

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | iii |
| SURAT PERNYATAAN KARYA ASLI TUGAS AKHIR | iv |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR MODUL PROGRAM | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1. 1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1. 2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1. 3 Batasan Masalah | 3 |
| 1. 4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1. 5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1. 6 Metodologi Penelitian | 4 |
| 1. 7 Sistematika Penulisan | 5 |
| | |
| BAB II TINJUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Citra Digital | 7 |
| 2.1.1 Model Warna Citra Digital..... | 6 |
| 2.1.2 Jenis Citra..... | 8 |
| 2.1.3 Proses Pada Pengolahan Citra..... | 10 |
| 2.2 Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>)..... | 11 |
| 2.3 Data Mining, Pengenalan Pola, dan <i>Machine Learning</i> | 13 |
| 2.4 <i>Supervised</i> Dan <i>Unsupervised Learning</i> | 15 |
| 2.5 <i>Support Vector Machine</i> (SVM) | 16 |
| 2.5.1 Formula Matematis <i>Support Vector Machine</i> | 18 |
| 2.5.2 Klasifikasi <i>Support Vector Machine Multi Class</i> | 20 |
| 2.5.3 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Support Vector Machine</i> | 20 |
| 2.6 Tanaman Padi..... | 22 |
| 2.7 Pupuk Pada Tanaman..... | 22 |
| 2.8 <i>Unified Modeling Language</i> | 24 |
| 2.8.1 Langkah-Langkah Membuat <i>Unified Modeling Language</i> (UML) | 24 |
| 2.9 Aliran Data (<i>Flowchart</i>)..... | 29 |
| 2.10 Basis Data | 30 |
| 2.11 Metode <i>Prototype</i> | 32 |
| 2.12 <i>Netbeans</i> | 33 |
| 2.13 Aplikasi | 33 |
| | |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 35 |
| 3.1 Komunikasi (<i>Communication</i>)..... | 35 |

| | | |
|---|--|------------|
| 3.2 | Desain Dan Pemodealan Cepat (<i>Quick Design And Modeling Quick Design</i>)..... | 36 |
| 3.2.1 | Rancangan <i>Unified modeling language</i> (UML) | 38 |
| 3.2.2 | Rancangan Aliran Data (<i>Flowchart</i>) | 43 |
| 3.2.3 | Rancangan Tabel | 52 |
| 3.2.4 | Pemodelan Desain Cepat (<i>Modeling Quick Design</i>)..... | 52 |
| 3.3 | Pembentukan Prototype (<i>Construction of Prototype</i>) | 55 |
| 3.4 | <i>Deployment Delivery And Feedback</i> | 56 |
| 3.4.1 | Rancangan Antar Muka..... | 56 |
| 3.4.2 | Proses Perhitungan <i>Rgb</i> Terpilih..... | 58 |
| BAB IV HASIL, PENGUJIAN, DAN PEMBAHASAN..... | | 61 |
| 4.1 | Proses Pengambilan Data <i>Training</i> | 61 |
| 4.2 | Proses Pengambilan Data <i>Testing</i> | 64 |
| 4.3 | Proses Klasifikasi | 68 |
| 4.4 | Proses Hasil Prediksi Klasifikasi | 71 |
| 4.5 | Proses Cetak Laporan Klasifikasi | 77 |
| 4.6 | Proses Cetak <i>Rgb</i> Untuk Halaman Klasifikasi Gambar | 84 |
| 4.7 | Pengujian..... | 89 |
| BAB V PENUTUP | | 95 |
| 5.1. | Kesimpulan | 95 |
| 5.2. | Saran..... | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xvi |