

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR, GRAFIK, DIAGRAM	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitan.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Pengembangan Sistem	5
1.7 Kerangka Pemikiran	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II STUDI PUSTAKA	9
2.1 <i>State Of The Art</i>	9
2.2 Internet.....	15
2.2.1 <i>World Wide Web (WWW)</i>	16
2.3 Bahasa Indonesia	17
2.4 <i>Algoritma Brute Force</i>	18
2.5 <i>Algoritma Boyer-Moore</i>	21
2.6 <i>Rational Unified Process (RUP)</i>	23
2.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	27
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	28

2.7.2	<i>Activity Diagram</i>	29
2.7.3	<i>Sequence Diagram</i>	29
2.8	Perangkat Lunak.....	29
2.9	<i>Framework Laravel</i>	30
2.10	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	31
2.11	MySQL.....	32
2.12	Pemrograman Berorientasi Objek	32
2.13	<i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	33
2.14	<i>Physical Data Model (PDM)</i>	33
2.15	Pengujian <i>Black-Box</i>	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		35
3.1	<i>Inception</i>	35
3.1.1	<i>Business Modeling</i>	35
3.1.2	<i>Requirement Workflow</i>	40
3.2	<i>Elaboration</i>	42
3.2.1	<i>Analysis and Design Workflow</i>	42
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM		70
4.1	<i>Construction</i>	70
4.1.1	<i>Implementation</i>	70
4.2	<i>Transition</i>	82
4.2.1	<i>Test Workflow</i>	82
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA		97

DAFTAR GAMBAR, GRAFIK, DIAGRAM

	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran	6
Gambar 2.1 Arsitektur <i>Rational Unified Process</i> [15].....	24
Gambar 3.1 <i>Pseudocode</i> Algoritma <i>Brute Force</i>	36
Gambar 3.2 <i>Pseudocode</i> Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	38
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Diagram Aplikasi <i>Game</i> Tebak Kata	43
Gambar 3.4 <i>Sequence</i> Diagram Memulai Permainan.....	51
Gambar 3.5 <i>Sequence</i> Diagram Melihat Hasil Pencocokan	52
Gambar 3.6 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i>	53
Gambar 3.7 <i>Sequence</i> Diagram Menambahkan Soal	54
Gambar 3.8 <i>Sequence</i> Diagram Mengelola Soal	55
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Memulai Permainan.....	56
Gambar 3.10 <i>Activity</i> Diagram Menampilkan Hasil Pencocokan	57
Gambar 3.11 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i>	58
Gambar 3.12 <i>Activity</i> Diagram Menambahkan Soal	59
Gambar 3.13 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Soal	60
Gambar 3.14 <i>Class</i> Diagram Aplikasi <i>Game</i> Tebak Kata.....	61
Gambar 3.15 <i>Conceptual Data Model</i>	62
Gambar 3.16 <i>Physical Data Model</i>	62
Gambar 3.17 Halaman Menu Utama.....	63
Gambar 3.18 Halaman <i>Summary</i>	66
Gambar 3.19 Halaman <i>Login</i> Admin.....	67
Gambar 3.20 Halaman Kelola Soal	68
Gambar 3.21 Halaman Tambah Soal.....	69
Gambar 4.1 Implementasi Halaman Menu Utama	72
Gambar 4.2 Implementasi Halaman <i>Summary</i>	73
Gambar 4.3 Implementasi Halaman <i>Login</i> Admin.....	74
Gambar 4.4 Implementasi Halaman Kelola Soal	75
Gambar 4.5 Implementasi Halaman Tambah Soal	76
Gambar 4.6 Struktur Tabel <i>question</i>	77
Gambar 4.7 Struktur Tabel <i>summary</i>	78
Gambar 4.8 Struktur Tabel <i>users</i>	79
Gambar 4.9 Penerapan Algoritma <i>Brute Force</i> Untuk Memeriksa Jawaban.....	80
Gambar 4.10 Penerapan Algoritma <i>Boyer-Moore</i> Untuk Memeriksa Jawaban..	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>State of The Art</i>	13
Tabel 3.1 <i>Requirement</i>	40
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras	41
Tabel 3.3 Spesifikasi Pengguna.....	42
Tabel 3.4 Definisi Proses <i>Use Case</i>	43
Tabel 3.5 Definisi <i>Use Case</i> Memulai Permainan	44
Tabel 3.6 Definisi <i>Use Case</i> Melihat Hasil Pencocokan.....	46
Tabel 3.7 Definisi <i>Use Case Login</i>	48
Tabel 3.8 Definisi <i>Use Case</i> Mengelola Soal.....	49
Tabel 3.9 Definisi <i>Use Case</i> Menambahkan Soal.....	50
Tabel 3.10 Keterangan Desain Tampilan Halaman Menu Utama.....	63
Tabel 3.11 Implementasi Algoritma <i>Brute Force</i> dan algoritma	64
Tabel 3.12 Keterangan Desain Tampilan Halaman <i>Summary</i>	66
Tabel 3.13 Keterangan Desain Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	67
Tabel 3.14 Keterangan Desain Tampilan Halaman Kelola Soal.....	68
Tabel 3.15 Keterangan Desain Tampilan Halaman Tambah Soal	69
Tabel 4.1 Pengujian Halaman	82
Tabel 4.2 Pengujian <i>Database</i>	88
Tabel 4.3 Hasil Pencocokan <i>String</i>	89
Tabel 4.4 Tabel Total Durasi Pencocokan <i>String</i>	94
Tabel 4.5 Tabel Rata-rata Durasi Pencocokan <i>String</i>	94
Tabel 4.6 Tabel Total Durasi Pencocokan 1000 <i>String</i>	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : *Source Code*

Lampiran B : Surat Keputusan (SK) Tugas Akhir

Lampiran C : Lembar Bimbingan Tugas Akhir

