

DAFTAR ISI

Hlm.

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
HALAMAN MOTTO	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	5
1.7 Sistematika Penyusunan	6
BAB II STUDI PUSTAKA	8
2.1 <i>The State of The Art</i>	8
2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian	9
2.3 Tasawuf.....	10
2.4 Ensiklopedia	11

	Hlm.
2.5 Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	12
2.6 RUP	18
2.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	19
2.8 Android	24
2.8.1 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	25
2.8.2 ADT (<i>Android Development Tools</i>)	26
2.8.3 IDE <i>Eclipse</i>	26
2.8.4 <i>Java Development Kit</i>	26
2.8.5 <i>Database</i>	27
2.9 <i>Black box testing</i>	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Kebutuhan perangkat lunak	30
3.2 Analisis kebutuhan	30
3.2.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	30
3.2.2 Kebutuhan <i>Software</i>	31
3.2.3 Kebutuhan Fungsional	31
3.2.4 Kebutuhan Non Fungsional	32
3.3 Flowchart Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	32
3.4 Proses Bisnis Pada sistem Konvensional	38
3.5 Proses Bisnis Pada sistem aplikasi	39
3.5.1 Arsitektur Sistem	40
3.5.2 Arsitektur Aplikasi	41
3.6 Perancangan Sistem	42
3.6.1 <i>Use Case</i>	43
3.6.2 Definisi Aktor	44
3.6.3 Definisi <i>Use Case</i>	44
3.6.4 <i>Use Case Scenario</i>	44
3.6.4.1 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Materi Ensiklopedia	45
3.6.4.2 Skenario <i>Use Case</i> Bookmark Materi	46
3.6.4.3 Skenario <i>Use Case</i> Pencarian Materi Tasawuf	47
3.6.4.4 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Tentang Aplikasi	48
3.6.5 <i>Class Diagram</i>	48

	Hlm.
3.6.5.1 Definisi <i>Class Diagram</i>	48
3.6.6 <i>Sequence Diagram</i>	50
3.6.6.1 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Ensiklopedia	50
3.6.6.2 <i>Sequence Diagram</i> Bookmark Materi	51
3.6.6.3 <i>Sequence Diagram</i> Pencarian Materi Tasawuf	51
3.6.6.4 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Tentang Aplikasi	52
3.6.7 <i>Activity Diagram</i>	52
3.6.7.1 <i>Activity Diagram</i> Lihat Materi Ensiklopedia	52
3.6.7.2 <i>Activity Diagram</i> Bookmark Materi	53
3.6.7.3 <i>Activity Diagram</i> Pencarian Materi Tasawuf	54
3.6.7.4 <i>Activity Diagram</i> Lihat Tentang Aplikasi	55
3.7 Perancangan Antar Muka	55
3.7.1 Perancangan Halaman Menu	55
3.7.2 Perancangan Halaman Ensiklopedia	56
3.7.3 Perancangan Halaman Judul Materi	57
3.7.4 Perancangan Halaman Materi	57
3.7.5 Perancangan Halaman Pencarian Materi	58
3.7.6 Perancangan Halaman <i>Bookmark</i>	59
3.8 Perancangan Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	62
4.1 Implementasi Sistem	62
4.1.1 Persiapan Perangkat Lunak	62
4.1.2 Persiapan Perangkat Keras	63
4.2 Implementasi Antar muka (<i>interface</i>)	63
4.2.1 Implementasi Halaman Menu	63
4.2.2 Implementasi Halaman Ensiklopedia Tasawuf	64
4.2.3 Implementasi Halaman Judul Materi	64
4.2.4 Implementasi Halaman Materi	65
4.2.5 Implementasi Halaman Pencarian Materi	65
4.2.6 Implementasi Halaman <i>Bookmark</i>	66
4.2.7 Implementasi Halaman Tentang Aplikasi	67
4.3 Implementasi <i>Database</i>	67

	Hlm.
4.4 Implementasi Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	69
4.5 Pengujian sistem	74
4.5.1 Pengujian Alpha.....	75
4.5.1.1 Rencana Pengujian.....	75
4.5.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian	75
4.5.1.3 Kesimpulan Pengujian Alpha	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

