

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Kerangka Pemikiran.....	5
1.6 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	6
1.6.1 Tahap Pengumpulan Informasi	6
1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 <i>State Of The Art</i>	10
2.2 Tinjauan Pustaka	24
2.2.1 Pengertian Soal Narasi Matematika.....	24
2.2.2 Pengertian <i>String Matching</i>	24
2.2.3 Algoritma <i>Brute Force</i>	24
2.2.4 Optical Character Recognition (OCR).....	25

2.2.5 Prototype Model	27
2.2.6 Optical Unified Modelling Language	29
2.2.6.1 Use Case Diagram	29
2.2.6.2 Activity Diagram	30
2.2.6.3 Sequence Diagram.....	33
2.2.6.4 Class Diagram.....	34
2.2.7 Netbeans.....	37
2.2.8 Java	39
2.2.9 Teknik Pengujian Sistem	41
2.2.9.1 Blackbox Testing.....	42
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	44
3.1 Analisis Sistem.....	44
3.1.1 Analisis Masalah.....	44
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	44
3.2 Analisis Arsitektur Sistem.....	45
3.3 Analisis Algoritma	46
3.3.1 Algoritma Brute Force.....	46
3.4 Perancangan Sistem.....	49
3.4.1 Use case Diagram	50
3.4.2 Activity Diagram	53
3.4.3 Class Diagram	55
3.4.4 Squence Diagram	56
3.5 Perancangan Antarmuka.....	57
3.6 Perancangan Struktur Tabel Basis Data	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	61
4.1 Implementasi	61
4.1.1 Lingkungan Implementasi	61
4.1.2 Implementasi Basis Data	62
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....	62
4.2 Pengujian	66
4.2.1 Blackbox	66

4.2.2 Pengujian Sistem Keseluruhan	68
BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	

