

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR RUMUS	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penelitian	5
1.5.1. Kajian Pustaka	5
1.5.2. Rancangan Penelitian.....	5
1.5.3. Pengembangan Sistem.....	5
1.5.4. Simulasi dan Uji Coba.....	6
1.5.5. Analisis Hasil Simulasi	6
1.5.6. Penyusunan Laporan / Buku TA	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Penelitian Terkait	7
2.2. <i>User Acceptance Testing</i>	8
2.3. <i>Crowdsourcing-based User Acceptance Testing</i>	9
2.4. Algoritma M-1	12
2.5. Algoritma M-X.....	14
2.6. <i>Prior-Experience Based Validation</i>	14
2.7. <i>Confusion Matrix</i>	15

2.8. Gherkin Syntax	18
BAB 3. PERANCANGAN SISTEM DAN METODOLOGI.....	19
3.1. Sistematika Penyelesaian Masalah	19
3.2. Tahap Perancangan Simulasi	19
3.2.1. Tahap Perancangan Skenario Simulasi	19
3.2.2. Tahap Perancangan Data <i>Source</i> Simulasi	19
3.2.3. Tahap Perancangan Komponen Penting Simulasi	20
3.2.3.1. Gherkins Task Design	20
3.2.3.2. Implementasi Praktis <i>Gherkin Task</i>	23
3.2.3.3. Penentuan <i>Threshold</i> Kelayakan (<i>Eligibility Threshold</i>)	24
3.2.4. Tahap Perancangan <i>Platform</i> Simulasi	25
3.2.4.1. Komponen Sistem	27
3.2.4.2. <i>Input Data</i>	28
3.2.4.3. Implementasi Algoritma.....	28
3.2.4.4. Perancangan <i>Pseudocode</i> Algoritma M-X.....	29
3.3. Tahap Eksekusi Simulasi	31
3.4. Validasi Algoritma dan Evaluasi	37
3.5. Tahap Analisis.....	38
BAB 4. HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	37
4.1. Analisis Empiris Data	37
4.1.1. <i>Accuracy</i>	38
4.1.2. <i>Precision</i>	38
4.1.3. <i>Recall</i>	38
4.1.4. <i>True Negative Rate</i> (TNR)	38
4.1.5. <i>F1 Score</i>	39
4.2. Visualisasi Data.....	39
4.3. Menjawab Rumusan Masalah	42
BAB 5. KESIMPULAN	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	50
User Interface Trustcrowd© - <i>Platform</i> Simulasi	52