DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1. Latar Belakang Masalah 1
I.2. Perumusan Masalah 2
I.3. Maksud dan Tujuan 2
I.4. Batasan Masalah 3
I.5. Metodologi Penelitian 3
I.5.1. Metode Pengumpulan Data 3
I.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
I.5.3. Metode Text Mining 5
I.6. Sistematika Penulisan 6
BAB II LANDASAN TEORI 9
II.1. Dodo Kids Browser 9
II.2. *Text Mining* 9
II.3. Analisis Sentimen 10
II.4. *Preprocessing* 10
II.5. *Naïve Bayes Classifier* (NBC) 11
II.6. *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD) 12
II.7. JSON 13
II.8. XML 13
II.9. Pengujian Black box 14
II.10. Pengujian White Box 14
BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN 17

III.1. Analisis Sistem 17
III.1.1. Analisis Masalah 17
III.1.2. Analisis Karakteristik Sumber Data 17
III.1.3. Analisis *Preprocessing* 18
III.1.4. Analisis Algoritma *Naïve Bayes* 22
III.1.5. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 27
III.1.6. Analisis Kebutuhan Fungsional 29
III.2. Perancangan Sistem 42
III.2.1 Perancangan Data 42
III.2.2 Perancangan Antarmuka 43
III.2.3 Perancangan Pesan 44
III.2.4 Perancangan Fungsional 45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 47
IV.1. Implementasi Sistem 47
IV.1.1. Lingkungan Implementasi 47
IV.1.2. Implementasi Data 48
IV.1.3. Implementasi Antarmuka 48
IV.2. Pengujian Sistem 49
IV.2.1. Rencana Pengujian 49
IV.2.2. Skenario Pengujian 50
IV.2.3. Hasil Pengujian 52
IV.2.4. Evaluasi Pengujian 59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61
V.1. Kesimpulan 61
V.2. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 63