

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR RUMUS	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 <i>State Of the Art</i>	4
1.6 Metodologi Penelitian	8
1.7 Sistematika Penulisan	9

BAB II DASAR TEORI

2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	10
2.1.1 Metode RPL	13
2.1.2 Tahapan RPL	15
2.2 Prototype	18
2.2.1 Jenis-jenis Prototype	19
2.2.2 Tahapan Prototype	20

2.2.3	Penggunaan Prototype.....	22
2.2.4	Keunggulan dan Kelemahan Prototyping	22
2.3	Kriptografi	24
2.4	<i>Watermarking</i>	27
2.5	Klasifikasi <i>Watermarking</i>	27
2.6	Tujuan <i>Watermarking</i>	29
2.7	Kriteria <i>Watermarking</i>	29
2.8	Algoritma Barni.....	31

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1	Analisis Sistem	34
3.1.1	Analisis Masalah.....	34
3.1.2	Analisis Algoritma.....	35
3.1.3	Deskripsi Utama Sistem	36
3.1.4	Proses Penyisipan <i>Watermark</i>	42
3.1.5	Proses Pendeteksian <i>Watermark</i>	53
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	54
3.1.7	Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	56
3.1.8	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	57
3.2	Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak	61
3.2.1	Perancangan Antar Muka	61
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	65
3.2.3	Perancangan Prosedural.....	66
3.2.4	Prosedural Penyisipan <i>Watermark</i>	67
3.2.5	Prosedural Pendeteksian <i>Watermark</i>	68

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1	Implementasi Sistem.....	69
4.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	69
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	69
4.1.3	Implementasi.....	70
4.1.4	Konfigurasi Perangkat Keras	70
4.1.5	Konfigurasi Perangkat Lunak	70
4.2	Pengujian Aplikasi.....	71
4.2.1	Pelaksanaan Pengujian.....	71
4.2.2	Pengujian Aplikasi.....	73

BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN