

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	3
1.4.1. Batasan Penelitian:	3
1.4.2. Asumsi Penelitian:	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Bagi Rooftop Farming Center	4
1.5.2. Bagi Peneliti Lain	4
1.5.3. Bagi Dunia Akademik	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Literatur Terkait Teori	7
2.1.1. Studi Literatur Terkait	7

2.1.2.	Objek Penelitian: <i>Rooftop Farming Center</i> Universitas Telkom Surabaya	8
2.1.3.	Konsep <i>Smart Farming</i>	9
2.1.4.	<i>Flutter</i>	9
2.1.5.	<i>Node Js</i>	9
2.1.6.	<i>MySQL</i>	10
2.1.7.	SCRUM.....	11
2.1.8.	<i>Design Thinking</i>	12
2.1.9.	<i>DT@Scrum</i>	13
2.1.10.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	14
2.1.11.	<i>Black Box Testing</i>	15
2.1.12.	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	15
2.2.	Alasan Pemilihan Model	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		17
3.1.	Sistematika Penyelesaian Masalah.....	17
3.1.1.	Observasi dan Wawancara	18
3.1.2.	Studi Literatur	18
3.1.3.	Design Thinking Phase	18
3.1.4.	<i>Initial Development Phase</i>	21
3.1.5.	<i>Fully Integrated Phase</i>	23
3.1.6.	Analisis dan Evaluasi	24
3.1.7.	Penarikan Kesimpulan	26
3.1.8.	Penulisan Laporan.....	26
3.2.	Alat dan Bahan.....	26
3.2.1.	Hardware	26
3.2.2.	Software	27

3.3.	Arsitektur Sistem.....	28
3.4.	Kebutuhan Fungsional	30
3.5.	Aktor	34
3.6.	Kebutuhan Tidak Fungsional	35
3.7.	Jadwal Penelitian.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUMPULAN DATA.....		37
4.1.	Implementasi	37
4.1.1.	<i>Design Thinking Phase (Sprint 1)</i>	37
4.1.2.	Initial Development Phase (Sprint 2).....	44
4.1.3.	Fully Integrated Phase (Sprint 3, 4, 5)	49
4.2.	Pengumpulan Data	148
4.2.1.	Persiapan Pengujian	148
4.2.2.	Pelaksanaan Pengujian	148
4.2.3.	Hasil Pengujian	150
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		152
5.1.	<i>BlackBox Testing</i>	152
5.2.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	152
5.3.	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	153
5.4.	Evaluasi <i>DT@Scrum</i>	154
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		156
6.1.	Kesimpulan	156
6.2.	Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA		158
LAMPIRAN.....		161