

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Kerangka Pemikiran	4
1.6. Metodologi Penelitian	5
1.6.1. Tahap Pengumpulan Data.....	5
1.6.2. Tahap Pengembangan Sistem.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 <i>State Of The Art</i>	9
2.2 Sistem	11
2.3 Ensiklopedia	11
2.4 <i>Android</i>	12
2.4.1 Sejarah Android.....	13
2.5 Boyer-Moore	14
2.5.1 Deskripsi kerja algoritma Boyer Moore	15
2.5.2 Cara kerja algoritma <i>Boyer Moore</i>	17
2.6 Java.....	21
2.6.1 Sejarah Perkembangan	22
2.6.2 Kelebihan.....	23
2.6.3 Kekurangan.....	25
2.7 Android Studio	26
2.8 XAMPP.....	26
2.9 PHP.....	27
2.10 Apache.....	28
2.11 MariaDB.....	29
2.12 UML(<i>Unified Modelling Language</i>).....	31
2.13 Maps	38
2.14 Pengujian Black Box	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	40
3.1. <i>Inception</i>	40
3.1.1. <i>Bussiness Modelling</i>	40

3.1.2. <i>Requirements</i>	41
3.1.4. Analisis Penggunaan Algoritma <i>Boyer Moore</i>	43
3.1.5. Analisis Perhitungan Manual Algoritma <i>Boyer Moore</i>	44
3.1.6. Deskripsi Global Aplikasi	47
3.1.7. Perancangan Arsitektur Sistem	48
3.1.8. Perancangan Arsitektur Aplikasi	48
3.2. <i>Elaboration</i>	49
3.2.1. <i>Bussiness Modelling</i>	49
3.2.2. Pemodelan Sistem	49
3.2.3. Perancangan <i>Database</i>	63
3.2.4. Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	65
3.2.5. <i>Pseudo Code</i> Algoritma <i>Boyer Moore</i>	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	72
4.1. <i>Construction</i>	72
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	72
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	73
4.1.3. Implementasi <i>Database</i>	73
4.1.4. Implementasi Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	75
4.2. Pengujian Sistem	81
BAB V PENUTUP	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	4
Gambar 1.2 Arsitektur Rational Unified Process.....	6
Gambar 2.1 <i>Good-suffix shift</i> , u terjadi lagi didahului karakter c berbeda dari a	16
Gambar 2.2 <i>Good-suffix shift</i> , hanya <i>suffix</i> dari u yang terjadi lagi di <i>pattern x</i>	16
Gambar 2.3 <i>Bad-character shift</i> , b terdapat di <i>pattern x</i>	16
Gambar 2.4 <i>Bad-character shift</i> , b tidak ada di <i>pattern x</i>	17
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> arsitektural algoritma.....	43
Gambar 3.2 Arsitektur sistem	48
Gambar 3.3 Arsitektur aplikasi	48
Gambar 3.4 <i>Use case</i> aplikasi ensiklopedi masjid.....	50
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram List Masjid</i>	54
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Map</i>	55
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Tentang Aplikasi</i>	56
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Login Web</i>	56
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Mengelola Data Masjid</i>	57
Gambar 3.10 <i>Class Diagram Aplikasi</i>	58
Gambar 3.11 <i>Class Diagram Web</i>	58
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram List Masjid</i>	59
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram Map</i>	60
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram Login Web</i>	61
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram Mengelola Data Masjid</i>	62
Gambar 3.16 Desain Menu Utama Aplikasi	65
Gambar 3.17 Desain Menu Deskripsi Masjid.....	66
Gambar 3.18 Desain Menu Map.....	66
Gambar 3.19 Desain Menu <i>About</i>	67
Gambar 3.20 Desain <i>Login Web</i>	67
Gambar 3.21 Desain <i>Home</i>	68
Gambar 3.22 Desain Data Masjid.....	68
Gambar 3.23 Desain Tambah Data Masjid.....	69
Gambar 3.24 <i>Pseudocode Bad-Character Shift</i>	69
Gambar 3.25 <i>Pseudocode Good-Suffix Shift</i>	70
Gambar 3.26 <i>Pseudocode Perhitungan Suffix</i>	70
Gambar 3.27 <i>Pseudocode Pencarian Boyer Moore</i>	71
Gambar 4.1 Struktur tabel masjid_tb.....	74
Gambar 4.2 Struktur tabel user_tb.....	74
Gambar 4.3 Implementasi <i>Splash Screen</i>	75
Gambar 4.4 Implementasi Menu <i>List Masjid</i>	76
Gambar 4.5 Implementasi Pencarian Nama Masjid.....	76
Gambar 4.6 Implementasi Deskripsi Masjid.....	78
Gambar 4.7 Implementasi Menu Map	79
Gambar 4.8 Implementasi Rute Masjid	79
Gambar 4.9 Implementasi <i>Login Web</i>	80
Gambar 4.10 Implementasi <i>Login Web</i>	80
Gambar 4.11 Implementasi <i>Login Web</i>	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Jurnal.....	10
Tabel 2.2 Tabel <i>bmBc gcagagag</i>	19
Tabel 2.3 Tabel <i>bmGs gcagagag</i>	20
Tabel 2.4 <i>Class Diagram</i>	33
Tabel 2.5 <i>Usecase Diagram</i>	34
Tabel 2.6 <i>Sequence Diagram</i>	35
Tabel 2.7 <i>Activity Diagram</i>	37
Tabel 3.1 Tabel <i>BmBc</i>	44
Tabel 3.2 Tabel <i>BmGs</i>	45
Tabel 3.3 Skema pencarian <i>string</i> dengan algoritma <i>Boyer Moore</i>	46
Tabel 3.4 Definisi Aktor.....	50
Tabel 3.5 <i>Use Case Scenario List Masjid</i>	50
Tabel 3.6 <i>Use Case Scenario</i> Deskripsi Masjid.....	51
Tabel 3.7 <i>Use Case Scenario</i> Deskripsi Map.....	51
Tabel 3.8 <i>Use Case Scenario</i> Tentang Aplikasi.....	52
Tabel 3.9 <i>Use Case Scenario Login Web</i>	52
Tabel 3.10 <i>Use Case Scenario</i> Mengelola Data Masjid.....	53
Tabel 3.11 Struktur Tabel Masjid.....	63
Tabel 3.12 Struktur Tabel Fasilitas.....	63
Tabel 3.13 Struktur Tabel Info Lokasi.....	64
Tabel 3.14 Struktur Tabel <i>Image</i>	64
Tabel 3.15 Struktur Tabel <i>Users</i>	64
Tabel 3.16 Struktur Tabel <i>Visitor</i>	65
Tabel 4.1 Tabel Uji <i>List Masjid</i>	82
Tabel 4.2 Tabel Uji Deskripsi Masjid.....	82
Tabel 4.3 Tabel Uji Map.....	83
Tabel 4.4 Tabel Uji Tentang Aplikasi.....	83
Tabel 4.5 Tabel Uji <i>Login Web</i>	83
Tabel 4.6 Tabel Uji Kelola Data Masjid.....	84