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 3
I.3 Maksud dan Tujuan 3
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.6 Sistematika Penulisan 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
II.1 Extension Browser 9
II.2 User Generated Content 9
II.3 JSON 9
II.4 Local Storage 10
II.5 Object Oriented Analysis and Design 10
II.5.1 UML (Unified Modeling Language) 10
II.6 Pengujian Black Box 12
II.6.1 Equivalence Partitioning 12
II.6.2 Boundary Value Analysis 13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 15
III.1 Analisis Sistem 15

III.1.1 Analisis Masalah 15
III.1.2 Analisis Arsitektur Sistem 15
III.1.3 Analisis Data Kirim 18
III.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 21
III.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 22
III.1.6 Analisis Data 25
III.1.7 Analisis Kebutuhan Fungsional 27
III.2 Perancangan Sistem 43
III.2.1 Perancangan Arsitektural Menu 43
III.2.2 Perancangan Antarmuka 43
III.2.3 Perancangan Pesan 47
III.2.4 Jaringan Semantik 48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 49
IV.1 Implementasi Sistem 49
IV.1.1 Lingkungan Implementasi 49
IV.1.2 Implementasi Antarmuka 50
IV.2 Pengujian Sistem 50
IV.2.1 Rencana Pengujian 50
IV.2.2 Skenario Pengujian 51
IV.2.3 Hasil Pengujian 52
IV.2.4 Evaluasi Pengujian 57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 59
V.1 Kesimpulan 59
V.2 Saran 59
DAFTAR PUSTAKA 60