

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	I
PERNYATAAN	II
HALAMAN PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
RIWAYAT HIDUP	V
MOTTO	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
ABSTRAK.....	VIII
ABSTRACT	X
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perancangan Aplikasi	5
2.2 Objek 3 Dimensi.....	5
2.3 Sistem Koordinat 3d Atau Sistem Koordinat Dunia	6
2.4 Transformasi 3d.....	6
2.5 Image Processing.....	7
2.6 Metode Morphing.....	7
2.7 Android	8

2.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	8
2.8.1 Android Studio	8
2.8.2 Java	9
2.9 Metode Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	10
2.9.1 Metode Prototype	10
2.10 Pengujian Black-Box Testing	11
2.11.2 21 Use Case Diagram	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Analisa	18
3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	22
3.2 Perancangan	23
3.3 Evaluasi Prototype.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.2 Implementasi Aplikasi Penerepan metode morphing untuk aplikasi transformasi objek 3D	30
4.3 Pembahasan.....	35
4.4 Kelebihan Aplikasi	35
4.5 Kekurangan Aplikasi.....	35
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1 Simpulan	36
5.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram	12
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	14
Tabel 3.1 Skenario Use Case Diagram Aplikasi	24
Tabel 3.2 Skenario Activity Diagram User	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Sistem Koordinat 3D	6
Gambar 2.2 Metode Prototype (Pressman, 2012).....	11
Gambar 3.1 Contoh Morphing Objek	19
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Mesh Morphing	19
Gambar 3.3 Use Case Diagram Aplikasi	24
Gambar 3.4 Activity Diagram User Dengan Sistem.....	25
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Proses	26
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Hasil	27
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Open Project	28
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Aplikasi	30
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Open Project	31
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Set Frame	32
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Open Image	32
Gambar 4.5 Halaman Mask Point	33
Gambar 4.6 Halaman Build	34
Gambar 4.7 Halaman Hasil	34