

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI PROYEK AKHIR..... | vi |
| ABSTRAK..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR ISTILAH | xiv |
| DAFTAR SINGKATAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | Error! Bookmark not defined. |
| 1.1 Latar Belakang..... | Error! Bookmark not defined. |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.4 Batasan Masalah | 3 |
| 1.5 Metodologi Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB II LANDASAN TEORI | 5 |
| 2.1 Teori-Teori Dasar | 4 |
| 2.1.1 Rekayasa Perangkat Lunak..... | 4 |
| 2.1.2 Unified Modelling Language | 5 |
| 2.1.2.1 Use Case Diagram | 5 |
| 2.1.2.2 Activity Diagram..... | 6 |
| 2.1.2.3 Sequence Diagram | 7 |
| 2.1.3 Database..... | 7 |

| | |
|---|-----------|
| 2.1.3.1 Database Management System (DBMS) | 8 |
| 2.1.3.2 Structured Query Language | 9 |
| 2.1.3.3 SQLite | 9 |
| 2.1.4 Teknologi Mobile | 10 |
| 2.1.4.1 Mobile Phone | 10 |
| 2.2 Smartphone | 11 |
| 2.3 Teori Khusus | 11 |
| 2.3.1 Android | 11 |
| 2.3.2 Android Studio | 14 |
| 2.3.3 Open CV | 15 |
| 2.3.4 Image Processing | 15 |
| 2.3.5 Image Recognition | 17 |
| 2.3.6 Haas Clasifier | 17 |
| BAB III PERANCANGAN SISTEM | 17 |
| 3.1 Perangkat Lunak (Software) | 19 |
| 3.2 Perangkat Keras (Hardware) | 19 |
| 3.3 Konfigurasi Jaringan | 21 |
| 3.4 Perancangan Sistem | 23 |
| 3.3.1 Konteks Diagram | 23 |
| 3.3.2 Perancangan Flowchart | 24 |
| 3.3.3 Perancangan Arsitektur Jaringan | 27 |
| 3.3.4 Training Process | 27 |
| 3.3.5 Classification Process | 27 |
| 3.3.6 Image Processing | 28 |
| BAB IV HASIL DAN ANALISA | 47 |
| 4.1 Hasil Perancangan Layout | 35 |
| 4.2 Hasil Pengujian Aplikasi | 38 |
| 4.3 Penilaian User | 40 |
| BAB V PENUTUP | 43 |

| | | |
|-----|-----------------------------|-----------|
| 5.1 | Kesimpulan..... | 43 |
| 5.1 | Saran..... | 43 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 44 |
| | LAMPIRAN | 45 |

DAFTAR GAMBAR

No table of figures entries found.

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Penjelasan Simbol Use Case Diagram..... | 5 |
| Tabel 2.2 Penjelasan Sistem Activity Diagram | 6 |
| Tabel 2.3 Penjelasan Sequace Diagram | 7 |
| Tabel 4.1 Hasil Pengujian Registrasi | 38 |
| Tabel 4.2 Hasil Pengujian Login | 38 |
| Tabel 4.3 Hasil Pengujian User Interface | 39 |
| Tabel 4.4 Hasil Pengujian Menu Aplikasi..... | 39 |

DAFTAR ISTILAH

Rekreasi

semua kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang baik secara individual maupun secara bersama yang bersifat bebas dan menyenangkan, sehingga orang cenderung untuk melakukannya

Software

Perangkat Lunak

UML

suatu bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan sistem yang berbasis perangkat lunak dan pemodelan bisnis

Use Case Diagram

diagram yang menampilkan berbagai peran pengguna dan bagaimana peran ini berfungsi dalam sebuah system

Activity Diagram

diagram alur kerja yang menjabarkan aktivitas pengguna dan urutannya secara skensial

Sequence Diagram

diagram yang digunakan untuk menentukan kelas nama yang melakukan kolaborasi dan pesan apa yang masing masing dari mereka harus kirimkan

Database

repositori data yang dapat digunakan secara bersamaan oleh banyak departemen dan pengguna

DBMS

software yang berinteraksi dengan pengguna, aplikasi database, dan database

SQL

sebuah bahasa yang dirancang untuk mengubah tabel masukan menjadi tabel keluaran yang diharapkan

SQLite

paket perangkat lunak public-domain yang menyediakan sistem manajemen database relasional (RDBMS)

Android

platform open-source pertama untuk mobile device yang memiliki potensi untuk membuat terobosan signifikan di banyak pasar

Android Studio

IDE (Integrated Development Environment) atau dalam artian lain adalah sebuah lingkungan pengembangan terintegrasi resmi yang memang dirancang khusus untuk pengembangan sistem operasi Google Android

Image Processing

penggunaan operator dengan tingkat yang lebih tinggi dibanding dengan yang terdefinisi pada struktur gambar untuk menyelesaikan tugas-tugas yang maknanya secara alami dalam konten grafis

DAFTAR SINGKATAN

XP: Extreme Programming

UML: Unified Modelling Language

OMT: Object Modelling Technique

OOSE: Object-Oriented Software Engineering

DBMS: Database Management System

SQL: Structured Query Language

DDL: Data Definition Language

DML: Data Manipulation Language

API: Android Protocol Interface

NDK: Native Development Toolkit