

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK INDONESIA	vii
ABSTRAK INGGRIS	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Minat Berkunjung	4
2.2 Kata - Kata Kasar	4
2.3 String Matching	5
2.4 Algoritma <i>Brute Force</i>	5
2.5 Web	6
2.6 PHP	6
2.7 MySql	6
2.8 Pengembangan Sistem <i>WaterFall</i>	7

2.8.1 Tahapan - Tahapan <i>Waterfall</i>	8
2.9 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	9
2.10 Pengujian <i>Black-Box</i>	10
2.11 Penelitian Terkait	10
2.11.1 Penelitian saat ini.....	11

BAB III METODOLOGI

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	12
3.1.1 Analisis Kebutuhan	12
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat	13
3.1.2 Desain sistem	14
3.1.2.1 Rancangan Sistem Interface.	16
3.1.3 Implementasi (Pengkodingan)	19
3.1.4 Testing (Pengujian Program)	19
3.1.5 Perawatan.....	19
3.3 Tahapan Algoritma <i>Brute Force</i>	20
3.4 Kata Kasar Dalam Bahasa Indonesia	26
3.5. Data Kata- Kata Kasar.....	29
3.6 Pseudocode algoritma brute force string matching	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Antarmuka Halaman <i>Login admin server</i>	34
4.1.2 Antarmuka Halaman <i>Login Client</i>	35
4.1.3 Antarmuka Halaman Utama wiasata (<i>Dashboard</i>).	35
4.1.4 Antarmuka Halaman Komentar	36
4.1.5 Antarmuka Halaman Tracking dan Filter kata - kata kasar	36
4.1.6 Antarmuka Halaman Riwayat Filter	37
4.1.7 Antarmuka Halaman Master Data.....	37
4.2 Pengujian sistem	38
4.2.1 Pengujian <i>Black Box</i>	39
4.2.1.1 Hasil Pengujian <i>Interface</i>	39

4.2.1.2 Hasil Pengujian Interface Admin.....	39
4.2.1.3 Hasil Pengujian Interface User	40
4.2.3.4 Hasil Pengujian Fungsi Menu	40
4.2.3.5 Hasil Pengujian Kinerja Loading	40
4.3 Pembahasan	41

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	42
5.2 Saran	42

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN