

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Visi Komputer	6
2.2 Citra	6
2.3 Sistem Informasi.....	7
2.3.1 Komponen Sistem Informasi	8
2.4 Android.....	9

2.4.1	Android Life Cycle	9
2.4.2	Fitur.....	11
2.4.3	Prinsip Desain	12
2.5	User-Generated Content	14
2.6	Web Services	15
2.7	JSON	15
2.8	Structured Analysis and Design	17
2.8.1	Diagram Konteks	17
2.8.2	Data Flow Diagram.....	17
2.8.3	Spesifikasi Proses.....	18
2.8.4	Kamus Data.....	19
2.9	Object Oriented Analysis Desain	19
2.9.1	Unified Modeling Language (UML)	20
2.10	Object Relational Mapping.....	21
2.11	Algoritma Kairos	22
2.11.1	Fitur Kairos	22
2.12	Google Cloud Vision Detect Face API.....	24
2.13	My Structured Query Language (MySQL).....	27
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1	Analisis Sistem	29
3.2	Analisis Masalah	29
3.3	Analisis Sistem yang sedang Berjalan.....	30
3.4	Analisis Sistem yang akan dibangun.....	31
3.5	Analisis Teknologi	33
3.5.1	Analisis Arsitektur Sistem	34

3.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.6.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.6.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.6.3	Analisis Pengguna.....	39
3.7	Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi <i>Mobile</i>	39
3.7.1	Diagram Use Case.....	39
3.7.2	Definisi Aktor	40
3.7.3	Definisi Use Case.....	40
3.7.4	Skenario Use Case	41
3.7.5	Diagram Aktivitas	48
3.7.6	Diagram <i>Class</i>	58
3.7.7	Diagram <i>Sequence</i>	60
3.8	Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi <i>Web</i>	70
3.8.1	Diagram Konteks	70
3.8.2	Data Flow Diagram (DFD).....	71
3.8.3	Spesifikasi Proses.....	79
3.8.4	Kamus Data.....	86
3.9	Perancangan Sistem.....	89
3.10	Perancangan Antarmuka	93
3.10.1	Perancangan Antarmuka <i>Mobile</i>	93
3.10.2	Perancangan Antarmuka <i>Web</i>	106
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	112
4.1	Implementasi Teknologi.....	112
4.2	Implementasi Sistem	117
4.2.1	Implementasi Perangkat Keras	117

4.2.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	117
4.2.3	Implementasi Data	118
4.2.4	Implementasi Class	120
4.2.5	Implementasi Antar Muka	120
4.3	Pengujian Sistem	121
4.3.1	Rencana Pengujian Alpha	121
4.3.1.1	Skenario Pengujian	122
4.3.1.2	Hasil Pengujian	123
4.3.2	Hasil Pengujian Beta.....	127
4.4	Kesimpulan Hasil Pengujian	131
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	133
5.1	Kesimpulan.....	133
5.2	Saran	133
	DAFTAR PUSTAKA	134