DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xi
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 2
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Kucing 7
2.1.1 Persian 7
2.1.2 Exotic 8
2.1.3 Anggora 9

2.1.4 Himalayan 10
2.1.5 Kucing Kampung 10
2.2 Citra 12
2.3 Pengenalan Wajah 14
2.3.1 Metode Viola Jones 14
2.3.2 Local Binari Pattern Histograms (LBPH) 17
2.3.3 Grayscale 19
2.3.4 Scaling 19
2.4 Object Oriented Programing (OOP) 20
2.5 Unified Modeling Language (UML) 22
2.6 Android 26
2.6.1 Android Software Development Kit (Android SDK) 27
2.6.2 Dalvik Debug Monitor Server (DDMS) 28
2.6.3 Android Development Tools (ADT) 28
2.7 Perangkat Lunak Pendukung 29
2.7.1 Eclips 29
2.7.2 OpenCV 29
2.7.3 SQLite 30
2.7.4 Adobe Photoshop 30
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 31
3.1 Analisis Sistem 31
3.1.1 Analisis Masalah 31
3.1.2 Analisis Algoritma 31
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 48
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 49

3.1.5 Analisis Basis Data 64
3.2 Perancangan Sistem 65
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 65
3.2.2 Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak 66
3.2.3 Perancangan Pesan 69
3.2.4 Jaringan Semantik 70
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 71
4.1 Implementasi Sistem 71
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 71
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 71
4.1.3 Implementasi Antarmuka 72
4.1.4 Implementasi Kelas 76
4.1.5 Implementasi Basis Data 78
4.2 Pengujian Sistem 79
4.2.1 Pengujian White Box 80
4.2.2 Pengujian Performansi 84
4.2.3 Pengujian Black Box 87
4.3 Kesimpulan Pengujian 89
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 91
5.1 Kesimpulan 91
5.2 Saran 91
DAFTAR PUSTAKA 93