

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
LEMBAR MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN YANG RELEVAN	
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian yang Relevan	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	49
B. Tahapan Penelitian	50
C. Algoritma	54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Definisi Masalah dan Penyelesaian	58
B. Pembahasan Algoritma.....	59
C. Pemodelan Perangkat Lunak	65
1. <i>Unified Modeling Language</i>	65
2. Rancangan Layar	90
3. Tampilan Layar	94
D. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	103

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	105
B. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

LISTING PROGRAM

LAMPIRAN