

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Permasalahan	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

1.6	Sistematika Penulisan.....	3
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1	<i>Cybercrime</i>	3
2.2	Aplikasi <i>Cybercrime</i> Terkait.....	6
2.3	Penelitian Terkait	7
2.4	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.5	Bahasa Pemograman Kotlin	10
2.6	Metode Black Box Testing.....	11
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	12
	Kerangka Penelitian	12
	<i>Comunnication</i>	12
	Arsitektur Sistem.....	13
	<i>Modeling Quick Design</i>	14
	<i>Use Case Diagram</i> 14	
	<i>Conceptual Data Modeling (CDM)</i>	15
	Interface Aplikasi.....	18
	Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak	23
3.5.	Perancangan Uji Coba <i>Blackbox</i>	24
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1	Hasil Penelitian	36
4.1.1	Implementasi Akses Masyarakat (Publik)	25

4.1.2 Implementasi Akses Divisi <i>Cybercrime</i>	31
Hasil Pengujian.....	36
Hasil Pengujian Fungsional.....	36
Hasil Pengujian NonFungsional	43
Hasil Pengujian Pesan (<i>Massage</i>).....	43
Hasil Pengujian Instalasi	46
Bab V PENUTUP	48
Kesimpulan... ..	48
Saran	48

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-

LAMPIRAN

