

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Identifikasi dan Perumusan Masalah	6
1.5.2 Pengumpulan data	6
1.5.3 Analisis dan Perancangan	6
1.5.4 Implementasi dan Pembangunan Sistem	7
1.5.5 Penarikan Kesimpulan	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.2 <i>Hoax</i>	10
2.3 <i>Website</i>	11
2.4 <i>Web Browser</i>	11
2.5 <i>Use Case Diagram</i>	12
2.6 <i>Activity Diagram</i>	12
2.7 Sequence Diagram	12
2.8 <i>Class Diagram</i>	13

2.9	<i>Php Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	13
2.10	<i>JavaScript</i>	13
2.11	<i>Framework</i>	14
2.12	<i>CodeIgniter</i>	14
2.13	<i>Application Program Interface (API)</i>	14
2.14	<i>API BMKG</i>	15
2.15	<i>JavaScript Object Notation (JSON)</i>	17
2.16	<i>PHPMYAdmin</i>	17
2.17	<i>HTML</i>	17
2.18	<i>PHP</i>	18
2.19	<i>CSS</i>	18
2.20	<i>Bootstrap</i>	19
2.21	<i>SQL</i>	19
2.22	<i>XAMPP</i>	19
2.23	<i>GeoJSON</i>	20
2.24	<i>Mapbox</i>	21
2.25	<i>API Serpdog</i>	22
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	24
3.1	Analisis Sistem	24
3.1.1	Analisis Masalah	24
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis	24
3.2	Analisis Teknologi Yang Digunakan	28
3.2.1	GeoJSON	28
3.2.2	Mapbox	30
3.2.3	API BMKG	33
3.2.4	SerpDog API	37
3.3	Analisis Metode Penyaringan Hoax	39
3.4	Analisis Arsitektur Sistem	42
3.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	43
3.5.1	Daftar Kebutuhan Non-Fungsional	43
3.5.2	Daftar Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat Lunak	44

3.5.3	Daftar Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat Keras.....	45
3.5.4	Daftar Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat Pikir	46
3.6	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.6.1	Daftar Kebutuhan Fungsional	47
3.6.2	Use Case Diagram.....	48
3.6.3	Activity Diagram.....	60
3.6.4	Class Diagram	70
3.6.5	Sequence Diagram	71
3.6.6	Struktur Menu	80
3.6.7	Struktur Menu Admin	80
3.7	Perancangan Sistem.....	81
3.7.1	Perancangan Data.....	81
3.7.2	Perancangan Antarmuka	84
3.7.3	Perancangan Pesan	91
3.7.4	Perancangan Jaringan Semantik.....	91
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	92
4.1	Implementasi Sistem	92
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	92
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras.....	92
4.1.3	Implementasi Basis Data.....	93
4.1.4	Implementasi Class	94
4.1.5	Implementasi Antarmuka	94
4.1.6	Implementasi Teknologi.....	99
4.1.7	Implementasi Metode.....	107
4.2	Pengujian Sistem	109
4.2.1	Kasus dan Hasil Pengujian Alpa.....	110
4.2.2	Kuesioner Pengujian Beta	111
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1	Kesimpulan.....	116
5.2	Saran.....	116
	DAFTAR PUSTAKA	118