

# DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	18
1.2 Identifikasi Masalah .....	20
1.3 Maksud dan Tujuan .....	21
1.4 Batasan Masalah.....	21
1.5 Metode Penelitian .....	21
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	23
1.5.2 Metode Pembangunan Web .....	23
1.6 Sistematika Penulisan.....	24
BAB II LANDASAN TEORI.....	26
2.1 Pelestarian .....	26
2.2 Budaya.....	26
2.3 E-Culture .....	27
2.4 Bogor.....	28
2.4.1 Peninggalan Sejarah Kota Bogor Sebagai Kekuatan Lokal.....	29
2.4.2 Sosial Budaya Daerah Bogor .....	31
2.5 Image Recognition .....	32
2.6 API .....	33
2.7 Teachable machine.....	34
2.8 Visual studio code .....	36
2.9 Internet .....	36
2.10 Website.....	37

2.11	HTML.....	38
2.12	PHP.....	38
2.13	Javascript.....	40
2.14	JSON .....	42
2.15	Tensorflow.js.....	42
2.16	Database .....	43
2.16.1	MySQL .....	44
2.17	UML.....	45
2.17.1	Use case diagram .....	46
2.17.2	Use case Scenario .....	48
2.17.3	Activity diagram .....	49
2.17.4	Class diagram.....	50
2.17.5	Sequence diagram.....	52
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>54</b>
3.1	Analisis Sistem.....	54
3.1.1	Analisis Masalah.....	54
3.1.2	Analisis Sistem Yang Dibangun.....	54
3.1.3	Studi Kasus .....	56
3.1.4	Contoh Kasus .....	56
3.2	Analisis Teknologi Yang Digunakan .....	57
3.2.1	Teachable machine.....	57
3.3	Analisis Arsitektur Sistem.....	66
3.4	Analisis Kebutuhan .....	66
3.4.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	67
3.4.1.1	Analisis Karakter Pengguna .....	67
3.4.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	68
3.4.1.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	68
3.4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	69
3.4.2.1	Daftar Kebutuhan Fungsional .....	69
3.5	Analisis Pengguna Sistem .....	69
3.6	Perancangan Sistem.....	70
3.6.1	Use case diagram .....	70

3.6.2	Definisi Aktor .....	71
3.6.3	Definisi Use case.....	72
3.6.4	Skenario Use case .....	72
3.6.5	Activity Diagram .....	80
3.6.6	Class Diagram.....	84
3.6.7	Sequence Diagram .....	85
3.7	Deskripsi Perancangan Sistem .....	92
3.7.1	Deskripsi Perancangan Data .....	92
3.7.1.1	Skema Relasi .....	93
3.7.1.2	Struktur Tabel.....	93
3.7.2	Deskripsi Perancangan Struktur Menu .....	94
3.7.3	Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	95
3.7.3.1	Perancangan Antarmuka Pengguna.....	95
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM .....</b>		<b>99</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	99
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	99
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras .....	99
4.1.3	Implementasi Data .....	100
4.1.4	Implementasi Teknologi .....	101
4.1.4.1	Implementasi Teachable Machine API .....	101
4.1.5	Implementasi Antarmuka.....	102
4.1.5.1	Implementasi Antarmuka Platform Web.....	103
4.2	Pengujian Sistem .....	103
4.2.1	Pengujian Sistem Perangkat Lunak Web .....	104
4.2.2	Hasil Pengujian Perangkat Lunak.....	105
4.2.2.1	Hasil Pengujian Pada Perangkat Lunak Website .....	105
4.2.3	Pengujian Skala Likert.....	110
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>118</b>
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran.....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>119</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>121</b>