DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xi

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Perumusan Masalah 3

1.3. Maksud dan Tujuan 3

1.3.1. Maksud 3

1.3.2. Tujuan 3

1.4. Batasan Masalah 3

1.5. Metodologi Penelitian 4

1.5.1. Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 5

1.6. Sistematika Penulisan 7

BAB 2 LANDASAN TEORI 9

5.1 Rumah Baca Buku Sunda 9

5.2 Landasan Teori 10

2.2.1. String Matching 10

2.2.2. ASCII (American Standard Code for Information Interchange) 11
2.2.3. Algoritma 15
2.2.4. Algoritma String Matching 15
2.2.5. Metode Pembangunana Perangkat Lunak 25
2.2.6. Object Oriented Programing (OOP) 26
2.2.7. JAVA 29
2.2.8. NetBeans IDE 6.9.1 31
2.2.9. WAMP Server 32
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 33
3.1. Analisis Sistem 33
3.1.1. Analisis Masalah 33
3.1.2. Analisis Algoritma 34
3.1.3. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 57
3.2. Perancangan Sistem 59
3.2.1. Perancangan Arsitektural Perangkat Lunak 59
3.2.2. Perancangan Struktur Menu 59
3.2.3. Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak 60
3.2.4. Perancangan Jaringan Semantik 64
3.2.5. Perancangan Prosedural 65
BAB 4 IMPLEMETASI DAN PENGUJIAN 67
4.1. Implementasi Sistem 67
4.1.1. Implementasi Perangkat Keras 67
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 68

4.1.3. Implementasi Antarmuka 68
4.2. Pengujian Sistem 69
4.2.1. Rencana Pengujian 70
4.2.2. Pengujian White Box 71
4.2.3. Pengujian Black Box 81
4.2.4. Kesimpulan Pengujian. 86
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 85
5.1 Kesimpulan 85
5.2 Saran 85
Daftar Pustaka 87