

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSEMBAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK

Halaman

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Kerangka Pemikiran.....	8
1.7 Metodologi Penelitian.....	8
1.7.1 Metode Penelitian.....	8
1.7.2 Metode Pengembangan.....	9
1.8 Sistematika Penulisan	11
BAB II	13
2.1. <i>State Of The Art</i>	13
2.2. Android.....	20

2.3.	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	21
2.4.	Android Studio	21
2.5.	Basis Data	22
2.6.	CSV	22
2.7.	Pengertian Kamus	22
2.8.	Pengertian Bahasa	23
2.9.	Bahasa Betawi	24
2.9.1.	Bahasa Betawi Tengah (Jakarta)	24
2.9.2.	Bahasa Betawi Pinggiran/Ora (Bekasi dan sekitarnya)	26
2.10.	Algoritma <i>Boyer Moore</i>	26
2.11.	Algoritma <i>Horspool</i>	29
2.12.	<i>Optical Character Recognition (OCR)</i>	29
2.13.	<i>Tesseract OCR</i>	32
2.14.	Pengenalan Karakter oleh <i>Tesseract</i>	32
2.15.	Metode Pengembangan	37
2.16.	UML	38
2.17.	<i>Use Case Diagram</i>	39
2.18.	Diagram Kelas	41
2.19.	Diagram Aktivitas	42
2.20.	Diagram Sekuen	43
2.21.	Pengujian	45
2.21.1.	Pengujian <i>Black Box</i>	45
BAB III	46
3.1.	Analisis Masalah	46
3.2.	Analisis Proses	47
3.3.	Analisis Data	48

3.4.	Analisis Proses Perhitungan	49
3.4.1.	Algoritma <i>Boyer Moore</i>	50
3.4.2.	Algoritma Horspool	55
3.5.	Analisis Kompleksitas Algoritma	60
3.5.1.	Analisis Kompleksitas Algoritma <i>Boyer Moore</i>	61
3.5.2.	Analisis Kompleksitas Algoritma <i>Horspool</i>	64
3.6.	Analisis Kebutuhan Hardware dan Software	67
3.6.1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	67
3.6.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	67
3.7.	Arsitektur Aplikasi	68
3.8.	Pemodelan Sistem	69
3.7.1.	Diagram <i>Use Case</i>	69
3.7.2.	Diagram Aktivitas	80
3.7.3.	Diagram kelas	82
3.7.4.	Diagram sekuen	82
3.9.	Perancangan Basis Data	85
3.8.1.	Tabel Kamus	86
3.9.	Perancangan Antarmuka	86
3.9.1.	Rancangan Antarmuka Tampilan Beranda	86
3.9.2.	Rancangan Antarmuka Tampilan Pencarian Kosakata Betawi – Indonesia	87
3.9.3.	Rancangan Antarmuka Tampilan Pencarian Kosakata Indonesia – Betawi	88
3.9.4.	Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Optical Character Recognition (OCR)</i>	90
3.9.5.	Rancangan Antarmuka Tampilan Info Aplikasi	91
BAB IV	93
4.1.	<i>Construction</i> (Konstruksi)	93
4.1.1.	Kedudukan Sistem	93
4.1.2.	Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	93
4.1.3.	Implementasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	94

4.1.4.	Implementasi Database.....	94
4.1.5.	Implementasi Algoritma <i>Boyer Moore</i>	96
4.1.6.	Implementasi Algoritma <i>Horspool</i>	98
4.1.7.	Implementasi Perancangan Antarmuka	101
4.2.	Tahap Pengujian Sistem	111
4.2.1.	Pengujian <i>Black Box</i>	111
4.2.2.	Pengujian Perbandingan Algoritma <i>Boyer Moore</i> dan Algoritma <i>Horspool</i> Berdasarkan Tingkat Akurasi Dan Tingkat Kecepatan.....	115
4.2.3.	Pengujian <i>Optical Character Recognition (OCR)</i>	117
BAB V	120
5.1.	Kesimpulan	120
5.2.	Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	124

