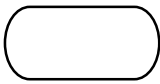
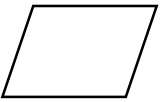
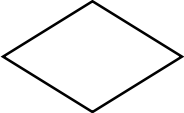
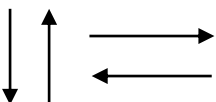


DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Ruang Lingkup	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Konsep Dasar Program	5
2.1.1. Program	5
2.1.2. Bahasa Pemrograman	5
2.1.3. Sistem	6
2.1.4. Pakar	7
2.1.5. Sistem Pakar	7
2.1.6. Aplikasi	10
2.1.7. <i>Android</i>	10
2.1.8. <i>Java</i>	17
2.1.9. <i>HTML</i>	17
2.1.10. <i>Database</i>	17
2.2. Peralatan Pendukung	18
2.2.1. <i>Basic For Android (B4A)</i>	18
2.2.2. <i>Bracket</i>	24
2.2.3. <i>Adobe Photoshop</i>	25
2.2.4. <i>SQLite</i>	26
2.2.5. <i>Android SDK</i>	27
2.2.6. <i>HIPO</i>	27
2.2.7. <i>Flowchart</i>	28

BAB III PEMBAHASAN	30
3.1. Tinjauan Kasus	30
3.1.1. <i>Phising</i>	31
3.1.2. Tabel Identifikasi	35
3.1.3. <i>Metode Certainty Factor</i>	36
3.2. Spesifikasi Rancangan Program	42
3.2.1. Spesifikasi Bentuk Masukan	42
3.2.2. Spesifikasi Bentuk Keluaran	43
3.2.3. Spesifikasi File	44
3.2.4. <i>HIPO</i>	46
3.2.5. Spesifikasi Program	47
3.2.6. <i>Flowchart</i>	51
3.3. Sarana Pendukung Program	53
3.3.1. Perangkat Keras	53
3.3.2. Perangkat Lunak	53
BAB IV PENUTUP	54
4.1. Kesimpulan	54
4.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	59

DAFTAR SIMBOL

NO.	Simbol	Nama	Fungsi
1.		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2.		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
3.		<i>Proccess</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
4.		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya atau tidak.
5.		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Tampilan <i>B4A</i>	20
Gambar II.2. Tampilan <i>Designer</i>	20
Gambar II.3. Tampilan <i>Add View</i>	21
Gambar II.4. Tampilan <i>Properties Designer</i>	22
Gambar II.5. Tampilan <i>Libraries Manager</i>	23
Gambar II.6. Tampilan <i>B4A Bridge</i>	23
Gambar II.7. Tampilan <i>Bracket</i>	25
Gambar II.8. Tampilan <i>Adobe Photoshop</i>	26
Gambar II.9. Tampilan <i>SQLite</i>	27
Gambar III.1. Diagram <i>HIPO</i>	46
Gambar III.2. Flowchart Menu Utama	51
Gambar III.3. Flowchart Menu Identifikasi	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1. Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	28
Tabel III.1. Indikasi <i>Phising</i>	34
Tabel III.2. Fitur Data <i>Phising</i>	34
Tabel III.3. Tabel <i>CFrule</i>	38
Tabel III.4. Tabel <i>CFuser</i>	38
Tabel III.5. Tabel Perhitungan	39
Tabel III.6. Spesifikasi File Tabel Indikasi	43
Tabel III.7. Spesifikasi File Tabel Jawaban	44
Tabel III.8. Spesifikasi File Tabel Rules.....	44
Tabel III.9. Spesifikasi File Tabel Hasil.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Identifikasi.....	59
Lampiran B-1 Hasil.....	60
Lampiran C-1 Menu Utama	70
Lampiran C-2 Menu Info	73
Lampiran C-3 Menu Bantuan.....	77
Lampiran C-4 Menu Tips.....	78
Lampiran C-5 Menu Tentang.....	79
Lampiran C-6 Menu Identifikasi.....	80