

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
Intisari	xi
Abstract	xii
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
2.1. Raspberry Pi	5
2.2. <i>Kernel</i>	6
2.3. <i>General-Purpose Input/Output</i>	8
2.4. <i>Character Device</i>	9
2.5. <i>Header File</i>	10
2.5.1. <i>stdio.h</i>	10

2.5.2.	stdlib.h.....	11
2.5.3.	unistd.h.....	11
2.5.4.	errno.h	11
2.5.5.	string.h.....	11
2.5.6.	fcntl.h	11
2.5.7.	sys/types.h	12
2.5.8.	sys/stat.h.....	12
2.5.9.	linux/init.h.....	12
2.5.10.	linux/module.h.....	12
2.5.11.	linux/kernel.h.....	12
2.5.12.	linux/gpio.h.....	13
2.5.13.	linux/interrupt.h.....	13
2.5.14.	linux/fs.h.....	13
2.5.15.	linux/device.h	13
2.5.16.	asm/uaccess.h	13
BAB III	14
3.1.	Rangkaian.....	14
3.2.	Diagram Alir.....	15
3.3.1.	Metode <i>Kernel Space</i> Konvensional.....	16
3.3.2.	Metode <i>User Space</i> Konvensional	18
3.3.3.	Metode <i>Character Device</i>	24
3.3.	Analisis Kode	29
3.3.1.	Metode <i>Kernel Space</i> Konvensional.....	29
3.3.2.	Metode <i>User Space</i> Konvensional.....	34
3.3.3.	Metode <i>Character Device</i>	40

3.4. Cara Pengujian	46
BAB IV	49
4.1. Hasil Eksperimen	49
4.2. Analisis Hasil Eksperimen	50
BAB V.....	53
5.1. Kesimpulan.....	53
5.2. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	55
A. Kode Metode <i>Kernel Space</i>	55
B. Kode Metode <i>User Space</i>	60
C. Kode Metode <i>Character Device</i>	65
C.1. Kode Character Device Bagian <i>User Space</i> (Aplikasi)	65
C.2. Kode Character Device Bagian <i>Kernel Space</i> (LKM).....	71