DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR SIMBOL xv
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Metodologi Penelitian 5
1.5.1 Pengumpulan Data 5
1.5.2 Pembangunan Aplikasi 6
1.6 Sistematika Penulisan 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Plagiarisme 9
2.1.1 Pengertian Plagiarisme 9
2.1.2 Metode Pendeteksian Plagiarisme 11
2.2 Ekstraksi Dokumen 13
2.2.1 Case Folding 13

2.2.2 Tokenizing 13
2.3 Algoritma Rabin-Karp 14
2.3.1 Hashing 15
2.3.2 K-grams 17
2.3.3 Konsep Algoritma Rabin-Karp 18
2.3.4 Pengukuran Nilai Similaritas 19
2.3.5 Persentase Nilai Similaritas 20
2.4 Basis Data 21
2.4.1 ERD (*ENTITY RELATIONSHIP DATA)* 21
2.4.2 Tipe Binary Relationship 23
2.4.3 Normalisasi 25
2.4.3.1 Bentuk Normal Pertama (1NF) 25
2.4.3.2 Bentuk Normal Kedua (2NF) 26
2.4.3.3 Bentuk Normal Ketiga (3NF) 28
2.5 XAMPP 29
2.6 JAVA 30
2.6.1 Sejarah Singkat Perkembangan Java 30
2.7 *Unified Modelling Language (*UML) 32
2.7.1 Komponen *Unified Modelling Language* (UML) 33
2.7.2 *Desain Structure* 34
2.7.3 *Desain Behavior* 40
2.7.4 *Desain Interaction* 44
2.7.5 Analisis Persyaratan Dengan UML 49
2.8 Software Pendukung Pemodelan UML (Rational Rose) 50
2.9 Pengertian ASCII 50

2.9.1 Tabel Karakter ASCII 51
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 52
3.1 Analisis Masalah 52
3.1.1 Analisis Metode 53
3.1.2 Analisis Algoritma 55
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 62
3.1.3.1 Analisis Perangkat Lunak (*Software*) 62
3.1.3.2 Analisis Perangkat Keras (*Hardware*) 62
3.1.3.3 Analisis Pengguna 63
3.1.4 AnalisisKebutuhan Fungsional 63
3.1.4.1 *Use Case Diagram* 63
3.1.4.2 Definisi Aktor 64
3.1.4.3 Definisi *Use Case* 65
3.1.4.4 Definisi Skenario 66
3.1.4.5 *Activity Diagram* 83
3.1.4.6 *Sequence Diagram* 93
3.1.4.7 Identifikasi Kelas 111
3.1.4.8 *Class Diagram* 112
3.1.4.9 *Package Diagram* 114
3.2 Desain Struktur Menu 114
3.3 Desain *Interface* (*User Interface*) 115
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 120
4.1 Implementasi 120
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 120
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras 121

4.1.3 Implementasi Database 121
4.1.4 Implementasi Antarmuka 122
4.2 Pengujian 127
4.2.1 Pengujian *White Box* 127
4.2.2 Pengujian *Black Box* 130
4.2.2.1 Kasus dan Hasil Pengujian 132
4.2.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian 138
4.2.3 Pengujian *Performance* 138
4.2.4 Kasus dan Pengujian Beta 146
4.2.5 Hasil Pengujian Beta 147
4.2.6 Kesimpulan Hasil Pengujian Beta 150
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 151
5.1 Kesimpulan 151
5.2 Saran 152
DAFTAR PUSTAKA 153