

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	11
1.7 Sistematika Penulisan	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Landasan Teori	15
2.1.1 Fintech Lending	15
2.1.1.1 Sistem Elektronik	15
2.1.1.2 Teknologi Informasi	16
2.1.1.3 Penyelenggara Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi	16
2.1.1.4 Penerima Pinjaman	16
2.1.1.5 Pemberi Pinjaman	16
2.1.1.6 Pengguna Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi	17
2.1.1.7 Dokumen Elektronik	17
2.1.2 Prinsip KYC	17

2.1.3	Aplikasi	19
2.1.4	Android	20
2.1.4.1	Arsitektur Android	20
2.1.4.2	Komponen Android.....	22
2.1.4.3	Android SDK	25
2.1.5	API Clarifai	26
2.1.5.1	Alur Kerja Api Clarifai	27
2.1.5.2	Model API Clarifai.....	28
2.1.6	BlinkID.....	28
2.1.7	Java.....	31
2.1.8	Algoritma C4.5.....	34
2.1.9	UML (Unified Modeling Language).....	37
2.1.10	MySQL (Unified Modeling Language)	39
2.1.10.1	DDL (Data Definition Language)	40
2.1.10.2	DML (Data Manipulation Language)	40
2.1.10.3	DCL (Data Control Language)	40
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		43
3.1	Analisis Sistem.....	43
3.2	Analisis Masalah	43
3.3	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	44
3.4	Analisis Prosedur yang Dibangun.....	47
3.5	Analisis Teknologi yang Digunakan.....	49
3.5.1	Face Detection Api Clarifai	50
3.5.2	Demografi API Clarifai.....	52
3.5.3	BlinkID.....	54
3.6	Analisis Arsitektur Sistem.....	56
3.7	Analisis Algoritma C4.5	58
3.8	Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	66
3.9	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	68
3.9.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	68
3.9.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	69

3.9.3 Analisis Kebutuhan Pengguna	69
3.10 Analisis Kebutuhan Fungsional	69
3.10.1 Use Case Diagram.....	70
3.10.2 Identifikasi Aktor	70
3.10.3 Identifikasi Use Case.....	71
3.10.4 Use Case Skenario	72
3.10.5 Activity Diagram.....	80
3.10.6 Class Diagram	87
3.10.7 Sequence Diagram	88
3.11 Perancangan Sistem	92
3.11.1 Perancangan Basis Data	93
3.11.2 Perancangan Struktur Tabel	93
3.11.3 Perancangan Antarmuka	95
3.11.4 Perancangan Pesan	104
3.11.5 Perancangan Jaringan Semantik.....	107
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	109
4.1 Implementasi	109
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras.....	109
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak.....	110
4.1.3 Implementasi Basis Data.....	110
4.1.4 Implementasi Antarmuka	112
4.1.5 Implementasi Class	113
4.2 Pengujian Sistem.....	114
4.2.1 Pengujian <i>Alpha</i>	114
4.2.1.1 Skenario Pengujian.....	115
4.2.1.2 Hasil Pengujian Halaman <i>Backend</i>	117
4.2.1.3 Hasil Pengujian Halaman <i>Frontend</i>	124
4.2.1.4 Kesimpulan Pengujian <i>Alpha</i>	131
4.2.2 Pengujian <i>Beta</i>	132
4.2.2.1 Wawancara Pengujian <i>Beta</i>	132
4.2.2.2 Angket Pengujian <i>Beta</i>	133

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	141
5.1 Kesimpulan	141
5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA	143