

DAFTAR ISI

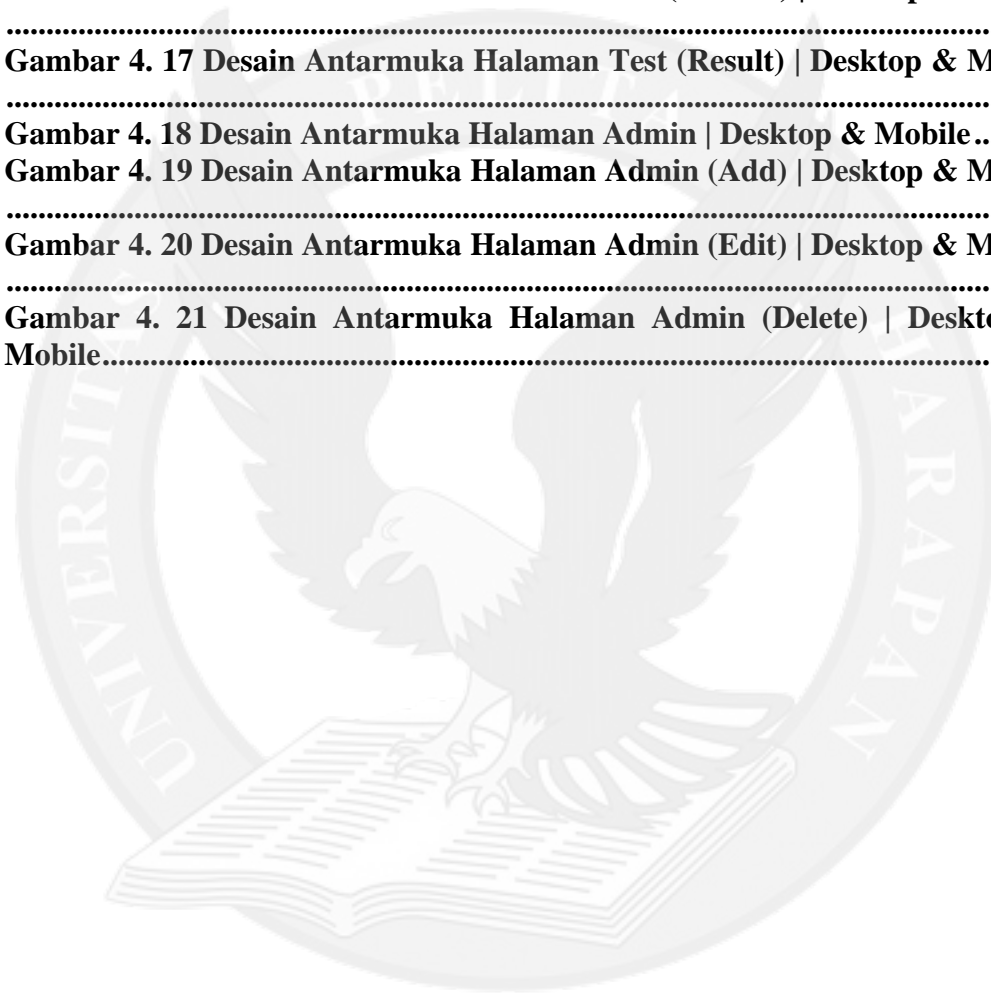
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.6.1 BAB I PENDAHULUAN	4
1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI	4
1.6.3 BAB III METODOLOGI	4
1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	5
1.6.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Aplikasi Web	6
2.1.1 Pengertian Aplikasi Web	6
2.1.2 User Interface / User Experience (UI/UX)	7
2.1.3 React	8
2.1.4 Tailwind	9
2.1.5 Node.js	9
2.1.6 Firebase	10
2.1.7 EmailJS	10
2.1.8 Google Cloud Platform (GCP)	10
2.2 Software Development Life Cycle (SDLC)	14
2.2.1 Metode Waterfall	16

2.3	<i>Autism Spectrum Disorder (ASD) atau Autis</i>	18
2.3.1	Pengertian Autis.....	18
2.3.2	Tingkatan Autis	18
2.4	<i>Machine Learning</i>	20
2.4.1	Pengertian <i>Machine Learning</i>	21
2.5	Penelitian Terdahulu.....	23
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM		25
3.1	Analisis Sistem	25
3.1.1	Analisa Kebutuhan Sistem.....	25
3.2	Analisis Sistem	26
3.2.1	Pemodelan Fungsional Sistem	26
3.3	Perancangan Sistem	59
3.3.1	Desain <i>Database</i>	59
3.3.2	Desain Antarmuka.....	60
BAB IV HASIL PERANCANGAN		69
4.1	Implementasi Desain Sistem.....	69
4.1.1	Arsitektur Sistem	69
4.1.2	Hasil Pengembangan Tampilan Sistem	70
4.2	Hasil Uji Coba Tes Fungsional.....	87
4.2.1	<i>Black Box</i> Halaman <i>Login</i>	89
4.2.2	<i>Black Box</i> Halaman <i>Signup</i>	90
4.2.3	<i>Black Box</i> Halaman Utama.....	92
4.2.4	<i>Black Box</i> Halaman <i>History</i>	95
4.2.5	<i>Black Box</i> Halaman <i>Test</i>	96
4.2.6	<i>Black Box</i> Halaman <i>Admin</i>	99
4.3	Hasil Pengujian Fungsional Sistem.....	104
BAB V HASIL PERANCANGAN		105
5.1	Kesimpulan	105
5.2	Saran.....	105
DAFTAR PUSAKA		106
LAMPIRAN		A-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Support Vector Machine.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Software Development Life Cycle (SDLC).....	15
Gambar 2. 3 Waterfall.....	17
Gambar 3. 1 Use Case Diagram Aplikasi Pendeteksi Autis.....	27
Gambar 3. 2 Activity Diagram Menjalankan Testing.....	44
Gambar 3. 3 Activity Diagram Melihat Riwayat Testing.....	45
Gambar 3. 4 Activity Diagram Melihat Data Pengguna.....	46
Gambar 3. 5 Activity Diagram Menambahkan Data Pengguna.....	47
Gambar 3. 6 Activity Diagram Menghapus Data Pengguna.....	48
Gambar 3. 7 Activity Diagram Melihat Hasil Tes Skrining.....	49
Gambar 3. 8 Activity Diagram Membuat Laporan Hasil Skrining.....	50
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Skrining Autis.....	51
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Melihat Riwayat.....	52
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Melihat Data Pengguna.....	53
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Menambahkan Data Pengguna.....	54
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Menghapus Data Pengguna.....	55
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Melihat Data Anak.....	56
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Melihat Hasil Tes Skrining.....	57
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Membuat Laporan Hasil Skrining.....	58
Gambar 3. 17 Rancangan Database.....	59
Gambar 3. 18 Desain Antarmuka Halaman Login.....	61
Gambar 3. 19 Desain Antarmuka Halaman Signup.....	62
Gambar 3. 20 Desain Antarmuka Halaman Utama.....	63
Gambar 3. 21 Desain Antarmuka Halaman Utama Setelah Login.....	64
Gambar 3. 22 Desain Antarmuka Halaman Informasi Anak.....	65
Gambar 3. 23 Desain Antarmuka Halaman Informasi Anak - Registered ...	66
Gambar 3. 24 Desain Antarmuka Halaman Pertanyaan.....	66
Gambar 3. 25 Desain Antarmuka Halaman Hasil Skrining.....	67
Gambar 3. 26 Desain Antarmuka Halaman Admin Dashboard.....	68
Gambar 4. 1 Arsitektur Sistem.....	69
Gambar 4. 2 Desain Antarmuka Header Desktop & Mobile.....	71
Gambar 4. 3 Desain Antarmuka Header (After Login) Desktop & Mobile.....	72
Gambar 4. 4 Desain Antarmuka Footer Desktop & Mobile.....	73
Gambar 4. 5 Desain Antarmuka Halaman Utama Bagian Satu Desktop & Mobile.....	74
Gambar 4. 6 Desain Antarmuka Halaman Utama Bagian Dua Desktop & Mobile.....	75
Gambar 4. 7 Desain Antarmuka Halaman Utama Bagian Tiga Desktop & Mobile.....	75
Gambar 4. 8 Desain Antarmuka Halaman Login Desktop & Mobile.....	76
Gambar 4. 9 Desain Antarmuka Halaman Signup Desktop & Mobile.....	77
Gambar 4. 10 Desain Antarmuka Halaman About Desktop & Mobile.....	78
Gambar 4. 11 Desain Antarmuka Halaman History Desktop & Mobile.....	79

Gambar 4. 12 Desain Antarmuka Halaman Screening Result Desktop & Mobile.....	79
Gambar 4. 13 Desain Antarmuka Halaman Test (Child Information) Desktop & Mobile	80
Gambar 4. 14 Desain Antarmuka Halaman Test (Registered Child) Desktop & Mobile	81
Gambar 4. 15 Desain Antarmuka Halaman Test (Questions) Desktop & Mobile.....	82
Gambar 4. 16 Desain Antarmuka Halaman Test (Process) Desktop & Mobile	83
Gambar 4. 17 Desain Antarmuka Halaman Test (Result) Desktop & Mobile	83
Gambar 4. 18 Desain Antarmuka Halaman Admin Desktop & Mobile.....	84
Gambar 4. 19 Desain Antarmuka Halaman Admin (Add) Desktop & Mobile	85
Gambar 4. 20 Desain Antarmuka Halaman Admin (Edit) Desktop & Mobile	86
Gambar 4. 21 Desain Antarmuka Halaman Admin (Delete) Desktop & Mobile.....	87



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Klasifikasi CARS-2-ST dan CARS-2-HF	20
Tabel 2. 2	Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3. 1	Deskripsi Use Case - Pengguna - Menjalankan Testing	27
Tabel 3. 2	Deskripsi Use Case - Pengguna - Melihat Riwayat Testing	32
Tabel 3. 3	Deskripsi Use Case - Admin - Melihat Data Pengguna	33
Tabel 3. 4	Deskripsi Use Case - Admin - Menambahkan Data Pengguna.....	34
Tabel 3. 5	Deskripsi Use Case - Admin - Menghapus Data Pengguna.....	36
Tabel 3. 6	Deskripsi Use Case - Admin – Melihat Data Anak	38
Tabel 3. 7	Deskripsi Use Case - Admin - Membuat Laporan Hasil Skrining	39
Tabel 3. 8	Deskripsi Use Case - Admin - Membuat Laporan Hasil Skrining	41
Tabel 4. 1	Hasil Pengujian Halaman Login.....	89
Tabel 4. 2	Hasil Pengujian Halaman Signup.....	90
Tabel 4. 3	Hasil Pengujian Halaman Utama	93
Tabel 4. 4	Hasil Pengujian Halaman History	95
Tabel 4. 5	Hasil Pengujian Halaman Test.....	96
Tabel 4. 6	Hasil Pengujian Halaman Admin	99
Tabel 4. 7	Pengujian Skenario Pengguna	104

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Source Code Program (Frontend)	A-1
LAMPIRAN B: Source Code Program (Backend)	B-1
LAMPIRAN C: Source Code Program (Machine Learning)	C-1

