

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
INTISARI	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Permasalahan	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sitematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5

2.1	Pengolahan Citra Digital (Digital Image processing)	5
2.2	Metode Template Matching	5
2.3	Metode Segmentasi	6
2.4	Metode Eigenface	6
2.5	Multimedia	7
2.6	Aplikasi mobile	7
2.7	Android	7
2.8	Bahasa Pemograman yang digunakan.....	7
2.8.1	Java	7
2.8.2	Kotlin	8
2.9	Metode Pengembangan Sistem	8
2.9.1	Android Studio.....	8
2.9.2	SQLite	8
2.9.2	Adobe Photoshop	9
2.10	Metode Perangkat Lunak Yang Digunakan	9
2.10.1	Pengembangan Multimedia.....	9
2.10.2	Unified Modeling language(UML)	11
2.10.2	Black Box Testing.....	14
2.11	Penelitian Terkait	14
2.11.1	Aplikasi Pembelajaran Pengenal Aksara Bali Menggunakan Metode Template Matching	14
2.11.2	Pengembangan Aplikasi Digital Image Processing Dengan Microsoft Visual Basic	

2.11.2 Penerapan Metode Eigenface Pada Sistem Parkir Berbasis Image Processing	15
---	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 15

3.1 Tahapan Penelitian.....	15
3.2 Metode Pengembangan Data... ..	16
3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	16
3.4. Kebutuhan Perangkat Keras	16
3.5 Rancangan Sistem.....	17
3.6 Pengumpulan Bahan	20
3.6.1 Gambar Kain Tapis.....	20
3.6.2 Informasi Kain Tapis... ..	21
3.7 Pembuatan Aplikasi... ..	22
3.7.1 Interface	22
3.7.2 Database	25
3.7.3 <i>image processing</i> metode <i>Template matching</i>	26
3.8 Pengujian.....	28
3.8.1 Black Box Testing.....	28
3.8.1 Pengujian Keberhasilan.....	28
3.9 Distribusi.....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 30

4.1 Hasil	30
4.1.1 Tampilan Aplikasi.....	30

4.1.1.1	Tampilan Splash Screen.....	30
4.1.1.2	Tampilan Menu Utama	31
4.1.1.3	Tampilan Penjelasan Kain Tapis.....	31
4.1.1.4	Tampilan Nama Kain Tapis	32
4.1.1.5	Tampilan Image Processing	33
4.1.1.5.1.	Proses Pengambilan Gambar	33
4.1.1.5.2.	Tampilan Hasil.....	33
4.2	Pembahasan.....	34
4.2.1	Pengujian Aplikasi	34
4.2.1.1	Perangkat Penguji Balck Box	34
4.2.1.2	Hasil Pengujian Black Box	35
4.2.1.2.1	Pengujian Tampilan Aplikasi.....	35
4.2.1.2.2	Pengujian <i>image processing</i>	40
4.2.1.2.4	Pengujian kepada user.....	59
4.3	Distribusi.....	60
4.4	Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	60
4.4.1	Kelebihan Aplikasi.....	60
4.4.2	Kekurangan Aplikasi.....	60

Bab V PENUTUP

5.1	Kesimpulan... ..	61
5.2	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Use case</i>	11
Tabel 2.2 <i>Activity Diagram</i>	13
Table 3.1 Nama Nama Kain Tapis.....	20
Tabel 3.2 Device pengujian Black Box	28
Tabel 4.1 Device Black Box.....	34
Tabel 4.2 Pengujian tampilan tampilan menu utama.....	35
Tabel 4.4 Pengujian penjelasan kain tapis.....	36
Tabel 4.5 Pengujian tampilan nama kain tapis.....	37
Tabel 4.6 Pengujian tampilan kain tapis	38
Tabel 4.7 Pengujian tampilan hasil	39
Tabel 4.8 Pengujian <i>template matching</i> Device 1	40
Tabel 4.9 Pengujian <i>template matching</i> Device 12.....	46
Tabel 4. 10 Pengujian <i>template matching</i> Device 3	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 metode pengembangan multimedia.....	10
Gambar 3.1 Tahap Penelitian.....	15
Gambar 3.2 use case diagram.....	18
Gambar 3.3 Activity diagram penjelasan kain tapis.....	19
Gambar 3.4 Acitivity diagram pilihan nama kain tapis.....	19
Gambar 3.5 Activity diagram kamera <i>image processing</i>	20
Gambar 3.6 Foto Foto Kain Tapis.....	21
Gambar 3.7 Informasi Kain Tapis... ..	22
Gambar 3.8 Pembuatan splash scen	23
Gambar 3.9 Pembuatan menu utama.....	23
Gambar 3.10 Pembuatan Menu Penjelasan.....	23
Gambar 3.11 Pembuatan Menu Nama Nama Kain Tapis	24
Gambar 3.12 Pembuatan Database.....	25
Gambar 3.13 Pembuatan Database.....	25
Gambar 3.14 Pembuatan image processing.....	26
Gambar 3.15 Pembuatan image processing.....	26
Gambar 3.16 Pembuatan image processing.....	27
Gambar 3.17 Pembuatan image processing	27
Gambar 4.1 <i>Splash Screen</i>	30

Gambar 4.2	Menu utama.....	31
Gambar 4.3	Penjelasan Tapis.....	32
Gambar 4.4	Nama kain tapis.....	32
Gambar 4.5	Proses Pengambilan Gambar.....	33
Gambar 4.6	Hasil <i>image processing</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Penelitian
Lampiran II	Hasil Wawancara
Lampiran III	Hasil Kuisisioner