

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
IDENTITAS BUKU	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
UCAPAN TERIMAKASIH	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR ISTILAH	1
DAFTAR SINGKATAN	4
BAB I PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Tujuan dan Manfaat	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Metodologi	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II DASAR TEORI	9
2.1 Tanaman Buncis	9
2.2.1 <i>Angular Leaf Spot</i>	9
2.2.2 <i>Bean Rust</i>	10
2.2 <i>Convolutional Neural Network</i>	11
2.3 <i>Transfer Learning</i>	12
2.4 MobileNetV3	13
2.5 VGG19	14
2.6 Data Set	15

2.7	Google Colab	15
2.8	Flutter.....	16
BAB III PERANCANGAN DAN SIMULASI		17
3.1	Rancangan Sistem.....	17
3.2	Perancangan Aplikasi	19
3.3	Skenario Pengujian	22
3.4	Hyperparameter	23
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		24
4.1	Deskripsi Pengujian	24
4.2	Pengujian Skenario Pertama	24
4.2.1	MobileNetV3.....	24
4.2.2	VGG19	27
4.3	Pengujian Skenario Kedua.....	30
4.3.1	MobileNetV3	30
4.3.2	VGG19	32
4.4	Pengujian Skenario Ketiga.....	35
4.4.1	MobileNetV3	35
4.4.2	VGG19	39
4.5	Hasil Pengujian di Aplikasi	42
4.5.1	Skenario Pertama.....	42
4.5.2	Skenario Kedua	43
4.5.3	Skenario Ketiga	43
4.5.4	Pengujian Kecepatan Aplikasi.....	44
4.6	Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49
LAMPIRAN		50