

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR PERSAMAAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	I - 1
1.1 Latar Belakang	I - 1
1.2 Rumusan Masalah	I - 4
1.3 Batasan Masalah.....	I - 4
1.4 Tujuan Penelitian.....	I - 5
1.5 Manfaat Penelitian.....	I - 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II - 1

2.1	Landasan teori	II - 1
2.1.1	Kata sandi	II - 1
2.1.2	<i>Frasa</i>	II - 2
2.1.3	<i>Passphrase</i>	II - 2
2.1.4	<i>Diceware</i>	II - 3
2.1.5	<i>Memorability</i>	II - 5
2.1.6	<i>Jaro Winkler Distance</i>	II - 5
2.1.7	<i>Password Strength</i>	II - 7
2.1.8	<i>Combination Formula</i>	II - 8
2.2	Penelitian terkait dan keterbaruan penelitian	II - 9
2.3	Matriks penelitian.....	II - 12
2.4	Relevansi penelitian	II - 14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		III - 1
3.1	Membuat <i>Wordlist</i>	III - 1
3.2	Membuat <i>Prototype Aplikasi Diceware Password Generating</i>	III - 1
3.3	Running Aplikasi (Mengukur <i>Password Strength</i>)	III - 2
3.4	Running aplikasi (Mengukur <i>Memorability</i>).....	III - 2
3.5	Kesimpulan.....	III - 2
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		IV - 1
4.1	Membuat <i>Wordlist</i>	IV - 1

4.2	Membuat <i>Prototype</i> Aplikasi <i>Diceware Password Generating</i>	IV - 2
4.3	<i>Running</i> Aplikasi (Mengukur <i>Password Strength</i>).....	IV - 6
4.4	<i>Running</i> Aplikasi (Mengukur <i>Memorability</i>)	IV - 9
4.5	Kesimpulan.....	IV - 13
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		V - 1
5.1	Kesimpulan.....	V - 1
5.2	Saran.....	V - 1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN