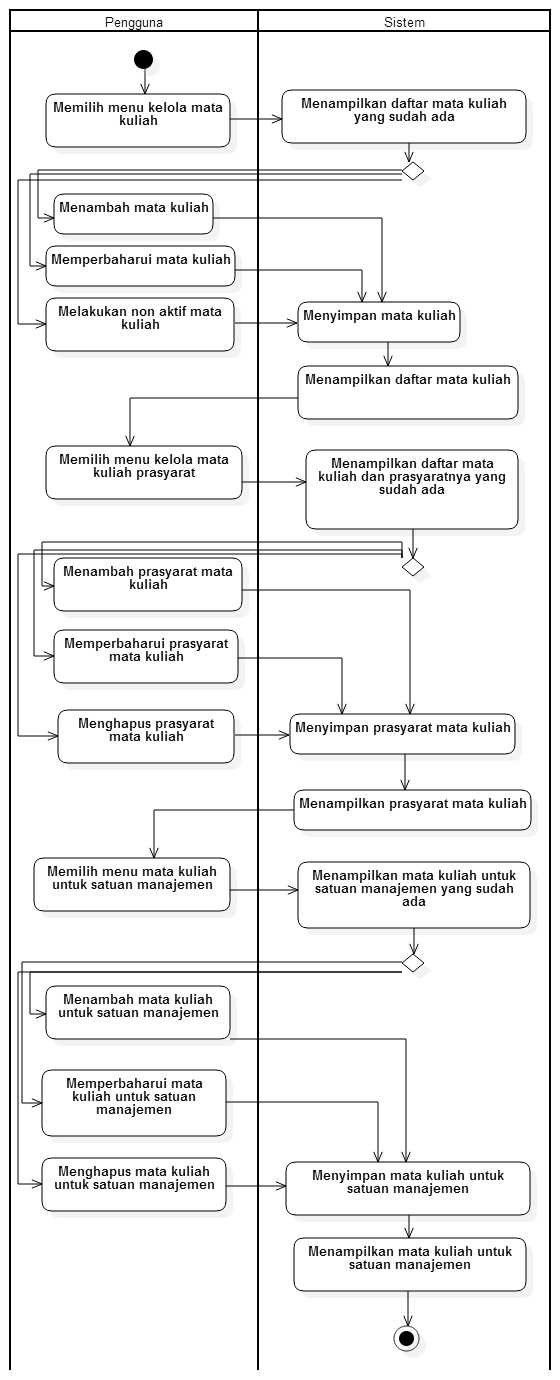
Gambar 3. Diagram Aktivitas Mengelola Kurikulum

#### Kasus Penggunaan Mengelola Mata Kuliah

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur mata kuliah sebagai data utama atau *master data*, melakukan *assign* prasyarat mata kuliah dan melakukan *assign* mata kuliah yang digunakan satuan manajemen. Data mata kuliah sebagai data utama meliputi kode mata kuliah, nama mata kuliah, deskripsi mata kuliah, jumah kredit, nilai minimal untuk kelulusan, rumpun mata kuliah dan tingkat pembelajaran. Setelah mata kuliah dibuat, aktor melakukan pengisian prasyarat mata kuliah dan pengisian satuan manajemen yang merupakan tempat pelaksanaan mata kuliah tersebut. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.6 Kasus Penggunaan Mengelola Mata Kuliah dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.5 Diagram Aktivitas Mengelola Mata Kuliah.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Mengelola Mata Kuliah

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola mata kuliah |
| Nomor | UC-002 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk manajemen mata kuliah yang terdiri dari kelola mata kuliah sebagai *master data*, kelola prasyarat mata kuliah dan kelola satuan manajemen untuk pelaksanaan mata kuliah. Proses pengelolaan merupakan pengisian data-data mata kuliah. Pengelolaan prasyarat mata kuliah berisikan data mata kuliah yang menjadi prasyarat untuk mengambil sebuah mata kuliah. Kelola satuan manajemen untuk mata kuliah merupakan pemberian satuan manajemen pelaksana pembelajaran pada mata kuliah tersebut. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Tenaga kependidikan |
| Kondisi Awal | Mata kuliah belum ada. |
| Kondisi Akhir | Mata kuliah memiliki prasyarat mata kuliah dan mata kuliah memiliki satuan manajemen tempat pelaksana mata kuliah tersebut. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola mata kuliah. 2. Sistem menampilkan daftar mata kuliah yang sudah ada. 3. Aktor memasukkan data mata kuliah berupa kode, nama, tahun kurikulum, rumpun mata kuliah, semester, jumlah kredit, sifat mata kuliah, nilai minimal untuk lulus mata kuliah, deskripsi mata kuliah. 4. Sistem menampilkan daftar mata kuliah. 5. Aktor memilih menu kelola mata kuliah prasyarat. 6. Sistem menampilkan daftar mata kuliah prasyarat yang sudah ada. 7. Aktor memilih mata kuliah yang akan menjadi mata kuliah utama dan mata kuliah prasyarat (induk). 8. Sistem menampilkan daftar mata kuliah prasyarat. 9. Aktor memilih menu kelola satuan manajemen untuk mata kuliah. 10. Sistem menampilkan daftar mata kuliah untuk satuan manajemen pelaksana mata kuliah yang sudah ada. 11. Aktor memilih mata kuliah dan satuan manajemen yang menjadi tempat pelaksanaan mata kuliah tersebut. 12. Sistem menampilkan daftar mata kuliah untuk satuan manajemen pelaksana mata kuliah. |



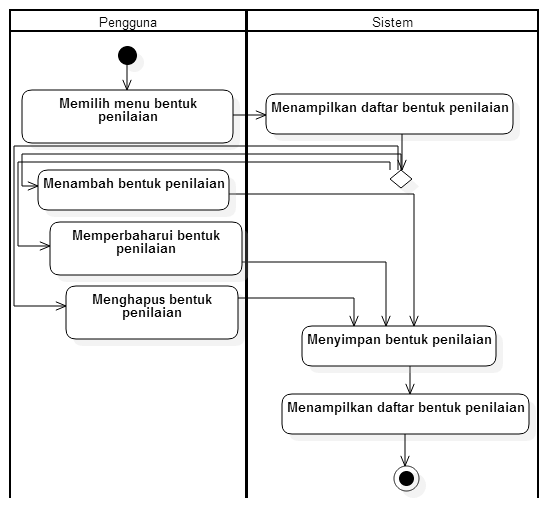
Gambar 3. Diagram Aktivitas Mengelola Mata Kuliah

#### Kasus Penggunaan Mengelola Bentuk Penilaian

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur bentuk penilaian yang kelak akan digunakan untuk memilih bentuk penilaian saat pembuatan rencana pembelajaran per minggu kelak oleh pendidik. Kelola bentuk penilaian berisikan fitur untuk menambah, merubah dan menghapus data bentuk penilaian. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.7 Kasus Penggunaan Mengelola Bentuk Penilaian dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.6 Diagram Aktivitas Mengelola Bentuk Penilaian.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Mengelola Bentuk Penilaian

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola bentuk penilaian |
| Nomor | UC-003 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk menambah bentuk penilaian, memperbaharui bentuk penilaian dan menghapus bentuk penilaian. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Tenaga kependidikan |
| Kondisi Awal | Bentuk penilaian belum ada. |
| Kondisi Akhir | Bentuk penilaian ditambahkan. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola bentuk penilaian. 2. Sistem menampilkan daftar bentuk penilaian yang sudah ada. 3. Aktor memasukkan data nama bentuk penilaian dan deskripsi bentuk penilaian. 4. Sistem menampilkan daftar bentuk penilaian. |



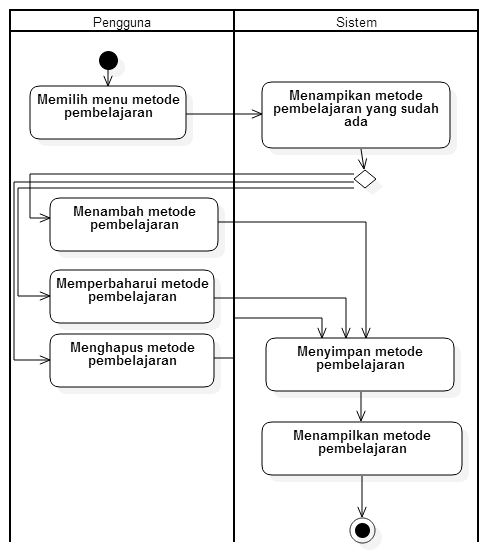
Gambar 3. Diagram Aktivitas Mengelola Bentuk Penilaian

#### Kasus Penggunaan Mengelola Metode Pembelajaran

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur metode pembelajaran yang kelak akan digunakan pendidik untuk mengisi rencana pembelajaran per pertemuan. Pengelolaan metode pembelajaran meliputi penambahan data metode pembelajaran, memperbaharui metode pembelajaran dan menghapus data metode pembelajaran. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.8 Kasus Penggunaan Mengelola Metode Pembelajaran dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.7 Diagram Aktivitas Mengelola Metode Pembelajaran.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Mengelola Metode Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola metode pembelajaran |
| Nomor | UC-004 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk melakukan penambahan, perbaharui dan menghapus metode pembelajaran yang akan digunakan untuk pengisian rencana pembelajaran per minggu. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Tenaga kependidikan |
| Kondisi Awal | Metode pembelajaran belum ada. |
| Kondisi Akhir | Metode pembelajaran ditambahkan. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola metode pembelajaran. 2. Sistem menampilkan daftar metode pembelajaran yang sudah ada. 3. Aktor mengisi isian metode pembelajaran berupa nama metode pembelajaran dan deskripsi metode pembelajaran. 4. Sistem menampilkan daftar metode pembelajaran. |



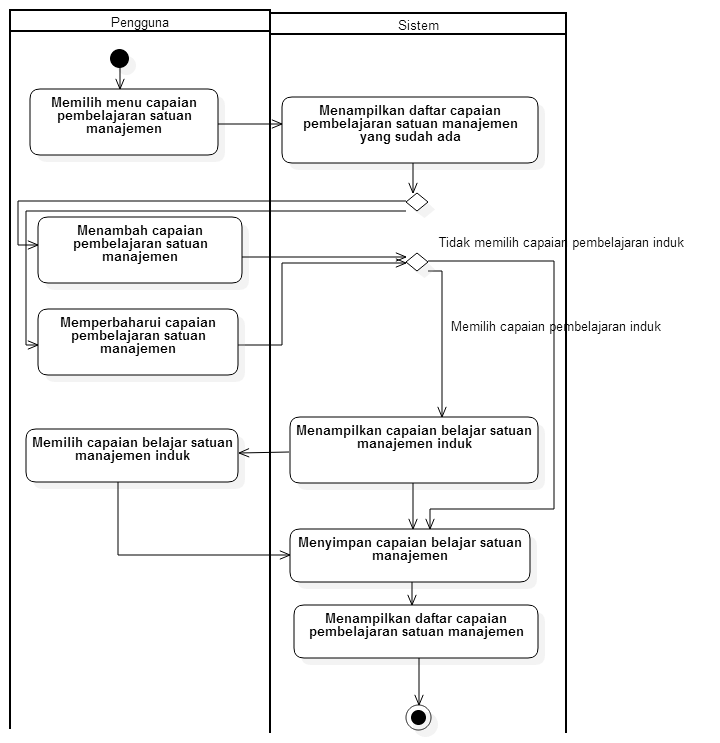
Gambar 3. Diagram Aktivitas Mengelola Metode Pembelajaran

#### Kasus Penggunaan Mengelola Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur pengelolaan capaian pembelajaran dari satuan manajemen tingkat pusat hingga tingkat terendah, seperti program studi atau jurusan. Capaian pembelajaran satuan manajemen tingkat pusat yang berasal dari capaian pembelajaran KKNI, akan dijadikan acuan untuk pembuatan capaian pembelajaran tingkat program studi. Capaian pembelajaran satuan manajemen memiliki konten berupa tahun kurikulum, nama satuan manajemen, memilih capaian pembelajarn induk, nama capaian pembelajaran dan deskripsi capaian. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.9 Kasus Penggunaan Mengelola Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.8 Diagram Aktivitas Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

Tabel 3. Kasus Penggunaan Mengelola Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola capaian pembelajaran satuan manajemen |
| Nomor | UC-005 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk melakukan penambahan capaian pembelajaran dan memperbaharui capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran merupakan turunan capaian pembelajaran induk harus dipilih jika melakukan penambahan capaian pembelajaran untuk tingkat dibawah satuan manajemen pusat. Untuk capaian pembelajaran satuan manajemen pusat, capaian pembelajaran induk tidak dipilih. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Kepala |
| Kondisi Awal | Capaian pembelajaran belum ada. |
| Kondisi Akhir | Capaian pembelajaran ada dan memiliki capaian pembelajaran induk. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola capaian pembelajaran satuan manajemen. 2. Sistem menampilkan daftar capaian pembelajaran satuan manajemen yang sudah ada. 3. Aktor memasukkan konten capaian pembelajaran berupa tahun kurikulum, nama satuan manajemen, isian nama capaian pembelajaran dan deskripsi capaian pembelajaran. 4. Sistem menampilkan daftar capaian pembelajaran yang akan dipilih sebagai capaian pembelajaran induk. 5. Aktor memilih capaian pembelajaran induk. 6. Sistem menampilkan daftar capaian pembelajaran. |
| Alur Alternatif | 5.1 Aktor tidak memilih capaian pembelajaran induk.  5.2 Sistem menyimpan capaian pembelajaran baru sebagai capaian belajar satuan manajemen tingkat pusat.  5.3 Kembali ke alur nomor 6. |



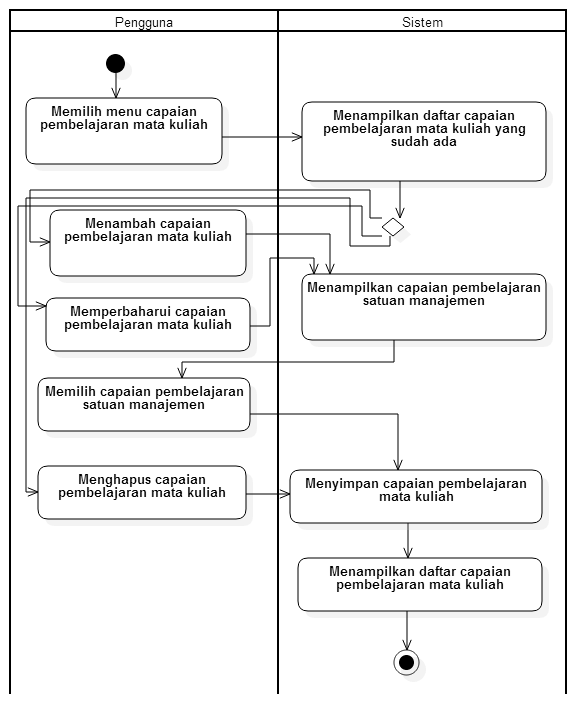
Gambar 3. Diagram Aktivitas Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

#### Kasus Penggunaan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur capaian pembelajaran mata kuliah yang merupakan turunan dari capaian pembelajaran satuan manajemen tingkat satuan manajemen paling rendah. Sebagai contoh, untuk ITS, capaian pembelajaran mata kuliah diambil dari sub-capaian program studi. Capaian pembelajaran mata kuliah terdiri dari mata kuliah yang menjadi pelaksana capaian pembelajaran mata kuliah, memilih capaian belajar satuan manajemen, isian nama capaian pembelajaran dan deskripsi capaian pembelajaran mata kuliah. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.11 Kasus Penggunaan Mengelola Silabus dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.9 Diagram Aktivitas Mengelola Capaian Pembelajaran Mata Kuliah.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola capaian pembelajaran mata kuliah |
| Nomor | UC-006 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk melakukan penambahan capaian pembelajaran mata kuliah yang memiliki induk berupa capaian pembelajaran satuan manajemen. Capaian pembelajaran mata kuliah memiliki isian berupa mata kuliah yang menjadi pelaksana capaian pembelajaran, capaian pembelajaran satuan manajemen, nama capaian pembelajaran dan deskripsi. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Kepala |
| Kondisi Awal | Capaian pembelajaran mata kuliah belum ada, capaian pembelajaran satuan manajemen sudah ada dan mata kuliah sudah ada |
| Kondisi Akhir | Capaian pembelajaran mata kuliah ada dan memiliki capaian pembelajaran satuan manajemen. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola capaian pembelajaran mata kuliah. 2. Sistem menampilkan daftar capaian pembelajaran mata kuliah yang sudah ada. 3. Aktor memilih mata kuliah, mengisi nama capaian pembelajaran dan deskripsi capaian pembelajaran. 4. Sistem menampilkan daftar capaian pembelajaran satuan manajemen yang sudah ada. 5. Aktor memilih capaian pembelajaran satuan manajemen. 6. Sistem menampilkan daftar capaian pembelajaran mata kuliah. |



Gambar 3. Diagram Aktivitas Mengelola Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

#### Kasus Penggunaan Mengelola Silabus

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur pengelolaan silabus mata kuliah sebagai dasar pembuatan rencana pembelajaran mingguan oleh pendidik. Silabus memiliki ketentuan dalam pengisian, yaitu adanya penjelasan detail tiap mata kuliah, capaian pembelajaran satuan manajemen yang didukung, capaian pembelajaran mata kuliah yang menjadi dasar pembelajaran, pustaka utama dan pendukung untuk mata kuliah dan pokok bahasan yang akan dibahas dalam mata kuliah tersebut. Setelah pengisian pokok bahasan, aktor memilih capaian pembelajaran mata kuliah sebagai bentuk target pencapaian pembelajaran dalam silabus. Silabus memiliki fungsional yang paling penting dikarenakan dijadikan dasar pembelajaran per minggunya. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.11 Kasus Penggunaan Mengelola Silabus dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.10 Diagram Aktivitas Mengelola Silabus.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Mengelola Silabus

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola silabus |
| Nomor | UC-007 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk mengelola silabus yang terdiri dari beberapa proses di dalamnya, yaitu pengisian pokok bahasan, pemetaan capaian pembelajaran mata kuliah untuk setiap pokok bahasan, pengisian pustaka umum atau pendukung. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Kepala |
| Kondisi Awal | Silabus belum ada dan mata kuliah sudah ada. |
| Kondisi Akhir | Silabus ada dan sudah memiliki pokok bahasan, pemetaan capaian pembelajaran mata kuliah pada pokok bahasan serta pustaka yang mendukung pembelajaran. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola silabus. 2. Sistem akan menampilkan daftar mata kuliah untuk dibuat silabusnya. 3. Aktor memilih mata kuliah yang akan menjadi silabus. 4. Sistem menampilkan halaman pokok bahasan. 5. Aktor mengisi isian pokok bahasan. 6. Sistem menampilkan daftar pokok bahasan dan daftar capaian pembelajaran mata kuliah 7. Aktor memilih capaian pembelajaran mata kuliah pada mata kuliah yang dibuat silabusnya. 8. Sistem menampilkan capaian pembelajaran mata kuliah yang dipilih. 9. Aktor memilih pustaka untuk silabus mata kuliah yang akan dibuat. 10. Sistem menampilkan daftar pustaka dari silabus tersebut. |
| Alur Alternatif | * 1. Sistem menampilkan pokok bahasan yang sudah ada.   2. Aktor memperbaharui isian pokok bahasan.   3. Kembali ke alur nomor 6.   4. Sistem menampilkan capaian pembelajaran mata kuliah yang sudah ada.   5. Aktor memperbaharui atau menambah capaian pembelajaran mata kuliah   6. Kembali ke alur nomor 8.   9.1 Sistem menampilkan pustaka mata kuliah yang sudah ada dalam basis data sebelumnya.  9.2 Kembali ke alur nomor 10. |



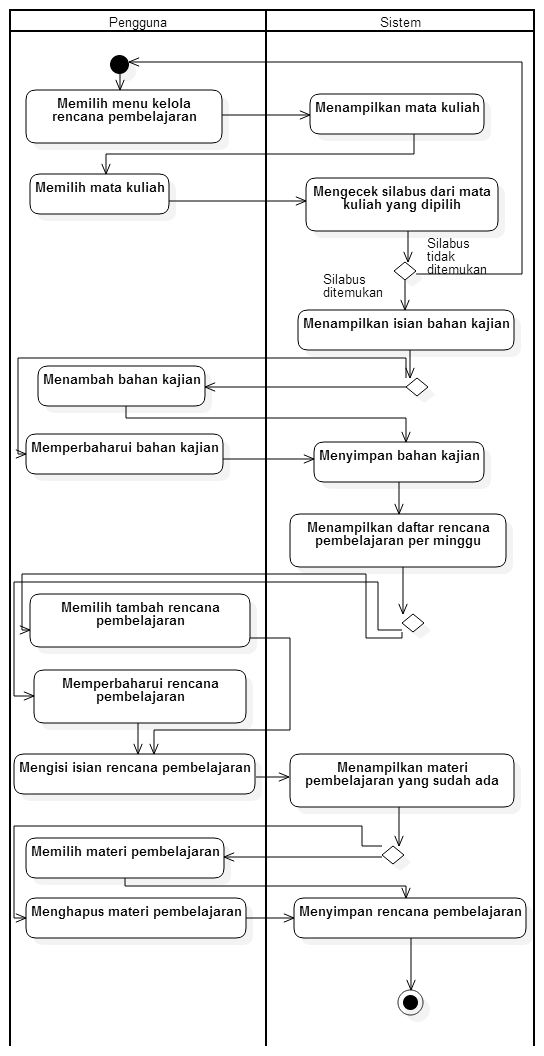
Gambar 3. Diagram Aktivitas Mengelola Silabus

#### Kasus Penggunaan Mengelola Rencana Pembelajaran

Pada kasus penggunaan ini, aktor mengatur rencana pembelajaran sebagai parameter keberhasilan pokok bahasan dalam mencapai capaian pembelajaran mata kuliah, sehingga pembuatan rencana pembelajaran tanpa silabus adalah hal yang tidak diperbolehkan. Rencana pembelajaran terdiri dari isian bahan kajian, minggu rencana pembelajaran berlangsung, waktu pembelajaran, memilih metode pembelajaran, indikator penilaian, memilih bentuk penilaian dan bobot penilaian. Setelah aktor mengisi rencana pembelajaran, aktor harus memilih materi yang akan diajarkan atau memilih pokok bahasan dari silabus. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.12 Kasus Penggunaan Mengelola Rencana Pembelajaran dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.11 Diagram Aktivitas Kasus Penggunaan Mengelola Rencana Pembelajaran.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Mengelola Rencana Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Mengelola rencana pembelajaran |
| Nomor | UC-008 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk mengelola rencana pembelajaran dengan isian bahan kajian, pengisian rencana pembelajaran tiap minggu dengan isian berupa minggu rencana pembelajaran berlangsung, waktu pembelajaran, memilih metode pembelajaran, indikator penilaian, memilih bentuk penilaian dan bobot penilaian. Setelah aktor melakukan pengisian, aktor memilih pokok bahasan untuk mata kuliah tersebut yang sudah memiliki capaian pembelajaran mata kuliah. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Pendidik |
| Kondisi Awal | Rencana pembelajaran belum ada dan mata kuliah sudah ada. |
| Kondisi Akhir | Silabus ada dan sudah memiliki pokok bahasan, pemetaan capaian pembelajaran mata kuliah pada pokok bahasan serta pustaka yang mendukung pembelajaran. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu kelola rencana pembelajaran. 2. Sistem akan menampilkan daftar mata kuliah untuk dibuat rencana pembelajarannya. 3. Aktor memilih mata kuliah. 4. Sistem mengecek silabus mata kuliah. 5. Aktor mengisi bahan kajian (*keyword*) dari mata kuliah yang dipilih. 6. Sistem menyimpan bahan kajian dan isian rencana pembelajaran. 7. Aktor mengisi rencana pembelajaran berupa isian minggu pembelajaran, waktu pembelajaran, memilih metode pembelajaran, indikator penilaian, memilih bentuk penilaian dan bobot penilaian. 8. Sistem menampilkan materi pembelajaran. 9. Aktor memilih materi pembelajaran. 10. Sistem menyimpan rencana pembelajaran. |
| Alur Alternatif | * 1. Sistem tidak menemukan silabus mata kuliah yang dipilih.   2. Kembali ke alur nomor 3. |



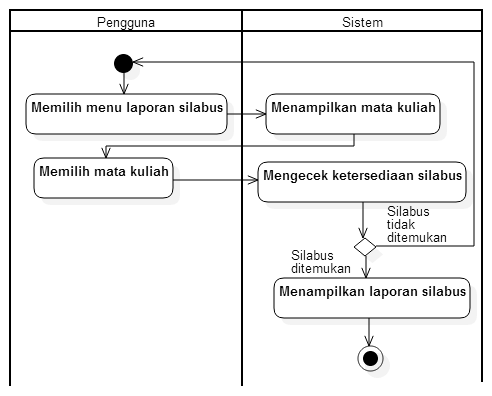
Gambar 3. Diagram Aktivitas Kasus Penggunaan Mengelola Rencana Pembelajaran

#### Kasus Penggunaan Menampilkan Silabus Mata Kuliah

Pada kasus penggunaan ini, aktor yang memiliki hak akses pada menu laporan silabus dapat melihat silabus mata kuliah. Pengelolaan silabus yang terdapat pada menu kelola silabus akan menghasilkan silabus dengan isi berupa informasi mata kuliah dan prasyarat mata kuliah, informasi capaian pembelajaran satuan manajemen yang didukung dan capaian pembelajaran mata kuliah, serta pustaka yang digunakan untuk pembelajaran pada mata kuliah tersebut. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.13 Kasus Penggunaan Menampilkan Silabus Mata Kuliah dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.12 Diagram Aktivitas Menampilkan Silabus Mata Kuliah.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Menampilkan Silabus Mata Kuliah

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Menampilkan silabus mata kuliah |
| Nomor | UC-009 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk memberikan informasi berupa laporan yang berisikan perihal tentang silabus. Adapun silabus memiliki informasi-informasi, yaitu informasi mata kuliah dan prasyarat mata kuliah, informasi capaian pembelajaran satuan manajemen yang didukung dan capaian pembelajaran mata kuliah, serta pustaka yang digunakan untuk pembelajaran pada mata kuliah tersebut. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Peserta didik dan pendidik. |
| Kondisi Awal | Mata kuliah sudah ada. |
| Kondisi Akhir | Silabus dapat ditampilkan sesuai dengan mata kuliah. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu laporan silabus. 2. Sistem menampilkan mata kuliah. 3. Aktor memilih mata kuliah. 4. Sistem menampilkan silabus sesuai dengan mata kuliah yang dipilih |
| Alur Alternatif | * 1. Sistem tidak menampilkan silabus pada mata kuliah yang dipilih   2. Kembali ke alur nomor 2. |



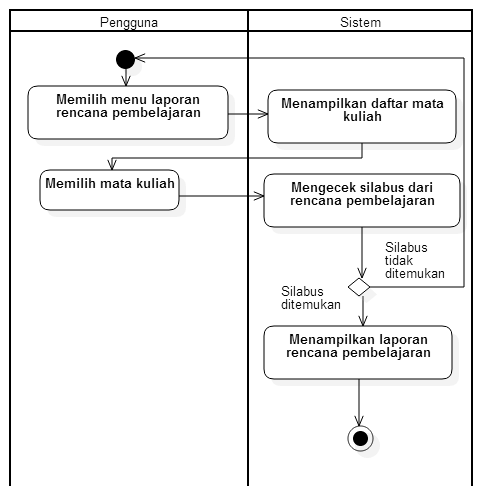
Gambar 3. Diagram Aktivitas Menampilkan Silabus Mata Kuliah

#### Kasus Penggunaan Menampilkan Rencana Pembelajaran Mata Kuliah

Pada kasus penggunaan ini, aktor yang memiliki hak akses pada menu laporan rencana pembelajaran dapat melihat rencana pembelajaran mata kuliah. Pengelolaan rencana pembelajaran yang terdapat pada menu kelola rencana pembelajaran akan menghasilkan laporan rencana pembelajaran per minggu dengan isi berupa informasi mata kuliah dan prasyarat mata kuliah, materi pembelajaran per minggu, capaian pembelajaran per minggu yang menjadi target pencapaian melalui materi pembelajaran yang diajarkan, bentuk penilaian dan bobot penilaian. Materi pembelajaran pada rencana pembelajaran berasal dari silabus, sehingga jika silabus tidak diisi dengan sempurna, laporan akan tidak detail. Rincian kasus penggunaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.14 Kasus Penggunaan Menampilkan Rencana Pembelajaran Mata Kuliah dan diagram aktivitas terdapat pada Gambar 3.13 Diagram Aktivitas Menampilkan Laporan Rencana Pembelajaran.

Tabel 3. Kasus Penggunaan Menampilkan Rencana Pembelajaran Mata Kuliah

|  |  |
| --- | --- |
| Komponen | Deskripsi |
| Nama | Menampilkan rencana pembelajaran |
| Nomor | UC-010 |
| Deskripsi | Kasus penggunaan ini digunakan untuk memberikan informasi berupa laporan yang berisikan perihal tentang rencana pembelajaran. Adapun informasi yang ditampilkan di laporan rencana pembelajaran adalah informasi mata kuliah, materi pembelajaran per minggu, capaian pembelajaran mata kuliah yang dicapai tiap minggunya melalui pokok bahasan, bentuk penilaian dan bobot penilaian. |
| Tipe | Fungsional |
| Aktor | Peserta didik dan pendidik |
| Kondisi Awal | Mata kuliah sudah ada. |
| Kondisi Akhir | Rencana pembelajaran dapat ditampilkan sesuai dengan mata kuliah dan silabus yang ada. |
| Alur Normal | 1. Aktor memilih menu laporan rencana pembelajaran. 2. Sistem menampilkan mata kuliah. 3. Aktor memilih mata kuliah. 4. Sistem menampilkan rencana pembelajaran sesuai dengan mata kuliah yang dipilih |
| Alur Alternatif | * 1. Sistem tidak menampilkan rencana pembelajaran pada mata kuliah yang dipilih   2. Kembali ke alur nomor 2. |



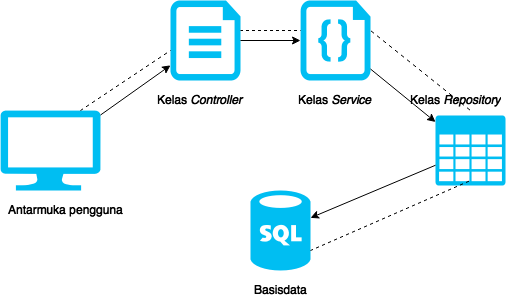
Gambar 3. Diagram Aktivitas Menampilkan Laporan Rencana Pembelajaran

## Perancangan

Pada sub-bab perancangan akan dijelaskan mengenai arsitektur sistem yang digunakan, perancangan basis data dan perancangan antarmuka pengguna.

### Perancangan Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem yang digunakan pada Tugas Akhir ini menggunakan *Hierarchical-Model-View-Controller* dengan menggunakan *framework* pada Tugas Akhir S. Agung Wijaya [5] dan implementasi arsitektur sistem menggunakan *framework* Spring-MVC pada setiap modul. Ilustrasi arsitektur Spring-MVC terdapat pada Gambar 3.14 Ilustrasi Arsitektur Modul Mata Kuliah.

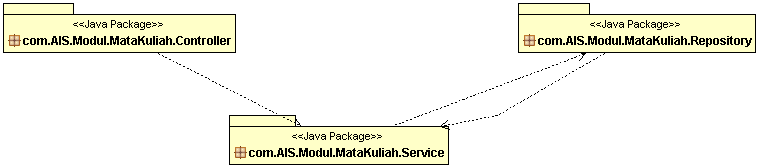


Gambar 3. Ilustrasi Arsitektur Modul Mata Kuliah

Antarmuka pengguna merupakan lapisan yang berhubungan langsung dengan pengguna. *Controller* adalah penghubung antara antarmuka dengan lapisan servis dari aplikasi. Lapisan servis menyediakan proses pengolahan data dari lapisan *repository*. Kelas *repository* atau disebut *data access object* (selanjutnya disebut DAO), menyediakan akses ke basis data. DAO akan diakses oleh kelas servis untuk menindaklanjuti proses yang dikirim lewat *controller*. Setelah *controller* mendapatkan data yang dikembalikan, *controller* akan menampilkan di antarmuka pengguna.

Kelas *repository* dan entitas dalam basis data merupakan representasi dari *model* dalam arsitektur MVC. Kelas *service* dan *controller* merupakan representasi dari kelas *controller*, sedangkan antarmuka pengguna merupakan representasi dari *view.*

### Perancangan Diagram Kelas

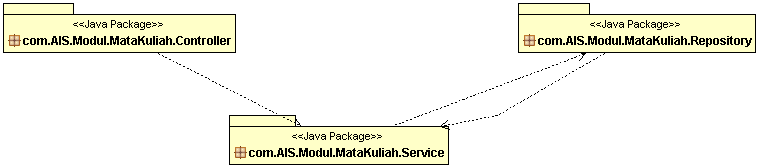


Gambar 3. Diagram Kelas Keseluruhan

Pada Gambar 3.15 Diagram Kelas Keseluruhan menunjukkan model arsitektur sistem yang memiliki *package* berupa *controller, service* dan *repository*. Penggunaan arsitektur sistem seperti gambar diatas digunakan agar lebih mudah dalam melakukan *maintenance* dan lebih mudah dalam implementasi menjadi sistem akademik yang bersifat modular.

Kelas *controller* bergantung pada kelas *service* yang menjadi pemrosesan data dalam lapisan *service* dan keals *service* juga mengirimkan permintaan data ke basis data lewat kelas *repository*. Kelas *repository* akan mengirimkan permintaan ke basis data dan mengirimkan kembali data dari basis data ke kelas *service*.

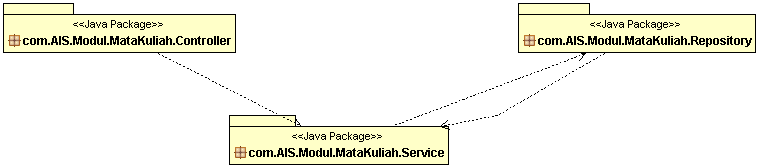
#### *Package* *Controller*



Gambar 3. *Package Controller*

*Package* *controller* yang dapat dilihat pada Gambar 3. 16 *Package Controller*, merupakan *package* yang menjadi pengendali *view* dan *package service*. Fungsi di dalam *package controller* berisikan kendali yang berhubungan dengan fungsi di dalam kelas-kelas *service*.

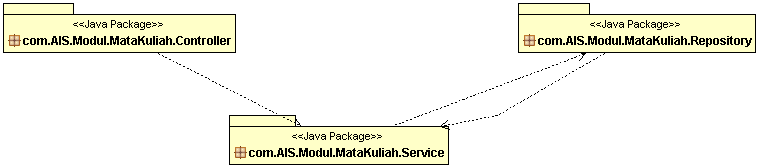
#### *Package Service*



Gambar 3. *Package Service*

*Package service* yang dapat dilihat pada Gambar 3. 17 *Package Service*, merupakan *package* yang berisikan fungsi-fungsi lapisan servis. *Service* menghubungkan kelas-kelas *repository* dan kelas *controller.* Fungsi dalam *service* akan memanggil fungsi dalam *repository* sesuai dengan arsitektur sistem Spring-MVC.

#### *Package Repository*



Gambar 3. *Package Repository*

*Package repository* yang dapat dilihat pada , merupakan *package* yang berhubungan dengan basis data. Fungsi *query* dengan menggunanakan *Hibernate Query Language* berada pada kelas-kelas ini. *Repository* akan mengirimkan hasil olahan data dari basis data menuju kelas *service*, sesuai dengan *request* yang dikirim oleh *service*.

### Perancangan Basis Data

Dalam membuat suatu aplikasi berupa sistem informasi, diperlukan analisis kebutuhan berupa perancangan basis data. Basis data yang digunakan kelak adalah PostgreSQL yang dipilih menjadi basisdata aplikasi ini karena sifat RDBMS yang *open source*, mudah digunakan, dapat dimodifikasi dan mudah untuk didistribusikan. RDBMS ini juga dapat mendukung penggunaan *Universally Unique Identifiers* (selanjutnya disebut UUID).

Rancangan basis data ditampilkan dalam bentuk *Conceptual Data Model* (selanjutnya disebut CDM) dan *Physical Data Model* (selanjutnya disebut PDM) yang dibagi menjadi 4 bagian untuk mempermudah penjelasan masing-masing objek pada diagram.



Gambar 3. CDM Tabel Capaian Pembelajaran



Gambar 3. PDM Tabel Capaian Pembelajaran

#### Tabel Kurikulum

Tabel Kurikulum adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan kurikulum. Tabel ini merupakan tabel utama dan memilik status berlakunya suatu kurikulum di satuan manajemen, baik tingkat pusat maupun tingkat terendah.

#### Tabel Satuan Manajemen

Tabel Satuan Manajemen adalah tabel yang digunakan untuk mengambil data satuan manajemen yang digunakan untuk mengambil data satuan manajemen yang memiliki kurikulum untuk digunakan di modul Mata Kuliah.

#### Tabel Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

Tabel Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan capaian pembelajaran atau *learning outcome* dari tingkat pusat hingga tingkat program studi/jurusan. Capaian pembelajaran tingkat dibawah institut yang memiliki kurikulum, akan memiliki capaian pembelajaran induk atau capaian pembelajaran institut.



Gambar 3. CDM Tabel Mata Kuliah



Gambar 3. PDM Tabel Mata Kuliah

#### Tabel Mata Kuliah

Tabel Mata Kuliah adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data utama berupa mata kuliah. Tabel ini memiliki banyak relasi untuk modul lainnya dalam sistem akademik ini. Tabel ini hanya dapat diakses untuk dilakukan perubahan hanya untuk tenaga kependidikan .

#### Tabel Rumpun Mata Kuliah

Tabel Rumpun Mata Kuliah adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data utama berupa rumpun mata kuliah yang menaungi mata kuliah tersebut. Data rumpun mata kuliah akan digunakan untuk pengisian konten di Tabel Mata Kuliah.

#### Tabel Konversi Nilai

Tabel Konversi Nilai adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data utama berupa konversi nilai dari angka menjadi huruf. Data konversi nilai dibutuhkan di tabel mata kuliah untuk digunakan menjadi penentu nilai minimal yang dapat diraih oleh mata kuliah tersebut.

#### Tabel Prasyarat Mata Kuliah

Tabel Prasyarat Mata Kuliah adalah tabel yang berisikan daftar prasyarat suatu mata kuliah untuk diambil.

#### Tabel Satuan Manajemen Mata Kuliah

Tabel Satuan Manajemen Mata Kuliah adalah tabel yang berisikan data pelaksana mata kuliah di satuan manajemen sehingga merupakan tabel yang berhubungan dengan Tabel Satuan Manajemen dan Tabel Mata Kuliah. Tabel akan memberikan informasi berupa mata kuliah-mata kuliah apa saja yang dapat dilaksanakan di suatu satuan manajemen yang memiliki kurikulum.

#### Tabel Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Tabel Capaian Pembelajaran Mata Kuliah adalah tabel yang berisikan daftar capaian pembelajaran yang menjadi acuan pembelajaran pada mata kuliah tersebut. Capaian pembelajaran mata kuliah akan digunakan saat melakukan pengisian silabus pada bagian pokok bahasan, karena dibutuhkan adanya materi yang memetakan capaian pembelajaran mata kuliah.

#### Tabel Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Tabel Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah berisikan data daftar capaian pembelajaran mata kuliah dan daftar capaian pembelajaran satuan manajemen yang telah dipetakan. Tabel ini merupakan tabel yang menghubungkan Tabel Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dan Tabel Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen.



Gambar 3. CDM Tabel Silabus



Gambar 3. PDM Tabel Silabus

#### Tabel Silabus

Tabel Silabus adalah tabel yang menyimpan daftar mata kuliah yang memiliki silabus. Tabel ini berhubungan dengan tabel Mata Kuliah.

#### Tabel Detail Silabus

Tabel Detail Silabus adalah tabel yang berisikan silabus dengan pokok bahasan di dalamnya. Setiap silabus untuk mata kuliah akan memiliki pokok-pokok bahasan yang kelak akan dijadikan materi pembelajara di setiap rencana pembelajaran per minggu.

#### Tabel Pemetaan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah ke Silabus

Tabel Pemetaan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah ke Silabus adalah tabel yang menghubungkan tabel Detail Silabus dan tabel Capaian Pembelajaran Mata Kuliah. Detail Silabus yang berisikan pokok bahasan akan dipetakan dengan capaian pembelajaran mata kuliah yang menjadi acuan dalam tabel ini.

#### Tabel Pustaka

Tabel Pustaka merupakan tabel utama yang berisikan pustaka-pustaka yang kelak digunakan untuk silabus-silabus mata kuliah. Isi dari tabel ini diisikan oleh tenaga kependidikan. Pustaka yang ada dapat digunakan lebih dari satu silabus mata kuliah.

#### Tabel Detail Pustaka

Tabel Detail Pustaka merupakan tabel yang menghubungkan tabel Pustaka dan tabel Silabus. Silabus mata kuliah dapat memilki lebih dari satu pustaka, sehingga dibutuhkan tabel penghubung antara tabel Pustaka dan tabel Silabus.

#### Tabel Materi Silabus

Tabel Materi Silabus merupakan tabel penghubung antara tabel Detail Silabus dengan tabel Rencana Pembelajaran Per Pertemuan. Detail Silabus yang memiliki atribut pokok bahasan dibutuhkan untuk dicantumkan di setiap rencana pembelajara mingguan sebagai penentu materi pembelajaran di tiap minggunya.



Gambar 3. CDM Tabel Rencana Pembelajaran



Gambar 3. PDM Tabel Rencana Pembelajaran

#### Tabel Bentuk Penilaian

Tabel Bentuk Penilaian merupakan tabel utama yang berisikan bentuk-bentuk penilaian setiap pembelajaran. Bentuk Penilaian akan digunakan pada rencana pembelajaran per pertemuan yang diisikan oleh pendidik. Tabel ini diisikan oleh tenaga kependidikan.

#### Tabel Metode Pembelajaran

Tabel Metode Pembelajaran merupakan tabel utama yang berisikan metode pembelajaran dalam pembelajaran. Metode Pembelajaran akan digunakan pada rencana pembelajaran per pertemuan yang diisikan oleh pendidik. Tabel ini diisikan oleh tenaga kependidikan.

#### Tabel Rencana Pembelajaran Per Pertemuan

Tabel Rencana Pembelajaran Per Pertemuan merupakan tabel yang diisikan kontennya oleh pendidik. Pendidik mengisikan konten berupa materi pembelajaran dan detail-detail yang berhubungan mengenai pembelajaran.

#### Tabel Rencana Pembelajaran

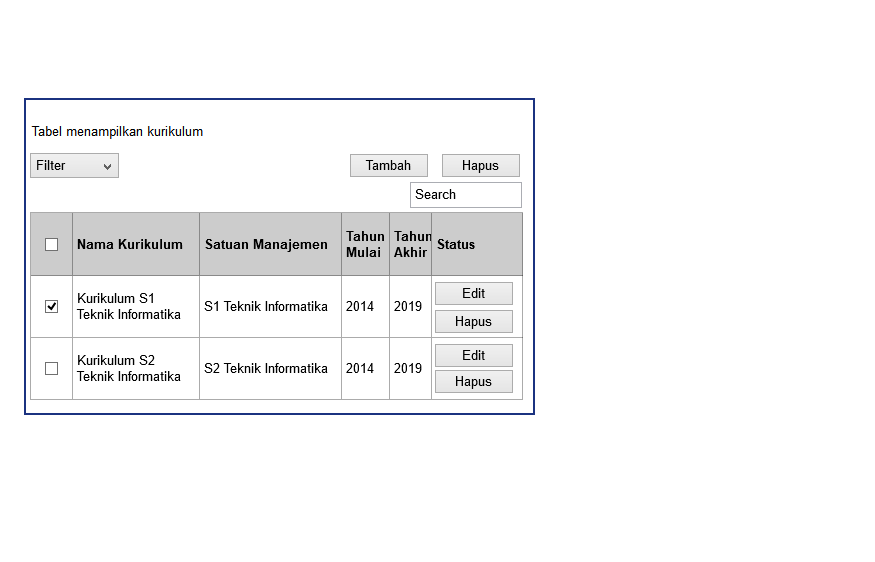
Tabel Rencana Pembelajaran merupakan tabel yang menghubungkan data silabus dengan data rencana pembelajaran. Seperti diketahui kebutuhan silabus adalah untuk mendapatkan pokok bahasan untuk pertemuan mingguan dalam rencana pembelajaran.

## Perancangan Antar Muka Pengguna

Perancangan antar muka pengguna merupakan hal yang penting dalam melakukan perancangan aplikasi. Antar muka pengguna yang berhubungan langsung dengan aktor harus memiliki kemudahan-kemudahan dan tampilan yang rapi dan menarik bagi penggunanya. Sistem memiliki 12 antar muka pengguna, yaitu halaman kurikulum, halaman mata kuliah, halaman bentuk penilaian, halaman metode pembelajaran, halaman capaian pembelajaran satuan manajemen, halaman capaian pembelajaran mata kuliah, halaman silabus, halaman rencana pembelajaran, halaman silabus mata kuliah dan halaman rencana pembelajaran.

### Halaman Antar Muka Kurikulum

Halaman ini digunakan untuk kasus penggunaan mengelola kurikulum. Pada halaman ini terdapat daftar kurikulum yang sudah ada dan pengguna dapat menambahkan atau memperbaharui kurikulum. Selain itu, pengguna dapat melakukan non-aktif berlakunya kurikulum pada suatu satuan manajemen. Halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 27 Rancangan Antar Muka Menampilkan Kurikulum dan Gambar 3. 28 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Kurikulum.

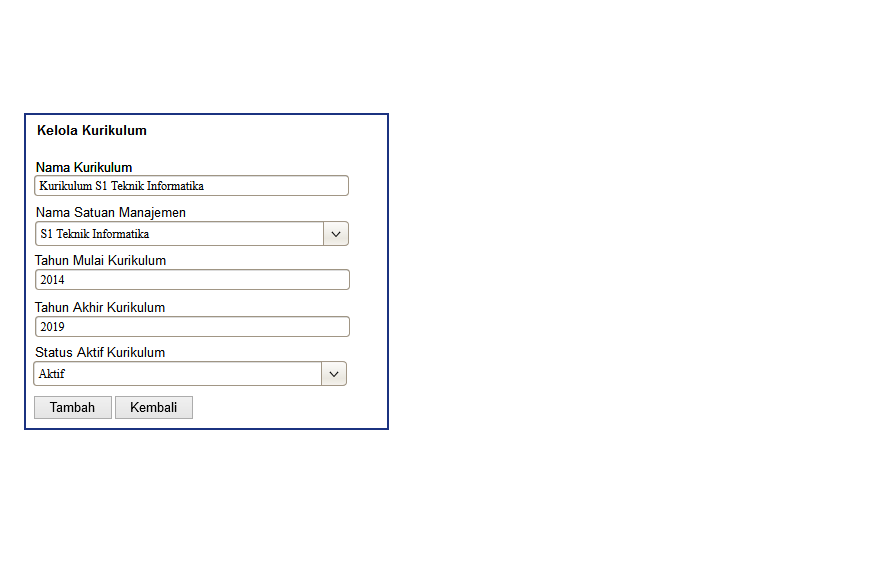


Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Kurikulum

Kesamaan yang terlihat pada seluruh rancangan antar muka dalam menampilkan data atau disebut *datatable*, akan dijelaskan pada Tabel 3. 15 Penjelasan Antar Muka Menampilkan Kurikulum.

Tabel 3. Penjelasan Antar Muka Menampilkan Kurikulum

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *datatableKurikulum* | *Table* | Menampil-kan data kurikulum. | *Table* |
| 2 | *editButton* | *Button* | Tombol aksi memperba-harui kurikulum. | *ButtonClick* |
| 3 | *deleteButton* | *Button* | Tombol aksi untuk melakukan non-aktif masa berlaku kurikulum di suatu satuan manajemen. | *ButtonClick* |
| 4 | *filterKurikulum* | *Drop-down* | *Input* untuk melihat data yang aktif dan non-aktif. | *String* |
| 5 | *addButton* | *Button* | Tombol aksi untuk menambah-kan kurikulum. | *ButtonClick* |
| 6 | *searchBar* | *Text* | *Input* untuk mencari data dalam *datatable.* | *Table* |



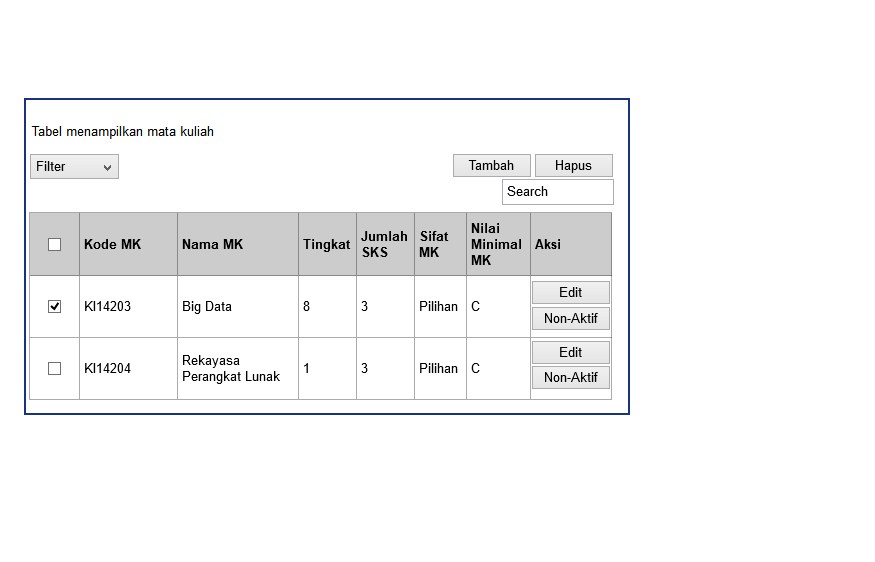
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Kurikulum

Tabel 3. Penjelasan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Kurikulum

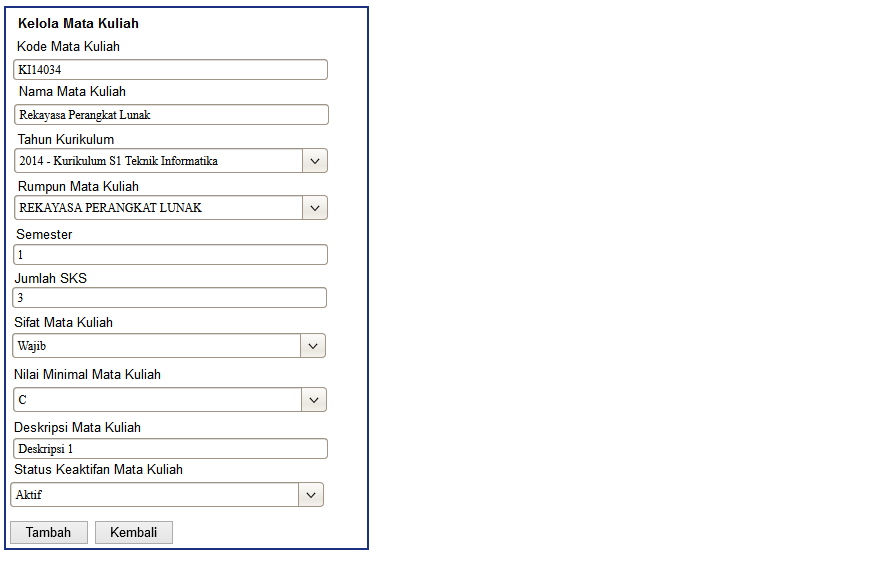
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *namaKurikulum* | *Text* | *Input* nama kurikulum. | *String* |
| 2 | *namaSatMan* | *Drop-down* | *Input* nama satuan manajemen. | *String* |
| 3 | *thnMulai* | *Text* | *Input* tahun mulai kurikulum. | *String* |
| 4 | *thnAkhir* | *Text* | *Input* tahun akhir kurikulum. | *String* |
| 5 | *statusAktif* | *Drop-down* | *Input* status berlakunya suatu kurikulum | *String* |
| 6 | *saveButton* | *Button* | Tombol aksi untuk menyimpan kurikulum | *ButtonClick* |

### Halaman Antar Muka Mata Kuliah

Halaman ini digunakan untuk kasus penggunaan mengelola mata kuliah. Pada halaman ini terdapat daftar mata kuliah yang sudah ada dan pengguna dapat menambahkan atau memperbaharui mata kuliah. Halaman prasyarat mata kuliah akan menampilkan prasyarat mata kuliah dan pengguna dapat menambahkan atau memperbaharui prasyarat suatu mata kuliah. Halaman mata kuliah untuk satuan manajemen menampilkan mata kuliah dengan satuan manajemen tempat pelaksanaan mata kuliah tersebut. Pada halaman ini pun dapat memperbaharui dan menambahkan mata kuliah prasyarat. Halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 29 Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah dan Gambar 3. 30 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Mata Kuliah. Pengelolaan mata kuliah prasyarat terdapat pada Gambar 3. 31 Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah Prasyarat dan Gambar 3. 32 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Mata Kuliah Prasyarat. Pengelolaan mata kuliah untuk satuan manajemen terdapat pada Gambar 3. 33 Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah untuk Satuan Manajemen dan Gambar 3. 34 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Mata Kuliah untuk Satuan Manajemen.



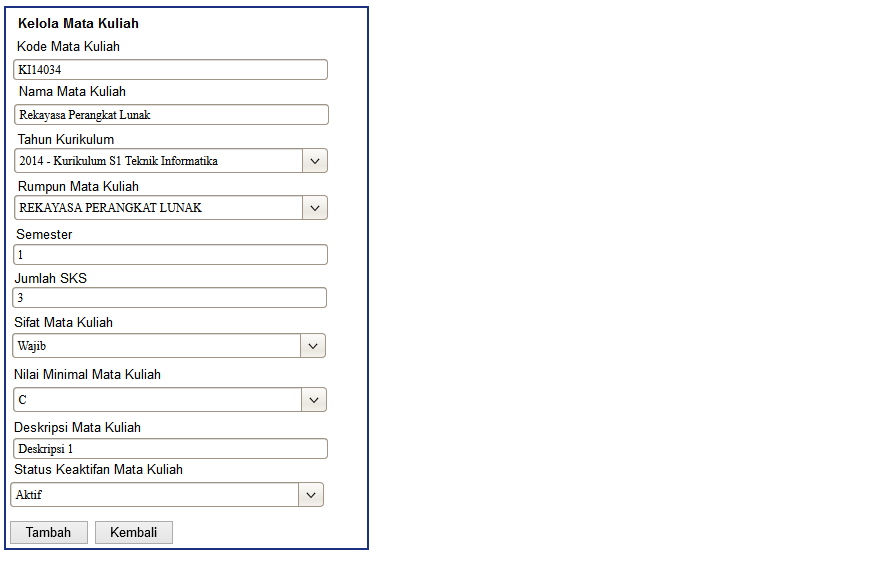
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah



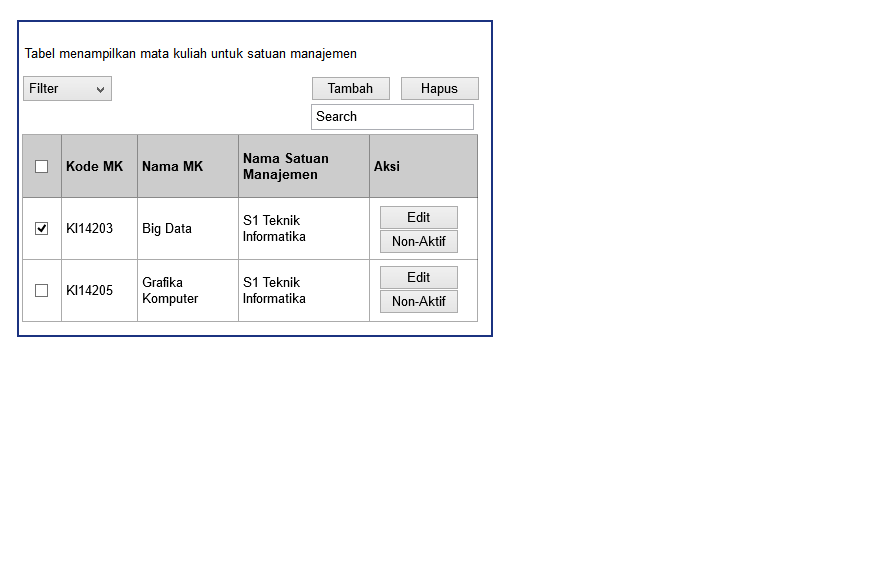
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Mata Kuliah

### 

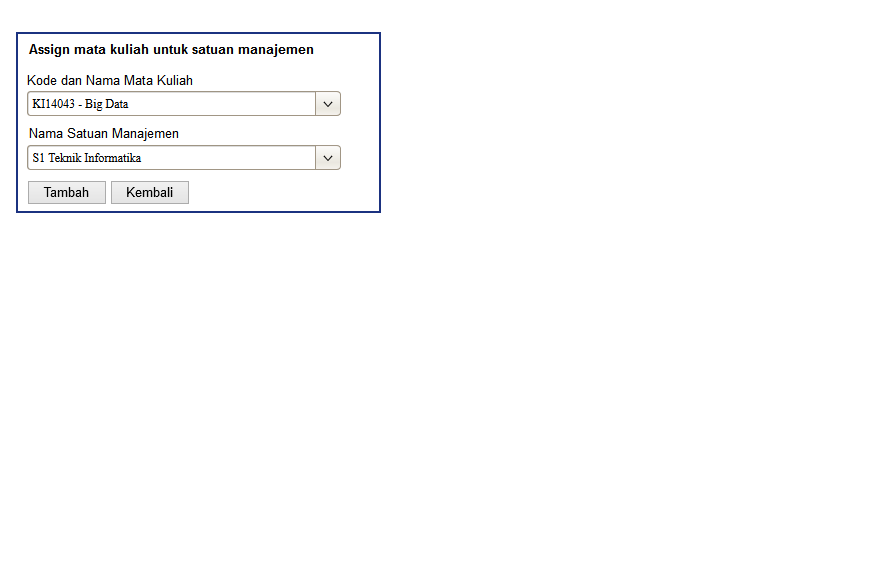
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah Prasyarat



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Mata Kuliah Prasyarat



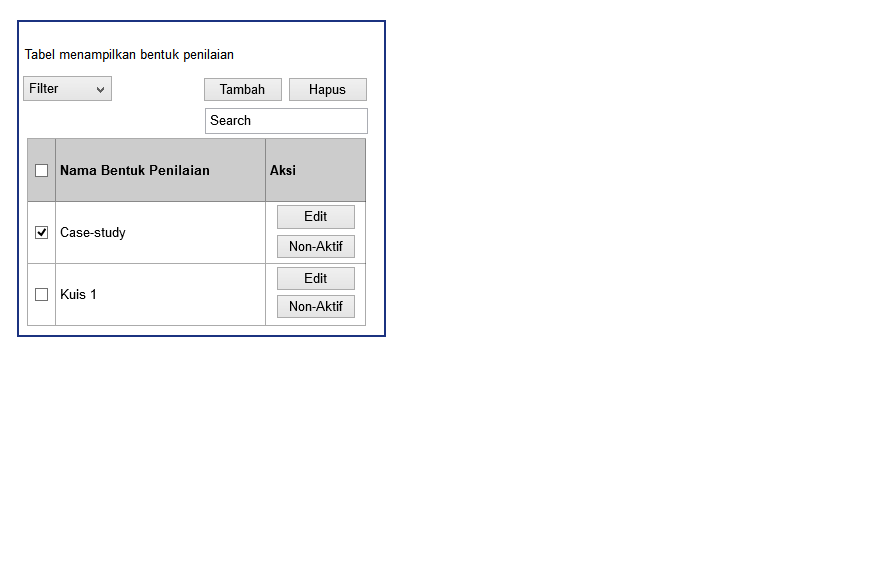
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Mata Kuliah untuk Satuan Manajemen



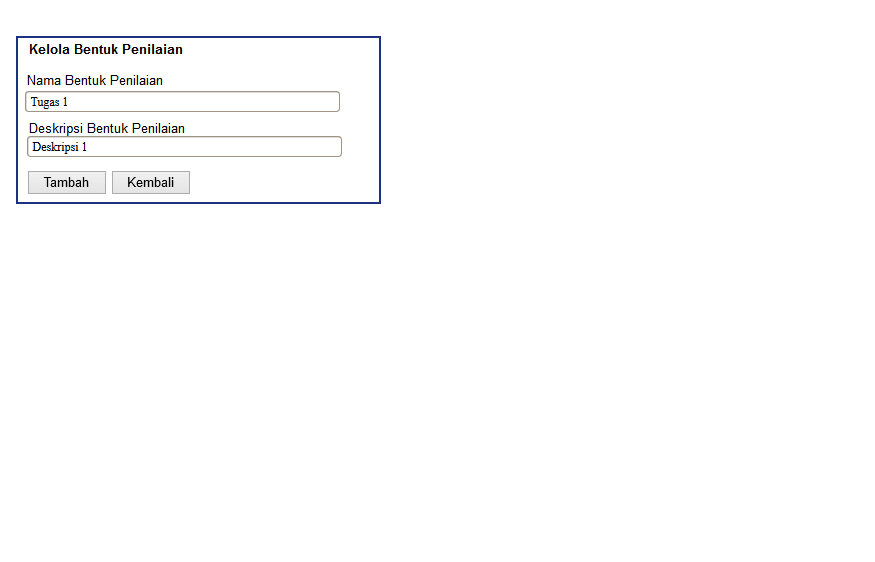
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Mata Kuliah untuk Satuan Manajemen

#### Halaman Antar Muka Bentuk Penilaian

Halaman ini digunakan untuk kasus penggunaan mengelola bentuk penilaian yang akan digunakan saat rencana pembelajaran per mingguan. Pada halaman ini terdapat daftar bentuk penilaian yang sudah ada dan dapat memperbaharui, serta menambahkan bentuk penilaian. Halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 35 Rancangan Antar Muka Menampilkan Bentuk Penilaian dan Gambar 3. 36 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Bentuk Penilaian.



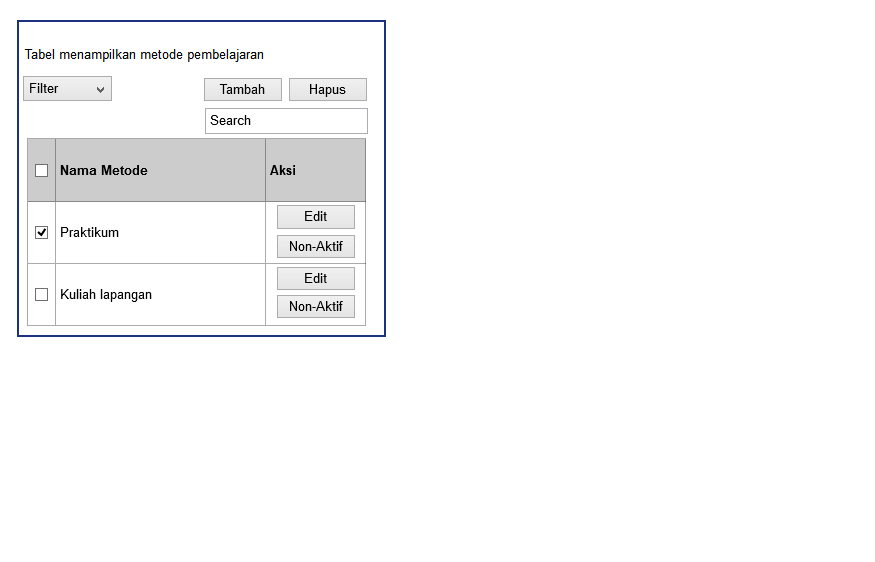
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Bentuk Penilaian



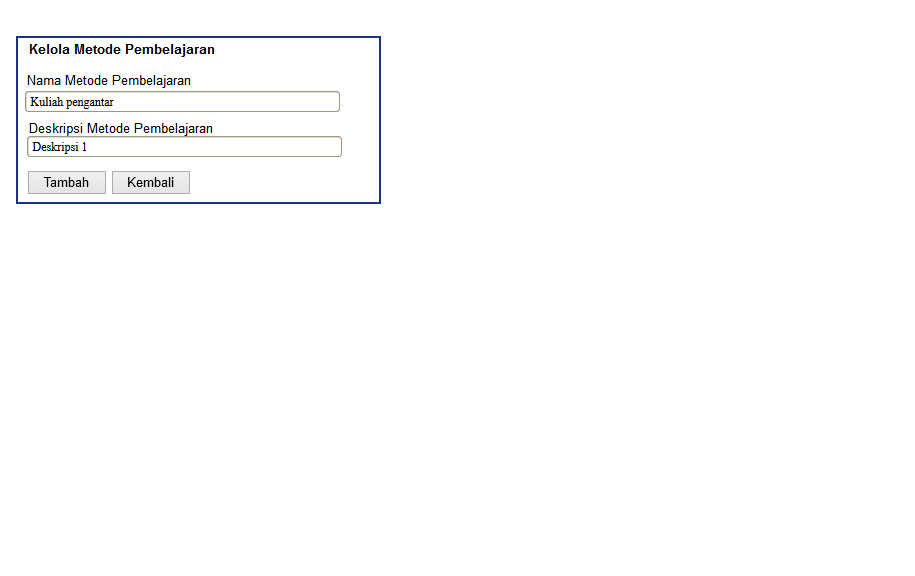
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Bentuk Penilaian

#### Halaman Antar Muka Metode Pembelajaran

Halaman ini digunakan untuk metode pembelajaran yang akan digunakan saat rencana pembelajaran per mingguan. Pada halaman ini terdapat daftar metode pembelajaran yang sudah ada. Pada halaman ini pun dapat memperbaharui dan menambahkan metode pembelajaran. Halaman dapat dilihat pada Gambar 3. 37 Rancangan Antar Muka Menampilkan Metode Pembelajaran dan Gambar 3. 38 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Metode Pembelajaran.



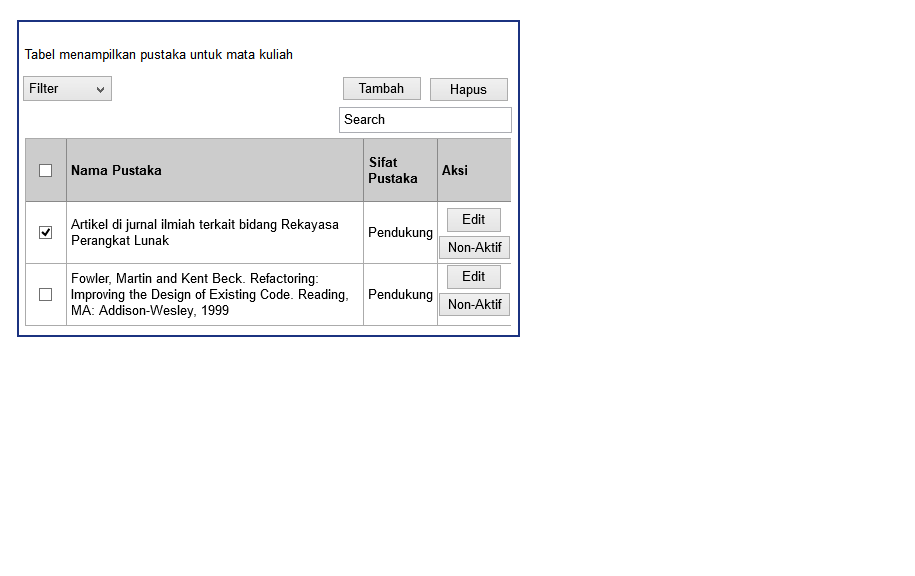
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Metode Pembelajaran



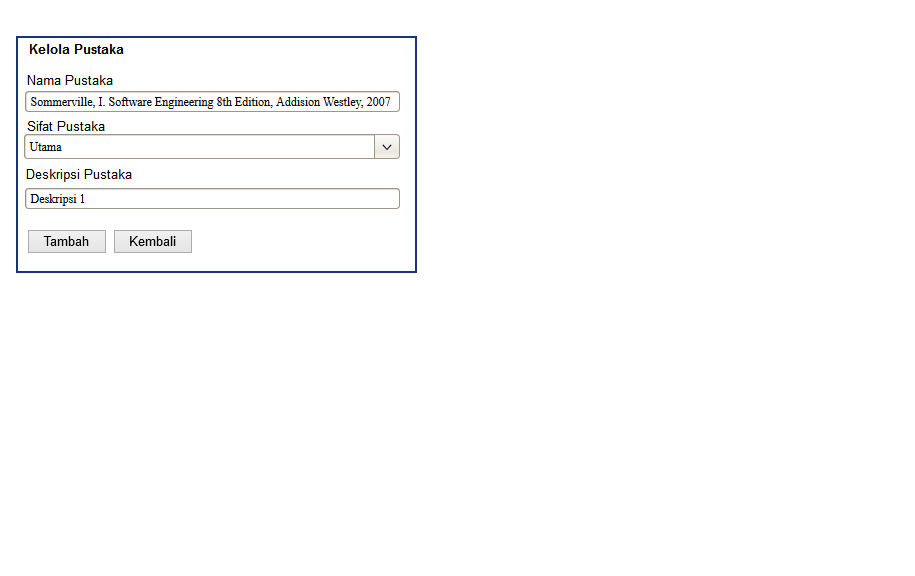
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Metode Pembelajaran

#### Halaman Antar Muka Pustaka Mata Kuliah

Halaman ini digunakan untuk pengelolaan pustaka mata kuliah yang akan digunakan saat pembuatan silabus. Pada halaman ini terdapat daftar pustaka yang ada dan terdapat pula halaman untuk menambahkan dan memperbaharui pustaka mata kuliah. Halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 39 Rancangan Antar Muka Menampilkan Pustaka Mata Kuliah dan Gambar 3. 40 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Pustaka Mata Kuliah.



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Pustaka Mata Kuliah



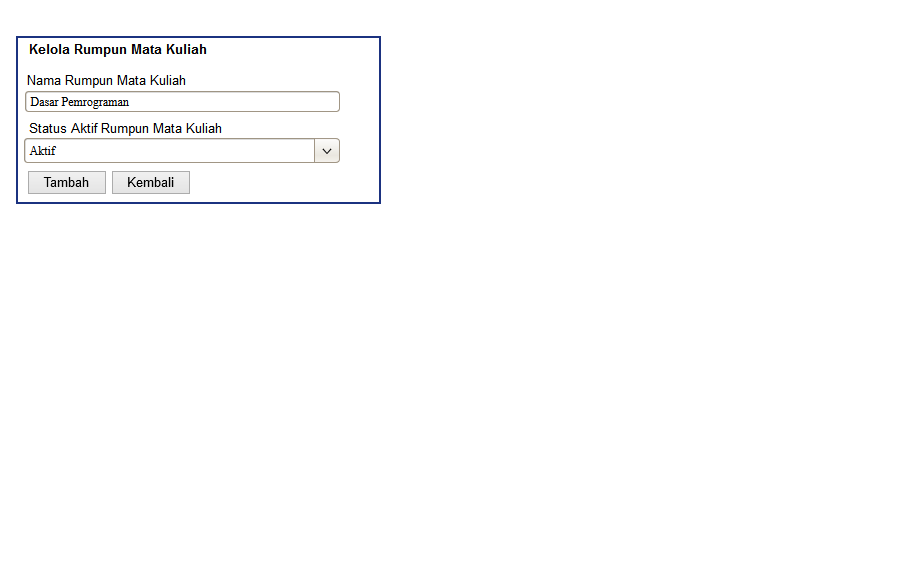
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Pustaka Mata Kuliah

#### Halaman Antar Muka Rumpun Mata Kuliah

Halaman ini digunakan untuk pengelolaan rumpun mata kuliah yang akan digunakan saat menambahkan mata kuliah. Pada halaman ini terdapat daftar rumpun mata kuliah dan pengelolaannya berupa menambahkan dan memperbaharui rumpun mata kuliah. Halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 41 Rancangan Antar Muka Menampilkan Rumpun Mata Kuliah dan Gambar 3. 42 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Rumpun Mata Kuliah.



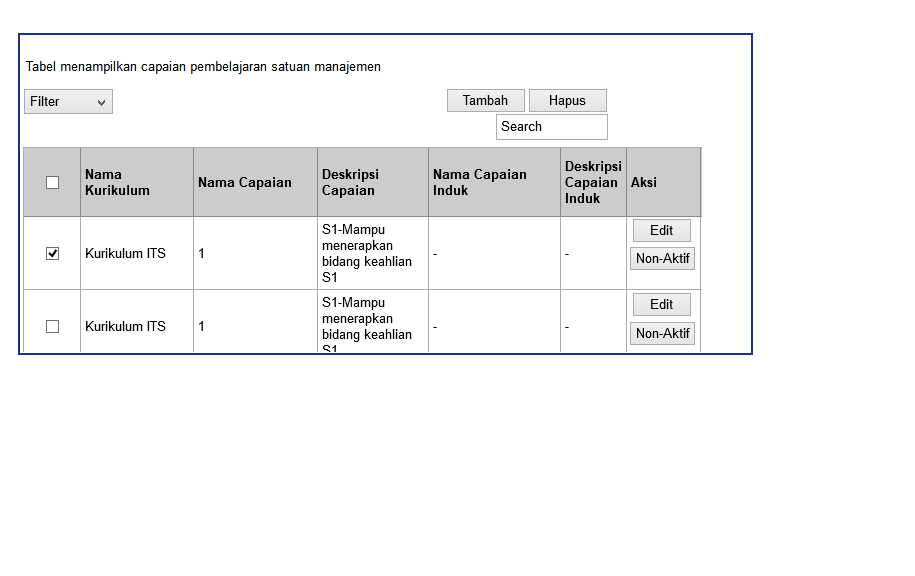
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Rumpun Mata Kuliah



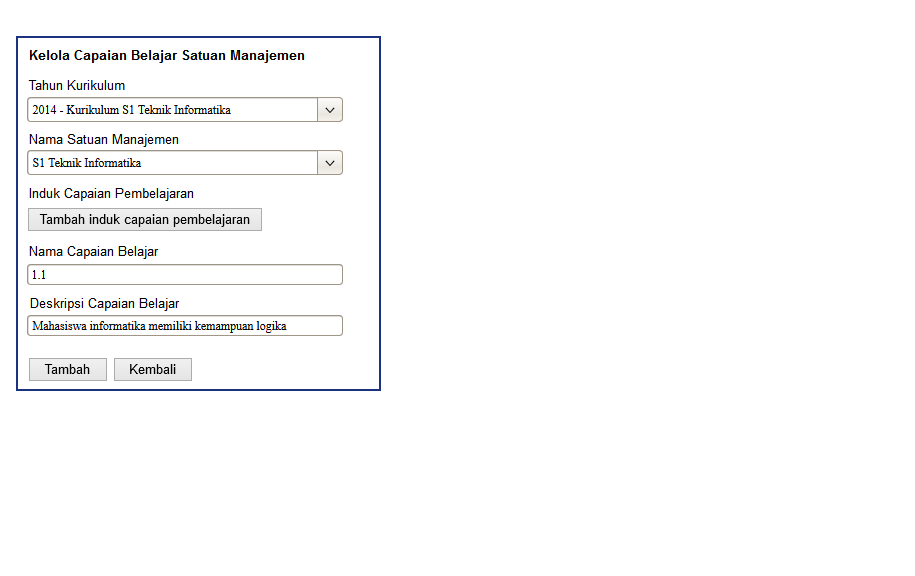
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Rumpun Mata Kuliah

#### Halaman Antar Muka Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

Halaman ini digunakan untuk pengelolaan capaian pembelajaran satuan manajemen yang digunakan untuk penerapan capaian pembelajaran mata kuliah. Capaian pembelajaran satuan manajemen memberikan informasi berupa persebaran capaian pembelajaran dari satuan manajemen tingkat pusat hingga tingkat terendah, seperti program studi/jurusan. Halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 43 Rancangan Antar Muka Menampilkan Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen dan Gambar 3. 44 Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen.



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

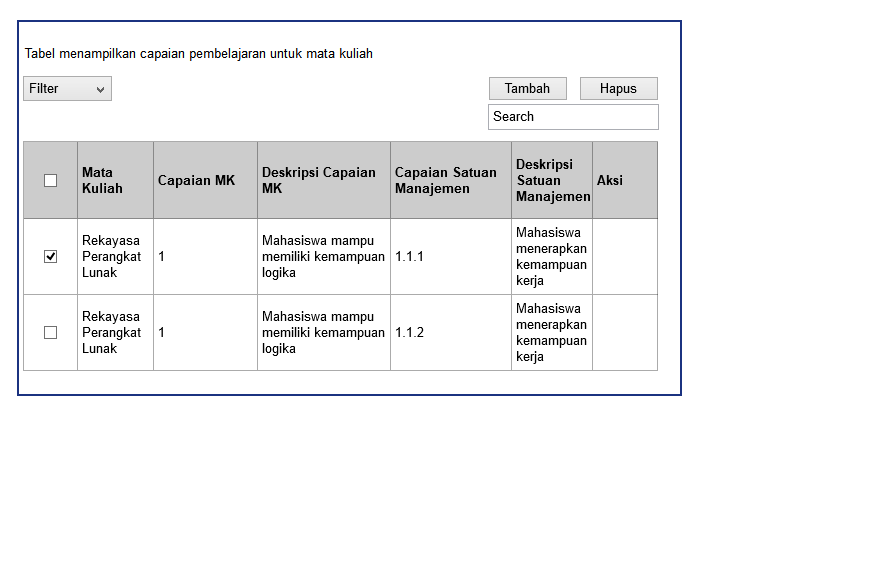


Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambahkan dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Satuan Manajemen

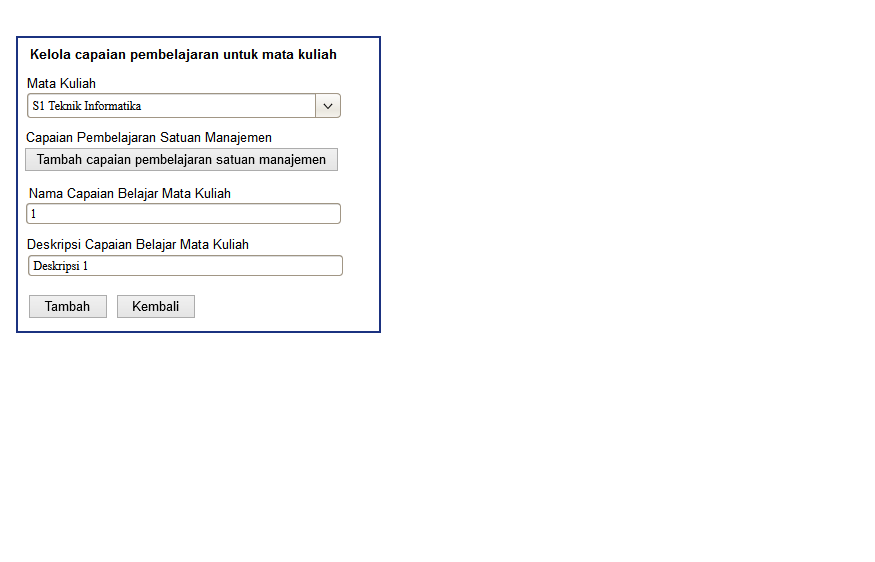
<…insert gambar modal yang di PC…>

#### Halaman Antar Muka Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

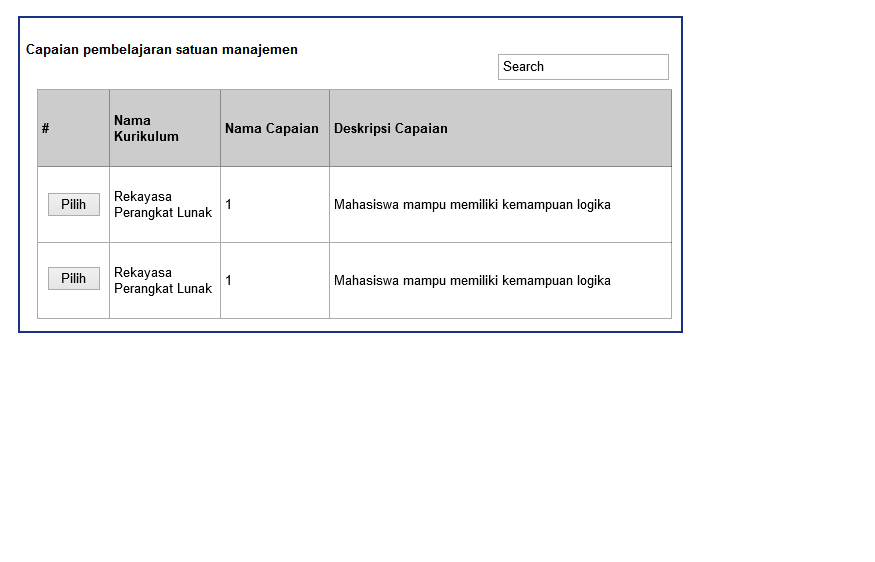
Halaman ini digunakan untuk pengelolaan capaian pembelajaran mata kuliah. Capaian pembelajaran mata kuliah mengambil capaian pembelajaran satuan manajemen untuk memberikan informasi bahwa mata kuliah mendukung capaian satuan manajemen tertentu. Halaman ini juga mengatur pengelolaan capaian pembelajaran mata kuliah berupa menambahkan dan memperbaharui capaian. Halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 45 Rancangan Antar Muka Menampilkan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah dan Gambar 3. 46 Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah. Adapun penggunaan *modal* diperlukan untuk memilih capaian pembelajaran satuan manajemen yang terdapat pada Gambar 3. 47 Rancangan *Modal* Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah.



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah



Gambar 3. Rancangan *Modal* Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

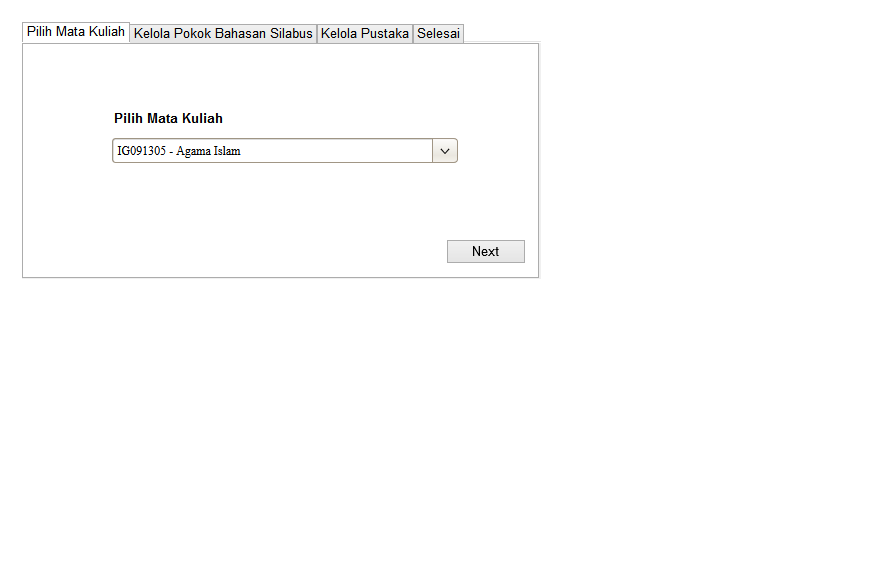
Tabel 3. Penjelasan *Modal* Antar Muka Menambah dan Memperbaharui Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *datatableCapPemb-SatMan* | *Table* | Menampil-kan data capaian pembelajaran satuan manajemen. | *Table* |
| 2 | *pilihButton* | *Button* | Tombol aksi memilih capaian belajar satuan manajemen | *ButtonClick* |
| 3 | *searchBar* | *Text* | *Input* untuk mencari data dalam *datatable.* | *Table* |

#### Halaman Antar Muka Silabus

Halaman ini digunakan untuk pengelolaan silabus mata kuliah. Halaman dibuat dalam bentuk *wizard*, sehingga harus menuntaskan proses pertama dahulu untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya. Proses pertama merupakan pemilihan mata kuliah yang akan dibuat silabus. Setelah silabus ditambahkan, halaman antar muka akan menampilkan pokok bahasan jika silabus sudah pernah dibuat atau menampilkan isian pokok bahasan jika silabus masih kosong.

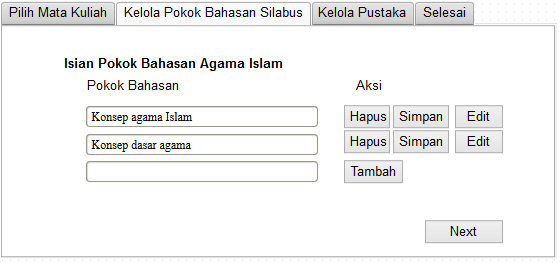
Pokok bahasan yang merupakan wujud proses untuk mencapai capaian pembelajaran mata kuliah, aplikasi mengharuskan pengguna untuk memetakan capaian pembelajaran mata kuliah pada pokok bahasan yang sudah diisikan. Setelah pengguna memilih dan telah menyimpan capaian pembelajaran mata kuliah untuk tiap-tiap pokok bahasan, antar muka akan meminta mengisi pustaka untuk mata kuliah tersebut. Rancangan antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 48 Rancangan Antar Muka Menambah Silabus Berdasarkan Mata Kuliah, Gambar 3. 49 Rancangan Antar Muka Menambah Silabus Berdasarkan Mata Kuliah, Gambar 3. 50 Rancangan *Modal* Antar Muka Menambah Capaian Pembelajaran Mata Kuliah untuk Pokok Bahasan pada Silabus dan Gambar 3. 51 Rancangan Antar Muka Menambah Pustaka pada Silabus.



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah Silabus Berdasarkan Mata Kuliah

Tabel 3. Penjelasan Antar Muka Menambah Silabus Berdasarkan Mata Kuliah

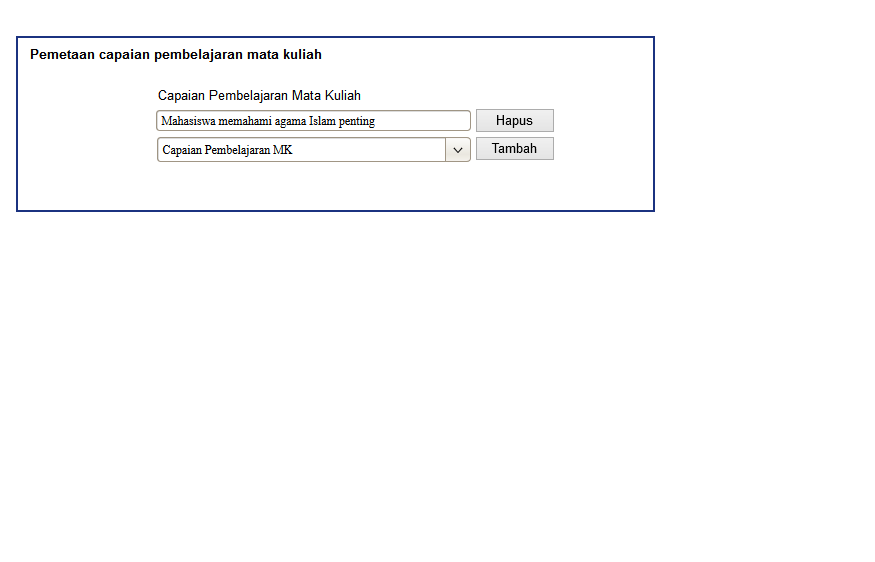
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *listMK* | *Drop-down* | *Input* memilih data mata kuliah. | *Text* |
| 2 | *nextButton* | *Button* | Tombol aksi untuk navigasi ke halaman berikutnya dan mengecek silabus pada mata kuliah. | *ButtonClick* |



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah Pokok Bahasan

Tabel 3. Penjelasan Antar Muka Menambah Pokok Bahasan

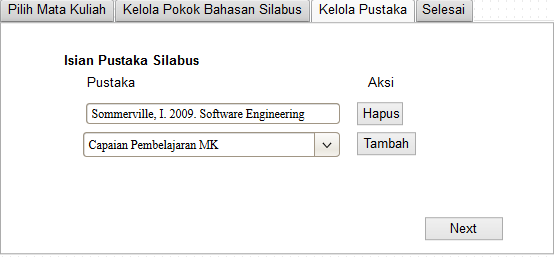
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *pokokBahasanText* | *Text* | *Input* pokok bahasan. | *String* |
| 2 | *deleteButton* | *Button* | Tombol aksi untuk menghapus pokok bahasan. | *ButtonClick* |
| 3 | *saveButton* | *Button* | Tombol aksi untuk menyimpan hasil perbaharui pokok bahasan. | *ButtonClick* |
| 4 | *editButton* | *Button* | Tombol aksi untuk menampilkan capaian pembelajaran mata kuliah yang dipilih | *ButtonClick* |
| 5 | *nextButton* | *Button* | Tombol aksi untuk navigasi ke halaman berikutnya dan mengecek silabus pada mata kuliah. | *ButtonClick* |



Gambar 3. Rancangan *Modal* Antar Muka Menambah Capaian Pembelajaran Mata Kuliah untuk Pokok Bahasan pada Silabus

Tabel 3. Penjelasan Antar Muka Menambah Capaian Pembelajaran Mata Kuliah untuk Pokok Bahasan pada Silabus

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *listCapPembMK* | *Drop-down* | *Input* memilih capaian pembelajaran mata kuliah. | *Text* |
| 2 | *deleteButton* | *Button* | Tombol aksi untuk menghapus capaian pembelajaranmata kuliah. | *ButtonClick* |
| 3 | *addButton* | *Button* | Tombol aksi utuk menambah capaian pembelajaran mata kulia | *ButtonClick* |



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah Pustaka pada Silabus

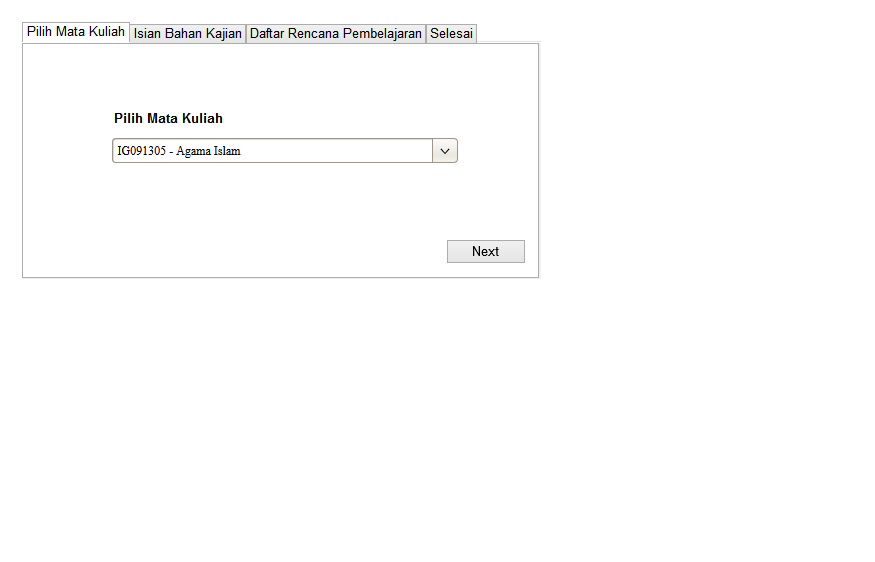
Tabel 3. Penjelasan Antar Muka Menambah Pustaka pada Silabus

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *listPustakaMK* | *Drop-down* | *Input* memilih pustaka mata kuliah. | *Text* |
| 2 | *addButton* | *Button* | Tombol aksi untuk menambah pustaka. | *ButtonClick* |
| 3 | *nextButton* | *Button* | Tombol aksi untuk navigasi ke halaman berikutnya. | *ButtonClick* |

#### Halaman Antar Muka Rencana Pembelajaran Per Minggu

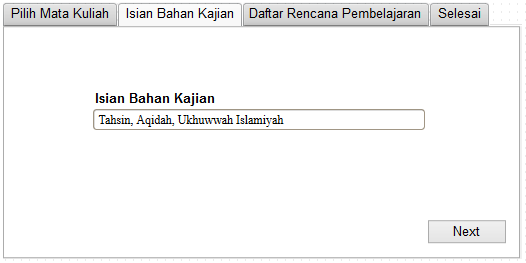
Halaman ini digunakan untuk pengelolaan rencana pembelajaran mata kuliah. Halaman dibuat dalam bentuk *wizard*, sehingga harus menuntaskan proses pertama dahulu untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya. Proses pertama merupakan pemilihan mata kuliah yang sudah ada silabusnya. Jika pengguna memilih mata kuliah yang belum memiliki silabus, pengguna akan diberi peringatan untuk mengisi silabus terlebih dahulu. Setelah pengecekan silabus, halaman antar muka akan menampilkan isian bahan kajian. Selanjutnya, pengisian rencana pembelajaran per minggu yang dilakukan dengan memilih tombol tambah. Isian rencana pembelajaran terdiri dari 2 proses, yaitu pengisian formulir rencana pembelajaran per mingguan dan memilih materi pembelajaran yang sudah dicantumkan di silabus sebelumnya.

Rancangan halaman antar muka dapat dilihat pada Gambar 3. 52 Rancangan Antar Muka Mencari Silabus Berdasarkan Mata Kuliah yang Dipilih, Gambar 3. 53 Rancangan Antar Muka Menambah Bahan Kajian pada Rencana Pembelajaran, Gambar 3. 54 Rancangan Antar Muka Menampilkan Rencana Pembelajaran Per Minggu, Gambar 3. 55 Rancangan*Modal* AntarMukaIsian Rencana Pembelajaran Per Minggu dan Gambar 3. 56 Rancangan*Modal* Antar Muka Memilih Materi Pembelajaran untuk Pertemuan.

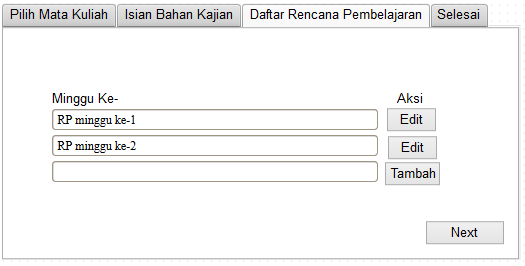


Gambar 3. Rancangan Antar Muka Mencari Silabus Berdasarkan Mata Kuliah yang Dipilih

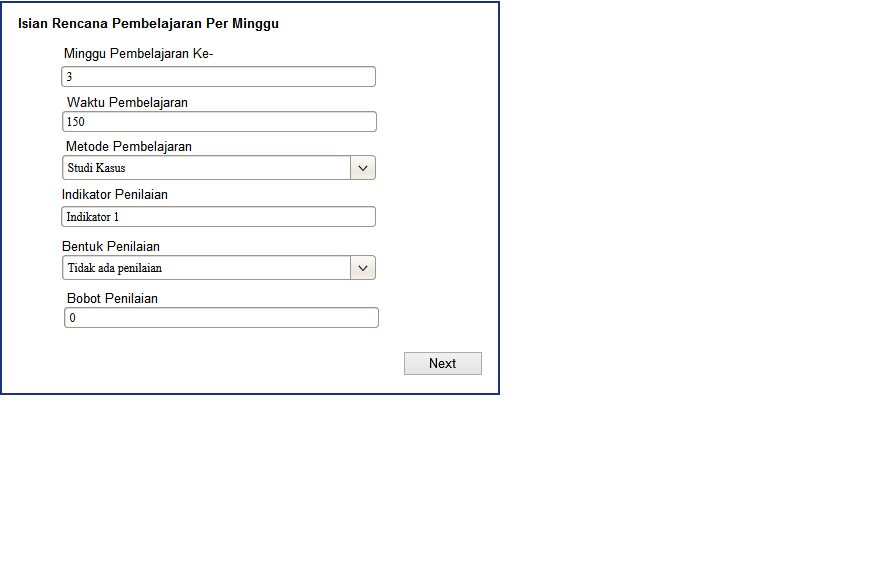
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Atribut Antarmuka | Jenis Atribut | Kegunaan | Jenis Masukan/Ke-luaran |
| 1 | *listMK* | *Drop-down* | Iinpt untuk memilih mata kuliah yang memiliki sialbus |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |



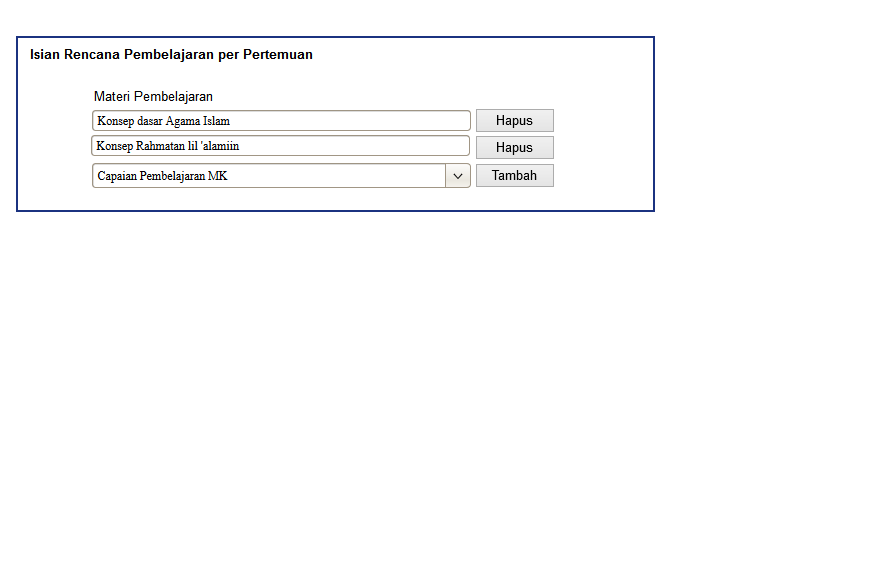
Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menambah Bahan Kajian pada Rencana Pembelajaran



Gambar 3. Rancangan Antar Muka Menampilkan Rencana Pembelajaran Per Minggu



Gambar 3. Rancangan *Modal* Antar Muka Isian Rencana Pembelajaran Per Minggu



Gambar 3. Rancangan *Modal* Antar Muka Memilih Materi Pembelajaran untuk Pertemuan

#### Halaman Antar Muka Menampilkan Silabus

Halaman ini digunakan untuk menampilkan silabus dengan memilih terlebih dahulu mata kuiah. Tampilan laporan silabus terdiri dari

## Preprocessing

Dalam mengawali proses pengerjaan program, maka harus disiapkan terlebih dahulu data yang akan digunakan dalam proses pengerjaan. *Preprocessing* adalah tahapan yang penting untuk dilakukan. Pada tugas akhir kali ini, tahap *preprocessing* yang dilakukan adalah normalisasi dan reduksi dimensi fitur.

### Normalisasi

Normalisasi yang dilakukan adalah normalisasi *gaussian* atau standardisasi. Hal ini membuat data berdistribusi normal (0,1). Perhitungan nilai normalisasi menggunakan persamaan 2.7.

### Reduksi Dimensi Atribut

Dataset kanker *colon* mempunyai dimensi fitur yang besar, yaitu 2000 atribut. Besarnya dimensi fitur tentu akan sangat mempengaruhi kecepatan (*running time*) dalam proses pengolahan data. Oleh karena itu, perlu dilakukan reduksi dimensi fitur.

*Principal Component Analysis* (PCA) yaitu metode yang dapat mentransformasikan fitur ke dimensi lain dengan menghitung tingkat kepentingan informasi yang akan diambil. Sebelum melakukan PCA, data harus distandardisasi terlebih dahulu karena akan mempengaruhi nilai eigen yang dihasilkan. Jumlah nilai eigen yang terbentuk dari proses PCA harus sama dengan jumlah atribut. Standardisasi dilakukan untuk menghilangkan efek dominasi varians suatu variabel terhadap varaibel lain.

Pengerjaan normalisasi dan reduksi dimensi atribut menggunakan *library* matlab, dimana masukan dalam proses ini adalah matriks data kanker *colon. Pseudocode* PCA dapat dilihat pada Gambar 3.57.

|  |  |
| --- | --- |
| Masukan | Matriks data kanker *colon* |
| Keluaran | Data yang telah distandardisasi, nilai loading, nilai eigen, skor komponen, varians terjelaskan |
| * 1. data = data kanker *colon*   2. dataNormal = standardisasi(data)   3. [COEFF,SCORE,LATENT] = princomp(dataNormal)   4. varTerjelaskan = cumsum(LATENT) / sum(LATENT) | |

*Gambar 3.57. Pseudocode Principal Component Analysis*

COEFF menunjukkan nilai loading, SCORE menunjukkan nilai skor komponen, dan LATENT menunjukkan nilai eigen yang dihasilkan.

Dari nilai eigen yang dihasilkan, dapat dihitung nilai varians yang terjelaskan dari sejumlah fitur baru yang diambil tersebut. Pada tugas akhir kali ini, diambil fitur sejumlah total varians terjelaskan >= 99.98% yang menurut skala Kaiser-mayor olkin data tersebut berkriteria sangat baik. Oleh karena itu, atribut yang awalnya berjumlah 2000 artribut disusutkan menjadi 61 atribut. Hanya 61 atribut ini sajalah yang akan terus digunakan untuk tahapan selanjutnya.

## *Processing*

Pada bagian ini dijelaskan *pseudocode* dari metode *Genetic Algorithm* (GA). Metode GA mempunyai 6 fungsi utama, yaitu fungsi*generate* kromosom, fungsi menghitung *fitness value,* fungsi seleksi, fungsi *crossover,* dan fungsi mutasi. Penerapan algoritma GA ini menggunakan bahasa pemrogramanJava.

### Fungsi *Generate* Kromosom

Fungsi *generate* kromosom adalah fungsi pertama dalam algoritma genetik. Kromosom direpresentasikan dalam bilangan biner seukuran banyaknya fitur, yaitu 61 atribut. Atribut yang bernilai 1 akan digunakan untuk perhitungan selanjutnya, sedangkan atribut yang bernilai 0 tidak akan digunakan.

Selain itu, kromosom juga direpresentasikan dengan sebuah nilai sebagai parameter k pada *K-Means. Generate* bit dan nilai kromosom menggunakan fungsi yang sudah disediakan Java, yaitu Math.Random()*.* Representasi kromosom yang digunakan pada tugas akhir kali ini ditunjukkan pada Gambar 3.58.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | .. | .. | 1 | 3 |

Bilangan biner berukuran banyaknya atribut

Parameter nilai *k*

*Gambar 3.58. Representasi Kromosom*

Input dari fungsi ini merupakan informasi banyaknya atribut hasil reduksi dimensi fitur oleh PCA, batas minimal dan maksimal parameter nilaiK untuk *K-Means*. Untuk inisialisasi awal, akan di-*generate* sebanyak 100 individu. *Pseudocode* fungsi *generate* kromosom dapat dilihat pada Gambar 3.59.

|  |  |
| --- | --- |
| Masukan | Informasi banyaknya atribut, batas minimal, dan maksimal parameter nilai *k* |
| Keluaran | Representasi kromosom sesuai dengan *Gambar 3.58* |
| * 1. individu = new byte[dimensi fitur]   2. for(int i=0; i<individu.length; i++)   3. individu[i] = *generate* bit   4. end for   5. int k = batas maksimal parameter nilai k   6. nilaiK = *generate* k | |

*Gambar 3.59. Pseudocode Fungsi Generate Kromosom*

### Fungsi Menghitung *Fitness Value*

Fungsi menghitung *fitness value* adalah fungsi untuk menghitung nilai *fitness* sebuah individu. Di dalam fungsi inilah letak implementasi algoritma *K-Means* dan *K-Nearest Neighbor.* Nilai *fitness* yang digunakan adalah nilai akurasi dari algoritma *K-Nearest Neighbor.* Data *training* akan dipisah antara label positif dan negatif kanker, yang kemudian masing-masing kelompok akan dikenakan algoritma *K-Means.* Data akan dikelompokkan sebanyak nilaiK kelompok. Pemisahan ini bertujuan untuk pemberian label data *testing* untuk evaluasi keakuratan prediksi kelas nantinya. Setelah terbentuk kelompok-kelompok, data *testing* akan dihitung jarak (atau nilai *disimilarity*) terhadap kelompok data *training*. Data *testing* dengan nilai jarak paling kecil atau kemiripan paling besar akan dilabeli dengan label kelompok tersebut. Jarak data *testing* dengan data *training* dihitung menggunakan *Euclidian Distance* seperti pada persamaan 2.1.

**Data yang belum diketahui labelnya**

**Dihitung kemiripannya dengan antar klaster**

**Klaster**

**1**

**Klaster**

**2**

**Klaster**

**3**

**Klaster**

**n**

**Kumpulan data *training* berlabel negatif**

**Klaster**

**1**

**Klaster**

**2**

**Klaster**

**3**

**Klaster**

**n**

**Kumpulan data *training* berlabel positif**

*Gambar 3.60. Ilustrasi Implementasi Algoritma K-means dan K-nearest Neighbor pada Fungsi Menghitung Fitness Value*

**Data yang sudah diketahui labelnya**

Gambar 3.60. adalah ilustrasi implementasi algoritma *K-Means* dan *K-Nearest Neighbor* pada fungsi menghitung *fitness value*. Data yang telah dilabeli akan dihitung keakuratan prediksi kelasnya. Akurasi dihitung menggunakan rumus:

(3.1)

Di mana *True Positive* adalah jumlah data yang diklasifikasikan dengan tepat.

Input atau masukan pada fungsi ini berupa data *training* yang disimpan dalam *Arraylist* bertipe *Double[],* kromosom seperti Gambar 3.58, dan data *testing* yang juga disimpan dalam *Arraylist* bertipe *Double[]*. *Pseudocode* fungsi menghitung *fitness value* dapat dilihat pada Gambar 3.61.

|  |  |
| --- | --- |
| Masukan | Data *training*, kromosom, dan data *testing* |
| Keluaran | Akurasi |
| 1. for(int i=0; i<nilaiK; i++) 2. centroid[i] = *generate centroid* 3. Menyimpan data c*entroid* 4. end for 5. do 6. Hitung *Euclidian distance* antara data *training* dengan *centroid* 7. Kelompokkan data ke-n dalam *cluster* k sesuai dengan hasil *Euclidian distance* terkecil 8. Update rata-rata *centroid* masing-masing *cluster* 9. until data dalam *cluster* k tetap 10. for(int i=0; i<jumlah data *testing*;i++) 11. Hitung similarity 12. Labeli data *testing* dengan label kelompok yang memilki nilai similarity terbesar 13. end for 14. return akurasi | |
| ***Gambar 3.61. Pseudocode Fungsi Menghitung Fitness Value*** | |

### Fungsi Seleksi

Fungsi seleksi yang digunakan adalah teknik *Elitism,* di mana akan dilakukan pengurutan semua individu dari yang mempunyai nilai akurasi terbesar hingga terkecil. Populasi yang mempunyai nilai akurasi 50 terbesar akan terpilih untuk diikutsertakan pada proses generasi selanjutnya. Proses ini menjamin tidak akan ada solusi yang lebih buruk. Solusi yang didapatkan pada tiap proses nantinya adalah solusi yang sama atau lebih baik dari solusi terbaik sebelumnya. Hal ini tentu saja akan menjamin tersedianya kromosom berkualitas baik untuk generasi selanjutnya. *Pseudocode* fungsi seleksidapat dilihat pada Gambar 3.62.

|  |  |
| --- | --- |
| Masukan | Seluruh individu |
| Keluaran | 50 individu terbaik |
| 1. Hitung nilai akurasi setiap individu 2. Urutkan dari terbesar hingga terkecil 3. Pilih 50 individu terbaik untuk diikutsertakan pada proses selanjutnya | |

***Gambar 3.62.*** ***Pseudocode Fungsi Seleksi***

### Fungsi *Crossover*

Fungsi *crossover*adalah fungsi yang digunakan untuk menghasilkan keturunan baru melalui kawin silang (*crossover*). Dalam fungsi ini, akan dipilih dua individu random sebagai *parent.* Dua *parent* ini memiliki dua kemungkinan, yaitu dikenakan kawin silang dan tidak dikenakan kawin silang. Keputusan untuk dikenakan atau tidak dikenakan berdasarkan pada nilai random [0,1] dan batas *threshold* kawin silang (*crossover rate*). Digunakan *crossover rate* bernilai 0.7. Tipe kawin silang yang digunakan adalah *two-point crossover,* dimana akan dipilih secara random titik awal dan titik akhir bagian dari individu yang dikenakan kawin silang. Ilustrasi *two-point crossover* telah ditunjukkan pada **Error! Reference source not found.**. *Pseudocode* fungsi c*rossover*dapat dilihat pada Gambar 3.63.

|  |  |
| --- | --- |
| Masukan | Dua individu sebagai *parent, a*ngka random [0,1] |
| Keluaran | Dua individu baru hasil kawin silang |
| 1. for(int i=0; i<maxIndividu; i++) 2. *Generate* nilai [0,1] 3. if(nilai<*crossover rate*) 4. Tidak terjadi kawin silang 5. Dua individu baru = *parent* 6. else 7. Random bit keberapa yang akan dikenakan kawin silang 8. Dua individu baru = dua individu hasil kawin silang 9. end for | |

*Gambar 3.63. Pseudocode Fungsi Crossover*

### Fungsi Mutasi

Fungsi mutasiadalah fungsi yang digunakan untuk menghasilkan keturunan baru melalui mutasi individu. Akan dilakukan pengacakan nilai secara random [0,1] untuk memutuskan apakah sebuah individu dikenakan mutasi atau tidak. Apabila nilai yang keluar lebih kecil dari threshold mutasi (*mutation rate*), maka individu tidak akan dimutasi, begitu pula sebaliknya. Nilai *mutation rate* yang digunakan adala 0.1 dengan tipe mutasi yang dilakukan adalah *bit inversion*. Ilustrasi *bit inversion* telah ditunjukkan pada **Error! Reference source not found.**. *Pseudocode* fungsi mutasidapat dilihat pada Gambar 3.64. dan Gambar 3.64.

|  |  |
| --- | --- |
| Masukan | Individu hasil kawin silang*, a*ngka random [0,1] |
| Keluaran | Dua individu baru hasil mutasi |
| 1. for(int i=0; i<maxPopulation; i++) 2. *Generate* nilai [0,1] 3. if(nilai<*mutation rate*) 4. Tidak terjadi mutasi 5. Individu baru = *parent* | |

*Gambar 3.64. Pseudocode Fungsi Mutasi (1)*

|  |
| --- |
| 1. else 2. Random bit keberapa yang akan dikenakan mutasi 3. Individu baru = individu hasil mutasi 4. end for |

*Gambar 3.65. Pseudocode Fungsi Mutasi (2)*

### Program Utama (*main*)

Program utama atau sering disebut dengan fungsi *main* berisi tentang proses memanggil kembali lima fungsi utama yang telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, yaitu fungsi*generate* kromosom, fungsi menghitung *fitness value*, fungsi seleksi, fungsi *crossover* danfungsi mutasi**,** ditambah dengan tiga fungsi tambahan yaitu fungsi membaca dataset dalam format excel, fungsi melakukan *crossvalidation,*dan fungsi evaluasi.

*Input* dari program utama adalah dataset kanker *colon.* Berhubung jumlah data/*record* yang sedikit pada dataset ini, maka pengujian menggunakan 5-crossvalidation, dimana lima bagian data awal menjadi data *testing* dan sisanya menjadi data *training*. Pun begitu untuk lima bagian kedua dan seterusnya. *Pseudocode* fungsi *main* dapat dilihat pada Gambar 3.66.

|  |  |
| --- | --- |
| Masukan | data |
| Keluaran | Model dengan akurasi terbaik |
| 1. Memanggil fungsi readFile 2. for(int i=0; i<maxGeneration; i++) 3. Memanggil fungsi generateKromosom 4. Memanggil fungsi processCrossValidation untuk pembagian data *testing* dan data *training* 5. Memanggil fungsi doSelection 6. Memanggil fungsi doCrossover 7. Memanggil fungsi doMutation 8. Memanggil fungsi doEvaluation 9. end for | |

*Gambar 3.66 Pseudocode Fungsi Utama*

# BAB IVZZZZZ IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi yang dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Sebelum penjelasan implementasi akan ditunjukkan terlebih dahulu lingkungan untuk melakukan implementasi.

## Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi yang akan digunakan untuk melakukan implementasi adalah *Eclipse* yang diinstal pada sistem operasi *Windows* 7.

## Implementasi

Pada subbab ini akan dijelaskan parameter yang digunakan dan implementasi setiap subbab yang terdapat pada bab sebelumnya yaitu bab perancangan program. Pada bagian implementasi ini juga akan dijelaskan mengenai fungsi-fungsi yang digunakan dalam program tugas akhir ini dan disertai dengan kode sumber masing-masing fungsi utama.

### Parameter yang Digunakan

Pada tugas akhir ini, penulis menggunakan strategi seleksi *elitism,* di mana akan dipilih 50 individu terbaik berdasarkan nilai *fitness*. Selain itu, penulis juga menggunakan tipe kawin siliang *two-point crossover* dan tipe mutasi *bit-inversion.* Parameter yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 4.1*.*

*Tabel 4.1. Tabel Parameter yang Digunakan*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Parameter GA [19]** | **Nilai** | **Parameter *K-Means*** | **Nilai** | **Parameter K-NN** | **Nilai** |
| Jumlah populasi | 100 | Minimal *Cluster* | 2 | Jumlah tetangga terdekat | 1 |
| Jumlah generasi | 10 |
| *Crossover rate* | 0.7 |
| *Mutation rate* | 0.1 | Maksimal *Cluster* |  |
| Individu yang dipilih (elitism) | 50 |
| Jumlah *running* percobaan | 10 |

### Implementasi Fungsi readFile()

Fungsi **readFile()** adalah fungsi untuk membaca data dari Microsoft Excel yang kemudian akan disimpan dalam variabel dataset bertipe ArrayList<Double []>. Implementasi fungsi ini dapat dilihat pada Kode Sumber 4.1 dan Kode Sumber 4.2.

|  |  |
| --- | --- |
|  | public static int readFile() throws FileNotFoundException |
|  | { |
|  | FileInputStream fstream =  new FileInputStream( |
|  | + "D:\\""KULIAH\\SEMESTER 7\\TA\\" |
|  | + "cobaHubJavaMatlab\\cobaHubJavaMatlab" |
|  | + "\\dataResult.csv"); |

*Kode Sumber 4.1. Kode Sumber Fungsi readFile (1)*

|  |  |
| --- | --- |
|  | DataInputStream in =  new DataInputStream(fstream); |
|  | BufferedReader br =  new BufferedReader  (new InputStreamReader(in)); |
|  | String strLine = null; |
|  | String[] hasilSplit; |
|  |  |
|  | try { |
|  | while ((strLine = br.readLine()) != null){ |
|  | hasilSplit = strLine.split(","); |
|  | jmlAtribut = hasilSplit.length; |
|  | Double[] hasilSplit2 =  new Double[jmlAtribut]; |
|  | for(int i=0; i<jmlAtribut; i++) |
|  | { |
|  | hasilSplit2[i]=Double.parseDouble  (hasilSplit[i]); |
|  | } |
|  | dataset.add(hasilSplit2); |
|  | } |
|  | } catch (IOException ex) { |
|  | Logger.getLogger(main.class.getName()).  log(Level.SEVERE, null, ex); |
|  | } |

*Kode Sumber 4.2. Kode Sumber Fungsi readFile (2)*

Fungsi utama untuk membaca file dari Microsoft Excel terdapat pada baris 4 sampai 22. Baris 30 menjelaskan tentang pembagian jumlah data per bagiannya apabila dilakukan *5-crossvalidation*.

### Implementasi Fungsi generateKromosom()

Fungsi **generateKromosom()** digunakan untuk me-*generate* bilangan biner random sebanyak 61 bit (sebanyak jumlah atribut). Bilangan biner ini pada akhirnya akan merepresentasikan sebuah individu. Atribut yang dikenai nilai 1 akan digunakan dalam perhitungan, begitu pula sebaliknya. Implementasi fungsi **generateKromosom()** dapat dilihat pada Kode Sumber 4.3.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | public static void generateKromosom(){ |
| 2 | individu = new byte[geneLength]; |
| 3 | for(int i=0; i<individu.length; i++){ |
| 4 | byte gen = (byte)Math.round(Math.random()); |
| 5 | individu[i]=gen; |
| 6 | } |
| 7 | } |

*Kode Sumber 4.3. Kode Sumber Fungsi generateKromosom()*

### Implementasi Fungsi processCrossValidation()

Fungsi **processCrossValidation()** digunakan sebagai metode pengelompokkan data *training* dan data *testing*. Setelah mendapatkan banyak data per bagiannya pada Kode Sumber 4.2, maka 5 bagian pertama akan digunakan sebagai data *testing*, sedangkan sisanya sebagai data *training*. Setelah itu, secara bergantian 5 bagian kedua digunakan sebagai data *testing*, sisanya sebagai data *training*. Begitu seterusnya hingga 5 bagian terakhir digunakan sebagai data *testing* dan sisanya sebagai data *training*. Implementasi fungsi **processCrossValidation()** dapat dilihat pada Kode Sumber 4.4, Kode Sumber 4.5, Kode Sumber 4.6, dan Kode Sumber 4.7.

|  |  |
| --- | --- |
|  | public static void processCrossValidation(){ |
|  | tempAcc = new Integer[5]; |
|  | for(int i=0; i<crossval; i++){ |
|  | dataTesting.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | for(int i=crossval; i<dataset.size(); i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |

*Kode Sumber 4.4. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (1)*

|  |  |
| --- | --- |
|  | } |
|  | calculateFitFunc(nilaiK); |
|  | tempAcc[0] = acc; |
|  |  |
|  | for(int i=crossval; i<2\*crossval; i++){ |
|  | dataTesting.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | for(int i=0; i<crossval; i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | for(int i=2\*crossval; i<dataset.size(); i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  | calculateFitFunc(nilaiK); |
|  | tempAcc[1] = acc; |
|  |  |
|  | for(int i=2\*crossval; i<3\*crossval; i++){ |
|  | dataTesting.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | for(int i=0; i<2\*crossval; i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  | for(int i=0; i<2\*crossval; i++){ |
|  |  |
|  | for(int i=3\*crossval; i<dataset.size(); i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |

*Kode Sumber 4.5. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (2)*

|  |  |
| --- | --- |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  | calculateFitFunc(nilaiK); |
|  | tempAcc[2] = acc; |
|  |  |
|  | for(int i=3\*crossval; i<4\*crossval; i++){ |
|  | dataTesting.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | for(int i=0; i<3\*crossval; i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | for(int i=4\*crossval; i<dataset.size(); i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  | calculateFitFunc(nilaiK); |
|  | tempAcc[3] = acc; |
|  |  |
|  | for(int i=4\*crossval; i<dataset.size(); i++){ |
|  | dataTesting.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | for(int i=0; i<4\*crossval; i++){ |
|  | if(dataset.get(i)[jmlAtribut-1]==1) |
|  | trainingPositive.add(dataset.get(i)); |
|  | else |
|  | trainingNegative.add(dataset.get(i)); |
|  | } |
|  |  |
|  | calculateFitFunc(nilaiK); |
|  | tempAcc[4] = acc; |

*Kode Sumber 4.6. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (3)*

|  |  |
| --- | --- |
|  | acc = 0; |
|  | for(int i=0; i<tempAcc.length; i++){ |
|  | acc += tempAcc[i]; |
|  | } |
|  | accuracy = ((double) acc/ (double)dataset.size())\*100; |
|  | acc = 0; |
|  | } |

*Kode Sumber 4.7. Kode Sumber Fungsi processCrossValidation (4)*

### Implementasi Fungsi calculateFitFunc()

Fungsi **calculateFitFunc()** digunakan untuk menghitung akurasi tiap individu yang dihasilkan. Pada fungsi ini, akan diimplementasikan algoritma *K-Means* dan *K-Nearest Neighbor* dalam perhitungan akurasinya. Pada algoritma *K-Means,* langkah pertama yang harus dilakukan adalah memilih data sebagai centroid. Proses tersebut diimplementasikan pada Kode Sumber 4.8.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Random rands = new Random(); |
|  | int total\_elements\_cnt = 0; |
|  | boolean loop\_status = true; |
|  |  |
|  | while(loop\_status){ |
|  | int next\_num = rand.nextInt(dataP-1); |
|  | if(!isCompleted()){ |
|  | if(!isDuplicated(next\_num)){ |
|  | centroidP[total\_elements\_cnt] = next\_num; |
|  | total\_elements\_cnt++; |
|  | } |
|  | else |
|  | continue; |
|  | } |
|  | else |
|  | loop\_status = false; |
|  | } |

*Kode Sumber 4.8. Kode Sumber Pemilihan Data sebagai Centroid*

Langkah selanjutnya adalah menghitung kedekatan data dengan seluruh *centroid*. Pengimplementasian rumus *Euclidian Distance* untuk menghitung jarak ditunjukkan pada Kode Sumber 4.9.

|  |  |
| --- | --- |
|  | for(int i=0; i<trainingPositive.size(); i++){ |
|  | for(int j=0; j<centroidP.length; j++){ |
|  | for(int l=0; l<jmlAtribut-1; l++){ |
|  | if(individu[l]==1){ |
|  | tampung += Math.pow((trainingPositive.get(i)[l] - meanPerClusterP.get(j)[l]),2); |
|  | } |
|  | } |
|  | distance = Math.sqrt(tampung); |
|  | distPositiveClass[i][j] = distance; |
|  | tampung=0; distance=0; |
|  | } |
|  | } |

*Kode Sumber 4.9. Kode Sumber Perhitungan Nilai Disimilarity*

Perlu dilakukan pengecekkan anggota setiap klaster sebagai acuan berhentinya proses *K-Means.* Apabila anggota dalam klaster saat ini sama dengan iterasi sebelumnya, maka proses berhenti. Implementasi pengecekkan anggota klaster ditunjukkan pada Kode Sumber 4.10.

|  |  |
| --- | --- |
|  | for(int i=0; i<trainingPositive.size(); i++){ |
|  | double temp = distPositiveClass[i][0]; |
|  | for(int j=0; j<centroidP.length; j++){ |
|  | if(distPositiveClass[i][j]<=temp){ |
|  | temp= distPositiveClass[i][j]; |
|  | data = i; |
|  | inCluster = j; |
|  | } |
|  | } |
|  | labelDataP[data] = inCluster; |
|  | } |

*Kode Sumber 4.10. Kode Sumber Pengecekkan Anggota Cluster*

Sesuai dengan Kode Sumber 4.10, apabila anggota klaster saat ini tidak sama dengan iterasi sebelumnya, maka proses akan berjalan terus. Ketika proses berlanjut ke iterasi selanjutnya, perlu dilakukan peng-*update*-an nilai centroid. Implementasi peng-*update*-an nilai centroid ditunjukkan pada Kode Sumber 4.11.

|  |  |
| --- | --- |
|  | int count=0; |
|  | double tempMeanP=0; |
|  |  |
|  | for(int i=0; i<numb; i++){ |
|  | for(int j=0; j<jmlAtribut-1; j++){ |
|  | (int l=0; l<labelDataP.length; l++){ |
|  | if(labelDataP[l]==i){ |
|  | if(individu[j]==1){ |
|  | tempMeanP += trainingPositive.get(l)[j]; |
|  | } |
|  | count++; |
|  | } |
|  | else{ |
|  | tempMeanP += 0; |
|  | } |
|  | } |
|  | tempMeanPerAtribut[j] = (tempMeanP/count); |
|  | tempMeanP = 0; |
|  | count = 0; |
|  | } |
|  | tempMeanPerAtribut[jmlAtribut-1] = 1.0; |
|  | meanPerClusterP2.add(tempMeanPerAtribut); |
|  | meanPerClusterP.add(meanPerClusterP2.get(i).clone()); |
|  | } |

*Kode Sumber 4.11. Kode Sumber Perbarui Nilai Centroid*

Kode Sumber 4.8, Kode Sumber 4.9, Kode Sumber 4.10, dan Kode Sumber 4.11. adalah implementasi algoritma *K-Means* sebagai proses awal perhitungan nilai *fitness.* Keempat kode sumber tersebut hanya contoh pengimplementasian untuk kelompok data *training* yang berlabel positif saja. Perlu dilakukan pengimplementasi untuk kelompok data *training* yang berlabel negatif.

Setelah itu, akan dibandingkan antara *actual class* dengan *predicted class*-nya sesuai dengan perhitungan jarak (implementasi perhitungan jarak pada Kode Sumber 4.9). Pengimplementasian perhitungan akurasi pada *K-Nearest Neighbor* ditunjukkan pada Kode Sumber 4.12

|  |  |
| --- | --- |
|  | double a=0; int b=0; |
|  | for(int i=0; i<dataTesting.size();i++){ |
|  | a = dist[i][0]; |
|  | for(int j=0; j<clusterMix; j++){ |
|  | if(dist[i][j]<=a){ |
|  | a = dist[i][j]; |
|  | b=j; |
|  | } |
|  | } |
|  | if(b<meanPerClusterP.size()){ |
|  | predictClass[i] = 1.0; |
|  | } |
|  | else |
|  | predictClass[i] = 0.0; |
|  | } |
|  | acc=0; |
|  | for(int i=0; i<actualClass.length; i++){ |
|  | if(actualClass[i] == predictClass[i]){ |
|  | acc++; |
|  | } |
|  | } |

*Kode Sumber 4.12. Kode Sumber Perhitungan Akurasi*

Kembali ke algoritma *K-Means, s*aat pemilihan *centroid* awal, diharapkan tidak ada duplikasi data yang terpilih. Artinya apabila terdapat dua klaster dan data ke-1 terpilih sebagai *centroid* klaster pertama, maka dia tidak akan boleh terpilih sebagai *centroid* klaster kedua. Proses tersebut dicek menggunakan fungsi **isCompleted()** dan **isDuplicated().** Implementasi fungsi **isCompleted()** dan **isDuplicated()** dapat dilihat pada **Error! Reference source not found.**.

|  |  |
| --- | --- |
|  | public static boolean isCompleted(){ |
|  | boolean status = true; |
|  | for (int i = 0; i < centroidP.length; i++){ |
|  | if(centroidP[i]==0){ |
|  | status = false; |
| 1. 6 | break;}} |
| 1. 9 | return status; |
|  | } |
|  |  |
|  | public static boolean isDuplicated(int num){ |
|  | boolean status = false; |
|  | for (int i = 0; i < centroidP.length; i++){ |
|  | if(centroidP[i]== num){ |
|  | status = true; |
|  | break;}} |
|  | return status; |
|  | } |

*Kode Sumber 4.13. Kode Sumber Fungsi isCompleted() dan isDuplicated(2)*

Pada saat dilakukannya pengklasteran menggunakan *K-Means,* iterasi akan berhenti apabila komponen penyusun suatu klaster tidak akan berubah lagi. Untuk melakukan proses pengecekkan tersebut, maka dibuatlah sebuah fungsi **check().** Implementasi fungsi **check()** dapat dilihat pada Kode Sumber 4.14.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | static int check() |
| 2 | { |
| 3 | for(int i=0;i<labelDataP.length; i++) |
| 4 | { |
| 5 | if(tempLabelDataP[i]!=labelDataP[i]) |
| 6 | return 0; |
| 7 | } |
| 8 | return 1; |
| 9 | } |

*Kode Sumber 4.14. Kode Sumber Fungsi Check()*

### Implementasi Fungsi doSelection()

Implementasi fungsi **doSeelection()** digunakan untuk memilih 50 individu terbaik untuk diikutsertakan dalam proses kawin silang (crossover). Implementasi fungsi **doSelection()** dapat dilihat pada Kode Sumber 4.15.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | public static void doSelection(){ |
| 2 | for(int i=0; i<50; i++){ |
| 3 | selectedPop.add(populationSort.get(i)); |
| 4 | } |
| 5 | } |

*Kode Sumber 4.15. Kode Sumber Fungsi doSelection()*

### Implementasi Fungsi doCrossOver()

Implementasi fungsi **doCrossOver()** digunakan untuk mengawinkan dua individu sebagai *parent*. *Parent* dapat melakukan kawin silang ataupun tidak melakukan kawin silang tergantung dari hasil random apakah di atas/di bawah nilai *croossoverRate.* Kondisi dua individu yang tidak melakukan kawin silang terdapat pada Kode Sumber 4.16.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Double rcross = Math.random(); |
|  | if(rcross<crossoverRate){ |
|  | offspring.add(new Individu(selectedPop.get(temp[i]).getIndex(),selectedPop.get(temp[i]).getKromosom(),selectedPop.get(temp[i]).getKromosomK(),selectedPop.get(temp[i]).getAccuracy())); |
|  | offspring.add(new Individu(selectedPop.get(temp[i+1]).getIndex(),selectedPop.get(temp[i+1]).getKromosom(),selectedPop.get(temp[i+1]).getKromosomK(),selectedPop.get(temp[i+1]).getAccuracy())); |
|  | } |

*Kode Sumber 4.16. Kode Sumber Individu yang Tidak Dikenai Crossover*

Sedangkan dua individu yang dapat melakukan kawin silang ditunjukkan pada Kode Sumber 4.17.

|  |  |
| --- | --- |
|  | else{ |
|  | Random rand = new Random(); |
|  | int poin[] = new int[2]; |
|  | poin[0] = rand.nextInt(individu.length)+1; |
|  | if(poin[0]==61){ |
|  | poin[1]=61; |
|  | } |
|  | else |
|  | poin[1]=poin[0] + rand.nextInt(individu.length-poin[0]); |
|  |  |
|  | byte[] tempInd = new byte[geneLength]; |
|  | int tempK=0, a=0, b=0; |
|  |  |
|  | a = temp[i]; |
|  | b = temp[i+1]; |
|  | tempInd=selectedPop.get(a).getKromosom().clone(); |
|  | tempK = selectedPop.get(b).getKromosomK(); |
|  |  |
|  | for(int j=(poin[0])-1; j<poin[1]; j++){ |
|  | tempInd[j]=selectedPop.get(b).getKromosom()[j]; |
|  | } |
|  | offspring.add(new Individu(selectedPop.get(a).getIndex(),tempInd,tempK,0)); |
|  | tempInd=selectedPop.get(b).getKromosom().clone(); |
|  | tempK = selectedPop.get(a).getKromosomK(); |
|  |  |
|  | for(int j=(poin[0])-1; j<poin[1]; j++){ |
|  | tempInd[j]=selectedPop.get(a).getKromosom()[j]; |
|  | } |
|  | offspring.add(new Individu(selectedPop.get(b).getIndex(),tempInd,tempK,0));}} |
|  | } |
|  | } |

*Kode Sumber 4.17. Kode Sumber Individu yang Dikenai Crossover*

### Implementasi Fungsi doMutation()

Implementasi fungsi **doMutation()** digunakan untuk menentukan apakah sebuah individu melakukan mutasi atau tidak. Implementasi fungsi **doMutation()** dapat dilihat pada Kode Sumber 4.18. Kondisi individu yang tidak dikenai mutasi terdapat pada baris 5 sampai 7. Sedangkan individu yang dikenai mutasi terdapat pada baris 8 sampai 35.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | public static void doMutation() |
| 2 | { |
| 3 | Double rmut = Math.random(); |
| 4 | if(rmut<mutationRate){ |
| 5 | //do nothing |
| 6 | } |
| 7 | else{ |
| 8 | Random rand = new Random(); |
|  | int m = rand.nextInt(geneLength)+1; |
|  | byte[] tempInd = new byte[geneLength]; |
|  | tempInd = offspring.get(i+2).getKromosom().clone(); |
|  | if(tempInd[m-1]==0){ |
|  | tempInd[m-1]=1; |
|  | } |
|  | else |
|  | tempInd[m-1]=0; |
|  |  |
|  | offspring.get(i+2).setKromosom(tempInd); |
|  | rand = new Random(); |
|  | int maxK = (int) Math.round(Math.sqrt((dataset.size())/2)); |
|  | int range = maxK - 2 + 1; |
|  | m = rand.nextInt(range) + 2; |
|  | while(Math.abs(m-offspring.get(i+2).getKromosomK())>2){ |
|  | rand = new Random(); |
|  | m = rand.nextInt(range)+2;} |
|  | offspring.get(i+2).setKromosomK(m); |
|  | offspring.get(i+2).setAccuracy(0.0);} |
|  | } |

*Kode Sumber 4.18. Kode Sumber Fungsi doMutation()*

### Implementasi Fungsi doEvaluation()

Implementasi fungsi **doEvaluation()** digunakan untuk mengevaluasi populasi yang terbentuk dan memilih lagi 50 populasi terbaik untuk diikutsertakan di generasi selanjutnya. Implementasi fungsi **doEvaluation()** dapat dilihat pada Kode Sumber 4.19.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | public static void doEvaluation(){ |
| 3 | nilaiK = 0; |
| 4 | for(int g=0; g<(offspring.size()-2); g++){ |
| 5 | int k = offspring.get(g+2).getKromosomK(); |
| 6 |  |
| 7 | processCrossValidation(); |
| 8 |  |
|  | Collections.sort(offspring, new Individu.CompAcc()); |
|  |  |
|  | population.clear(); |
|  |  |
|  | if(e==maxGeneration-1){ |
|  | population.add(offspring.get(0)); |
|  | } |
|  | else{ |
|  | for(int j=0; j<50; j++){ |
|  | population.add(offspring.get(j)); |
|  | } |
|  | } |
|  |  |
|  | printPopulation(); |
|  | offspring.clear(); |
|  | selectedPop.clear(); |
|  | } |

*Kode Sumber 4.19. Kode Sumber Fungsi doEvaluation()*

### Implementasi Program Utama

Program utama yang dibuat adalah program *callback* dimana dalam program utama ini hanya terdapat pemanggilan fungsi-fungsi yang telah dibuat sebelumnya. Implementasi fungsi utama dapat dilihat pada Kode Sumber 4.20.

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException { |
| 2 |  |
| 3 | long startTime = System.currentTimeMillis(); |
| 4 | readFile(); |
| 6 | //Genetic Algorithm |
| 7 | for(e=0; e<maxGeneration; e++){ |
|  | if(e==0){ |
|  | for(int pop=0; pop<maxPopulation; pop++) |
|  | { |
|  | generateKromosom(); |
|  | Random rand = new Random(); |
|  | Int maxK = (int) Math.round(Math.sqrt((dataset.size())/2)); |
|  | int range = maxK - 2 + 1; |
|  | nilaiK = rand.nextInt(range) + 2; |
|  | processCrossValidation(); |
|  | population.add(new Individu(pop,individu,nilaiK,accuracy)); |
|  | } |
|  | } |
|  | populationSort = (ArrayList<Individu>) population.clone(); |
|  | Collections.sort(populationSort, new Individu.CompAcc()); |
|  |  |
|  | doSelection(); |
|  | doCrossover(); |
|  | doMutation(); |
|  | doEvaluation(); |
|  | System.out.println(""); |
|  | } |
|  | long endTime = System.currentTimeMillis(); |
|  | long totalTime = endTime - startTime; |
|  | System.out.println("Running time : "+totalTime+" ms"); |
|  | } |

*Kode Sumber 4.20. Kode Sumber Program Utama*

# BAB V UJI COBA DAN EVALUASI

Pada bab ini akan dijelaskan uji coba yang dilakukan pada aplikasi yang telah dikerjakan serta analisa dari uji coba yang telah dilakukan. Pembahasan pengujian meliputi lingkungan uji coba, skenario uji coba yang meliputi uji kebenaran dan uji kinerja serta analisa setiap pengujian.



## Lingkungan Uji Coba

Lingkungan uji coba menjelaskan lingkungan yang digunakan untuk menguji implementasi metode gabungan *Genetic Algorithm, K-Means,* dan *K-Nearest Neighbor* pada Tugas Akhir ini. Lingkungan uji coba meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang dijelaskan sebagai berikut:

Perangkat keras

Prosesor: Intel® Core™ i3-23100M CPU @ 2.10GHz

*Memory*(RAM): 4,00 GB

Tipe sistem: 32-bit sistem operasi

Perangkat lunak

Sistem operasi: *Windows* 7 *Home Professional.*

Perangkat pengembang: *Eclipse*.

## Data *Training* dan Data *Testing*

Pembagian data *training* dan data *testing* menggunakan metode *5-crossvalidation*, di mana data keseluruhan dibagi menjadi 5 bagian. Visualisasi *5-crossvalidation* dapat dilihat pada Gambar 5.1.

Pada *crossvalidation* yang pertama, bagian pertama dari data pasien akan digunakan sebagai data *testing*, sedangkan sisanya menjadi data *training*. Setelah itu, akan dilakukan proses pengklasteran menggunakan *K-Means* pada data *training* yang sebelumnya sudah dipisahkan antara kelompok data positif dan negatif. Data *testing* diuji kedekatan kelasnya antar kelompok menggunakan *K-Nearest Neighbor* yang kemudian data tersebut akan dilabeli dengan label kelompok terdekat. Lalu, dari kelas yang diprediksi dihitung berapa jumlah data yang berlabel sama dengan kelas. Pada *crossvalidation* yang kedua, bagian kedua dari data pasien akan digunakan sebagai data *testing*, sedangkan sisanya menjadi data *training*. Begitu terus hingga semua bagian data pasien pernah digunakan sebagai data *testing*. Hasil dari tahap *crossvalidation* ini adalah jumlah data yang berlabel sama dengan kelas sebenarnya yang kemudian dibagi dengan seluruh data untuk mendapatkan akurasi.

62 Data Pasien

12 Data Pasien

12 Data Pasien

12 Data Pasien

12 Data Pasien

14 Data Pasien

Data *Testing*

Data *Training*

*Gambar 5.1. Visualisasi 5-Crossvalidation*

## Skenario dan Evaluasi Pengujian

Uji coba ini dilakukan untuk menguji apakah fungsionalitas program telah diimplementasikan dengan benar dan berjalan sebagaimana mestinya. Uji coba akan didasarkan pada beberapa skenario untuk menguji kesesuaian dan kinerja aplikasi.

Skenario pengujian terdiri dari 3 pengujian yaitu:

Skenario perhitungan akurasi dan *running time* metode gabungan GA, *K-Means*, dan *K-Nearest Neighbor* dengan menggunakan PCA sebagai reduksi dimensi fitur.

Skenario perhitungan akurasi dan *running time* metode gabungan GA, *K-Means*, dan *K-Nearest Neighbor* tanpa menggunakan PCA.

Skenario perhitungan akurasi dan *running time* metode klasifikasi (*K-Nearest Neighbor*) biasa dengan beberapa percobaan parameter *k* dan menggunakan PCA sebagai reduksi dimensi fitur.

### Skenario Uji Coba 1

Skenario uji coba 1 adalah perhitungan akurasi dan *running time* metode gabungan GA, *K-Means*, dan *K-Nearest Neighbor* dengan menggunakan PCA sebagai reduksi dimensi fitur. Penulis mengambil hanya 61 atribut saja dari total 2000 atribut. Hal ini didasarkan pada nilai kumulatif varians yang menunjukkan bahwa ketika 61 atribut saja yang digunakan, maka data tetap akan mempunyai 99,98% informasi atau hanya kehilangan 0,02% informasi saja. Setelah itu data yang sudah direduksi fiturnya akan masuk ke dalam proses GA. Parameter-parameter yang digunakan pada proses GA telah dijelaskan pada Tabel 4.1.

Setelah dilakukan percobaan, maka harus dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana kesesuaian program dengan data uji yang disediakan. Untuk menentukan kesesuaian keluaran dengan program dan analisa yang telah dibuat diperlukan pengujian akurasi dan *running time*. Perhitungan akurasi dilakukan menggunakan persamaan 3.1. Gambar 5.2 adalah grafik hasil akurasi skenario uji coba 1. Grafik hasil *running time* skenario uji coba 1 dapat dilihat pada Gambar 5.3.

*Gambar 5.2. Grafik Hasil Akurasi Skenario Uji Coba 1*

*Gambar 5.3. Grafik Hasil Running Time Skenario Uji Coba 1*

Pada akhir proses percobaan, didapatkan rata-rata nilai akurasi sebesar 89.52% dengan rata-rata hasil *running time* sebesar 46.92 sekon. Dalam 10 kali proses *running,* model terbaik yang pernah terbentuk adalah diikutsertakannya 39 atribut, yaitu atribut ke-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 22, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 44, 45, 47, 50, 52, 53, 54, 56, 57, dan 58 dengan nilai akurasi sebesar 93.55% dalam waktu 59.12 sekon. Hasil skenario uji coba 1 secara lengkap dapat dilihat pada LAMPIRAN.

### Skenario Uji Coba 2

Skenario uji coba 2 merupakan perhitungan akurasi metode GA, *K-Means*, dan *K-Nearest Neighbor* tanpa menggunakan PCA. Dataset yang digunakan sebagai masukan program adalah dataset dengan 2000 atribut dan 62 sampel.

Setelah dilakukan percobaan, maka harus dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana kesesuaian program dengan data uji yang disediakan. Untuk menentukan kesesuaian keluaran dengan program dan analisa yang telah dibuat diperlukan pengujian akurasi. Pengujian akurasi dapat dilakukan dengan melihat kesesuaian hasil keluaran pada program dengan hasil *actual class* nya. Perhitungan akurasi dilakukan menggunakan persamaan 3.1. Grafik hasil akurasi skenario uji coba 2 dapat dilihat pada Gambar 5.4. dan grafik hasil *running time* skenario uji coba 2 dapat dilihat pada Gambar 5.5.

Pada akhir proses percobaan, didapatkan rata-rata nilai akurasi sebesar 92.90% dengan rata-rata hasil *running time* sebesar 31.12 menit. Dalam 10 kali proses *running,* akurasi terbaik yang pernah didapat sebesar 95.16% dalam waktu 30.97 menit. Hasil skenario uji coba 2 secara lengkap dapat dilihat pada LAMPIRAN

*Gambar 5.4. Grafik Hasil Akurasi Skenario Uji Coba 2*

*Gambar 5.5. Grafik Hasil Running Time Skenario Uji Coba 2*

### Skenario Uji Coba 3

Skenario uji coba 3 merupakan perhitungan akurasi dan *running time* metode klasifikasi (*K-Nearest Neighbor*) biasa dengan beberapa percobaan parameter *k* dan menggunakan PCA sebagai reduksi dimensi fitur. Dataset yang digunakan adalah dataset yang telah direduksi dimensi fiturnya sehingga tersisa hanya 61 atribut dan 62 sampel.

Setelah dilakukan percobaan, maka harus dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana kesesuaian program dengan data uji yang disediakan. Untuk menentukan kesesuaian keluaran dengan program dan analisa yang telah dibuat diperlukan pengujian akurasi. Pengujian akurasi dapat dilakukan dengan melihat kesesuaian hasil keluaran pada program dengan hasil *actual class* nya. Grafik hasil akurasi skenario uji coba 2 dapat dilihat pada Gambar 5.6. dan grafik hasil running time skenario uji coba 2 dapat dilihat pada Gambar 5.7.

Pada akhir proses percobaan, didapatkan rata-rata nilai akurasi sebesar 77.42% dengan rata-rata hasil *running time* sebesar 1.17 sekon. Dari 10 variasi parameter *k* yang digunakan, didapatkan nilai akurasi terbaik yaitu 87.10% dengan waktu 1.34 sekon pada saat nilai *k*=1.

*Gambar 5.6. Grafik Hasil Akurasi Skenario Uji Coba 3*

*Gambar 5.7. Grafik Hasil Running Time Skenario Uji Coba 3*

## Analisis Hasil Uji Coba

Setelah dihitung rata-rata akurasi, pertanyaan yang sering muncul adalah apakah nilai rata-rata akurasi tersebut betul-betul representasi data yang baik dari akurasi hasil percobaan yang telah dilakukan. Oleh karena itu perlu pula dilakukan perhitungan standar deviasi untuk mengetahui rentang atau variasi hasil. Adapun rumus untuk menghitung standar deviasi adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
|  | (5.1) |

dimana *S* adalah standar deviasi, *mean* adalah rata-rata data, dan *n* adalahjumlah data. Standar deviasi dapat menggambarkan seberapa jauh bervariasinya data. Jika nilai standar deviasi jauh lebih besar dari *mean,* maka nilai *mean* kurang merepresentasikan performa untuk semua data. Sedangkan jika nilai standar deviasi sangat kecil dibandingkan dengan *mean,* maka nilai mean dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data. Nilai standar deviasi dari hasil akurasi masing-masing skenario ditunjukkan pada Tabel 5.1.

*Tabel 5.1. Tabel Perbandingan Hasil Akurasi dan Running Time*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Skenario Uji Coba 1 | Skenario Uji Coba 2 | Skenario Uji Coba 3 |
| Mean Akurasi | 89.52% | 92.90% | 77.42% |
| Standar Deviasi Akurasi | 2.18 | 1.13 | 4.81 |
| Running Time | 46.92 s | 31.129 m | 1.17 s |

Berdasarkan Tabel 5.1., nilai standar deviasi yang dihasilkan sangat jauh lebih kecil daripada *mean.* Hal itu menunjukkan bahwa dalam kasus ini, *mean* merupakan representasi yang baik dari hasil percobaan. Selain itu, standar deviasi juga menyimpan informasi kefluktuatifan data. Semakin tinggi nilai standar deviasi, maka dapat dikatakan data semakin fluktuatif. Di antara tiga skenario yang diujicobakan, maka tingkat akurasi pada skenario uji coba 3 paling fluktuatif di antara dua skenario yang lain. Ditunjukkan pula bahwa skenario 1 mampu mereduksi waktu *running* hampir 40x lebih cepat dibandingkan dengan skenario uji coba 2.

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

# BAB VIZZZZZ KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari hasil uji coba yang telah dilakukan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang dikemukakan. Selain kesimpulan, juga terdapat saran yang ditujukan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

## Kesimpulan

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan terhadap pembuatan model, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode gabungan *Genetic Algorithm, K-Means,* dan *K-Nearest Neighbor* dengan menggunakan PCA untuk mereduksi dimensi fitur dapat menghasilkan model terbaik untuk pengklasifikasian penyakit kanker *colon.*
2. Metode gabungan *Genetic Algorithm, K-Means,* dan *K-Nearest Neighbor* dengan menggunakan PCA untuk mereduksi dimensi fitur mampu menghasilkan model dengan tingkat akurasi 89.52% dalam waktu 46.92 sekon. Hal ini menunjukkan bahwa metode tersebut mampu mengurangi waktu *running* secara signifikan dengan selisih akurasi hanya 3.38%.
3. Akurasi terbaik yang didapatkan adalah 93.55% dengan pengikutsertaan 39 atribut, yaitu atribut ke-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 22, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 44, 45, 47, 50, 52, 53, 54, 56, 57, dan 58.

## Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Untuk meningkatkan nilai akurasi, dapat dicoba untuk mengubah parameter GA yang digunakan, seperti jumlah populasi dan generasi.
2. Ada baiknya dibuatkan *user interface* yang memudahkan pengguna dalam memasukkan data dan melihat hasil keluarannya.

# DAFTAR PUSTAKA

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | A. B. R. S. R. Umi Laili Yuhana, "Academic Information System Quality Measurement Using Quality Instrument : A Proposed Model," *2014 International Conference on Data and Software Engineering,* pp. 231-236, 2014. |
| [2] | A. R. Arief, PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK DENGAN MENGGUNAKAN BORLAND DELPHI, BANDUNG: UNIVERSITAS WIDYATAMA, 2004. |
| [3] | U. Hasan, Rancang Bangun Aplikasi Kurikulum Untuk Mendukung Manajemen Mutu Belajar Mengajar Perguruan Tinggi Studi Kasus ITS, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember. |
| [4] | A. A. R. V. João Pascoal Faria, "Wiki Based Requirements Documentation of Generic Software Products," *IEEE.* |
| [5] | S. A. Wijaya, Rancang Bangun Kerangka Kerja Sistem Informasi Akademik Modular Berbasis Web dengan Pola Arsitektur Hierarchical Model-View-Controller, Surabaya, 2015. |
| [6] | T. Nurwantoro, Kerangka Kerja Sinkronissasi Basis Data Relasional pada Sistem Informasi Akademik Berbasis Web, Surabaya, 2015. |
| [7] | R. Indonesia, "Undang Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi," Republik Indonesia, 2012. |
| [8] | Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, Republik Indonesia, 2014. |
| [9] | A. Muzakir, Implementasi Manajemen Perpustakaan menggunakan Framework Codeigniter Dengan Teknik Hierarchical model,view,controller, Sumatera Selatan: Universitas Bina Darma. |
| [10] | M. TOHA, IMPLEMENTASI FRAMEWORK SPRING MVC UNTUK PEMBUATAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN E-COMMERCE, UNIVERSITAS SEBELAS MARET , 2010. |
| [11] | "Introduction of Spring Framework," Spring, [Online]. Available: http://docs.spring.io/spring-framework/docs/3.0.x/reference/overview.html. [Accessed 6 April 2015]. |
| [12] | "Tutorials Point," [Online]. Available: http://www.tutorialspoint.com/spring/spring\_transaction\_management.htm. [Accessed 5 Mei 2015]. |
| [13] | "The Java EE 5 Tutorial," [Online]. Available: http://docs.oracle.com/javaee/5/tutorial/doc/bnafe.html. [Accessed 6 Mei 2015]. |
| [14] | "Tutorials Point," [Online]. Available: http://www.tutorialspoint.com/spring/spring\_bean\_definition.htm. [Accessed 6 Mei 2015]. |
| [15] | PostgreSQL, "PostgreSQL," [Online]. Available: http://www.postgresql.org/docs/9.3/static/intro-whatis.html. [Accessed 26 Mei 2015]. |
| [16] | Oracle, "Oracle Java Documentation," [Online]. Available: https://docs.oracle.com/javase/tutorial/jdbc/overview/index.html. [Accessed 5 May 2015]. |
| [17] | Kemdikbud, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," Kemdikbud, 2012-2015. [Online]. Available: http://kbbi.web.id/mata. [Accessed 6 April 2015]. |
| [18] | Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi, Republik Indonesia, 2014. |

***[Halaman ini sengaja dikosongkan]***

# LAMPIRAN

*Tabel A.1. Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 1*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Percobaan 1** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 2 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 3 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 4 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 5 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 6 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 7 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 8 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 9 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 10 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **45.12** |

*Tabel A.2. Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 2*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Percobaan 2** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 2 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 3 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 4 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 5 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 6 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 7 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 8 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 9 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 10 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **40.064** |

***Tabel A.3.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 3***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Percobaan 3** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 2 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 3 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 4 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 5 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 6 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 7 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 8 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 9 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 10 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **40.522** |

*Tabel A.4.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 4*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Percobaan 4** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 0011011100000011100100110001001110000010111101110001011001011 | 5 | 88.71 |
| 2 | 0011011100000011100100110001001110000010111101110001011001011 | 5 | 88.71 |
| 3 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 4 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 5 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 6 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 7 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 8 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 9 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 10 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **42.321** |

*Tabel A.5.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 5*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Percobaan 5** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1110111001010111111100101100001101101101100001111110100100010 | 5 | 88.71 |
| 2 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 3 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 4 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 5 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 6 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 7 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 8 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 9 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 10 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **59.115** |

*Tabel A.6.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 6*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Running 6** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1111110100001011001000000001101101100001111001110110001100000 | 3 | 85.48 |
| 2 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 3 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 4 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 5 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 6 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 7 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 8 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 9 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 10 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **45.401** |

*Tabel A.7.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 7*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Running 7** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 2 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 3 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 4 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 5 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 6 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 7 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 8 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 9 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 10 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **52.32** |

*Tabel A.8.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 8*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Running 8** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1111001001000110000010000011011101010111000001111000100101011 | 5 | 90.32 |
| 2 | 1111001001000110000010000011011101010111000001111000100101011 | 5 | 90.32 |
| 3 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 4 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 5 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 6 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 7 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 8 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 9 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 10 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **51.097** |

*Tabel A.9.* *Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 9*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Running 9** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 2 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 3 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 4 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 5 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 6 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 7 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 8 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 9 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 10 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **51.33** |

*Tabel A.10. Rekap Hasil Keluaran Program Skenario Uji Coba 1 pada Percobaan 10*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Running 10** | | | |
| **Generasi** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 2 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 3 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 4 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 5 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 6 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 7 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 8 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 9 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| 10 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **41.961** |

*Tabel A.11.* *Rekap Hasil Keluaran Program 10 Kali Percobaan pada Skenario Uji Coba 1*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Running** | **Individu** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** |
| 1 | 1011110100110010101001110000010111010000100010111010101010001 | 5 | 87.1 |
| 2 | 1011110100111011111111000011100111101011111110000110010010001 | 3 | 88.71 |
| 3 | 1111111110001100001100110101110111101001000101101110001110111 | 4 | 87.1 |
| 4 | 0011110110011110101100110100010000101000000010110000111100110 | 3 | 91.93 |
| 5 | 1111111001111011100001011101111101111110000110100101110111000 | 3 | 93.55 |
| 6 | 0111101110000100100011101010101101111011011010110111111101000 | 4 | 88.71 |
| 7 | 1001101111110011000111001001110111110000010111001000010011110 | 3 | 88.71 |
| 8 | 1111001001000110000010000011011101010011000001111000100101011 | 5 | 91.93 |
| 9 | 1011100011010101000111110111110010100010101001001011000000000 | 5 | 88.71 |
| 10 | 1011011101110000011100011000111100110110101011010101111011010 | 6 | 88.71 |
| **Rata - Rata Akurasi (%)** | | | **89.52** |
| **Standar Deviasi Akurasi** | | | **2.182** |
| ***Running Time* (sekon)** | | | **46.92** |

*Tabel A.12. Rekap Hasil Keluaran Program 10 Kali Percobaan pada Skenario Uji Coba 2*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Percobaan** | **Nilai K** | **Akurasi (%)** | ***Running Time* (menit)** |
| 1 | 5 | 93.55 | 26.60 |
| 2 | 3 | 93.55 | 30.86 |
| 3 | 4 | 91.93 | 32.21 |
| 4 | 6 | 95.16 | 30.97 |
| 5 | 4 | 93.55 | 28.28 |
| 6 | 4 | 91.93 | 30.31 |
| 7 | 2 | 91.93 | 29.93 |
| 8 | 5 | 93.55 | 28.20 |
| 9 | 5 | 91.93 | 50.85 |
| 10 | 5 | 91.93 | 23.08 |
| **Rata-Rata** | | **92.901** | **31.13** |
| **Standar Deviasi** | | **1.130** | **7.412** |

*Tabel A.13. Rekap Hasil Keluaran Program 10 Kali Percobaan pada Skenario Uji Coba 3*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nilai K** | **Akurasi (%)** | **Running Time (sekon)** |
| 1 | 87.1 | 1.341 |
| 3 | 80.65 | 2.147 |
| 5 | 80.65 | 1.531 |
| 7 | 77.42 | 1.134 |
| 9 | 79.03 | 1.912 |
| 11 | 75.81 | 1.911 |
| 13 | 75.81 | 0.344 |
| 15 | 75.81 | 0.256 |
| 17 | 70.97 | 0.547 |
| 19 | 70.97 | 0.588 |
| **Rata-rata** | **77.422** | **1.17** |
| **Standar Deviasi** | **4.809** | **0.704** |

*Tabel A.14. Model Terbaik yang Dihasilkan*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nilai *k* | | | | | 3 | | |
| *Crossvalidation* 1 | | | | ***Crossvalidation* 4** | | | |
|  | Data ke- | | |  | Data ke- | | |
| Centroid Positif | 32 | 27 | 6 | Centroid Positif | 17 | 11 | 19 |
| Centroid Negatif | 6 | 10 | 12 | Centroid Negatif | 5 | 14 | 12 |
| *Crossvalidation* 2 | | | | ***Crossvalidation* 5** | | | |
|  | Data ke- | | |  | Data ke- | | |
| Centroid Positif | 24 | 15 | 5 | Centroid Positif | 12 | 2 | 27 |
| Centroid Negatif | 13 | 10 | 11 | Centroid Negatif | 1 | 5 | 9 |
| *Crossvalidation* 3 | | | | **Atribut yang Digunakan** | | | |
|  | Data ke- | | | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 22, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36,37,38,39, 44,45,47 , 50, 52, 53, 54, 56,57,58 | | | |
| Centroid Positif | 7 | 16 | 2 |

BIODATA PENULIS

Dini Putri Mandasari, lahir di Surabaya, pada tanggal 16 November 1992. Penulis menempuh pendidikan mulai dari SD Al-Hikmah Surabaya (1999-2005), SMP Al-Hikmah Surabaya (2005-2008), SMA Al-Hikmah Surabaya (2008-2011) dan S1 Teknik Informatika ITS (2011-2015).

Selama masa kuliah, penulis aktif dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Teknik Computer (HMTC). Diantaranya adalah menjadi staff departemen hubungan luar himpunan mahasiswa teknik computer ITS 2012-2013 dan sekretaris umum himpunan mahasiswa teknik computer ITS 2013-2014. Penulis juga aktif dalam kegiatan kepanitiaan Schematics. Diantaranya penulis pernah menjadi sekretaris umum II Schematics 2012 dan staff kesekretariatan Schematics 2013.

Selama kuliah di teknik informatika ITS, penulis mengambil bidang minat Komputasi Cerdas Visual (KCV). Penulis pernah menjadi asisten dosen mata kuliah manajemen basis data. Komunikasi dengan penulis dapat melalui email: **diniputrimandasari@gmail.com**.