

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode <i>waterfall</i>	5
Gambar 2.1 Contoh teknik bercocok tanam aeroponik jenis Vertical Column [5]	8
Gambar 2.2 Contoh sistem aeroponik dengan fungsi dikontrol oleh komputer [5].....	9
Gambar 2.3 Tanaman pakcoi [7].....	10
Gambar 2.4 Arsitektur IoT [8]	12
Gambar 2.5 Langkah-langkah <i>Compiler C++</i> [12]	13
Gambar 2.6 Antarmuka aplikasi Blynk.....	14
Gambar 3.1 Desain umum sistem yang akan dibuat	15
Gambar 3.2 Diagram blok sistem aeroponik horizontal berbasis IoT	16
Gambar 3.3 Desain perangkat keras sistem otomatisasi aeroponik horizontal.....	18
Gambar 3.4 Diagram alir proses koneksi sistem ke platform Blynk	27
Gambar 3.5 Diagram alir fungsi notifikasi sisa air kontainer pupuk AB dan bak air	28
Gambar 3.6 Diagram alir Arduino Uno untuk fungsi notifikasi kadar pH	30
Gambar 3.7 Diagram alir ESP32 untuk fungsi notifikasi kadar pH.....	30
Gambar 3.8 Diagram alir fungsi otomatisasi kecepatan kipas	31
Gambar 3.9 Diagram alir fungsi penuangan dan pengadukan pupuk otomatis	32
Gambar 3.10 Diagram alir fungsi <i>misting</i> otomatis	33
Gambar 3.11 Perancangan antarmuka.....	34
Gambar 3.12 Perancangan antarmuka aplikasi <i>mobile</i> Blynk	35
Gambar 4.1 Tampilan keseluruhan sistem otomotasi aeroponik setelah dirakit....	40
Gambar 4.2 Mengintegrasikan Pompa Galon Elektrik dengan Kontainer Pupuk AB	40
Gambar 4.3 Pengintegrasian ESP32 dengan sensor-sensor dan <i>relay</i>	41
Gambar 4.4 Tampilan dalam bak air yang tertanam beberapa komponen.....	41
Gambar 4.5 Tampilan Area <i>misting</i> dengan kipas dan sensor DHT22	42
Gambar 4.6 Otomatisasi notifikasi pupuk A melalui fitur <i>Automation</i> Blynk	45
Gambar 4.7 Otomatisasi notifikasi pupuk B melalui fitur <i>Automation</i> Blynk.....	46

Gambar 4.8 Otomatisasi notifikasi bak air melalui fitur <i>Automation</i> Blynk	46
Gambar 4.9 Otomatisasi notifikasi kadar pH rendah melalui <i>Automation</i> Blynk	50
Gambar 4.10 Otomatisasi notifikasi kadar pH tinggi melalui <i>Automation</i> Blynk	50
Gambar 4.11 Tampilan akhir antarmuka <i>Web Dashboards</i> di Blynk	56
Gambar 4.12 Tampilan akhir antarmuka aplikasi <i>mobile</i> Blynk	57