

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan dan Manfaat	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 <i>State Of The Art</i>	8
1.6 Kerangka Pemikiran	11
1.7 Metodologi Penelitian	12
1.8 Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORI	17
2.1 Pencarian <i>String</i>	17
2.2 Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	18
2.3 Sistem Multimedia	20
2.3.1 Objek-objek Multimedia	20
2.3.2 Animasi 2 Dimensi	31
2.3.3 Pembelajaran Berbasis Multimedia	32
2.3.4 Simulasi Visual.....	34
2.4 Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)	34
2.5 <i>Rational Unified Process</i>	37
2.6 <i>Unified Modeling Language</i>	41
2.6.1 <i>Requirement Diagram</i>	41
2.6.2 <i>Use Case Diagram</i>	42
2.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	43

2.6.4	<i>Class Diagram</i>	44
2.6.5	<i>Activity Diagram</i>	45
2.7	<i>Android</i>	46
2.7.1	Fitur <i>Android</i>	46
2.7.2	<i>Android SDK</i>	47
2.7.3	<i>Android Development Tools</i>	48
2.7.4	<i>Android Virtual Device</i>	48
2.7.5	<i>Java Development Kit</i>	48
2.8	<i>SQLite</i>	49
2.9	Pengujian <i>Black Box</i>	50
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		51
3.1	<i>Inception</i>	51
3.1.1	Analisis Sistem	51
3.1.2	Analisis Masalah	51
3.1.3	Waktu Penelitian	52
3.1.3	Analisis Kebutuhan	52
3.1.3.1	Kebutuhan Data	53
3.1.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	53
3.1.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	53
3.1.3.1	Kebutuhan Pengguna	54
3.2	<i>Elaboration</i>	54
3.2.1	Arsitektur Sistem	54
3.2.2	Analisis Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	55
3.2.2.1	<i>Flowchart</i> Pembangunan Tabel <i>Bad-Character Shift</i>	56
3.2.2.2	<i>Flowchart</i> Pembangunan Tabel <i>Good-Suffix Shift</i>	57
3.2.2.3	<i>Flowchart</i> Perhitungan Tabel <i>Suffix</i>	59
3.2.2.4	<i>Flowchart</i> Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	60
3.2.2.5	Kinerja Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	61
3.2.3	Pemodelan Sistem	64
3.2.3.1	<i>Requirement Diagram</i>	64
3.2.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	65
3.2.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	68

3.2.3.4 <i>Activity Diagram</i>	69
3.2.3.5 <i>Class Diagram</i>	70
3.2.4 Perancangan.....	71
3.2.4.1 Perancangan <i>Database</i>	71
3.2.4.1 Perancangan Animasi	72
3.2.4.1 Perancangan Antarmuka.....	74
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	78
4.1 <i>Construction</i>	78
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	78
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	79
4.1.3 Implementasi <i>Database</i>	79
4.1.4 Implementasi Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	80
4.1.5 Implementasi Perancangan Antarmuka	82
4.1.6 Pengujian	87
4.1.6.1 Pengujian <i>Black-Box</i>	88
4.1.6.1 Pengujian Algoritma <i>Boyer-Moore</i>	89
BAB V PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97