

IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR MAHASISWA
MENGUNAKAN METODE *RULE BASED REASONING*

Diajukan Sebagai Syarat untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-1 pada
Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

AKHIRUDINI

09101002051

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR MAHASISWA
MENGUNAKAN METODE *RULE BASED REASONING*

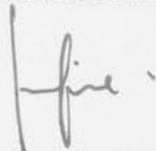
Oleh :

AKHIRUDINI

09101002051

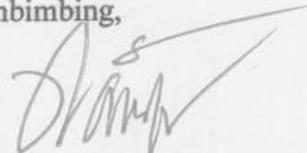
Palembang, Juli 2017

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika



Rifkie Primartha, M.T.
NIP.197706012009121004

Pembimbing,



Samsuryadi, M.Kom., Ph.D.
NIP. 197102041997021003

TANDA LULUS UJIAN SIDANG TUGAS AKHIR

Pada hari Kamis tanggal 31 Juli 2017 telah dilaksanakan ujian sidang tugas akhir oleh Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Nama : Akhirudini
NIM : 09101002051
Judul : Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode
Rule Based Reasoning

1. Ketua Penguji

Samsuryadi, M.Kom., Ph.D.
NIP. 197102041997021003



2. Penguji I

Rifkie Primartha, M.T.
NIP. 197706012009121004



3. Penguji II

Anggina Primanita, M.IT
NIP. 198908062015042002



Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika



Rifkie Primartha, M.T.
NIP. 197706012009121004

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akhirudini
NIM : 09101002051
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa
Menggunakan Metode RBR
Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* :¹⁸..... %

Menyatakan bahwa Laporan Proyek saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan proyek ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, 29 Juli 2017



(Akhirudini)
NIM. 09101002051

MOTTO

*“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah Sabar dan Shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”
(QS Al-Baqarah: 153)*

Kupersembahkan karya tulis ini kepada :

- Keluarga Besarku
- Almamaterku
- Teman - teman seperjuangan

ABSTRAK

Pengetahuan tentang gaya belajar pada diri pelajar merupakan hal penting bagi guru atau pelajar itu sendiri. Untuk itu perlu dilakukan identifikasi oleh guru atau para pengajar. Umumnya identifikasi hanya dilakukan oleh orang yang ahli, untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan perangkat lunak yang dapat mengidentifikasi gaya belajar. Dengan mengetahui dan memperhatikan gaya belajar dari pelajar tersebut maka strategi pembelajaran dapat dirancang dan diterapkan pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan pengembangan perangkat lunak untuk mengidentifikasi gaya belajar menggunakan metode RBR (*Rule Based Reasoning*) dan metode *Forward Chaining* untuk metode penelusurannya. Sedangkan data pada penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dengan menggunakan kuesioer yang diberikan kepada beberapa mahasiswa S1 yang ada di Palembang sebanyak 35 data. Hasil dari penelitian ini didapatkan sebanyak 11 mahasiswa teridentifikasi dengan gaya belajar visual, 16 mahasiswa dengan gaya belajar auditori, dan 8 mahasiswa adalah dengan gaya belajar kinestetik. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa metode RBR dapat diterapkan untuk mengidentifikasi gaya belajar mahasiswa.

Kata kunci : RBR, *Forward Chaining*, Visual, Auditori, Kinestetik.

ABSTRACT

Knowledge of learning styles in learners is important for the teacher or the learner. Identification is necessary done by the teachers. Generally identification is only done by a skilled person, to solve this problem required software that can identify the learning style. By knowing and understanding learning style of the learners, the learning strategy can be designed and applied for the learning process. In this research, software development is done to identify learning style using RBR (Rule Based Reasoning) and Forward Chaining method. While the data in this research is primary data by using questionnaires given to some undergraduate students in Palembang for 35 data. The result of learning style got eleven students identified using visual learning, sixteen students for auditory learning style, and the other eight students kinesthetic learning style. In this research concluded that RBR method can be applied to identify student learning style.

Keywords : RBR, Forward Chaining, Visual, Auditory, Kinesthetic.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir yang berjudul “Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode *Rule Based Reasoning*” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan tingkat S1 pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Sriwijaya.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak telah memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, yaitu kepada:

1. Keluarga besar, yang telah memberikan motivasi, do’a dan dukungan yang luar biasa;
2. Bapak Jaidan Jauhari, S. Pd. M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya;
3. Bapak Rifkie Primartha, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan dan penguji yang telah banyak memberikan saran dan kata-kata yang membangun;
4. Bapak Samsuryadi, M.Kom., Ph.D. selaku pembimbing tugas akhir yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan dan bantuan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini;
5. Ibu Anggina Primanita, M.IT selaku penguji yang telah banyak memberikan saran dan kata-kata yang membangun;
6. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini telah melimpahkan ilmunya kepada penulis selama proses belajar mengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya;
7. Keluarga kecil bahagia IFB 2010 yang seperti Keluarga Sendiri, terima kasih atas kebersamaan, suka-duka, semangat, dukungan dan keceriaannya selama bersama. Semoga tetap menjadi keluarga kecil yang bahagia untuk selamanya;

8. Seluruh teman-teman mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan seluruh civitas akademika FASILKOM;
9. Seluruh staf administrasi dan pegawai yang selalu membantu dan mendukung Penulis dalam hal administrasi perkuliahan;
10. Untuk semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu;
11. Semua pihak yang telah membantu proses penulisan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan tugas akhir ini dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Palembang, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
TANDA LULUS SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
BEBAS PLAGIAT.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRACK.....	vi
ABSTRAKSI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-2
1.3 Tujuan Penelitian	I-2
1.4 Manfaat Penelitian	I-2
1.5 Batasan Masalah	I-3
1.6 Metode Penelitian.....	I-3
1.6.1 Unit Penelitian.....	I-3
1.6.2 Jenis dan Sumber Data.....	I-3
1.6.3 Teknik Pengumpulan Data.....	I-4
1.6.4 Langkah Penelitian.....	I-4
1.6.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	I-6
1.7 Sistematika Penulisan.....	I-8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Penelitian Terkait	II-1
2.2	Gaya Belajar	II-3
2.3	Sistem Pakar	II-11
2.4	<i>Rule Based Reasoning</i>	II-14
2.5	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	II-18

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1	Analisis Masalah	III-1
3.1.1	Analisis Data	III-1
3.1.2	Analisis RBR	III-3
3.2	Analisis Perangkat Lunak	III-5
3.2.1	Deskripsi Umum	III-5
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	III-6
3.2.3	Model UML.....	III-6
3.2.3.1	Diagram <i>Use Case</i>	III-7
3.2.3.2	Kelas Analisis	III-12
3.2.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	III-14
3.2.3.4	Diagram Kelas	III-17
3.2.4	Perancangan Perangkat Lunak	III-19
3.2.4.1	Perancangan Antarmuka	III-19

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1	Implementasi Perangkat Lunak	IV-1
4.1.1	Lingkungan Implementasi	IV-1
4.1.2	Implementasi Kelas	IV-2
4.1.3	Implementasi Antarmuka	IV-3
4.2	Pengujian Perangkat Lunak	IV-6
4.2.1	Lingkungan Pengujian	IV-6
4.2.2	Rencana Pengujian	IV-7
4.2.3	Kasus Uji	IV-8

4.2.4 Hasil Pengujian	IV-9
4.3 Pengujian Akurasi Perangkat Lunak	IV-9
4.3.1 Kasus Uji Akurasi	IV-9
4.3.2 Analisa Hasil pengujian	IV-13

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran	V-1

DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xvii

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II-1 Pohon keputusan	II-16
Gambar II-2 Arsitektur RUP	II-19
Gambar III-1. Mekanisme pengambilan keputusan	III-4
Gambar III-2 Diagram <i>Use Case</i>	III-7
Gambar III-3 Kelas Analisis Mengelola Ciri-ciri	III-13
Gambar III-4 Kelas Analisis Mengidentifikasi Gaya belajar	III-13
Gambar III-5 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Ciri-ciri	III-15
Gambar III-6 <i>Sequence Diagram</i> Mengidentifikasi gaya Belajar	III-16
Gambar III-7 Diagram Kelas Mengelola Ciri-ciri	III-17
Gambar III-8 Diagram Kelas Mengidentifikasi Gaya Belajar	III-18
Gambar III-9 Menu Utama	III-19
Gambar III-10 <i>Form Manage</i> Ciri-ciri	III-20
Gambar III-11 <i>Form Manage</i> Mahasiswa	III-20
Gambar III-12 <i>Form Manage</i> Identifikasi	III-21
Gambar IV-1 Menu Utama	III-4
Gambar IV-2 <i>Form Manage</i> Ciri-ciri	III-5

Gambar IV-3 <i>Form Manage</i> Mahasiswa	III-5
Gambar IV-4 <i>Form Manage</i> Identifikasi	III-6
Gambar IV-5 Sebaran Mahasiswa Terhadap Gaya Belajar	III-13

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II-1. Ciri-ciri Gaya Belajar	II-5
Tabel II-2. Tabel Keputusan	II-6
Tabel II-3. Ciri-ciri dari Masing-masing Gaya Belajar	II-8
Tabel II-4. Prilaku Gaya Belajar	II-8
Tabel II-5. Tabel Keputusan	II-6
Tabel III-1. Pertanyaan Identifikasi Gaya Belajar	III-2
Tabel III-2. Kebutuhan Fungsional PL	III-6
Tabel III-3. Kebutuhan Non-Fungsional PL	III-6
Tabel III-4. Definisi Aktor	III-7
Tabel III-5. <i>Use Case</i>	III-8
Tabel III-6. Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Ciri-ciri	III-8
Tabel III-7. Skenario <i>Use Case</i> Mengidentifikasi Gaya Belajar	III-10
Tabel III-8. Pertanyaan Identifikasi Gaya Belajar	III-2
Tabel III-1. Pertanyaan Identifikasi Gaya Belajar	III-2
Tabel IV-1. Implementasi Kelas	IV-2
Tabel IV-2. Rencana Pengujian <i>Use Case</i> Mengelola Ciri-ciri	IV-7
Tabel IV-3. Rencana Pengujian <i>Use Case</i> Mengidentifikasi Gaya Belajar	IV-7
Tabel IV-4. Hasil Pengujian <i>Use Case</i> Mengelola Ciri-ciri	IV-8
Tabel IV-5. Hasil Pengujian <i>Use Case</i> Mengidentifikasi	

Gaya Belajar	IV-8
Tabel IV-6. Data Uji Mahasiswa	IV-10
Tabel IV-7. Hasil Uji Menggunakan RBR	IV-12

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin meningkatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mempengaruhi perkembangan cara mengajar dan belajar mahasiswa. Kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam prakteknya. Sebagai pendidik akan lebih memaksimalkan fungsinya jika mengetahui bagaimana cara mengajar yang baik. Pada kenyataannya sering kali kesulitan menyerap apa yang disampaikan oleh pendidik karena tidak sesuai dengan karakter dari mahasiswa tersebut. Untuk itu pendidik harus mengetahui bagaimana karakter belajarmahasiswa atau yang disebut gaya belajar. Dengan mengetahui gaya belajar dari mahasiswa maka waktu dan strategi pembelajaran akan lebih efektif. Gaya atau karakter belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi (Hasrul, 2009). Selain daripada permasalahan pendidik dan mahasiswa akan sulitnya menerapkan proses pembelajaran yang efektif, permasalahan utamanya adalah bagaimana mengetahui gaya belajar mahasiswa sehingga dapat ditentukan strategi pembelajaran.

Gaya belajar merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Pembahasan tentang gaya belajar umumnya terkonsentrasi pada fisik dan sensor yang digunakan pelajar dalam menerima informasi. Dalam hal ini ada 3 kategori gaya belajar yaitu; visual, auditori dan, kinestetik.

Penelitian berkaitan gaya belajar diantaranya oleh Rachmawati (2014) menggunakan algoritma *C4.5*, Diki (2014), dan Tri (2016) menggunakan kaidah sistem pakar.

Pada penelitian ini akan menggunakan sistem pakar untuk mengidentifikasi gaya belajar adalah metode RBR (*Rule Based Reasoning*). Metode RBR merupakan metode yang tidak mempunyai konsep pembelajaran pada pemrosesannya. Oleh karena itu, pada data yang besar metode ini sangat cepat dalam menyimpulkan hasil.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diketahui bahwa perlu diidentifikasi gaya belajar mahasiswa. Untuk itu, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana identifikasi gaya belajar mahasiswa menggunakan RBR.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan perangkat lunak menggunakan metode *Rule based Reasoning* untuk mengidentifikasi gaya belajar mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Perangkat lunak yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pengidentifikasi gaya belajar mahasiswa;

2. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan atau penelitian selanjutnya yang membahas tentang sistem pakar untuk mengidentifikasi gaya belajar mahasiswa.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah :

1. Keluaran sistem ini adalah modalitas gaya belajar mahasiswa atau kecenderungan mahasiswa untuk bisa menguasai atau memahami suatu informasi yang diberikan, secara umum ada tiga yaitu auditorial, visual dan kinestetik;
2. Sampel yang digunakan diambil dari mahasiswa secara acak;
3. Teknik pengambilan sampel menggunakan kuesioner.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Unit Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Laboratorium RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) Universitas Sriwijaya.

1.6.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dari mahasiswa yang diambil secara langsung. Sedangkan sumber data dari mahasiswa S1 Reguler angkatan 2016 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Data tersebut didapatkan dari sebuah kuesioner berupa pertanyaan yang didapat dari

pakar dan disusun agar mencapai tingkat keakurasian yang lebih baik. Kemudian data tersebut disesuaikan agar memenuhi standar untuk data pengujian.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah mengikuti tahapan berikut ini antara lain;

a. Menyiapkan Kuesioner

Pada tahap ini peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan berupa kuesioner (Terlampir). Kuisisioner diperoleh dari Sasalak (2011) dan Bobbi (1992).

b. Mengumpulkan data

Pada tahap ini dilakukan pembagian kuesioner kepada partisipan, serta mengumpulkan kuesioner yang sudah terisi.

c. Validasi data

Pada tahap ini melakukan pengecekan terhadap data yang diperoleh untuk menentukan keabsahan data berdasarkan aturan yang telah ditetapkan.

1.6.4 Langkah Penelitian

Secara umum, langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Melakukan Studi Literatur

Pada tahap ini mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan. Referensi tersebut berisikan tentang gaya belajar

dan metode RBR. Referensi ini dicari dari buku, jurnal, artikel laporan penelitian, dan situs-situs di internet.

b. Melakukan Analisis Permasalahan

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan yang diangkat sebagai topik penyusunan tugas akhir. Analisis ini meliputi, pendalaman masalah, serta menentukan metode yang tepat. Kemudian ditetapkan juga parameter apa saja yang akan digunakan dalam pengujian, serta menentukan batasan-batasan dalam penelitian ini.

c. Melakukan Pengumpulan Data

Pada proses ini dikumpulkan data - data tentang objek penelitian yang digunakan. Yaitu identitas mahasiswa dan data isian kuisioner dari mahasiswa tersebut.

d. Melakukan Pengelolaan Gaya Belajar

Merupakan kegiatan yang memungkinkan untuk menambah, merubah, dan menghapus gaya belajar.

e. Melakukan Pengelolaan Mahasiswa

Merupakan kegiatan yang memungkinkan untuk menambah, merubah, dan menghapus data Mahasiswa.

f. Melakukan Pengelolaan Pertanyaan

Merupakan kegiatan yang memungkinkan untuk menambah, merubah, dan menghapus pertanyaan untuk mengidentifikasi gaya belajar.

g. Melakukan Pertanyaan Terhadap Mahasiswa

Merupakan kegiatan yang mendata mahasiswa dari identitas mahasiswa serta jawaban dari mahasiswa tersebut untuk setiap pertanyaan yang diajukan.

h. Mengidentifikasi Gaya Belajar dengan Metode RBR

Merupakan proses sistem membandingkan gaya belajar untuk menentukan ciri gaya belajar terbanyak sehingga diperoleh gaya belajar yang sesuai.

i. Melakukan Analisis Hasil Penelitian

Pada tahap ini dilakukan analisa data yang didapat pada tahap percobaan untuk dijadikan tolak ukur atas penelitian yang dilakukan. Dari hasil analisis ini nanti didapat kesimpulan dari keseluruhan penelitian.

1.6.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode RUP. Pemilihan metode ini dikarenakan dalam tahapannya memungkinkan dilakukan perbaikantahap sebelumnya. Pengembangan perangkat lunak metode RUP melalui empat tahap berikut :

a. Tahap Insepsi

Hal-hal yang dilakukan pada tahap insepsi yaitu membuat *business modeling* dan *requirement* :

- *Business Modeling* :

1. Memahami cara kerja sistem pakar terhadap identifikasi gaya belajar.
2. Memahami metode *Rule Based Reasoning* dalam merepresentasikan sistem pakar identifikasi gaya belajar.
3. Membuat gambaran dari proses kerja identifikasi gaya belajar yang akan berguna dalam perancangan perangkat lunak;
4. Menentukan kebutuhan perangkat lunak dan keras yang akan digunakan sebagai penunjang;
5. Menggambarkan diagram *use case* tahap awal dan skenario dari perangkat lunak identifikasi gaya belajar.

- *Requirement* :

Menentukan *requirement* pada perangkat lunak identifikasi gaya belajar. Kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan jenis dan sumber data serta merancang data dari kuesioner identifikasi gaya belajar.

b. Tahap Elaborasi

Hal-hal yang dilakukan pada tahap elaborasi yaitu :

1. Analisis dan perancangan perangkat lunak identifikasi gaya belajar.
2. Mengembangkan diagram *use case* tahap awal;

3. Menggambarkan model kelas analisis, diagram kelas, *sequence diagram*, dan diagram aktivitas dari perangkat lunak identifikasi gaya belajar.

c. Tahap Konstruksi

Hal-hal yang dilakukan pada tahap konstruksi yaitu :

1. Memastikan kelengkapan dan kesesuaian antara diagram *use case*, model kelas analisis, kelas diagram, *sequence diagram*;
2. Membuat kode program yang sesuai dengan fungsi-fungsi yang telah digambarkan pada tahap sebelumnya;
3. Melakukan pengujian pada perangkat lunak identifikasi gaya belajar. Pengujian hanya dilakukan sebatas pengujian kode program, apakah ada *error syntax* atau *error logic*, sedangkan pengujian keakuratan perangkat lunak akan dilakukan pada tahap transisi.

d. Tahap Transisi

Pada fase transisi ini dilakukan pengujian perangkat lunak secara keseluruhan dengan metodologi pengujian perangkat lunak, baik dengan metode *white box testing* ataupun *black box testing*. Pengujian juga dilakukan pada data yang hasil pengisian kuesioner, dari hasil identifikasi tersebut dapat diketahui keakuratan dari proses yang dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada Bab ini diuraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, metode pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan dasar teori yang akan digunakan dalam melakukan analisis, perancangan, implementasi dan pengujian pada tahap selanjutnya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi analisis serta perancangan terhadap pengembangan perangkat lunak identifikasi gaya belajar mahasiswa.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai lingkungan implementasi perancangan dan analisis dari perangkat lunak identifikasi gaya belajar mahasiswa, implementasi program, hasil eksekusi dan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V berisi kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam pengembangan perangkat lunak identifikasi gaya belajar.