

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Pengembangan	11
2.2.2 Aplikasi	11
2.2.3 Android.....	11
2.2.4 Aplikasi Si-eMOO.....	11
2.2.5 Visi Komputer	12
2.2.6 <i>Convolutional Neural Network</i> (CNN)	12
2.2.7 Javascript.....	13
2.2.8 Python	13
2.2.9 Unified Modelling Language (UML).....	14

2.2.10 React Native	22
2.2.11 Node Js	22
2.2.12 Visual Studio Code.....	23
2.2.13 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	23
2.2.14 Blackbox	25
2.2.15 <i>Usability Testing</i>	25
BAB III PERANCANGAN SISTEM	28
3.1 Alur Penelitian	28
3.1.1 Tahap Pendahuluan	29
3.1.2 Tahap <i>Requirement Planning</i>	29
3.1.3 Perancangan Desain Sistem	31
3.1.4 Tahap Implementasi	32
3.1.5 <i>Launching</i>	33
3.2 Desain Sistem.....	33
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	33
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	37
3.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	43
3.2.4 <i>Class Diagram</i>	51
3.2.5 Desain <i>High Fidelity</i>	54
3.3 Tahapan Iterasi dan Evaluasi.....	64
3.4 Pembuatan Sistem	64
3.4.1 Implementasi <i>Backend</i>	64
3.4.2 Implementasi Frontend.....	70
3.5 Arsitektur Deployment Sistem.....	74
BAB IV HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	77
4.1 Pengujian Sistem.....	77

4.1.1 Pengujian <i>Usability Tesing</i>	77
4.1.2 Pengujian Blackbox	78
4.2 Evaluasi	82
4.3 Launching.....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	92