

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 <i>Kerangka Pemikiran</i>	4
1.6 <i>Metodologi Penelitian</i>	5
1.7 Metodologi Pengembangan.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.12.1 Pengertian Kota Bandung.....	9
2.1.1 Sejarah Kota Bandung	10
2.2. Kawasan dan Bangunan Cagar Budaya	13
2.3.1 Kriteria dan Penggolongan kawasan dan bangunan cagar budaya	14
2.3. Metode RUP.....	16
2.4. Definisi citra digital.....	19
2.3.1 Konsep Citra Grey dan Warna.....	19
2.5. Klasifikasi.....	20
2.6. <i>Support Vector Machine</i>	20
2.6.1 <i>Kernel Trick</i>	21
2.7. <i>SURF</i>	25
2.7.1 Ruang Skala (<i>Scale Space</i>)	26
2.7.2 Lokalisasi <i>Keypoint</i>	26
2.7.3 Deskriptor <i>Keypoint</i> dan Proses <i>Matching</i>	27
2.7.4 Pembuatan Orientasi	27

2.7.5	Deskriptor Berdasarkan Jumlah Respon Haar Wavelet.....	28
2.8.	OpenCV.....	29
2.9.	<i>Android</i>	31
2.9.1	Arsitektur Sistem Operasi <i>Android</i>	32
2.10.	UML.....	34
2.10.1	Diagram <i>Use-case (Use case Diagram)</i>	35
2.10.2	Diagram Kelas (<i>Class Diagram</i>).....	36
2.10.3	Diagram Aktivitas (<i>Activity Diagram</i>).....	38
2.10.4	Diagram Sekuen (<i>Sequence Diagram</i>).....	39
2.11.	Pengertian Pengujian.....	40
2.11.1	<i>Black Box Testing</i>	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		42
3.1.	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	42
3.2.	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	43
3.3.	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	43
3.4.	Analisis Metode SVM.....	44
3.5.	Analisis Data.....	46
3.6.	Analisis Aplikasi.....	47
3.7.	Arsitektur Sistem.....	48
3.8.	Arsitektur Aplikasi.....	48
3.9.	<i>Design Model dengan Pemodelan Object Oriented</i>	49
3.8.1	Use Case Diagram.....	49
3.8.2	<i>Activity Diagram</i>	55
3.8.3	<i>Class Diagram</i>	55
3.8.4	<i>Sequence Diagram</i>	56
3.10.	<i>Perancangan Antarmuka</i>	59
3.7.1	Halaman Utama.....	59

3.7.2	Halaman Kamera	59
3.7.3	Halaman Galeri	60
3.7.4	Halaman Hasil Deteksi	61
3.7.5	Halaman Deskripsi.....	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		63
4.1.	<i>Construction</i> (Perluasan/Perencanaan)	63
4.1.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	63
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras	63
4.1.3	Implementasi <i>Antarmuka</i>	64
4.2.	Pengujian Sistem.....	68
4.2.1.	Pengujian pengaruh jumlah data training	70
4.2.2.	Pengujian hubungan antara jumlah data training, ukuran <i>file</i> , dan ukuran <i>row</i> terkecil.....	72
4.2.3.	Pengujian metode SVM antara linear dengan sigmoid.....	73
4.2.4.	Pembahasan Hasil Pengujian Deteksi Gedung	74
DAFTAR PUSTAKA		79