

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Jurnal terdahulu	5
2.2. Dasar Teori	9
2.2.1. SLB Putra Mandiri Surabaya	10
2.2.2. SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia).....	11
2.2.3. Perbedaan Deteksi dan Rekognisi.....	11
2.2.4. UML	12
2.2.5. Metode <i>Prototype</i>	15
2.2.6. <i>Kaggle Cloud Platform</i>	17
2.2.7. <i>Python Programming Language</i>	18

2.2.8.	<i>OpenCV Library</i>	19
2.2.9.	<i>Mediapipe Library</i>	20
2.2.10.	<i>LSTM Model</i>	21
2.2.11.	<i>CNN (Convolutional Neural Network) Alghoritm</i>	22
2.2.12.	<i>Dart Programming Language</i>	23
2.2.13.	<i>Flutter Framework</i>	24
2.2.14.	<i>BlackBox Testing</i>	25
2.3.	Alasan pemilihan Metode.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		28
3.1.	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	28
3.2.	Pengumpulan Data	28
3.2.1.	Observasi.....	29
3.2.2.	Wawancara.....	29
3.3.	Pengembangan Produk	30
3.3.1.	<i>First Phase</i>	30
3.3.2.	<i>Quick Design</i>	32
3.3.3.	<i>Construction</i>	33
3.3.4.	<i>Deployment</i>	34
3.4.	Rencana Jadwal Kegiatan.....	34
BAB 4 PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA		36
4.1.	Pengumpulan Data	36
4.1.1.	Observasi.....	36
4.1.2.	Wawancara.....	36
4.2.	Identifikasi Kebutuhan Sistem	37
4.3.	<i>User Story</i>	39
4.4.	Perancangan Sistem.....	42
4.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	42
4.4.2.	Perancangan <i>Machine learning</i>	43
4.4.3.	Arsitektur Aplikasi	48
4.5.	Iterasi Pengembangan.....	50

4.5.1.	Iterasi Pertama.....	51
4.5.2.	Iterasi Kedua	51
4.6.	Pengembangan Iterasi Pertama	52
4.7.1.	<i>Use Case Narrative</i> Iterasi Pertama	52
4.7.2.	<i>Activity Diagram</i> Iterasi Pertama	56
4.7.3.	<i>Sequence Diagram</i> Iterasi Pertama	61
4.7.4.	<i>Wireframe</i> Iterasi Pertama	65
4.7.5.	<i>Design User Interface</i>	67
4.7.6.	Evaluasi Pengguna	70
4.8.	Pengembangan Iterasi Kedua	71
4.8.1.	<i>Use Case Narrative</i> Iterasi Kedua	71
4.8.2.	<i>Activity Diagram</i> Iterasi Kedua.....	77
4.8.3.	<i>Sequence Diagram</i> Iterasi Kedua.....	83
4.8.4.	<i>Wireframe</i> Iterasi Kedua	89
4.8.5.	<i>Design User Interface</i>	93
4.8.6.	Evaluasi Pengguna	99
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		101
5.1.	Pembuatan Aplikasi.....	101
5.1.1.	Halaman <i>Home</i>	101
5.1.2.	Halaman Kamus	102
5.1.3.	Halaman Detail Kamus	103
5.1.4.	Halaman Video Pembelajaran.....	104
5.1.5.	Halaman Kamera Penerjemah.....	105
5.1.6.	Halaman <i>Quiz Home</i>	106
5.1.7.	Halaman <i>Quiz</i> Pilihan	107
5.1.8.	Halaman <i>Quiz</i> Kamera	108
5.1.9.	Halaman Panduan.....	109
5.2.	<i>Testing</i>	110
5.2.1.	<i>UI Black Box Testing</i> (Flutter)	110
5.2.1.1.	<i>Python Machine learning Testing</i>	112
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		121
6.1.	Kesimpulan.....	121

6.2. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	128