DAFTAR ISI

ABSRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR SIMBOL xiii

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB 1 PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi Masalah 2

1.3. Maksud dan Tujuan 2

1.4. Batasan Masalah 2

1.5. Metodologi Penelitian 3

1.5.1. Metode Pengumpulan Data 3

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4

1.6. Sistematika Penulisan 4

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1. Profil Polsek Mangkubumi Kota Tasilmalaya 7

2.1.1. Sejarah 7

2.1.2. Logo 7

2.1.3. Struktur Organisasi 8

2.2. Landasan Teori 9
2.2.1. Kriptografi 9
2.2.2. Enkripsi 11
2.2.3. *Stream Cipher Encryption* 12
2.2.4. *Rabbit Chiper Encription* 13
2.2.5. Keamanan Informasi 15
2.2.6. Program 16
2.2.7. Sistem Operasi 21
2.2.8. Sejarah Perkembangan Sistem Operasi 21
2.2.9. Macam-macam Sistem Operasi 23
2.2.10. Tujuan dan Fungsi Sistem Operasi 23
2.2.11. *Java* 24
2.2.12. *NetBeans* 25
2.2.13. *Android* 25
2.2.14. *Android Studio* 27
2.2.15. *Internet* 28
2.2.16. *World Wide Web* (WWW) 28
2.2.17. *Web Services* 28
2.2.18. *JSON* 29
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1. Analisis Sistem 31
3.1.1. Analisis Masalah 31
3.1.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 31
3.1.3. Alur Kerja Sistem yang diusulkan 36
3.1.4. *Use Case Diagram* 38

3.1.5. Definisi Aktor *Use Case* 39
3.1.6. Definisi *Use Case* 39
3.1.7. *Use Case Scenario* 40
3.1.8. *Entity Relationship* Diagram 45
3.1.9. Diagram *Class* 47
3.1.10. Diagram Sequence 49
3.1.11. Diagram Aktivitas 51
3.1.12. Analisis Kebutuhan Non Fungsional 56
3.1.12.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 57
3.1.12.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 58
3.1.13. Analisis Pengguna 58
3.1.14. Analisis Algoritma Rabbit Stream Cipher 59
3.1.15. Pseudocode Algoritma Rabbit Stream Cipher 61
3.1.16. Analisis Algoritma Dekripsi 65
3.1.17. Analisis Data *File* Kepolisian 65
3.2. Perancangan Sistem 67
3.2.1. Perancangan Alur Program 67
3.2.2. Perancangan Antarmuka 68
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 77
4.1. Implementasi Sistem 77
4.1.1. Implementasi *Algoritma Rabbit Stream Cipher* 77
4.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 82
4.1.3. Implementasi Antarmuka 83
4.2. Pengujian Sistem 84
4.2.1. Rencana Pengujian 84

4.2.2. Skenario Pengujian 84
4.2.3. Hasil Pengujian 86
4.2.4. Hasil Pengujian *File* 87
4.2.5. Pengujian Terhadap Responden 91
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 93
5.1. Kesimpulan 93
5.2. Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 95