

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Hipotesis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Keaslian Penelitian	15
2.3. Landasan Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	27
3.2. Metode Pengumpulan Data	28
3.3. Metode Analisis Data	30
3.4. Alur Penelitian.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

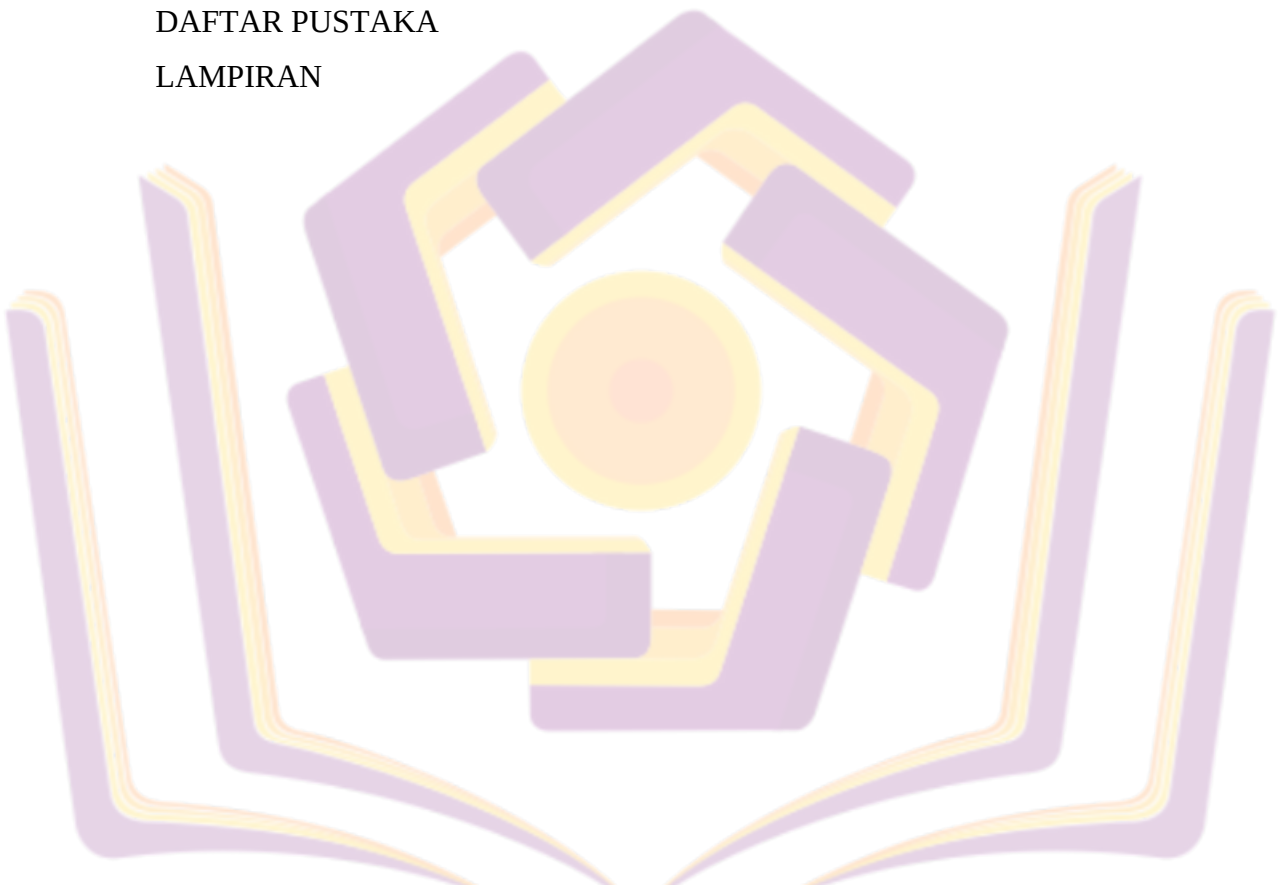
4.1. Data <i>Pre-Processing</i> dan <i>Feature Engineering</i>	39
4.2. Membangun Model Classifier	43
4.3. Training Model	44
4.4. Hasil Evaluasi Model	46
4.5. Analisis Hasil Perbandingan Evaluasi	52

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	54
5.2. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Literatur <i>Review</i> dan Posisi Peneitian.....	15
Tabel 4.1. Hasil Perbandingan	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Alur Penelitian.....	32
Gambar 4.1 <i>Load Dataset</i>	39
Gambar 4.2 <i>Preliminary Data Cleaning</i>	39
Gambar 4.3 <i>Featur Engineering</i>	41
Gambar 4.4 <i>Construction Sequence (LSTM)</i>	42
Gambar 4.5 <i>Architecture Sequential User Behaviour</i>	43
Gambar 4.6 <i>Training Model XGBoost</i>	44
Gambar 4.7 <i>Training Model LightGBM</i>	45
Gambar 4.8 <i>Training Model LSTM</i>	46
Gambar 4.9 <i>Confusion Matrix XGBoost</i>	47
Gambar 4.10 <i>Confusion Matrix LightGBM</i>	49
Gambar 4.11 <i>Confusion Matrix LSTM</i>	51