

# DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>MOTTO</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Kerangka Pemikiran .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	6
1.6.1 Tahap Pengumpulan Data .....	6
1.6.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 <i>State Of The Art</i> .....	9
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	12
2.3 Pengertian Kamus .....	12
2.4 Pengertian Bahasa .....	13
2.4.1 Bahasa Sunda .....	13

2.4.2	Sejarah Bahasa Sunda .....	16
2.5	Algoritma <i>Boyer-Moore</i> .....	17
2.6	Optical Character Recognition (OCR) .....	19
2.7	Tesseract OCR .....	21
2.7.1	Arsitektur Tesseract.....	21
2.7.2	Pengenalan Karakter Oleh Tesseract.....	23
2.8	Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak.....	27
2.9	UML .....	30
2.9.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	31
2.9.2	<i>Sequence Diagram</i> .....	32
2.9.3	<i>Activity Diagram</i> .....	33
2.9.4	<i>Class Diagram</i> .....	33
2.10	Android.....	35
2.10.1	SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	35
2.10.2	JDK ( <i>Java Development Kit</i> ) .....	35
2.10.3	Arsitektur Android .....	35
2.10.4	JAVA.....	36
2.10.5	Android Studio.....	37
2.11	SQLite .....	37
2.12	Pengujian Software.....	38
2.10.2	Pengujian <i>Black-box</i> .....	39
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	41
3.1	<i>Inception</i> (Permulaan) .....	41
3.1.1	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	41
3.1.2	Sistem yang Diusulkan .....	42
3.2	<i>Elaboration</i> (Perluasan/Perencanaan) .....	42
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	43
3.2.2	Analisis Data .....	43
3.2.3	Kebutuhan Sistem (Requirement).....	43
3.2.4	Spesifikasi Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	44
3.2.5	Spesifikasi Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	45

3.2.6	Spesifikasi pengguna ( <i>user</i> ) .....	45
3.3	Analisis Algoritma .....	45
3.3.1	<i>Algoritma Boyer-Moore</i> .....	46
3.3.2	<i>Arsitektur Aplikasi</i> .....	52
3.4	<i>Design Model dan Pemodelan Object Oriented</i> .....	52
3.4.1	Perancangan Sistem .....	53
3.4.1.1	Use case Diagram .....	53
3.4.1.2	Activity Diagram .....	56
3.4.1.3	Class Diagram .....	59
3.4.1.4	Squence Diagram .....	60
3.5	Perancangan <i>Database</i> .....	63
3.6	Perancangan Antarmuka .....	64
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM</b> .....	69
4.1	Contruccion (Kontruksi) .....	69
4.2	<i>Implementation Workflow</i> .....	70
4.2.1	Implementasi Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	70
4.2.2	Implementasi Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	70
4.2.3	Implementasi <i>Database</i> .....	71
4.2.4	Implementasi Algoritma Boyer-Moore .....	72
4.2.5	Implementasi Perancangan Antarmuka.....	74
4.2	Tahap Pengujian Sistem.....	81
4.3.1	Pengujian <i>Blac kbox</i> .....	81
4.3.2	Pengujian Sensitifitas .....	83
4.3.3	Pengujian Kinerja Algoritma .....	84
4.3.4	Pengujian OCR ( <i>Optical Character Recognition</i> ) .....	87
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	89
5.1	Kesimpulan .....	89
5.2	Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		