

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| ABSTRAK | 2 |
| ABSTRACT | 3 |
| KATA PENGANTAR | 4 |
| DAFTAR ISI | 5 |
| DAFTAR GAMBAR | 8 |
| DAFTAR TABEL | 11 |
| DAFTAR SIMBOL | 12 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 13 |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 16 |
| 1.1. Latar Belakang | 16 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 17 |
| 1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian | 17 |
| 1.4. Batasan Penelitian | 18 |
| 1.5. Metodologi Penelitian | 18 |
| 1.5.1. Pengumpulan Data | 19 |
| 1.5.2. Pembangunan Perangkat Lunak | 20 |
| 1.5.3. Pengujian Penelitian | 21 |
| 1.5.4. Penarikan Kesimpulan | 21 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 21 |
| BAB 2 LANDASAN TEORI | 23 |
| 2.1. Aplikasi | 23 |
| 2.2. T-Shirt | 23 |
| 2.3. Android | 23 |
| 2.3.1 Sejarah Android | 24 |
| 2.3.2 Android SDK (Software Development Kit) | 24 |
| 2.4. XML | 25 |
| 2.5. Android Studio | 25 |
| 2.6. Web Service | 26 |
| 2.6.1 Keuntungan Web Service | 27 |
| 2.7 Mysql-PhpMyAdmin | 28 |

| | |
|---|-----------|
| 2.8 SQLite | 28 |
| 2.9 Java | 29 |
| 2.10 Camera Android | 29 |
| 2.11 API | 30 |
| 2.11.1 API Clarifai | 30 |
| 2.11.2 API Pinterest | 30 |
| 2.12 UML (Unified Modelling Language) | 31 |
| 2.12.1 Usecase Diagram | 32 |
| 2.12.2 Activity Diagram | 33 |
| 2.12.3 Sequence Diagram | 34 |
| 2.12.4 Class Diagram | |
| BAB 3 PERANCANGAN SISTEM | 36 |
| 3.1 Analisis Sistem | 36 |
| 3.1.1 Analisis Masalah | 37 |
| 3.1.2 Analisis sistem yang sedang berjalan | 38 |
| 3.1.3 Analisis Aturan Bisnis | 39 |
| 3.2 Analisis teknologi yang digunakan | 39 |
| 3.2.1 Sensor Kamera | 39 |
| 3.2.2 Application Programming Interface Clarifai | 41 |
| 3.2.3 Application Programming Interface Pinterest | 42 |
| 3.3 Analisis Perancangan Arsitektur Sistem | 45 |
| 3.3.1 Arsitektur Mobile | 45 |
| 3.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional | 46 |
| 3.4.1 Analisis Karakteristik Pengguna | 46 |
| 3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) | 47 |
| 3.4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) | 47 |
| 3.5 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Fungsional | 48 |
| 3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional | 49 |
| 3.5.2 Activity Diagram | 50 |
| 3.5.6 Class Diagram | 109 |
| 3.5.3 Sequence Diagram | 75 |
| 3.6 Perancangan Sistem | 83 |

| | |
|--|------------|
| 3.6.2 Struktur Menu | 83 |
| 3.6.3 Perancangan Antarmuka | 85 |
| BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 97 |
| 4.1 Implementasi | 97 |
| 4.1.1 Perangkat Lunak Peneliti | 97 |
| 4.1.2 Perangkat Keras Peneliti | 98 |
| 4.1.3 Implementasi Teknologi | 98 |
| 4.1.3 Implementasi Antarmuka | 102 |
| 4.1.4 Implementasi Kelas | 103 |
| 4.2 Pengujian | 103 |
| 4.2.1 Pengujian Blackbox | 103 |
| 4.2.2 Kasus Dan Hasil Pengujian aplikasi | 104 |
| 4.2.3 Pengujian Penelitian | 107 |
| 4.2.3.1 Rencana Pengujian | 107 |
| 4.2.3.2 Hasil Pengujian | 108 |
| 4.2.3.3 Kesimpulan Pengujian | 108 |
| 4.2.4 Pengujian Penelitian | 109 |
| 4.2.4.1 Rencana Pengujian | 109 |
| 4.2.4.2 Hasil Pengujian | 109 |
| 4.2.4.3 Kesimpulan Pengujian | 110 |
| BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN | 111 |
| 5.1 Kesimpulan | 111 |
| 5.2 Saran | 111 |
| DAFTAR PUSTAKA | 112 |