

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Online Proctoring	4
2.2 Metode Kecurangan yang Dilakukan Siswa	5
2.3 Mouse Movement Visualization	5
2.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.5 Rapid Application Development	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10

3.1	<i>Requirement Planning</i> dan Studi Literatur	10
3.2	<i>User Design</i>	11
3.3	<i>Construction</i>	12
3.4	<i>Cutover</i>	12
3.5	Tahap Evaluasi	12
3.6	Tahap Hasil	12
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		14
4.1	Halaman <i>Login</i>	14
4.2	Halaman Ujian dengan <i>Proctoring Mouse Movement</i>	15
4.3	Implementasi <i>FullSession</i>	17
4.4	Implementasi <i>Source Code FullSession</i>	20
4.5	Pengujian Dengan Contoh Kasus	20
4.5.1	Melakukan Proses <i>Minimize Tab</i>	21
4.5.2	Melakukan Proses <i>Copy-Paste</i> dan Melakukan Proses Pencarian Jawaban di Internet	23
4.5.3	Melakukan <i>Extend Layar</i>	27
4.5.4	Menahan Kursor dan Menggunakan <i>Keyboard</i> untuk Melakukan Kecurangan Saat Pengerjaan Ujian	27
4.6	Evaluasi	30
4.6.1	<i>Blackbox Testing</i>	30
4.6.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Tools Mouse Tracking</i> yang digunakan	31
4.6.3	Pola Saat Melakukan Kecurangan	33
4.6.4	<i>System Proctoring Mouse Movement</i>	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		36
5.1	Kesimpulan	36

5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	39