DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **ii**
ABSTRAK ..... **iii**
ABSTRACT ..... **iv**
KATA PRNGANTAR ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Maksud dan Tujuan 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Metode Penelitian 2
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II DASAR TEORI **4**
2.1 Citra Digital 4
2.1.1 Piksel 6
2.1.2 Resolusi 7
2.2 Sabotase Gambar Digital 8
2.3 Pengolahan Gambar Digital 8
2.4 Pemrograman Berorientasi Objek 10
2.5 Bahasa Pemrograman Standar *(UML)* 12
2.6 Antarmuka dan *Core* Program 20
2.7 Algoritma *Robust* 22
BAB III PERANCANGAN SISTEM **25**
3.1 Analisis Sistem 25
3.2 Analisis Kebutuhan Non - Fungsional 26
3.2.1 *Hardware* 26
3.2.2 *Software* 26
3.2.3 *User* atau Pengguna 27

3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 27
3.3.1 *Use Case Diagram* 27
3.3.2 *Activity Diagram* 28
3.3.3 *Class Diagram* 30
3.3.4 *Sequence Diagram* 31
3.4 Perancangan Sistem 33
3.4.1 Perancangan Aplikasi 34
3.4.2 Perancangan Antarmuka 35
3.4.3 Prosedural 36
3.4.3.1 *Getparts* 37
3.4.3.2 *Similarparts* 38
3.4.3.3 *Clusterparts* 38
3.4.3.4 *Marksimilar* 39
BAB IV HASIL DAN PENGUJIAN 40
4.1 Analisa Hasil 41
4.1.1 Sabotase Duplikat Objek 42
4.1.2 Sabotase Menutupi Objek 44
4.1.3 Sabotase Duplikat dan Tutup Objek 46
4.2 Pengujian Normal dan Tidak Normal 50
4.2.1 Pengujian Normal 50
4.2.2 Pengujian Tidak Normal 51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 54
5.1 Kesimpulan 54
5.2 Saran 54
DAFTAR PUSTAKA 56