

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah Penelitian	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah Penelitian.....	3
1.5 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Bahasa Sunda.....	12
2.2.2 Pembelajaran.....	12
2.2.3 Algoritma Fisher-Yates Shuffle.....	13
2.2.4 Model Prototyping	14
2.2.5 UML	16
2.2.6 Flutter.....	18
2.2.7 Pengujian Blackbox	18
2.2.8 Big-O Notation	19
2.2.9 Cyclomatic Complexity	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Analisis dan Perancangan	23
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	23
3.1.2 Model Pengembangan Prototipe.....	23
3.1.3 Kebutuhan Fungsional	26

3.1.4	Kebutuhan Perangkat.....	26
3.1.5	Analisis Algoritma Fisher-Yates Shuffle.....	27
3.1.6	Perancangan <i>Class Diagram</i>	28
3.1.7	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	29
3.1.8	Perancangan Sequence Diagram.....	33
3.1.9	Perancangan <i>User Interface</i>	35
3.2	Implementasi.....	37
3.2.1	Implementasi Perangkat.....	37
3.2.2	Implementasi Basis Data	37
3.2.3	Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle	38
3.2.4	Implementasi User Interface.....	38
3.2.5	Pengujian Sistem	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle.....	47
4.2	Kinerja Algoritma Fisher-Yates Shuffle.....	54
4.2.1	Big-O Notation	55
4.2.2	Cyclomatic Complexity	56
4.3	Pembahasan Pengujian.....	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		58
5.1	Simpulan	58
5.2	Saran.....	58