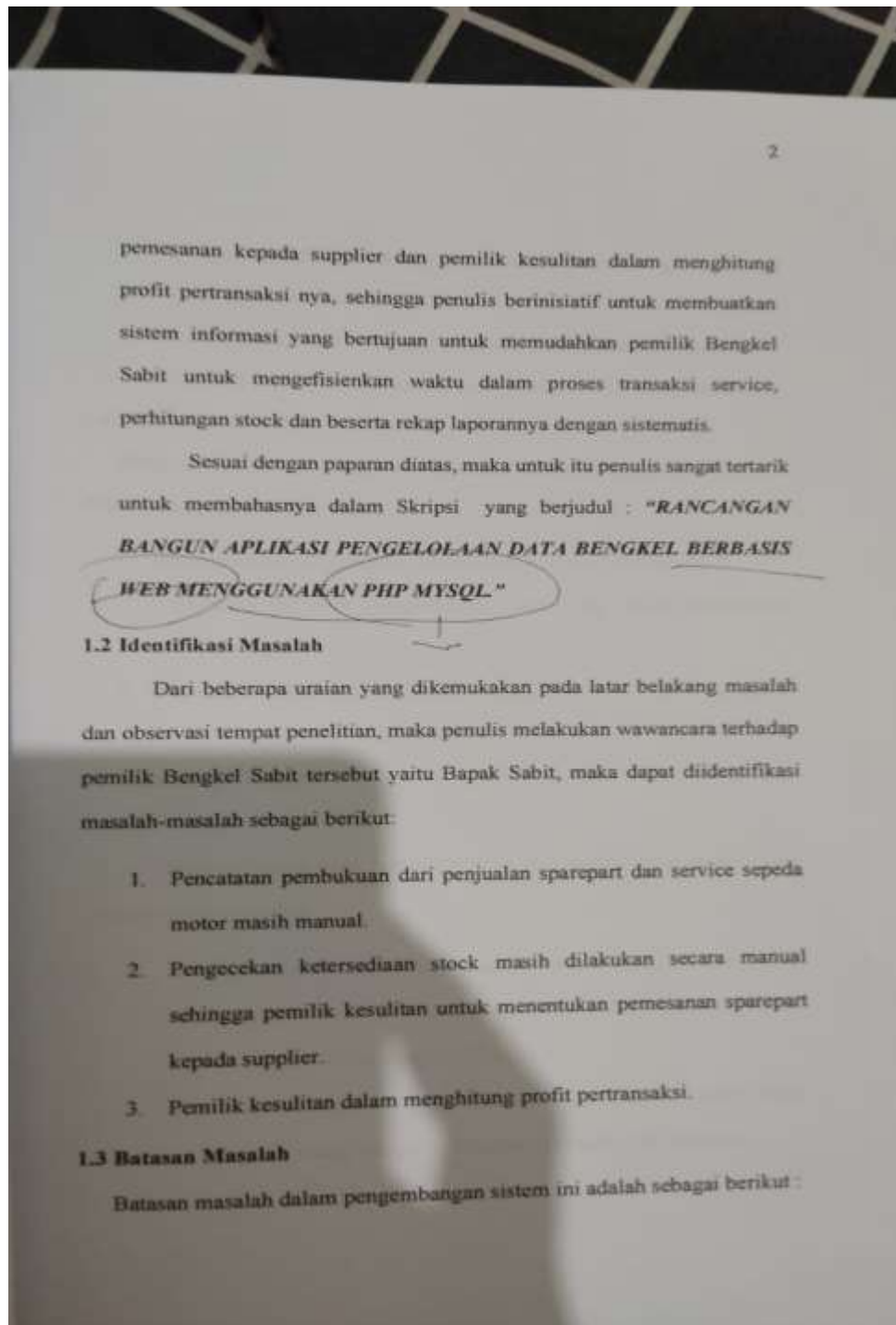


1)

3.1 Profile Bengkel Sabit Shop	53
3.2 Visi dan Misi	53
3.3 Struktur Organisasi	54
3.4 Metodologi Penelitian	56
3.5 Prosedur Sistem Berjalan	59
3.6 Implementasi	62
3.7 Desain Sistem	63
3.8 Penulisan Kode Program	96
3.9 Penerapan Program	101
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	102
4.1 Hasil Pengujian	102
4.2 Tampilan Interface	127
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	143
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	147

Di daftar isi tulisan hasil dan pembahsan nya jauh jarak nya

2)



Di bawah nya kasih kesimpulan menurut penulis kenapa mengambil judul tersebut
Contoh seperti ini

Dalam melakukan Analisis sentimen atau *opinion mining* dapat berguna untuk memperoleh gambaran umum maupun tanggapan komentar masyarakat terhadap perlombaan "MotoGP Mandalika 2022" melalui banyak respon berupa *tweet* dari berbagai kalangan masyarakat, untuk mengetahui kecenderungan opini terhadap masalah yang mengandung sentimen positif maupun negatif.

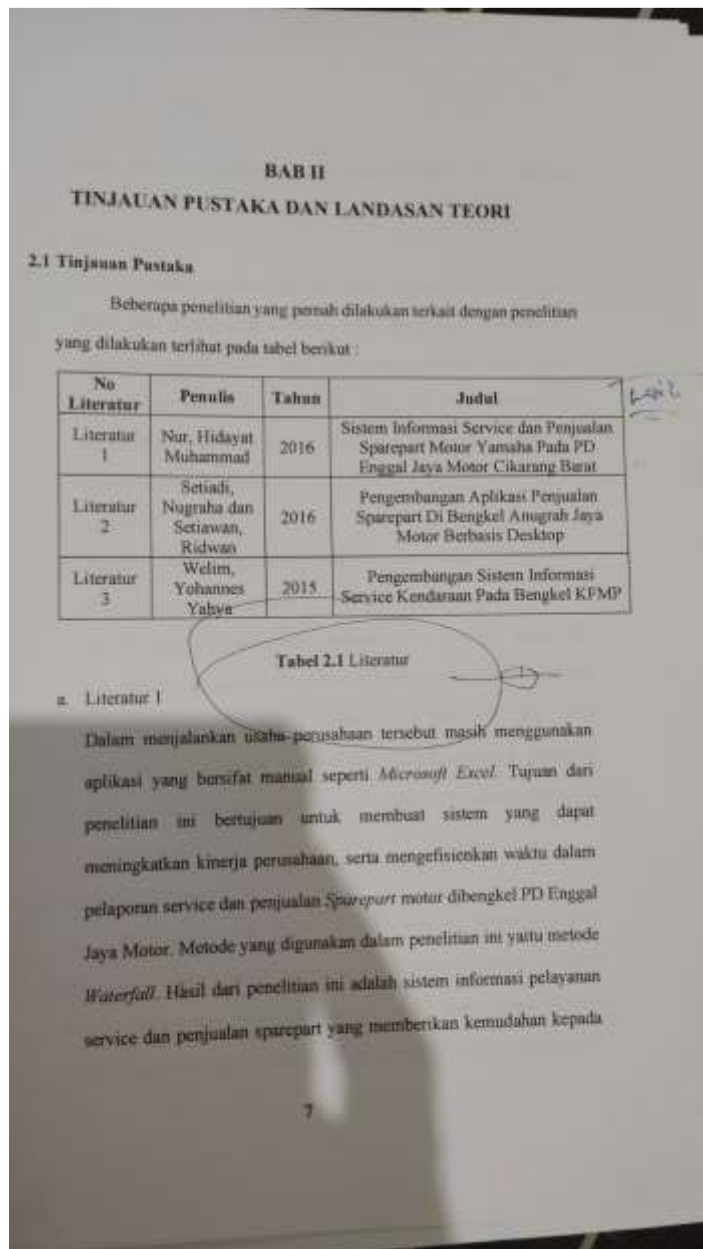
Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan metode *Naive Bayes* dalam melakukan analisis sentimen masyarakat perlombaan MotoGP Mandalika pada sosial media *twitter*, dikarenakan berdasarkan hasil literatur algoritma *Naive Bayes* adalah metode yang sederhana yang memiliki nilai akurasi dan performansi yang tinggi dalam mengklasifikasikan sebuah teks. Penelitian menggunakan Dataset yang berasal dari *Twitter* terdiri dari pengambilan data mentah (*Crawling*), *prapemrosesan data (preprocessing)*, menggunakan *RapidMiner Studio* dengan *query "motogp sirkuit mandalika", "Sirkuit mandalika"*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Bagaimana menganalisa sentimen masyarakat terhadap perlombaan MotoGP Mandalika berdasarkan cuitan pengguna *twitter* dan mengklasifikasikan sentimen tersebut kedalam kelas positif dan negatif dengan algoritma *Naive Bayes klasifikasi*
2. *Twitter* Tidak mempunyai kemampuan untuk mengagregasi informasi

3)



Literature ,asih salah harus nya penjelasan nya make table nanti contoh nya seperti ini



Bisa Bayar saat Check-in



Gak perlu bingung pesan Hotel untuk liburan ke luar negeri, di Tra...

Buka

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka merupakan penelusuran penelitian yang terdahulu yang menjadi sumber rujukan atau referensi maupun perbandingan terhadap penelitian yang penulis buat, yang berbentuk berupa buku, hasil penelitian, karya ilmiah ataupun sumber - sumber lainnya. Maka, penulis mengambil beberapa sumber untuk dijadikan rujukan diantaranya :

21

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

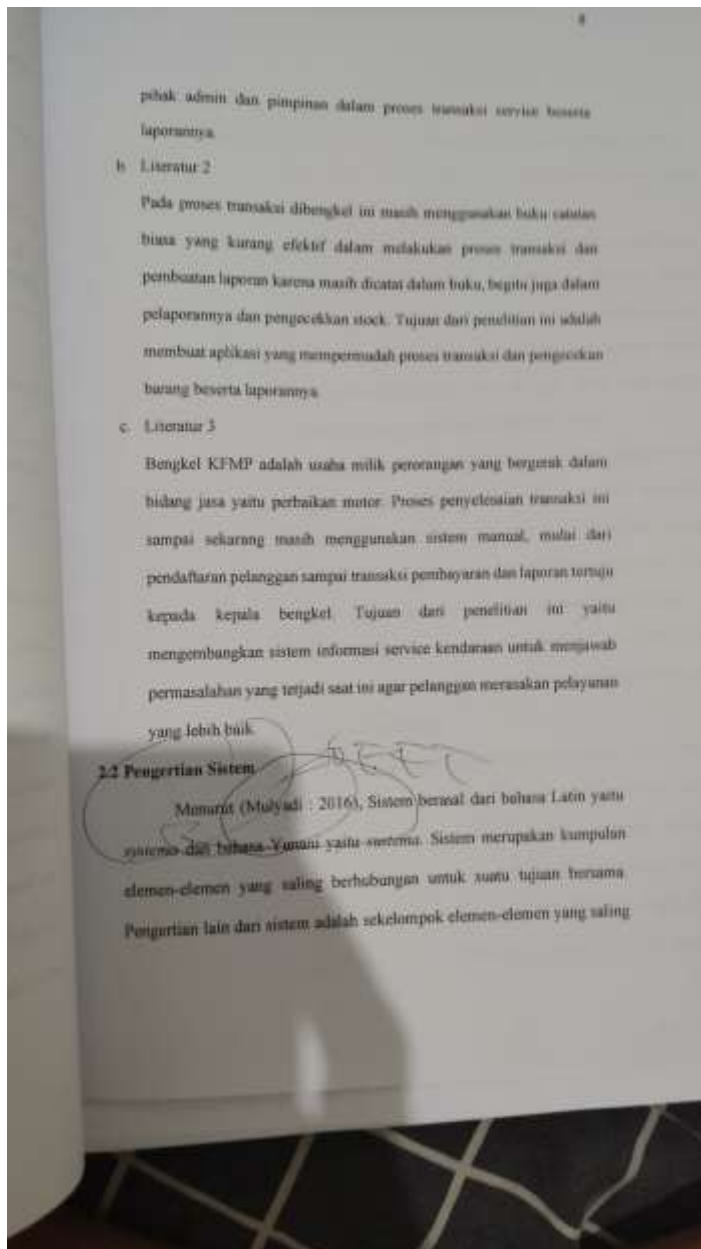
No	Penulis	Tahun	Judul	Hasil
1	Praba Saeba Vicala Rahmadani	2017	SISTEM INFORMASI REKAM MEDIS BERBASIS WEB DI PUSKESMAS PLUPUH SRAGEN	Hasil dari pada pembuatan sesuai dengan 4 prinsip dalam desain sistem yaitu <i>ethical, purposeful, pragmatic, dan elegant</i> sehingga penggunaan Sistem Informasi ini dapat menyimpan seluruh data pasien secara digital dan permanen.
2	Kavim Ramadhan, T	2017	SISTEM INFORMASI REKAM MEDIS PUSKESMAS (Study Kasus : Puskesmas Gedangan Kabupaten Sidoarjo)	Menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang mana sistem yang baru tidak merubah sistem yang lama hanya diperbarui.
3	Cici Linda Listiani	2018	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI REKAM MEDIS PASIEN BERBASIS WEB PADA KLINIK DOKTER CATUR ARI WIBOWO	Sistem informasi rekam medis pada klinik dokter catur pada sistemnya ini menggunakan tiga user yaitu, Dokter, Petugas da Pasien.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Pengertian Sistem

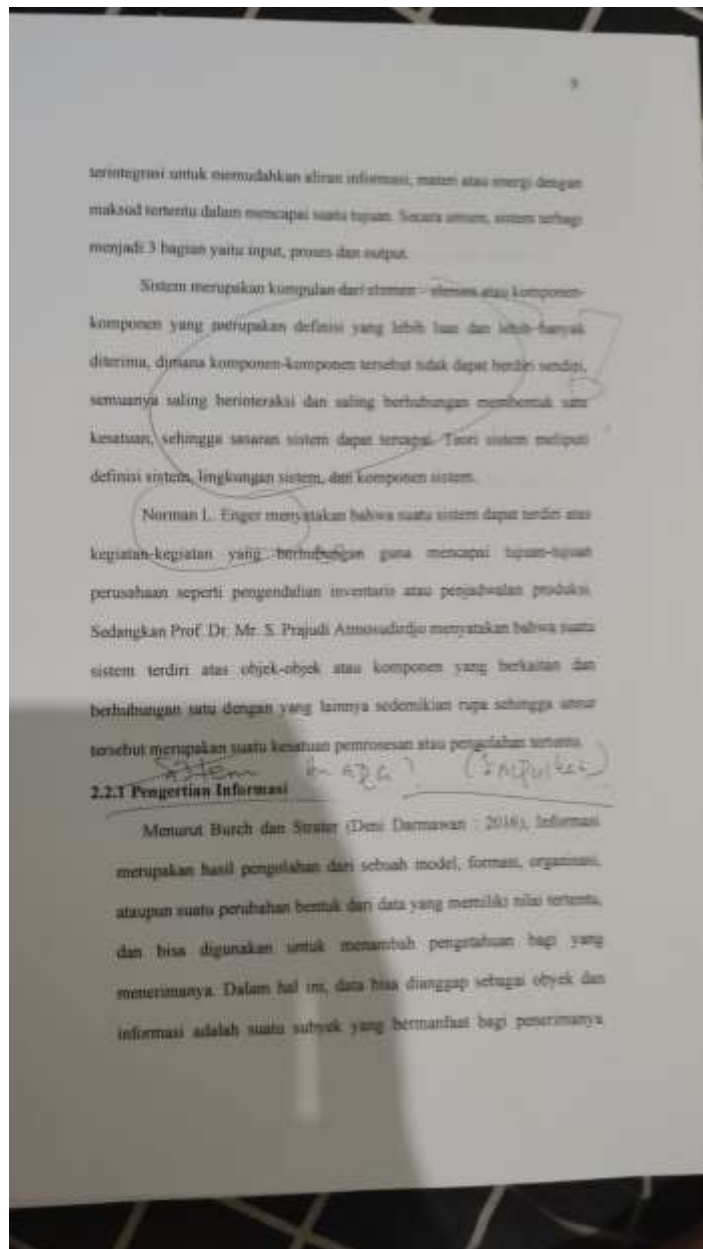
Sistem Pengertian sistem menurut Rumney dan Steinbart (2015) : Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih

4)



Pengertian semua system harus menggunakan mandeley berdasarkan sumber dari daftar pustaka, tidak harus mencantumkan nama sumber dan tahun cukup pake mandeley sesuai daftar pustaka. **UNTUK SEMUA PENGERTIAN DI BAB 2 MENGGUNAKAN ITU.**

5)



Di bawah nya harus menyimpulkan system itu apa sesuai menurut penulis

Contoh yang benar seperti coreatn gambar di bawah

Informasi juga bisa disebut sebagai hasil pengolahan ataupun pemrosesan data.

Berikut berbagai pengertian informasi dari berbagai sumber:

1. Abdul Qadir (Heriyanto, 2018)

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

2. Sutabri (Yanuadi dan Permana, 2018)

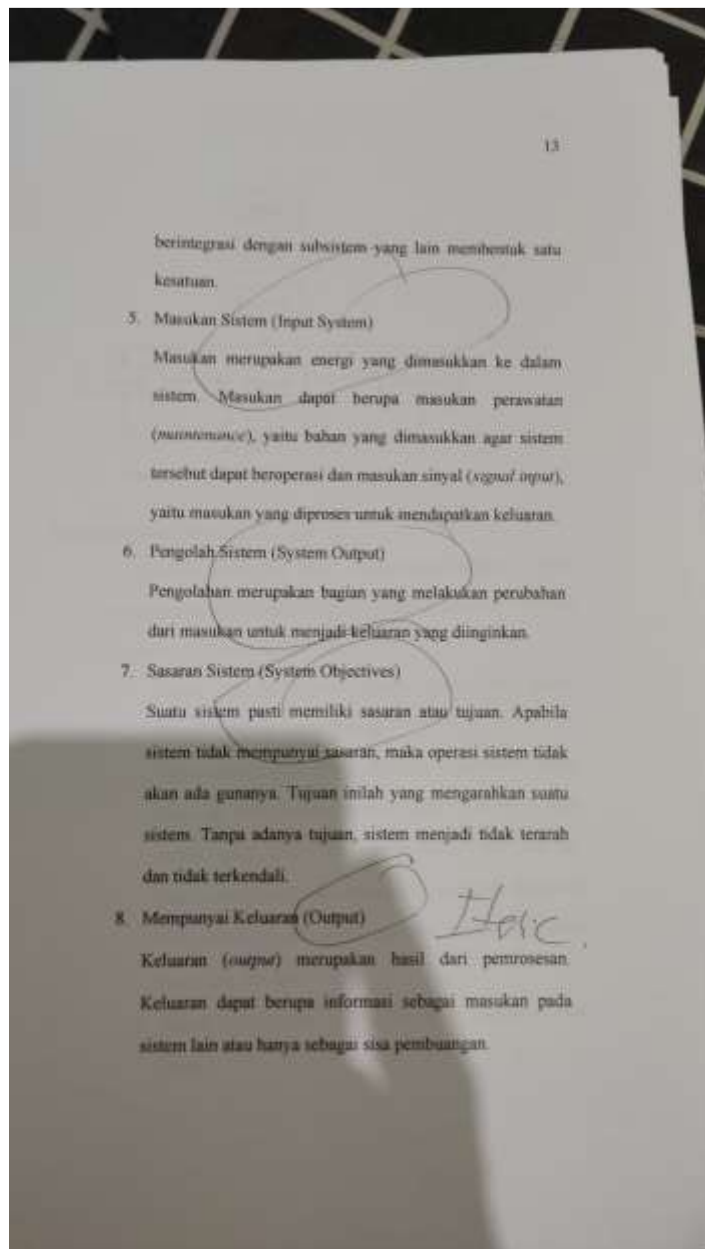
Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Dari uraian beberapa pengertian informasi menurut para ahli diatas, bahwa dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah dari sumber terpercaya dan diberikan sesuai dengan keperluan sehingga lebih berarti bagi penerimanya.

2.2.2 Pengertian Sistem Informasi

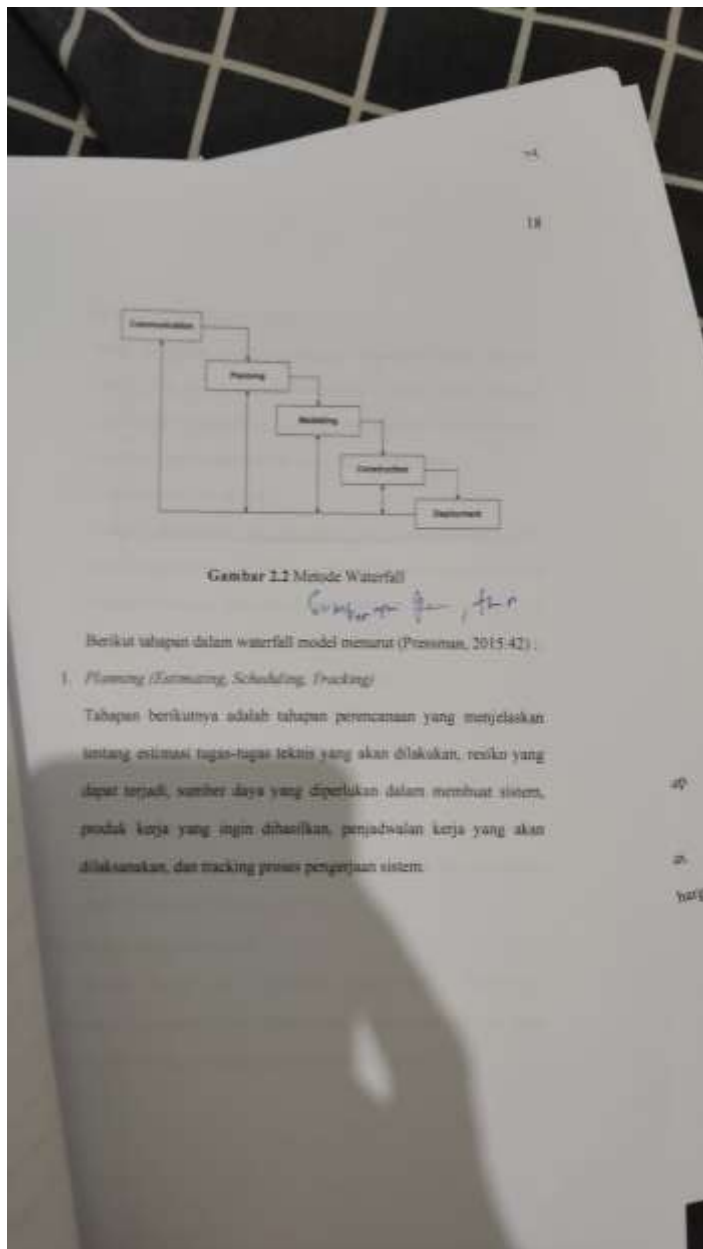
Menurut Sutabri T dalam (Yanuadi dan Permana, 2018), Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.

6)



Yang kurung tutup di jadikan *italic*, semua tulisan b. inggris pakai *italic*

7)



Hasil gambar harus ada sumber nya

8)

30


3. Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan proses bagaimana atau hubungan seseorang (user) yang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem yang akan dibangun (Hamzah & Purwati, 2017).

Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case.

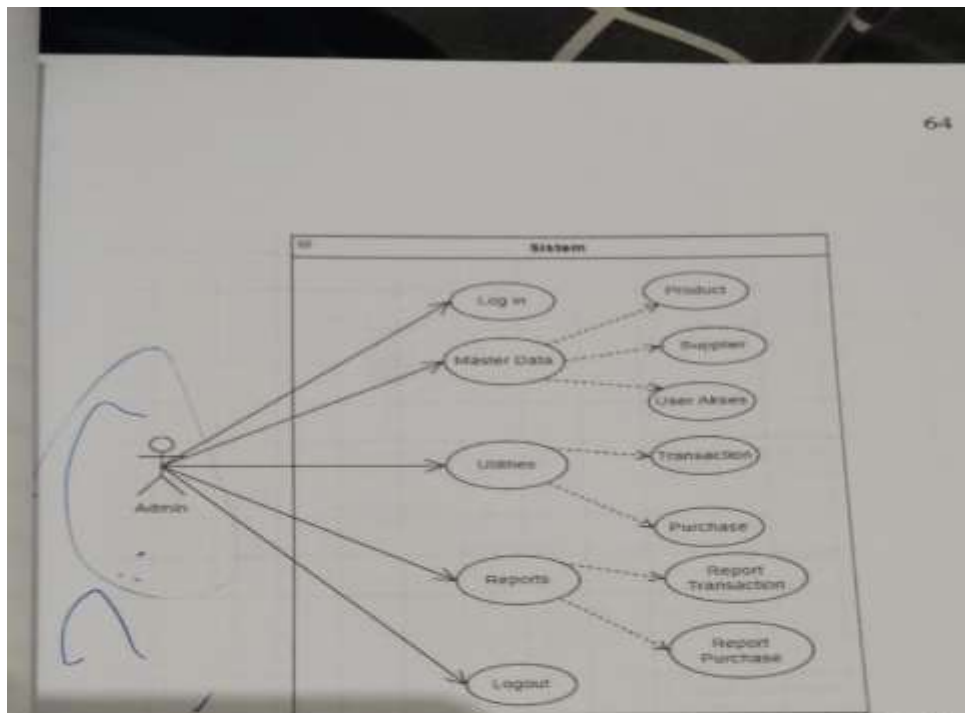
1. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan di buat.
2. Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Berdasarkan definisi diatas, Use case diagram merupakan suatu pemodelan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi atau kelakuan antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada use case diagram :

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri.

Keterangan table harus di atas table buikan di bawah **SEMUA KETARANGAN TABEL**

9)



Gambar 3.5 Use Case Diagram Sistem Bengkel Sabit

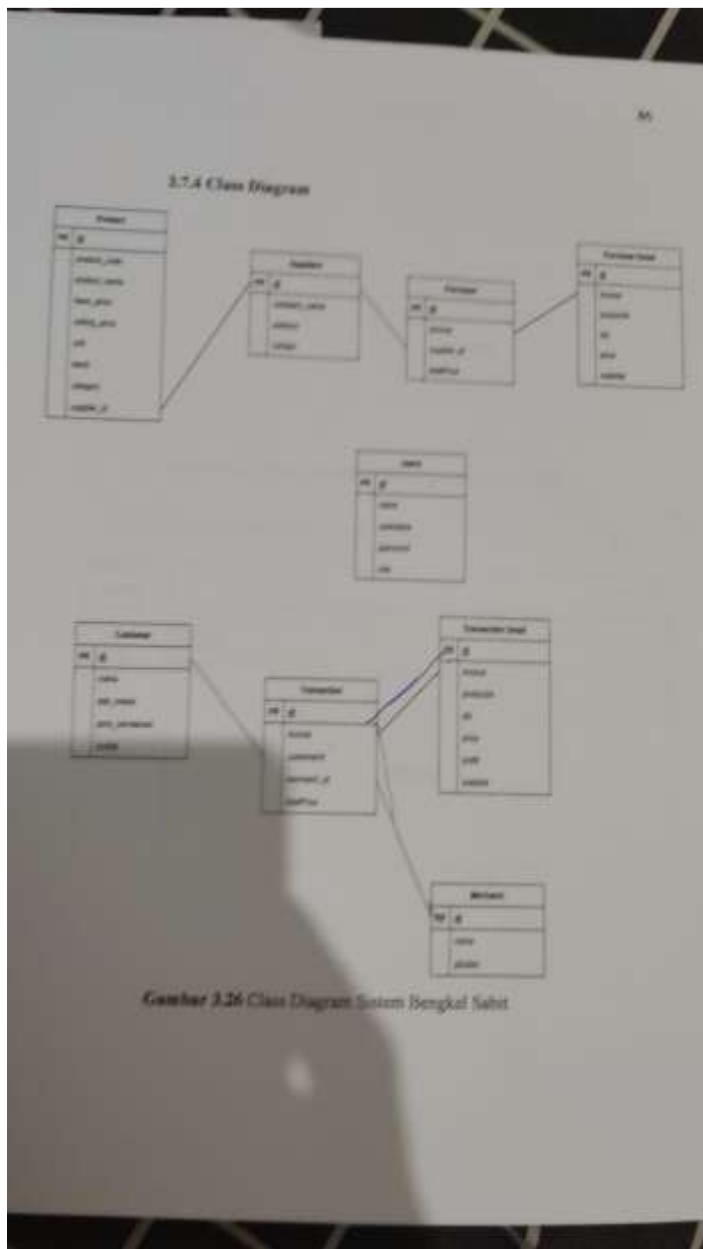
3.7.2 Activity Diagram

Activity Diagram memodelkan aliran kerja atau workflow urutan aktifitas dalam suatu proses yang mengacu pada *Use Diagram* yang ada.

Berikut ini penjelasan dari masing masing *Activity Diagram* :

User nya siapa saja yang bisa akses? Kalau memang kasir ya kasir tulisan nya bukan admin, kalau memang ada dua yang bisa akses user nya tambahkan sesuai flowchart yang di usulkan nama nya.

10)



User tidak ada relasi, relasi harus sesuai arah nya, kalau id semua harus nya user ketemu relasi nya