

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	5
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Landasan Teori.....	12
2.2.1. Penyakit <i>Lumpy Skin Disease</i> (LSD)	12
2.2.2. Pendeteksian Penyakit pada Sapi.....	13
2.2.3. Rancang Bangun Aplikasi	14
2.2.4. Teknologi Informasi dan <i>Mobile Application</i>	14
2.2.5. Android Studio	15
2.2.6. Kotlin.....	15
2.2.7. Metode <i>Agile</i>	16
2.2.8. <i>Tensorflow</i> dan <i>Tensorflow lite</i>	18
2.2.9. <i>Convolutional Neural Network</i> (CNN)	19
2.2.10. <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	20
2.2.11. Pengujian Perangkat Lunak	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1. Subjek dan Objek Penelitian	26
3.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
3.2.1. Alat Penelitian	26
3.2.2. Bahan Penelitian	27
3.3. Diagram Alir Penelitian	28
3.3.1. Perumusan Masalah	29
3.3.2. Studi Literatur.....	30
3.3.3. Metode <i>Agile</i>	30
3.3.3.1. Perencanaan.....	30
3.3.3.2. Desain	30
3.3.3.3. Pengembangan	31
3.3.3.4. Pengujian	32
3.3.3.5. Perilisan.....	33
3.3.3.6. Evaluasi.....	34
3.3.4. Kesimpulan	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1. Perencanaan.....	73
4.2. Desain	73
4.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	73
4.2.2. <i>Activity Diagram</i>	74
4.2.3. <i>Sequence Diagram</i>	80
4.2.4. Desain Antar Muka Hi-Fi (High-Fidely).....	86
4.3. Pengembangan	99
4.4. Pengujian	110
4.4.1. <i>Blackbox Testing</i>	110
4.4.2. <i>Compatibility</i>	110
4.4.3. <i>Performance Efficiency</i>	115
4.5. Pembahasan	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	119
5.1. Kesimpulan	119
5.2. Saran	120

DAFTAR PUSTAKA.....	121
LAMPIRAN.....	125