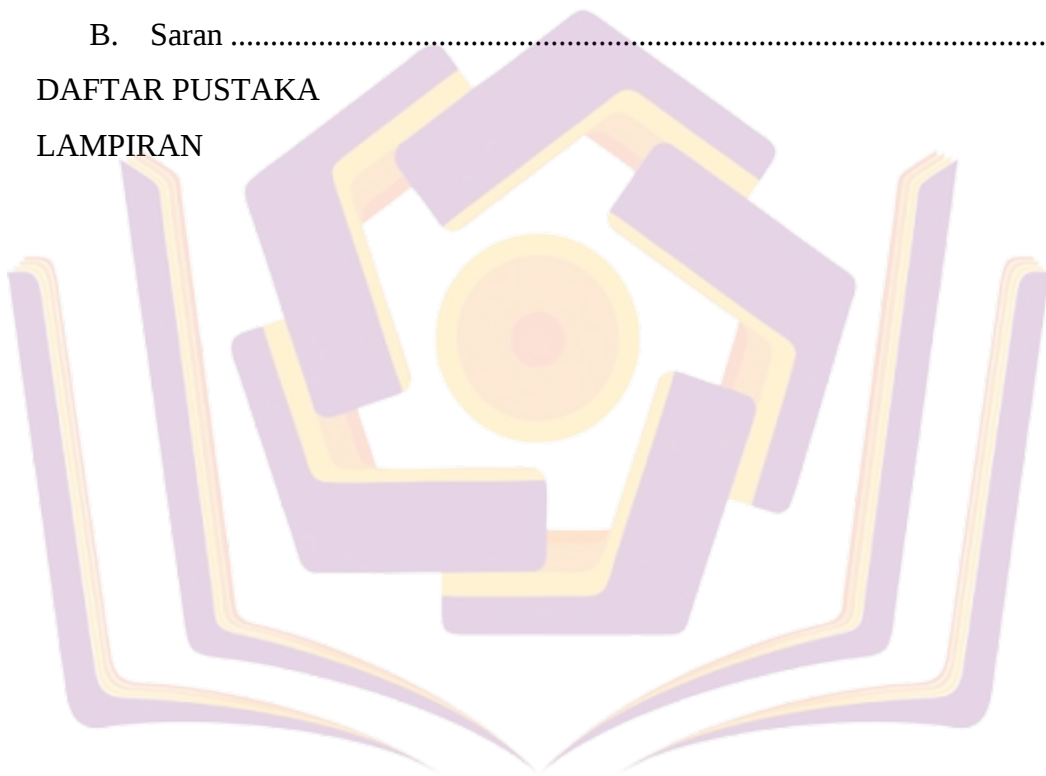


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
B. Metode Pengumpulan Data.....	30
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	33
D. Konsep Penelitian	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Tahap Perencanaan Kebutuhan.....	38
B. Tahap Desain Sistem.....	40
C. Tahap Pengembangan Aplikasi.....	51
D. Implementasi Antarmuka dan Proses Aplikasi	53
E. Pengujian Sistem.....	70
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 3.1 Alat dan Bahan Penelitian.....	34
Tabel 4.1 Kategori Tingkat Keberhasilan Sistem	73
Tabel 4.2 Pengujian Fungsionalitas Perangkat Keras	74
Tabel 4.3 Pengujian Black Box Fitur Utama	75



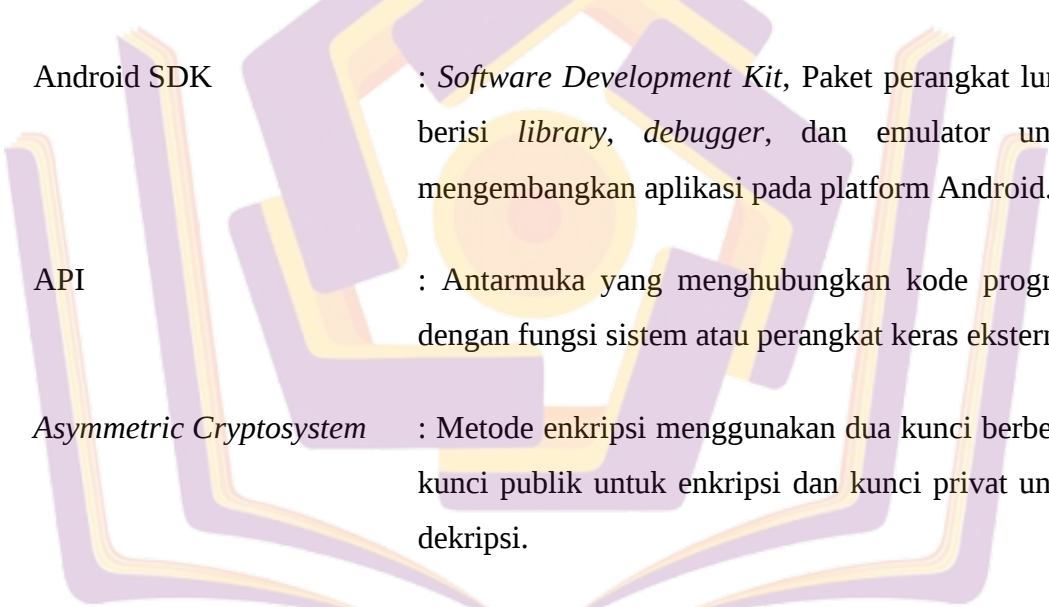
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Enkripsi	11
Gambar 2.2 Logo Android	14
Gambar 2.3 Logo Android SDK	15
Gambar 2.4 Ilustrasi Sidik Jari.....	17
Gambar 3.1 Metode Rapid Application Development.....	35
Gambar 4.1 Desain Awal Alur Kerja Sistem	42
Gambar 4.2 Halaman Awal Aplikasi	44
Gambar 4.3 Halaman Registrasi Sidik Jari	45
Gambar 4.4 Halaman Enkripsi.....	46
Gambar 4.5 Halaman Dekripsi.....	47
Gambar 4.6 Tampilan Pesan Persetujuan Device	48
Gambar 4.7 Tekan Sidik Jari Sebanyak 3 Kali	49
Gambar 4.8 Dropdown Nama Sidik Jari.....	50
Gambar 4.9 Persetujuan Penghapusan Sidik Jari.....	51
Gambar 4.10 Dropdown Nama Sidik Jari.....	53
Gambar 4.11 Deteksi Perangkat Keras	55
Gambar 4.12 Status Device Terhubung	56
Gambar 4.13 Tekan Sidik Jari Sebanyak 3 Kali	57
Gambar 4.14 Sidik Jari Berhasil Didaftarkan	58
Gambar 4.15 Pesan Peringatan Sidik Jari Sudah Terdaftar	59
Gambar 4.16 Persetujuan Penghapusan Sidik Jari.....	60
Gambar 4.17 Sidik Jari Berhasil Dihapus	61
Gambar 4.18 Dialog Open File	62
Gambar 4.19 Kolom "Select File" yang Berisi Lokasi File Yang Dipilih	63
Gambar 4.20 Deteksi Sidik Jari yang Terdaftar.....	64
Gambar 4.21 Notifikasi File Berhasil Dienkripsi	65
Gambar 4.22 Lokasi Penyimpanan File yang Sudah Terenkripsi.....	66
Gambar 4.23 Pemilihan File Terenkripsi	67
Gambar 4.24 Verifikasi Sidik Jari untuk Dekripsi.....	68

Gambar 4.25 Dekripsi Berhasil.....	69
Gambar 4.26 Lokasi File yang Berhasil Didekripsi.....	70



DAFTAR ISTILAH



AES-256	: Algoritma enkripsi dengan kunci 256-bit yang mengubah dokumen menjadi format terenkripsi (.enc) dan sangat aman dari serangan <i>brute-force</i> .
ART	: <i>Android Runtime</i> , Lingkungan eksekusi aplikasi Android yang menggunakan kompilasi <i>Ahead-of-Time</i> (AOT) untuk meningkatkan performa dan efisiensi memori.
Android SDK	: <i>Software Development Kit</i> , Paket perangkat lunak berisi <i>library</i> , <i>debugger</i> , dan emulator untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android.
API	: Antarmuka yang menghubungkan kode program dengan fungsi sistem atau perangkat keras eksternal.
<i>Asymmetric Cryptosystem</i>	: Metode enkripsi menggunakan dua kunci berbeda: kunci publik untuk enkripsi dan kunci privat untuk dekripsi.
Biometrik	: Teknologi pengenalan individu otomatis berdasarkan karakteristik biologis unik, seperti sidik jari.
<i>Black Box Testing</i>	: Metode pengujian fungsionalitas sistem berdasarkan <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa memeriksa kode internal.
<i>Brute Force Attack</i>	: Serangan siber yang mencoba meretas sistem dengan menebak semua kemungkinan kombinasi sandi.

<i>CIA Triad</i>	: Konsep dasar keamanan informasi yang terdiri dari Kerahasiaan (<i>Confidentiality</i>), Integritas (<i>Integrity</i>), dan Ketersediaan (<i>Availability</i>).
<i>Ciphertext</i>	: Data hasil enkripsi yang tidak dapat dibaca tanpa kunci dekripsi.
Enkripsi	: Proses mengubah data asli (<i>plaintext</i>) menjadi kode acak (<i>ciphertext</i>) agar tidak dapat dibaca pihak tidak berwenang.
<i>Enrollment</i>	: Proses pendaftaran dan penyimpanan data sidik jari pengguna ke dalam sistem.
<i>Fingerprint</i>	: Representasi biometrik dari pola unik pada ujung jari manusia yang digunakan untuk identifikasi.
IDE	: Integrated Development Environment, Perangkat lunak terpadu untuk menulis dan menguji kode program, contohnya Android Studio.
<i>Integrity</i>	: Jaminan bahwa data tetap akurat, konsisten, dan tidak diubah tanpa izin.
Java	: Bahasa pemrograman berorientasi objek yang digunakan untuk membangun logika sistem aplikasi Android.
MitM	: Man-in-the-Middle Attack, Serangan siber di mana peretas menyadap komunikasi antara dua pihak.
<i>Minutiae</i>	: Titik detail unik pada sidik jari, seperti percabangan dan ujung alur.

<i>MVVM</i>	: Model-View-ViewModel, Pola arsitektur yang memisahkan tampilan (<i>UI</i>) dari logika program untuk memudahkan pemeliharaan.
<i>Non-Repudiasi</i>	: Prinsip keamanan yang memastikan pengguna tidak bisa menyangkal telah melakukan akses karena validasi menggunakan fisik (biometrik).
<i>Plaintext</i>	: Data atau informasi asli yang belum dienkripsi.
<i>Private Key</i>	: Kunci rahasia dalam kriptografi asimetris yang disimpan pemilik untuk membuka pesan.
<i>Prototype</i>	: Model awal sistem yang dibuat untuk diuji dan dievaluasi oleh pengguna sebelum pengembangan final.
<i>Public Key</i>	: Kunci umum dalam kriptografi asimetris yang digunakan orang lain untuk mengirim pesan aman kepada pemilik kunci.
<i>RAD</i>	: Rapid Application Development, metode pengembangan perangkat lunak yang mengutamakan kecepatan dan iterasi berulang.
<i>Symmetric Cryptosystem</i>	: Metode enkripsi yang menggunakan satu kunci yang sama untuk proses mengunci dan membuka data.
<i>USB OTG</i>	: <i>On-The-Go</i> , standar yang memungkinkan <i>smartphone</i> membaca data dari perangkat eksternal seperti pemindai sidik jari.

XML

: *Extensible Markup Language*, Bahasa *markup* untuk mengatur tata letak (*layout*) antarmuka pengguna dalam aplikasi Android.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

