

# Daftar Isi

<b>Daftar Isi</b>	<b>x</b>
<b>1 Pendahuluan</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	2
1.3 Tujuan . . . . .	3
1.4 Asumsi dan Batasan Masalah . . . . .	3
1.5 Hipotesis . . . . .	3
1.6 Metodologi Penyelesaian Masalah . . . . .	4
<b>2 Tinjauan Pustaka</b>	<b>5</b>
2.1 Representasi Citra Digital . . . . .	5
2.1.1 Model Warna . . . . .	6
2.1.2 Citra RGB . . . . .	6
2.2 Steganografi . . . . .	7
2.3 <i>Block Permutation Image Steganography</i> . . . . .	8
2.3.1 Definisi . . . . .	8
2.3.2 <i>Generate Permutation Vector</i> . . . . .	9
2.4 Algoritma Genetika . . . . .	9
2.4.1 <i>Definisi</i> . . . . .	9
2.4.2 Komponen - komponen Algoritma Genetika . . . . .	10
2.5 <i>Least Significant Bit (LSB)</i> . . . . .	14
2.6 Parameter Kualitas Citra Digital . . . . .	15
2.6.1 <i>Mean Square Error (MSE)</i> . . . . .	15
2.6.2 <i>Peak Signal Noise Ration (PSNR)</i> . . . . .	16
2.6.3 <i>Structural Similarity Index Metric (SSIM)</i> . . . . .	16

---

<b>3</b>	<b>Perancangan Sistem</b>	<b>17</b>
3.1	Deskripsi Perancangan Sistem . . . . .	17
3.2	Proses Penyisipan Pesan . . . . .	18
3.2.1	Prosedur Pra-steganografi . . . . .	18
3.2.2	Prosedur Steganografi . . . . .	20
3.3	Proses Ekstraksi Pesan . . . . .	24
3.4	<i>Performance Measure</i> . . . . .	25
<b>4</b>	<b>Pengujian dan Analisis</b>	<b>26</b>
4.1	Implementasi Sistem . . . . .	26
4.2	Data Uji coba . . . . .	26
4.2.1	Tujuan Pengujian . . . . .	27
4.2.2	Strategi Pengujian Sistem . . . . .	27
4.2.3	Skenario Pengujian . . . . .	28
4.3	Hasil dan Analisis . . . . .	31
4.3.1	Skenario 1 . . . . .	31
4.3.2	Skenario 2 . . . . .	35
4.3.3	Skenario 3 . . . . .	38
<b>5</b>	<b>Kesimpulan dan saran</b>	<b>41</b>
5.1	Kesimpulan . . . . .	41
5.2	Saran . . . . .	42
	<b>Daftar Pustaka</b>	<b>43</b>