

**APLIKASI SISTEM PAKAR IDENTIFIKASI GAYA BERPIKIR
BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Jurusan Sistem Informasi

Oleh :

HERYANTA BANGUN
10853003008



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI SISTEM PAKAR IDENTIFIKASI GAYA BERPIKIR BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Oleh:

HERYANTA BANGUN
10853003008

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 27 Juni 2014

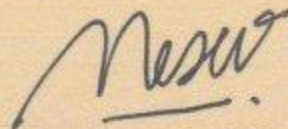
Pekanbaru, 27 Juni 2014
Mengesahkan,

Dekan



Dra. Hj. Yenita Morena, M.Si
NIP.196011251985032002

Ketua Jurusan



Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc
NIP.197104072000031001

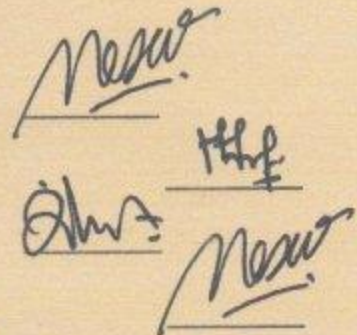
DEWAN PENGUJI :

Ketua : Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc

Sekretaris : Megawati, S.Kom, M.T

Anggota I : Idria Maita, S.Kom, M.Sc

Anggota II : Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc



APLIKASI SISTEM PAKAR IDENTIFIKASI GAYA BERPIKIR BERBASIS ANDROID

**HERYANTA BANGUN
NIM : 10853003008**

Tanggal Sidang : 27 Juni 2014
Periode Wisuda : November 2014

Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas No.155Pekanbaru

ABSTRAK

Seorang pakar pada saat tertentu dapat mengalami rasa lelah, sakit, emosi yang tidak stabil, dan tidak dapat berkerja selama 24 jam. Jika seorang pakar mengalami hal-hal seperti ini maka dapat mempengaruhi hasil akhir dari identifikasi suatu permasalahan. Oleh karena itu, dibutuhkanlah sebuah sistem pakar untuk dapat berfungsi mewakili pakar dalam keadaan tertentu. Kebanyakan orang tidak menyadari akan gaya berfikir dan potensi yang dimiliki. Padahal dengan mengetahui dan memahami gaya berfikir, seseorang bisa mengetahui kekurangan dan kelebihan diri serta dapat mengembangkan potensi yang selama ini terpendam. Salah satu cara yang paling mudah dan sederhana yaitu dengan identifikasi gaya berfikir. Karena setiap orang jika sudah memahami bagaimana gaya berfikirnya, maka akan lebih mudah untuk belajar dan meningkatkan potensi diri yang dimiliki. Pada tugas akhir ini akan dibuat sistem pakar identifikasi gaya berfikir untuk usia anak-anak dan usia remaja. Aplikasi sistem pakar identifikasi gaya berfikir ini dapat menganalisis gaya berfikir seseorang dengan menerapkan karakteristik-karakteristik gaya berfikir. Aplikasi sistem pakar identifikasi gaya berfikir ini dibangun pada sistem operasi berbasis android yang dapat dilajalakan di perangkat seluler kapanpun dan dimanapun. Sehingga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mendapatkan hasil gambaran tentang karakter gaya berfikir dan potensi yang dimiliki.

Kata kunci : Android, Gaya Berfikir, Sistem Pakar.

AN ANDROID BASED EXPERT SYSTEM APPLICATION OF THINKING STYLES IDENTIFICATION

HERYANTA BANGUN
NIM : 10853003008

Date of Final Exam: Juni 27th, 2014
Date of Graduation Ceremony: November, 2014

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street No.155 Pekanbaru

ABSTRACT

An expert at a particular moment may experience fatigue, pain, emotional instability, and can not work for 24 hours. If an expert experience things like this, it can affect the final result of the identification of a problem. Therefore, dibutuhkanlah an expert system to function represent experts in certain circumstances. Most people are not aware of the style of thinking and potential. In fact, by knowing and understanding the style of thinking, one can know the advantages and disadvantages of self as well as to develop the potential that had been buried. One of the easiest ways and simple as identifying thinking styles. Because if everyone already understands how berfikirnya style, it will be easier to learn and increase the potential for self-owned. In this final project will be made thinking style identification expert system for age children and teens. Application identification expert system thinking styles can analyze a person's style of thinking by applying the characteristics of thinking styles. Application identification expert system is constructed in the style of thinking based on android operating system which can dilajalankan on your mobile device anytime, anywhere. So that is expected to provide convenience for the user in getting the picture of the character style of thinking and potential.

Keywords : *Android, Expert Systems, Thinking Styles.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalammu'alaikum wr wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji dan syukur penulis kehadiran Allah SWT atas segala limpahan Rahmat, Karunia serta Hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik yang berjudul "Aplikasi Sistem Pakar Identifikasi Gaya Berfikir Berbasis Android". Salawat besertakan salam terucap buat junjungan alam Rasulullah Muhammad SAW, *Allaahumma shalli 'alaa sayyidinaa Muhammadiw wa' alaa aalihi wa shahbihii wa sallim.*

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapat bimbingan, bantuan, dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Munzir Hitami, Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dra. Hj. Yenita Morena, M.Si, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc, Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Idria Maita, S.Kom, M.Sc, Seketaris Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Megawati, S.Kom, M.T, Pembimbing I Tugas Akhir saya yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan mengarahkan Penulis dalam meyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Yanwar Arief, S.Psi, M.Psi, Pembimbing (Pakar) Tugas Akhir saya yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu.

tenaga, pikiran dan mengarahkan Penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Ibu Idria Maita, S.Kom, M.Sc, sebagai penguji I Tugas Akhir yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom, M.Sc, sebagai penguji II Tugas Akhir yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
9. Orang tuaku tercinta Ayahanda dan Ibunda yang selalu memberikan doa, motivasi, bimbingan yang tiada hentinya, serta memberikan dukungan moril dan materil demi keberhasilan anak-anaknya.
10. Segenap Dosen dan Karyawan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
11. Teman-teman di Jurusan Sistem Informasi, Candra Jufrianto, Ilham Satria, Jhon Neco Pratama, Donny Hidayat, Sabarita Ginting, Cici Ismiati, Riski Gunawan, Ahmad Husen, Ahmad Nuramtin Putra, Nuri Nugroho, Dasri Fitresa, Iput Citra Wibowo, Sugito, Willy Asmandi, Ardiansyah. Saya ucapkan terima kasih atas saling mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini.
12. Teman-teman Alumni, Senior dan Junior di Jurusan Sistem Informasi yang telah mendukung penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan yang harus diperbaiki, namun penulis berusaha untuk mencapai hasil seperti yang diinginkan. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun.

Wassalamu'alaikum wr wb.

Pekanbaru, 27 Juni 2014

Penulis

Heryanta Bangun

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem.....	6
2.1.1 Karakteristik Sistem.....	6
2.1.2 Klasifikasi Sistem	8
2.2 Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)	9
2.2.1 Domain Penelitian Dalam Kecerdasan Buatan.....	10

2.2.2	Konsep Kecerdasan Buatan	11
2.2.3	Kecerdasan Buatan dan Kecerdasan Alami	12
2.2.4	Perbandingan AI Dengan Pemrograman Konvensional	14
2.2.5	Bidang-bidang Terapan pada Kecerdasan Buatan	15
2.3	Sistem Pakar (<i>Expert System</i>)	16
2.3.1	Sejarah Sistem Pakar	17
2.3.2	Keuntungan Sistem Pakar	18
2.3.3	Kelemahan Sistem Pakar	18
2.3.4	Ciri Ciri Sistem Pakar	19
2.3.5	Kategori masalah dan aplikasi sistem pakar	19
2.3.6	Konsep Dasar Sistem Pakar	20
2.3.7	Perbandingan sistem pakar dan sistem konvensional	22
2.3.8	Struktur Sistem Pakar	23
2.3.9	Pemakai Sistem Pakar	26
2.3.10	Orang yang terlibat dalam sistem pakar	27
2.4	Metode Inferensi	28
2.4.1	Runut Maju (<i>Forward Chaining</i>)	28
2.4.2	Runut Balik (<i>Backward Chaining</i>)	29
2.5	Metode Search	29
2.5.1	Pencarian Melebar Pertama (<i>Breadth-First Search</i>)	30
2.5.2	Penelusuran Mendalam Pertama (<i>Depth First Search</i>)	30
2.6	Logika <i>Frame</i> (Bingkai)	30
2.7	Identifikasi	32
2.7.1	Identifikasi dalam bahasa	33
2.7.2	Identifikasi dalam Psikologi	33
2.8	Periode Perkembangan	33
2.8.1	Masa Prenatal (<i>Prenatal Period</i>)	33
2.8.2	Masa Bayi (<i>Infancy</i>)	33
2.8.3	Masa Kanak-Kanak (<i>Early Childhood</i>)	33
2.8.4	Masa Kanak-Kanak Menengah dan Akhir (<i>Middle And Late Childhood</i>)	34

2.8.5	Masa Remaja (<i>Adolescence</i>).....	34
2.9	Gaya Berfikir.....	34
2.9.1	<i>Sekuensial Konkret</i>	36
2.9.2	<i>Acak Konkret</i>	36
2.9.3	<i>Acak Abstrak</i>	37
2.9.4	<i>Sekuensial Abstrak</i>	39
2.10	Pengertian Aplikasi	42
2.11	Pengertian Sistem Operasi Android.....	43
2.11.1	Versi Android	44
2.12	Java.....	47
2.13	XML (<i>Extensible Markup Language</i>).....	48
2.14	<i>Eclipse</i>	49
2.15	<i>Unified Software Development Process (USDP)</i>	50
2.15.1	Model USDP (<i>Unified Software Development Process</i>)	50
2.16	Pengujian <i>Blackbox</i>	52
2.17	Alat Bantu Desain Sistem	52
2.17.1	Pemrograman Berorientasi Objek.....	52
2.17.2	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	53
2.17.3	Diagram-Diagram UML	54

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Tahap pendahuluan	60
3.2	Tahap Perencanaan.....	60
3.3	Tahap Pengumpulan Data	60
3.4	Tahap Analisa dan perancangan.....	61
3.4.1	Tahap Analisis	61
3.4.2	Tahap Perancangan	63
3.5	Tahapan Implementasi dan Pengujian	65
3.6	Tahapan Dokumentasi.....	66

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1	Analisa Identifikasi Gaya Berfikir	67
4.1.1	Analisis Sistem	67
4.1.2	Analisis Sistem usulkan.....	68
4.1.3	Analisis Data Gaya Berpikir.....	68
4.2	Basis Pengetahun	69
4.2.1	Struktur basis pengetahuan.....	69
4.3	Repsentasi Pengetahuan	82
4.3.1	Menyusun Frame gaya berpikir.....	83
4.3.2	Menyusun Penomoran gaya berpikir.....	84
4.4	Menyusun Motor <i>Inferensi</i>	85
4.4.1	Penalaran <i>Inferensi</i>	85
4.5	Data Proses (<i>Prosses</i>).....	87
4.6	Data Keluaran (<i>Output</i>).....	87
4.7	Perancangan Sistem.....	87
4.7.1	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	88
4.7.2	<i>Activity Diagram</i>	94
4.7.3	<i>Sequence diagram</i>	97
4.7.4	<i>Class Diagram</i>	100
4.7.5	Tahapan Proses Sistem Berbasis Pengetahuan untuk Mengidentifikasi.....	101
4.8	Perancangan Antar Muka	102
4.8.1	Halaman menu Identifikasi.....	103
4.8.2	Halaman Menu Informasi Gaya Berfikir.....	107
4.8.3	Halaman Menu Petunjuk	109
4.8.4	Halaman Menu Keluar.....	110

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1	Implementasi Sistem	111
5.1.1	Lingkungan Implementasi	111
5.1.2	Batasan Implementasi.....	112

5.1.3 Hasil Implementasi	113
5.2 Pengujian Sistem	126
5.2.1 Lingkungan Pengujian.....	126
5.2.2 Pengujian <i>Blackbox</i> Aplikasi Identifikasi Gaya Berfikir	126
5.2.3 <i>User Acceptance Test</i>	129

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	132
6.2 Saran	132

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Struktur Sistem Pakar	24
2.2 Hierarki pengetahuan tentang hewan.....	32
2.3 Gambar Model <i>Use Case Driven Software Engineering</i> (USDP).....	52
4.1 Gambar Frame Gaya berfikir.....	83
4.2 <i>Actor</i> Sistem.....	88
4.3 <i>Use Case</i> Diagram Pengguna (Identifikasi Gaya berfikir)	89
4.4 Gambar <i>Use Case</i> Diagram Pengguna (Informasi Gaya berfikir).....	90
4.5 Gambar <i>Use Case</i> Diagram Pengguna (Petunjuk Penggunaan)	92
4.6 Gambar <i>Use Case</i> Diagram Pengguna (Keluar).....	93
4.7 Gambar <i>Activity</i> Diagram Pengguna (Identifikasi Gaya Berfikir)	94
4.8 Gambar <i>Activity</i> Diagram Pengguna (Informasi Gaya Berfikir)	95
4.9 Gambar <i>Activity</i> Diagram Pengguna (Petunjuk Penggunaan)	96
4.10 Gambar <i>Activity</i> Diagram Pengguna (Petunjuk Penggunaan keluar)	96
4.11 Gambar <i>Sequence Diagram</i> Pengguna (Identifikasi Gaya Berfikir)	97
4.12 Gambar <i>Sequence Diagram</i> Pengguna (Informasi Gaya Berfikir).....	98
4.13 Gambar <i>Sequence Diagram</i> Pengguna (Petunjuk Penggunaan).....	99
4.14 Gambar <i>Sequence Diagram</i> Pengguna (keluar)	100
4.15 Gambar <i>Class Diagram</i> identifikasi gaya berfikir.....	101
4.16 Gambar Tampilan menu utama	103
4.17 Gambar Tampilan form identitas.....	104
4.18 Gambar form petunjuk.....	104
4.19 Gambar tampilan pertanyaan.....	106
4.20 Gambar tampilan form menu kesimpulan dan saran	106
4.21 Gambar tampilan form menu informasi gaya berfikir.....	107
4.22 Gambar tampilan menu sekuensial abstrak	107
4.23 Gambar tampilan menu sekuensial konkret.....	108
4.24 Gambar tampilan menu Acak Abstrak	108
4.25 Gambar tampilan menu Acak Konkret	109

4.26	Gambar tampilan menu petunjuk.....	109
4.27	Gambar tampilan menu keluar.....	110
5.1	Gambar Tampilan Halaman Utama	113
5.2	Gambar Tampilan Halaman Form Identitas	113
5.3	Gambar Tampilan Halaman Form Petunjuk Pengisian	114
5.4	Gambar Tampilan Halaman Form Pertanyaan 1	114
5.5	Gambar Tampilan Halaman Form Pertanyaan 2	115
5.6	Gambar Tampilan Halaman Form Pertanyaan 3	115
5.7	Gambar Tampilan Menu Informasi Gaya Berfikir	116
5.8	Gambar Tampilan Acak Abstrak Anak-Anak	116
5.9	Gambar Tampilan Kiat-Kiat Acak Abstrak Untuk Anak-Anak	117
5.10	Gambar Tampilan Acak Abstrak Remaja.....	117
5.11	Gambar Tampilan Menu Kiat-Kiat Acak Abstrak Remaja	118
5.12	Gambar Tampilan Menu Sekuensial Abstrak Anak-Anak	118
5.13	Gambar Tampilan Menu Kiat-Kiat Acak Abstrak Anak-Anak.....	119
5.14	Gambar Tampilan Menu Sekuensial Abstrak Remaja	119
5.15	Gambar Tampilan Menu Kiat-Kiat Sekuensial Abstrak Remaja	120
5.16	Gambar Tampilan Menu Sekuensial Konkret Anak-Anak.....	120
5.17	Gambar Tampilan Menu Kiat-Kiat Acak Abstrak Anak-Anak.....	121
5.18	Gambar Tampilan Menu Sekuensial Konkret Remaja	121
5.19	Gambar Tampilan Menu Kiat-Kiat Sekuensial Konkret Remaja	122
5.20	Gambar Tampilan Menu Acak Konkret Anak-Anak.....	122
5.21	Gambar Tampilan Menu Kiat-Kiat Acak Konkret Anak-Anak	123
5.22	Gambar Tampilan Menu Acak Konkret Remaja.....	123
5.23	Gambar Tampilan Menu Kiat-Kiat Acak Konkret Remaja.....	124
5.24	Gambar Tampilan Menu Referensi	124
5.25	Gambar Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan Aplikasi	125
5.26	Gambar Tampilan Menu Keluar.....	125
5.27	Gambar Grafik hasil jawaban pengguna aplikasi	131

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tabel Perbandingan AI dengan pemrograman konvensional	14
2.2 Tabel Perbedaan Sistem Konvensional dan Sistem Pakar	22
2.3 Tabel Pertanyaan Gaya Berfikir Dari Buku Quantum Learning	40
2.4 Tabel Simbol <i>Use Case</i> Diagram	54
2.5 Tabel Simbol <i>Activity</i> Diagram	55
2.6 Tabel Simbol <i>Sequence</i> Diagram	56
2.7 Tabel Simbol <i>Class</i> Diagram	57
3.1 Tabel Tabel Metodologi Tugas Akhir	59
3.2 Tabel Rincian Kebutuhan Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	64
3.3 Tabel Rincian Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	64
4.1 Tabel Basis Pengetahuan Saran Gaya Berpikir	74
4.2 Tabel Penomoran gaya berpikir	84
4.3 Tabel Deskripsi Aktor	88
4.4 Tabel Keterangan <i>Use Case</i> pengguna (Identifikasi Gaya Berfikir)	89
4.5 Tabel Keterangan <i>Use Case</i> pengguna (Informasi Gaya Berfikir)	91
4.6 Keterangan <i>Use Case</i> pengguna (Petunjuk Penggunaan)	93
4.7 Keterangan <i>Use Case</i> pengguna (Keluar)	94
4.8 Keterangan <i>Activity Diagram</i> Pengguna (Identifikasi Gaya Berfikir)	95
4.9 Keterangan <i>Activity Diagram</i> Pengguna (Informasi Gaya Berfikir)	95
4.10 Keterangan <i>Activity Diagram</i> Pengguna (Petunjuk Penggunaan)	96
4.11 Keterangan <i>Activity Diagram</i> Pengguna (Petunjuk Penggunaan keluar)	97
4.12 Keterangan <i>Sequence Diagram</i> pengguna (Identifikasi Gaya Berfikir)	97
4.13 Keterangan <i>Sequence Diagram</i> pengguna (Informasi Gaya Berfikir)	99
4.14 Keterangan <i>Sequence Diagram</i> pengguna (Petunjuk Penggunaan)	99
4.15 Keterangan <i>Sequence Diagram</i> pengguna (Keluar)	100
5.1 Tabel Rincian Kebutuhan Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	111
5.2 Tabel Rincian Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	112
5.3 Tabel Pengujian <i>Blackbox</i> Aplikasi Identifikasi Gaya Berfikir	127

5.4 Tabel <i>User Acceptance Test</i>	129
5.5 Tabel Jumlah Jawaban Penggunaan Aplikasi	130

DAFTAR SINGKATAN

AI	: <i>Artificial Intellegence</i>
AA	: <i>Acak Abstrak</i>
AK	: <i>Acak Konkret</i>
BFS	: <i>Breath-First Search</i>
DFS	: <i>Depth First Search</i>
DVM	: <i>Dalvik Virtual Machine</i>
GPS	: <i>Global Positioning System</i>
GPS	: <i>General-purpose Problem Solver</i>
IDE	: <i>Integrated Development Environment</i>
JDT	: <i>Java Development Tools</i>
LAN	: <i>Local Area Network</i>
NFC	: <i>Near Field Communication</i>
PDE	: <i>Plug-in Development Environment</i>
RCP	: <i>Rich Client Platform</i>
SA	: <i>Sekuensial Abstrak</i>
SK	: <i>Sekuensial Konkret</i>
SDK	: <i>Software Development Kit</i>
SWT	: <i>Standard Widget Toolkit</i>
UML	: <i>Unified Modelling Language</i>
USDP	: <i>Unifiield Software Development Process</i>
V-A-K	: <i>Visual Auditorial Kinestetik</i>
WAN	: <i>Wide area Network</i>
XML	: <i>Extension markup languages</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Surat Keterangan.....	A-1
B. Daftar Menu Pertanyaan	B-1
C. Contoh Penggunaan Aplikasi.....	C-1
D. Menentukan Gaya Berfikir.....	D-1
E. Pengujian <i>Black Box</i>	E-1
F. Contoh Web Yaminsetiawan	F-1
G. Menyusun Penomoran Gaya Berfikir.....	G-1
H. Penalaran Iferensi Gaya Berfikir.....	H-1
I. Halaman Form Pertanyaan.....	I-1
J. <i>User Acceptance Test</i>	J-1