

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Hlm.
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
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	4
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II STUDI PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Kuliner	10
2.2.2 <i>Text Mining</i>	11
2.2.3 <i>Knuth-Morris-Pratt</i>	13
2.2.4 <i>String Matching</i>	15
2.2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	17
2.2.6 UML (Unified Modeling Language)	18
2.2.7 <i>Web Service</i>	25
2.2.8 PHP	26
2.2.9 Codeigniter	26

2.2.10 Android Studio	26
2.2.11 Basis Data	27
2.2.12 <i>Conceptual Data Modelling</i>	28
2.2.13 <i>Physical Data Modelling</i>	28
2.2.14 <i>Blackox Testing</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Inception	30
3.1.1 Analisis Sistem	30
3.1.2 Kebutuhan <i>Hardware</i>	33
3.1.3 Kebutuhan <i>Software</i>	34
3.1.4 <i>Flowchart</i> pencarian rumah makan	34
3.1.5 Analisis Pencarian Algoritma KMP	35
1. Analisis Proses Text Mining	35
2. Proses Pencocokan String Menggunakan Algoritma KMP	36
3.2 Elaboration	39
3.2.1 Arsitektur Aplikasi	39
3.2.2 Perancangan Sistem	40
1. <i>Use Case Diagram</i>	40
2. <i>Skenario Use case</i>	40
3. <i>Activity Diagram</i>	46
4. <i>Class Diagram</i>	46
5. <i>Sequence Diagram</i>	47
6. <i>Component Diagram</i>	48
3.2.3 Perancangan Basis Data.....	49
3.2.4 Perancangan Antar Muka	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	55
4.1 Construction	55
4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras	55
4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	55
4.1.3 Implementasi Basis Data.....	56
4.1.4 Implementasi Sistem	57
4.1.5 Perbandingan Hasil Pencarian Menggunakan KMP dan SQL Biasa.....	60
4.2 Transition	61
4.2.1 <i>Blackbox Testing</i>	61

4.2.2 Pengujian Algoritma KMP	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

DAFTAR GAMBAR

	Hlm.
Gambar 2.1 Proses awal pencocokan string	14
Gambar 2.2 Pencarian fungsi pinggiran (pra pencarian)	14
Gambar 2.3 Hasil akhir pergeseran	15
Gambar 2.4 Proses perulanan RUP	17
Gambar 2.5 Notasi <i>use case diagram</i>	19
Gambar 2.6 Relasi <i>class diagram</i>	21
Gambar 2.7 Notasi <i>component diagram</i>	22
Gambar 2.8 Notasi <i>sequence diagram</i>	23
Gambar 2.9 Notasi <i>activity diagram</i>	24
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> input proses output Zomato	31
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> input proses output Qraved	31
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Sistem Usulan	31
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Pencarian rumah makan	34
Gambar 3.5 <i>Arsitektur Aplikasi</i>	40
Gambar 3.6 <i>Use case Diagram Aplikasi Pencarian Rumah Makan</i>	41
Gambar 3.7 <i>Activity diagram aplikasi pencarian rumah makan</i>	46
Gambar 3.8 <i>Class diagram Aplikasi Pencarian Rumah Makan</i>	47
Gambar 3.9 <i>Sequence diagram pengelola rumah makan</i>	47
Gambar 3.10 <i>Sequence diagram user</i>	48
Gambar 3.11 <i>Component Diagram aplikasi pencarian rumah makan</i>	46
Gambar 3.12 <i>Conseptual data modeling</i>	49
Gambar 3.13 <i>Physical data modelling</i>	50
Gambar 3.14 Perancangan antar muka input pencarian	53
Gambar 3.15 Perancangan antar muka hasil pencarian menu	54
Gambar 3.16 Perancangan antar muka hasil pencarian rumah makan	54
Gambar 4.1 Basis data aplikasi tugas akhir.....	56
Gambar 4.2 Buat basis data	56
Gambar 4.3 Pembuatan tabel user	56
Gambar 4.4 Pembuatan tabel rumah makan	57

Gambar 4.5 Pembuatan tabel menu	57
Gambar 4.6 Pembuatan tabel rating	57
Gambar 4.7 Implementasi halaman antarmuka pencarian	58
Gambar 4.8 Kode program <i>tokenizing</i>	58
Gambar 4.9 Kode program <i>filtering</i>	58
Gambar 4.10 Kode program hitung tabel lompatan (<i>prefix function</i>)	59
Gambar 4.11 Kode program proses string matching.....	59
Gambar 4.12 Implementasi halaman antarmuka hasil pencarian	60



DAFTAR TABEL

	Hlm.
Tabel 2.1 <i>The state of the art</i>	9
Tabel 3.1 Hasil proses <i>tokenizing</i>	36
Tabel 3.2 Hasil proses <i>filtering</i>	36
Tabel 3.3 <i>Usecase scenario</i> mendaftarkan rumah makan	42
Tabel 3.4 <i>Usecase scenario</i> input menu makan dan minuman	43
Tabel 3.5 <i>Usecase scenario</i> pencarian menu dan rumah makan	43
Tabel 3.5 <i>Usecase scenario pattern discovey</i>	42
Tabel 3.7 <i>Usecase scenario</i> melihat menu	44
Tabel 3.8 <i>Usecase scenario</i> melihat rumah makan	44
Tabel 3.9 <i>Usecase scenario</i> rating rumah makan	45
Tabel 3.10 Struktur tabel rumah makan	50
Tabel 3.11 Struktur tabel user	51
Tabel 3.12 Struktur tabel menu	51
Tabel 3.13 Struktur tabel rmrating	51
Tabel 4.1 1Perbandingan hasil pencarian KMP dan SQL	61
Tabel 4.2 Pengujian sistem	62
Tabel 4.3 Pengujian login	62
Tabel 4.4 Pengujian pencarian	63
Tabel 4.5 Hasil pengujian algoritma KMP	64

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG