

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTO</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	2
1.3 Rumusan masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 <i>Cyberbullying</i> .....	5
2.2 Algoritma <i>Squeezer</i> .....	5
2.3 Sistem oprasi .....	6
2.4 Android .....	6
2.5 Aplikasi .....	7
2.6 Perangkat Lunak Yang digunakan .....	7
2.6.1 <i>Application Programming Interfaces (API's)</i> .....	7

2.6.2 Android Studio.....	7
2.6.3 Java.....	8
2.6.4 Database .....	8
2.6.5 Visual Studio Code .....	9
2.6.6 NoSQL .....	9
2.7 Metode Pengembangan perangkat lunak <i>Prototype</i> .....	9
2.8 Pengujian Black-Box Testing .....	10
2.9 Sistem Pemodelan .....	11
2.9.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	11
2.9.2 Use Case Diagram .....	11
2.9.3 Activity Diagram .....	12
2.9.4 Class Diagram .....	13
2.10 Penelitian Relevan.....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Tahap Penelitian .....	17
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	18
3.2.1 Tempat Penelitian .....	18
3.2.2 Waktu Penelitian .....	18
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.3.1 Observasi .....	18
3.3.2 Wawancara .....	18
3.3.3 Studi Literatur.....	18
3.4 Penerapan Algoritma Squeezer.....	18
3.5 Clustering Perkalimat Dengan Algoritma Squeezer .....	22
3.6 Pengujian Black-Box.....	23
3.7 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	24
3.7.1 Komunikasi .....	24
3.7.2 Perencanaan Secara Cepat .....	24
3.7.3 Pemodelan Perencanaan Secara Cepat .....	26
3.8 Pembentukan Prototype.....	43

3.9 Penyerahan Sistem pada Pengguna.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.2 Hasil Interface Program.....	44
4.3 Pengujian Perangkat Lunak .....	51
4.3.1 Pengujian Instalasi.....	51
4.3.2 Pengujian Pengguna .....	52
4.3.3 Pengujian Antar muka ( <i>interface</i> ).....	55
4.3.4 Pengujian Halaman Login .....	57
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....	59
4.4.1 Kelebihan .....	60
4.4.2 Kekurangan .....	60
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
5.1 Simpulan .....	61
5.2 Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>