

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>HALAMAN MOTTO</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Metode Tugas Akhir.....	6
1.6 Kerangka Kerja Konseptual.....	9
1.7 Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	13
2.1 <i>The State of the Art</i> .....	13
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	16
2.3 Algoritma <i>Boyer Moore</i> .....	17
2.4 Algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i> .....	21
2.5 Algoritma <i>Knuth-Morris-Pratt</i> .....	23
2.6 Pramuka.....	25
2.7 Android.....	29
2.8 RUP.....	35
2.9 Pemodelan UML.....	39

2.10 SQLite.....	44
2.11 Pengujian Perangkat Lunak .....	45
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>47</b>
3.1 Metode Pengembangan RUP .....	47
3.1.1 <i>Inception</i> .....	47
A. <i>Bussiness Modelling</i> .....	47
B. <i>Requirements</i> .....	50
C. <i>Analysis and Design</i> .....	51
3.1.2 <i>Elaboration</i> .....	62
A. <i>Bussiness Modelling</i> .....	62
B. <i>Requirements</i> .....	63
C. <i>Analysis and Design</i> .....	64
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>	<b>90</b>
4.1 Metode Pengembangan RUP .....	90
4.1.1 <i>Contruction</i> .....	90
A. <i>Implementation</i> .....	90
1. Persiapan Arsitektur.....	90
2. Implementasi <i>Database</i> .....	91
3. Implementasi Sistem.....	87
B. Pengujian Sistem.....	98
1. Pengujian Aplikasi Metode Alpha.....	98
2. Pengujian <i>Boyer Moore</i> .....	93
3. Pengujian <i>Fisher Yates Shuffle</i> .....	97
4. Pengujian Beta .....	97
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>107</b>
5.1 Kesimpulan .....	107
5.2 Saran.....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>110</b>