DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR.................................................................................iii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metode Penelitian 3

1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

1.5.2 Metode Pengembangan Program Aplikasi 4

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

2.1 Android 7

2.1.1 Android Version 7

2.1.2 Arsitektur Android 8

2.1.3 Application 8

2.1.3.1 Application Framework 9

2.1.3.2 Libraries 9

2.1.3.3 Android Runtime 10

2.1.3.4 Linux Karnel 11

2.2 Java 11

2.3 Web Service 12

2.4 JSON 13

2.5 Application Programming Interface 14

2.6 OO Analisis Design 15

2.6.1 Behavior Diagram 15

2.6.2 Struktural Diagram 16

2.7.1 Prediksi 16

2.7.2 Pencarian 17

2.8 Instagram 18

2.9 Pinterest 19

2.10 OpenWeather Map 19

2.11 Android Location 20

2.12 Sistem Pakar 20

2.12.1 Knowledge 21

2.12.2 Rule-based 21

2.12.3 Case-based 22

2.13 Pengertian Fesyen 23

2.14 Pengertian OOTD 23

2.15 Pengertian Dress Code 23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 25

3.1 Analisis Sistem 25

3.1.1 Analisis Masalah 25

3.1.2 Analisis Sistem pada Aplikasi terdahulu 25

3.1.2.1 Knowledge Base Rekomendasi OOTD 25

3.1.2.2 Analisis Rekomendasi OOTD dengan Case-Based Reasoning 27

3.1.2.3 Analisis Algoritma untuk Rekomendasi OOTD 27

3.1.3 Analisis Teknologi 29

3.1.4 GPS 29

3.1.5 Analisis Data 29

3.1.5.1 Pengambilan Data Clarifai API sebagai Knowledge-Based 29

3.1.5.1.1 Penerimaan Data (*Acquisition*) 29

3.1.5.1.2 Penjelasan Data (*Explaination*) 30

3.1.5.2 Penerapan Rule Base 34

3.1.5.2.1 Daftar Aturan 34

3.1.5.2.2 Daftar Rekomendasi 36

3.1.6 Analisis Arsitektur Sistem 38

3.1.7 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) 39

3.1.8 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 40

3.1.8.1 Produk Requierment 40

3.1.8.2 Organisational Requirement 40

3.1.8.3 External Requirement 41

3.1.8.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Pikir 41

3.1.8.4.1 Knowledge and Experience 41

3.1.8.4.2 Job and Task Characteristic 41

3.1.8.4.3 Physical Characteristic 42

3.1.9 Analisis Kebutuhan Fungsional 42

3.1.9.1 Use Case Diagram 42

3.1.9.2 Use Case Scenario 43

3.1.9.3 Activity Diagram 50

3.1.9.4 Class Diagram 55

3.1.9.5 Sequence Diagram 57

3.2 Perancangan Sistem 60

3.2.1 Perancangan Data 60

3.2.1.1 Skema Relasi 60

3.2.1.2 Struktur Tabel 61

3.2.2 Perancangan Struktur Menu 63

3.2.3 Perancangan Antarmuka 64

3.2.4 Jaringan Semantik 69

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 71

4.1 Implementasi Sistem 71

4.1.1 Lingkungan Imlementasi 71

4.1.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Hardware 71

4.1.1.2 Spesifikasi Kebutuhan Software 71

4.1.1.3 Spesifikasi Kebutuhan Server 72

4.1.2 Implementasi Basis Data 72

4.1.3 Implementasi Antarmuka 72

4.2 Pengujian Sistem 73

4.2.1 Rencana Pengujian 73

4.2.2 Skenario Pengujian 74

4.2.2.1 Skenario Pengujian Fungsionalitas 74

4.2.2.2 Skenario Pengujian Acceptance 75

4.2.3 Hasil Pengujian 75

4.2.3.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas 76

4.2.3.2 Hasil Pengujian Acceptance 78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 83

5.1 Kesimpulan 83

5.2 Saran 83