
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Rancangan	3
1.3. Batasan Rancangan	4
1.4. Spesifikasi Rancangan	5
1.5. Kegunaan Rancangan	6
1.6. Rancangan yang Sudah dibuat	6
BAB II LANDASAN TEORETIK	10
2.1. Sistem yang Dirancang	10
2.2. Landasan Teori	12
2.2.1. Plagiarisme	12
2.2.2. Pra-pemrosesan	15
2.2.3. Latent Semantic Analysis	19
2.2.4. Term-Document Matrix	27
2.2.5. Cosine Similarity Measurement	28
BAB III RANCANGAN DAN PEMBUATAN	30
3.1. Rancangan Sistem	30
3.1.1. Tahap Perencanaan	31
3.1.2. Tahap Analisis	32
3.1.3. Tahap Perancangan	33
3.1.3.1. Flowchart	33

3.1.3.2.	Diagram Hirarkhi	34
3.1.3.3.	State Transition Diagram	34
3.1.3.4.	Rancangan Tampilan Antarmuka	35
3.2.	Pembuatan Sistem	37
3.2.1.	Bentuk Data Yang Digunakan	40
3.2.2.	Proses Pelatihan	41
BAB IV PENGUJIAN		42
4.1.	Cara Pengujian	42
4.2.	Hasil Pengujian Tampilan Website	43
4.2.1.	Pengujian Nilai Reduksi Pada SVD	48
4.2.2.	Pengujian Perhitungan Sistem	53
4.2.3.	Pengujian Perhitungan Evaluasi	56
4.3.	Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		70
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		108

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Term Document Matrix.....	28
Tabel 2	Perencanaan Pembuatan Aplikasi.....	32
Tabel 3	Tabel Uji Data Sebanyak 80%.....	50
Tabel 4	Hasil uji data abstrak sebanyak 40%.....	52
Tabel 5	Tabel uji stopword dan stemming.....	52
Tabel 6	Tabel pengujian perhitungan sistem.....	56
Tabel 7	Hasil Pengujian One to One.....	57
Tabel 8	Tabel Abstrak Hasil Sebenarnya oleh pakar dan hasil Perhitungan melalui Aplikasi dalam bentuk presentase	59
Tabel 9	Hasil Perbandingan perhitungan sistem dengan hasil sebenarnya oleh pakar.....	60
Tabel 10	Matriks term frekuensi dokumen.....	70
Tabel 11	Matriks term frekuensi untuk dokumen queri .	71
Tabel 12	Dot product antar dokumen dengan kueri.....	77
Tabel 13	Panjang vektor dokumen 1 dengan queri 1.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Skema one to one.....	11
Gambar 2	Skema one to Many.....	11
Gambar 3	Gambaran Tahap Tokenisasi.....	16
Gambar 4	Daftar Kata Stopword.....	17
Gambar 5	Singular Value Decomposition dari matriks A22	
Gambar 6	Reduksi ukuran dimensi Singular Value Decomposition dari matriks A.....	25
Gambar 7	Contoh abstrak.....	40
Gambar 8	Abstrak yang digunakan untuk pengujian....	49
Gambar 9	Data Abstrak sebanyak 80%.....	50
Gambar 10	Data abstrak Sebanyak 40%.....	51
Gambar 11	Abstrak Pengujian.....	53
Gambar 12	Data abstrak 25%.....	54
Gambar 13	Data abstrak 50%.....	55
Gambar 14	Data abstrak 75%.....	56
Gambar 15	Contoh Input Dokumen Pra-pemrosesan.....	80
Gambar 16	Tahap Case Folding.....	80
Gambar 17	Tahap Proses Tokenisasi.....	81
Gambar 18	Tahapan Stopword Removal.....	82
Gambar 19	Tahapan Stemming.....	82
Gambar 20	Rancangan Tampilan Antarmuka Modul Home ...	83

Gambar 21	Rancangan Tampilan Antarmuka Modul One to One	83
Gambar 22	Rancangan Tampilan Antarmuka Modul one to many	84
Gambar 23	Rancangan Tampilan Antarmuka Modul About ..	85
Gambar 24	Rancangan Tampilan Antarmuka Modul How to Use	86
Gambar 25	Flowchart	87
Gambar 26	Diagram Hirarkhi	88
Gambar 27	Rancangan State Transition Diagram Home ...	89
Gambar 28	Rancangan State Transition Diagram One to One	89
Gambar 29	Rancangan State Transition Diagram One to many	90
Gambar 30	Rancangan State Transition Diagram About ..	90
Gambar 31	Rancangan State Transition Diagram How to Use	91
Gambar 32	Tampilan akhir Modul Home	92
Gambar 33	Tampilan akhir Modul One to one	92
Gambar 34	Tampilan akhir Modul Rincian Abstrak one to one	92
Gambar 35	Tampilan akhir Modul Hasil One to one	93
Gambar 36	Tampilan akhir Modul one to many	93
Gambar 37	Tampilan akhir Hasil Perhitungan Modul one to many	93
Gambar 38	Tampilan akhir Rincian Abstrak Modul one to many	94

Gambar 39	Tampilan akhir How to Use	94
Gambar 40	Tampilan akhir About	94
Gambar 41	Pembuatan Game Platformer Multiplier The Constins Prophecy	96
Gambar 42	Pembuatan Game Puzzle Picross The Opera Picross Pada Platform Android	97
Gambar 43	Pembuatan Game Puzzle Platformer Legato Lets Go To Music Pada Platform Pc	97
Gambar 44	Pembuatan Game Real Time Tactics Box Arena	98
Gambar 45	Pembuatan Game Role Playing Turn Based Dengan Sistem Rock Paper Scissors Gevagen .	99
Gambar 46	Pembuatan Game Simulasi Safety Way Out	99
Gambar 47	Pembuatan Game Strategy Matching Three Crazy Donuts	100
Gambar 48	Pembuatan Game Survival Horror Unlit World Pada Platfrom Windows	101
Gambar 49	Pembuatan Game Top Down Shooter Surround Untuk Platform Android	102
Gambar 50	Pembuatan Game Visual Novel Noah The Rescuer	102
Gambar 51	Pembuatan Web Party Game Wizard Clash Menggunakan Air Console	103
Gambar 52	Pengembangan Program Aplikasi Simulasi Ujian Berbasis Website Pada Sama Candra Naya ...	104
Gambar 53	Perancangan Aplikasi E-Commerce Jakarta Fruit Market	105
Gambar 54	Program Aplikasi Administrasi Claim C Chemical	106

Gambar 55 Program Aplikasi Administrasi Claim Toko
Kacamata Garuda Mas 107

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Contoh Perhitungan Lsa	70
LAMPIRAN 2	Contoh Pra-Pemrosesan	80
LAMPIRAN 3	Rancangan Tampilan Muka	83
LAMPIRAN 4	Flowchart	87
LAMPIRAN 5	Rancangan Diagram Hirarkhi	88
LAMPIRAN 6	State Transition Diagram	89
LAMPIRAN 7	Tampilan Akhir Aplikasi	92
LAMPIRAN 8	Abstrak Yang Diuji	96