

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>HALAMAN MOTTO</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan .....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Kerangka Pemikiran.....	5
1.6 Metodologi Penelitian .....	6
1.6.1 Tahap Pengumpulan data .....	7
1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem .....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II STUDI PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Kamus .....	14
2.2.2 Jurnalistik.....	15
2.2.3 Algoritma .....	16
2.2.4 Algoritma <i>Knuth Morris Pratt</i> .....	16
2.2.5 Algoritma <i>Boyer Moore</i> .....	17
2.2.6 Algoritma <i>Colussi</i> .....	19
2.2.7 <i>Web Service</i> .....	20
2.2.8 <i>Android</i> .....	21
2.2.9 Pemodelan Perangkat Lunak.....	22
2.2.10 Metode Pengembangan .....	31
2.2.11 Pengujian.....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>36</b>

3.1 Analisis system yang sedang berjalan.....	36
3.1.1 Deskripsi Masalah .....	36
3.1.2 Pemecahan Masalah .....	37
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.2.1 Analisis Data .....	37
3.2.2 Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.3 Spesifikasi perangkat keras .....	38
3.2.4 Spesifikasi perangkat lunak.....	39
3.2.5 Spesifikasi perangkat pengguna.....	40
3.2.6 Algoritma <i>Boyer Moore</i> .....	40
3.2.7 Algoritma <i>Knuth Morris Pratt</i> .....	47
3.2.8 Algoritma <i>Colussi</i> .....	55
3.3 Arsitektur Sistem.....	62
3.4 Pemodelan Sistem .....	63
3.4.1 <i>Usecase Diagram</i> .....	63
3.4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	70
3.4.3 <i>Class Diagram</i> .....	72
3.4.4 <i>Squence Diagram</i> .....	74
3.5 Perancangan Antar Muka.....	75
3.5.1 Perancangan Antar Muka Pencarian .....	75
3.5.2 Perancangan Antar Muka Hasil .....	76
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>77</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	77
4.1.1 Kedudukan Sistem .....	77
4.1.2 Persiapan Arsitektur .....	77
4.1.3 Persiapan Perangkat Lunak .....	77
4.1.4 Persiapan Perangkat Keras.....	78
4.1.5 Database .....	78
4.1.6 Implementasi Perancangan Antar Muka .....	79
4.1.7 Kode Program .....	80
4.1.8 Pengujian <i>Black Box</i> .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>83</b>
5.1 Kesimpulan .....	83
5.2 Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode pengembangan prototype .....	29
Gambar 3.1 Alur <i>flowchart</i> dan kinerja algoritma .....	38
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> algoritma kmp.....	44
Gambar 3.3 Arsitektur system.....	56
Gambar 3.4 <i>Usecase</i> diagram aplikasi kamus.....	57
Gambar 3.5 <i>Activity</i> diagram input kata.....	62
Gambar 3.6 <i>Activity</i> diagram pencarian kata .....	63
Gambar 3.7 <i>Activity</i> hasil pencarian.....	64
Gambar 3.8 <i>Class</i> diagram.....	65
Gambar 3.9 <i>Sequence</i> Diagram.....	66
Gambar 3.10 Perancangan pencarian.....	67
Gambar 3.11 Perancangan hasil.....	68
Gambar 4.1 Form pencarian.....	71
Gambar 4.2 Hasil pencarian.....	71



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>State of the art</i> .....	12
Tabel 2.2 Simbol dalam diagram <i>usecase</i> .....	23
Tabel 2.3 Simbol <i>activity diagram</i> .....	24
Tabel 2.4 Simbol <i>Class diagram</i> .....	26
Tabel 2.5 Simbol <i>squence diagram</i> .....	28
Tabel 3.1 <i>Requirement</i> .....	36
Tabel 3.2 Spesifikasi perangkat keras.....	36
Tabel 3.3 Spesifikasi pengguna.....	37
Tabel 3.4 Algoritma <i>Boyer Moore</i> .....	39
Tabel 3.5 Definisi <i>actor</i> .....	57
Tabel 3.6 Skenario <i>usecase</i> input kata .....	58
Tabel 3.7 Skenario <i>usecase</i> hasil pencarian kata .....	58
Tabel 3.8 Skenario <i>usecase</i> menampilkan hasil perbandingan waktu.....	59
Tabel 3.9 Skenario <i>usecase</i> proses perhitungan algoritma KMP.....	60
Tabel 3.10 Skenario <i>usecase</i> proses perhitungan algoritma <i>boyer moore</i> .....	61
Tabel 3.11 Skenario <i>usecase</i> proses perhitungan algoritma <i>colussi</i> .....	61
Tabel 3.12 Definisi <i>class</i> .....	65
Tabel 4.1 <i>Database</i> kamus.....	70
Tabel 4.2 Pengujian utama.....	77
Tabel 4.3 Pengujian metode.....	78
Tabel 4.4 Pengujian waktu.....	79
Tabel 4.5 Rata-rata pada jumlah karakter 3-20.....	81
Tabel 4,6 Rata-rata pada jumlah karakter 11-16.....	82
Tabel 4.7 Hasil akhir.....	82