

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Rumusan Masalah	3
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.3.1 Tujuan penelitian	4
1.3.2 Manfaat penelitian	4
1.4 Keaslian Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Pengumpulan data	4
1.5.2 Membuat rancang bangun sistem	5
1.5.3 Pengujian sistem	6
1.5.4 Penulisan laporan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
BAB III LANDASAN TEORI	11
3.1 Kemiripan Dokumen	11
3.2 Algoritma <i>Winnower</i>	13
3.3 <i>Jaccard's Similarity Coefficient</i>	15
3.4 <i>Precision</i> dan <i>Recall</i>	15
BAB IV NALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	17
4.1 Analisis Sistem	17
4.2 Rancangan Data Masukan	18
4.3 Arsitektur Sistem	19
4.4 Rancangan <i>Preprocessing</i>	21
4.5 Rancangan <i>Fingerprinting</i> dengan <i>Winnower</i>	22
4.6 Rancangan Perhitungan Kemiripan dengan <i>Jaccard's Similarity</i>	24
4.7 Rancangan Proses	25
4.7.1 Diagram konteks	25
4.7.2 <i>Data Flow Diagram</i> level 1	26
4.7.3 <i>Data Flow Diagram</i> level 2 proses teks manfaat tanaman obat	28
4.7.4 <i>Data Flow Diagram</i> level 2 proses teks gejala	29
4.7.5 <i>Flow Chart preprocessing</i> teks manfaat tanaman obat maupun gejala sakit	30

4.7.6	<i>Flow chart</i> proses <i>fingerprinting</i> teks manfaat tanaman obat maupun gejala sakit	33
4.7.7	Algoritma pembentukan <i>gram</i>	38
4.7.8	Algoritma pembuatan nilai <i>Hash</i>	39
4.7.9	Algoritma pembentukan <i>window</i> bagi <i>hash</i>	40
4.7.10	Algoritma penentuan <i>fingerprint</i>	41
4.8	Rancangan Basis Data	42
4.8.1	Entity Relationship Diagram	42
4.8.2	Relasi antar tabel	43
4.8.3	Struktur tabel dalam basis data	44
4.9	Rancangan Antar Muka	46
4.9.1	Desain antar muka pembuatan <i>fingerprint</i>	46
4.9.2	Desain antar muka uji kemiripan	47
4.9.3	Desain antar muka pencarian tanaman obat	47
4.10	Rancangan Pengujian	49
BAB V	IMPLEMENTASI	52
5.1	Implementasi Rekam Data Tanaman obat	52
5.2	Implementasi Pembersihan Teks dari Karakter tidak Relevan	53
5.3	Implementasi <i>Filtering</i>	53
5.4	Implementasi Pembentukan <i>Gram</i>	54
5.5	Implementasi <i>Hashing</i>	54
5.6	Implementasi Pembuatan <i>Window</i>	55
5.7	Implementasi Penentuan <i>Fingerprint</i>	57
BAB VI	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
6.1	Penentuan Parameter <i>Fingerprint</i>	59
6.2	Pengujian Kinerja Sistem	62
BAB VII	KESIMPULAN	68
7.1	Kesimpulan	68
7.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70