

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8

2.1. Kesuksesan Proyek di <i>Platform Crowdfunding</i>	8
2.2. Kesuksesan Proyek dan Mendapatkan Dana Berlebih (<i>overfunded</i>) di <i>Platform Crowdfunding</i>	10
BAB III LANDASAN TEORI	15
3.1. <i>Crowdfunding</i>	15
3.2. Keberhasilan Proyek di <i>Crowdfunding</i>	22
3.3. Proyek 3D Printer di <i>Platform Crowdfunding</i>	29
3.4. <i>Market Position Quadrant</i>	29
3.5. <i>Features</i>	30
3.6. <i>Data Mining</i>	31
3.7. Uji Independensi <i>Chi-Square</i>	33
3.8. Metode Algoritma Klasifikasi	34
3.9. <i>Confusion Matrix</i>	40
3.10. Perangkat Lunak <i>Rapid Miner</i>	41
BAB IV METODE PENELITIAN	43
4.1. Objek Penelitian	43
4.2. Alat Penelitian	43
4.3. Tahapan Penelitian	45
4.4. Diagram Alir Penelitian	47
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	49
5.1. Hasil dan Analisis <i>Preprocessing Data</i>	49
5.2. Analisis Statistika Deskriptif	50

5.3. Analisis Uji Independensi <i>Chi-Square</i>	57
5.4. Hasil Uji 4 Algoritma Klasifikasi pada <i>Software Rapidminer</i>	58
5.5. Perbandingan Hasil Uji Metode Klasifikasi	60
5.6. Ukuran Tingkat Kepentingan Atribut	61
5.7. Kuadran Posisi Atribut	64
5.8. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP	70
6.1. Kesimpulan	70
6.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	77