

## 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
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
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
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>17</b>
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
<b>BAB IV HASIL DAN ANALISA .....</b>	<b>47</b>
4.1 Hasil Perancangan Layout .....	35
4.2 Hasil Pengujian Aplikasi.....	38
4.3 Penilaian User .....	40
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>43</b>

5.1	Kesimpulan.....	43
5.1	Saran.....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>44</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>45</b>

## **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