

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Mafaat.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Aplikasi .....	8
2.2 Teori Citra .....	8
2.3 Digital Watermarking.....	12
2.4 Discrete Cosine Transform.....	17
2.5 Prototype .....	20
2.6 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	23
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	23
2.6.2 <i>Class Diagram</i> .....	25
2.6.3 <i>Squence Diagram</i> .....	26
2.6.4 <i>Activity Diagram</i> .....	28
2.7 Java .....	29
2.7.1 Keunggulan <i>java</i> .....	29
2.8 Pengujian .....	30
2.8.1 Pengujian <i>Black-Box</i> .....	31

2.9	<i>The State of the Art</i> .....	32
BAB III .....	33	
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	33	
3.1	Analisis Sistem .....	33
3.2	Analisis Arsitektur Sistem.....	35
3.3	Analisis Spesifikasi Sistem .....	36
3.4	Analisis Data .....	36
3.5	Analisis Algoritma Discrete Cosine Transform .....	37
3.6	Perancangan Sistem.....	43
BAB IV .....	64	
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	64	
4.1	Implementasi Sistem.....	64
4.2	Perangkat Pendukung.....	64
4.2.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	64
4.2.2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	64
4.3	Implementasi Antarmuka ( <i>Interface</i> ).....	65
4.3.1	Tampilan Menu Utama .....	65
4.3.2	Tampilan Menu <i>Watermarking</i> .....	66
4.3.3	Kode Program <i>Watermarking</i> .....	67
4.3.4	Tampilan Menu Ekstraksi .....	67
4.3.5	Kode Program Ekstraksi .....	68
4.4	Pengujian Sistem.....	69
4.4.1	Rencana Pengujian.....	69
4.4.2	Kasus dan Hasil Pengujian .....	69
4.4.3	Uji Coba .....	72
4.4.4	Kesimpulan dan Hasil Pengujian .....	80
BAB V PENUTUP .....	91	
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

<b>Gambar 1.1 Metode <i>Prototype</i> .....</b>	<b>5</b>
<b>Gambar 2.1 Metode <i>Prototype</i> .....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 3.1 Perhitungan Matriks <i>Transform</i>.....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 3.2 Matriks T .....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 3.3 Matriks <i>transform A</i>.....</b>	<b>42</b>
<b>Gambar 3.4 Matriks <i>transform A'</i> .....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 3.5 Matriks Y' .....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 3.6 Matriks Y .....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 3.7 Matriks X .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 3.8 Matriks T' .....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 3.9 Use case diagram sistem .....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 3.10 Activity diagram watermarking .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 3.11 Activity diagram Ekstraksi .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 3.12 Activity diagram About .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 3.13 Activity diagram Help .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 3.14 Sequence diagram Watermarking .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3.15 Sequence diagram Ekstraksi .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3.16 Sequence diagram Tentang aplikasi .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 3.17 Sequence diagram Bantuan .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 3.18 Class diagram .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 3.19 Mock Up Menu Utama .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 3.19 Mock Up Watermarking .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 3.19 Mock Up Ekstraksi .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 3.19 Mock Up Tentang Aplikasi .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 3.19 Mock Up Bantuan.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.1 Menu Utama .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 4.2 Menu Watermarking .....</b>	<b>64</b>
<b>Gambar 4.3 Kode Program Watermarking.....</b>	<b>65</b>
<b>Gambar 4.4 Menu Ekstraksi.....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.5 Menu About.....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.5 Menu Help .....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 2.1</b> Simbol – simbol <i>use case diagram</i> .....	25
<b>Tabel 2.2</b> Simbol – simbol <i>class diagram</i> .....	27
<b>Tabel 2.3</b> Simbol – simbol <i>squence diagram</i> .....	28
<b>Tabel 2.4</b> Simbol – simbol <i>activity diagram</i> .....	30
<b>Tabel 2.5</b> Perbandingan jurnal .....	37
<b>Tabel 3.1</b> Kebutuhan Fungsional.....	39
<b>Tabel 3.2</b> Perhitungan matriks <i>transform</i> menggunakan rumus (3.1) .....	42
<b>Tabel 3.3</b> Perhitungan <i>forward DCT</i> .....	43
<b>Tabel 3.4</b> Perhitungan koefesien DCT .....	44
<b>Tabel 3.5</b> Perhitungan koefisien IDCT .....	45
<b>Tabel 3.6</b> Perhitungan <i>invers DCT</i> .....	46
<b>Tabel 3.7</b> Definisi Aktor.....	47
<b>Tabel 3.8</b> Skenario <i>Watermarking</i> .....	48
<b>Tabel 3.9</b> Skenario Ekstraksi .....	48
<b>Tabel 3.10</b> Skenario <i>use case</i> bantuan.....	49
<b>Tabel 3.11</b> Skenario <i>use case</i> tentang aplikasi .....	49
<b>Tabel 3.12</b> Definisi <i>class</i> .....	56
<b>Tabel 3.13</b> Definisi Method.....	57
<b>Tabel 4.1</b> Rencana Pengujian .....	68
<b>Tabel 4.2</b> Pengujian menu utama .....	69
<b>Tabel 4.3</b> Pengujian menu <i>Watermarking</i> .....	70
<b>Tabel 4.4</b> Pengujian menu ekstraksi .....	70
<b>Tabel 4.5</b> Pengujian menu About .....	71
<b>Tabel 4.6</b> Pengujian menu Help .....	71
<b>Tabel 4.7</b> Pengujian <i>Watermarking</i> .....	72
<b>Tabel 4.8</b> Pengujian ekstraksi.....	76