DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metedologi Penelitian 4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Perancangan Perangkat Lunak 4
1.5.3 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Cryptocurrency 7
2.2 Bitcoin 7
2.2.1 Blockchain 7
2.3 GPU (Graphich Processing Unit) 8
2.4 Equihash 8
2.5 OOP (*Object Oriented Programming*) 9
2.5.1 Pemodelan dalam OOP (Object Oriented Programming) 10
2.6 UML 11
2.7 Mining 14
2.8 Mining Pools 14
2.9 Visual Studio C# 2012 14

2.10 Open source 15
2.11 API (Application Programming Interface) 15
2.12 Skala likert 15
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 17
3.1 Analisis Sistem 17
3.1.1 Analisis Masalah 17
3.1.2 Analisis Arsitektur Sistem Alat Mining 18
3.2 Analisis Jaringan 20
3.2.1 Skema Jaringan Komputer 20
13.3 Analisis Non Fungsional 21
3.3.1 Analisis Pengguna 21
3.3.2 Analisis Perangkat keras 22
3.3.3 Analisis Perangkat lunak 23
3.4 Perancangan Alat. 23
3.4.1 Pemilihan Komponen 24
3.4.2 Konfigurasi Alat mining 28
3.4.2.1 Tahap Persiapan 28
3.4.2.2 Tahap Instalasi 29
3.4.2.3 Tahap konfigurasi 29
3.5 Analisis kebutuhan Fungsional 33
3.5.1 Use Case Diagram 33
3.5.2 Activity Diagram 40
3.5.3 Class Diagram 45
3.5.4 Sequence diagram 51
3.5.5 Perancangan Struktur menu 53
3.5.5.1 Struktur Menu 53
3.5.5.2 Perancangan Antarmuka 54
3.5.5.3 Perancangan Pesan 61
3.5.5.4 Jaringan Semantik 62
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 63
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 63

4.1.2 Implementasi Perangkat Keras 63
4.2 Pengujian Sistem 67
4.2.1 Rencana Pengujian 67
4.2.2 Skenario Pengujian 67
4.2.3 Hasil Pengujian 68
4.2.3.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas 68
4.2.3.2 Hasil Pengujian Acceptance 72
4.2.4 Perhitungan Hasil Kuesioner 75
4.2.4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian 80
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 81
5.1 Kesimpulan 81
5.2 Saran 82
DAFTAR PUSTAKA 83