

# Daftar Isi

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>XII</b>
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 TUJUAN .....	2
1.5 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH.....	3
1.6 PEMBAGIAN TUGAS ANGGOTA .....	4
<b>2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 KEBAKARAN.....	5
2.2 PENGIRIMAN INFORMASI.....	6
2.3 APLIKASI .....	6
2.3.1 <i>Macam-macam Aplikasi</i> .....	6
2.4 ANDROID .....	7
2.5 <i>INTERNET OF THINGS (IOT)</i> .....	9
2.6 RASPBERRY PI 3 .....	10
2.7 SENSOR .....	11
<b>3. ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN APLIKASI .....</b>	<b>12</b>
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	12
3.1.1 <i>Gambaran Umum Sistem</i> .....	12
3.1.2 <i>Target Pengguna</i> .....	12
3.1.3 <i>Fungsionalitas Sistem</i> .....	12
3.1.4 <i>Kebutuhan Sistem</i> .....	15
3.1.5 <i>Perancangan Sistem Aplikasi</i> .....	16
3.1.6 <i>Diagram Alur Sitem</i> .....	18
3.2 PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	35

<b>4.</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI .....</b>	<b>39</b>
4.1	IMPLEMENTASI APLIKASI HOF.....	39
4.1.1	<i>Struktur kode .....</i>	<i>39</i>
4.1.2	<i>Implementasi Antar Muka .....</i>	<i>45</i>
4.2	HASIL PENGUJIAN .....	51
4.2.1	<i>Pengujian pada Aplikasi Mobile .....</i>	<i>51</i>
4.2.2	<i>Pengujian pada Aplikasi Website.....</i>	<i>59</i>
4.3	CARA KERJA PERANGKAT.....	67
4.4	RENTANG KERJA .....	68
<b>5.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>69</b>
5.1	KESIMPULAN.....	69
5.2	SARAN.....	69
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>72</b>