

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Songket	5
2.2 Sejarah Kain Songket Bali	5
2.3 Jenis-jenis Kain Sogket Bali	7
2.4 Citra.....	8
2.4.1 Definisi Citra Analog.....	8
2.4.2 Definisi Citra Digital.....	8
2.5 Akuisisi Citra	9
2.6 Model Warna	9

2.6.1	Model Warna RGB(Red, Green, Blue)	9
2.7	<i>Preprocessing</i>	10
2.7.1	<i>Grayscale</i>	10
2.7.2	Citra Biner (Monokrom)	11
2.8	Kuantisasi	12
2.9	<i>Gray-Level Co-occurrence Matrix (GLCM)</i>	12
2.10	K-Nearest Neighbor	17
2.10.1	<i>Euclidean Distance</i>	17
2.10.2	<i>City Block Distance</i>	18
2.11	<i>Android</i>	19
2.11.1	Versi <i>Android</i>	19
2.12	<i>Eclipse</i>	19

BAB 3 PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

3.1	Gambaran Umum Sistem	21
3.2	Perancangan Sistem	22
3.3	Proses Identifikasi Citra	23
3.3.1	<i>Flowchart</i> untuk Pelatihan Sistem	23
3.3.2	<i>Flowchart</i> untuk Pengujian Sistem	24
3.4	<i>Preprocessing</i>	25
3.5	Ekstraksi Ciri	26
3.6	Proses Klasifikasi	32
3.7	<i>Layout</i> aplikasi Songket Bali	33
3.7	<i>Unified Model Language</i>	33

BAB 4 PENGUJIAN SISTEM DAN ANALISIS

4.1	Analisis Kebutuhan	37
4.2	Skenario Pengujian Sistem	38
4.3	Tujuan Pengujian	39
4.4	Perhitungan Tingkat Akurasi Sistem	39
4.5	Hasil Pengujian	39

4.5.1	Pengujian Akurasi dengan Nilai k dan Sudut Orientasi pada GLCM	39
4.6	Analisa Waktu Komputasi	46

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

