

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
MOTTO	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	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
BAB II LANDASAN TEORI	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
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	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
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	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
BAB V	PENUTUP	89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		