

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LISTING	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. <i>State of The Art</i>	4
1.6. Metode Penelitian	5
1.7. Jadwal Penelitian	9
1.8. Sistematika Penyusunan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Konsep Aplikasi	11
2.2. Rekayasa Perangkat Lunak	11
2.3. Model Ptototype	19
2.4. <i>Context Diagram</i>	22
2.5. Data Flow Diagram (DFD)	23
2.6. Permainan Rubik	24
2.7. Metode-Metode Penyelesaian Rubik	26
2.8. Algoritma <i>Cross (Layer by Layer)</i>	29
2.9. Borland Delphi	31
2.10. Algoritma	33
2.11. <i>White box Testing</i>	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1. Analisis	38
3.2. Perancangan Sistem	48
3.3. Perancangan Antarmuka	51
3.4. Perangkat Pembuatan	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	55

4.1. Implementasi Sistem	55
4.2. Pengujian Alpha	58
4.3. Pengujian Beta	63
4.4.	Kesimpulan Hasil
Pengujian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72

