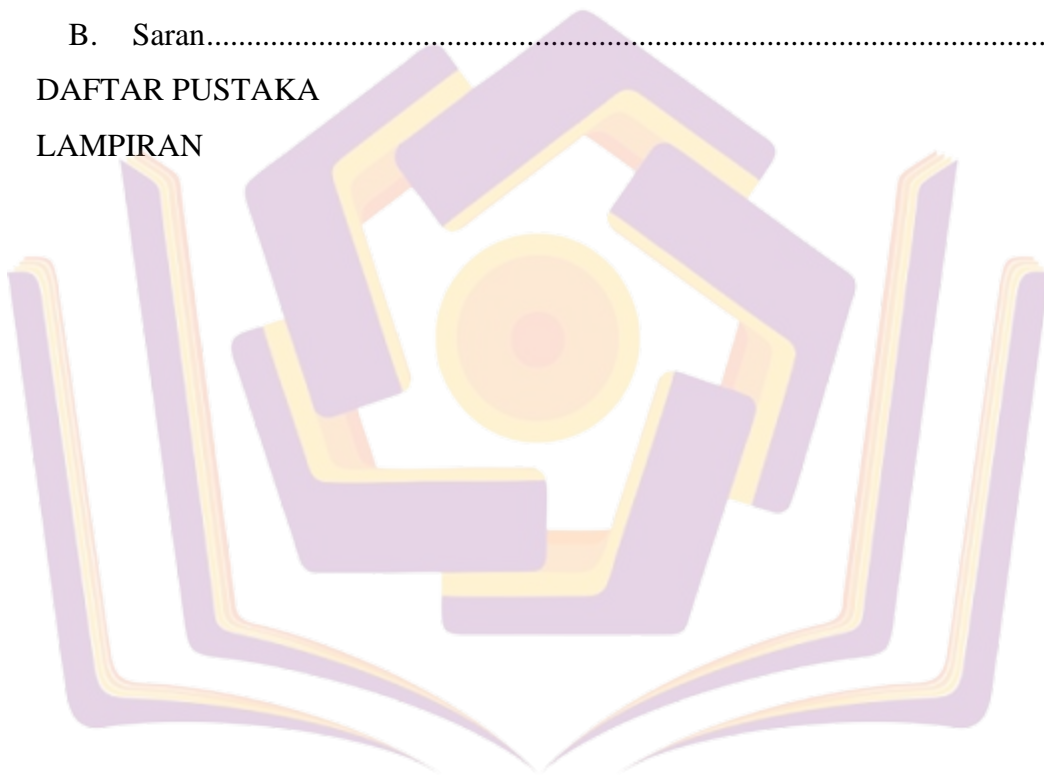


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	11
A. Tempat dan Waktu Penelitian	11
B. Metode Pengumpulan Data.....	11
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	12
D. Konsep Penelitian.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20

A. Pengumpulan Data	20
B. <i>Preprocessing</i> Data	24
C. Penanganan <i>Class Imbalance</i>	28
D. Pemodelan <i>Machine Learning</i>	29
E. Evaluasi Model.....	32
F. Kesimpulan	35
BAB V PENUTUP.....	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar algoritma	8
Tabel 3. 1 Metrik evaluasi.....	18
Tabel 4.1 Struktur dan Sampel Data Hasil Kuesioner <i>Felder-Silverman Learning Style Model</i> (FSLSM)	21
Tabel 4. 2 Atribut dan Statistik Awal Log Aktivitas Mahasiswa pada <i>Electronic Learning System</i> (ELS).....	23
Tabel 4.3 Karakteristik Dataset Bersih Hasil Integrasi (<i>Clean Data</i>).....	24
Tabel 4.4 Ilustrasi Proses Transformasi Label Kategorikal ke Biner (MultiLabelBinarizer).....	26
Tabel 4.5 Ilustrasi Efek Normalisasi Data Menggunakan StandardScaler (Z-Score)	27
Tabel 4.6 Persebaran data berdasarkan label	28
Tabel 4.7 Hasil <i>cross-validation</i> (<i>default</i>)	30
Tabel 4.8 Hasil <i>cross-validation</i> dan <i>hyperparameter tuning</i>	32
Tabel 4.9 Parameter optimal	32
Tabel 4. 10 Ringkasan akhir performa 5 algoritma.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep penelitian.....	13
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dataset kuesioner FSLSM

Lampiran 2. Dataset log aktivitas

Lampiran 3. Dataset hasil integrasi

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

