

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Budidaya Ikan.....	7
Gambar 2. 2 <i>Smart Fish Pond</i>	8
Gambar 2. 3 <i>Internet of Things</i>	8
Gambar 3. 1 <i>Block Diagram Sistem Umum Smart Fish Pond</i>	11
Gambar 3. 2 Diagram Alir Perancangan Aplikasi.....	12
Gambar 3. 3 Diagram Alir Cara Kerja Aplikasi <i>Smart Fish Pond</i>	13
Gambar 3. 4 Diagram <i>Activity Register</i>	14
Gambar 3. 5 Diagram <i>Activity Login</i>	14
Gambar 3. 6 Diagram <i>Activity Home</i>	15
Gambar 3. 7 Diagram <i>Activity Monitoring</i>	16
Gambar 3. 8 Diagram <i>Activity Controlling</i>	17
Gambar 3. 9 Diagram <i>Activity Setting Pakan</i>	18
Gambar 3. 10 Diagram <i>Activity Data Logger Ikan dan Kekeruhan</i>	19
Gambar 3. 11 Diagram <i>Activity Logout</i>	19
Gambar 3. 12 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3. 13 Perancangan Antarmuka Tampilan Awal	21
Gambar 3. 14 Perancangan Antarmuka Tampilan <i>Login</i>	21
Gambar 3. 15 Perancangan Antarmuka Tampilan Registrasi	22
Gambar 3. 16 Perancangan Antarmuka Tampilan <i>Home</i>	23
Gambar 3. 17 Perancangan Antarmuka Tampilan <i>Monitoring</i>	24
Gambar 3. 18 Perancangan Antarmuka Tampilan <i>Controlling</i>	24
Gambar 3. 19 Perancangan Antarmuka Tampilan Setting Pakan	25
Gambar 3. 20 Perancangan Antarmuka Input Edit Data <i>Logger Ikan dan Kekeruhan</i>	26
Gambar 3. 21 <i>Database Firebase</i>	26
Gambar 4. 1 Hasil Antarmuka Tampilan Awal.....	29
Gambar 4. 2 Hasil Antarmuka Tampilan <i>Login</i>	30
Gambar 4. 3 Hasil Antarmuka Tampilan Registrasi.....	30
Gambar 4. 4 Hasil Antarmuka Tampilan <i>Home (a)</i>	31
Gambar 4. 5 Hasil Antarmuka Tampilan <i>Home (b)</i>	31
Gambar 4. 6 Hasil Antarmuka Tampilan <i>Monitoring</i>	32
Gambar 4. 7 Hasil Antarmuka Tampilan <i>Controlling</i>	32
Gambar 4. 8 Hasil Antarmuka Tampilan Setting Pakan.....	33

Gambar 4. 9 Hasil Antarmuka Tampilan Data <i>Logger</i> Ikan dan Kekерuhan.....	45
Gambar 4. 10 Kuesioner Kebutuhan Sistem (a).....	47
Gambar 4. 11 Kuesioner Kebutuhan Sistem (b).....	48
Gambar 4. 12 Kuesioner Kepuasan Aplikasi	50