PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENDETEKSI PENYAKIT PADA TANAMAN CABAI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI CLARIFAI

(Studi Kasus: Balai Pengkajian Teknologi Pertanian, Kecamatan Karangploso, Kota Malang)

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun oleh:

Insan Nurzaman Bangga Adi Pratama

NIM: 165150200111033



TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2019

DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI ii](#_Toc26244678)

[DAFTAR TABEL vi](#_Toc26244679)

[DAFTAR GAMBAR vii](#_Toc26244680)

[Daftar lampiran 1](#_Toc26244681)

[BAB 1 PENDAHULUAN 2](#_Toc26244682)

[1.1 Latar Belakang 2](#_Toc26244683)

[1.2 Rumusan Masalah 3](#_Toc26244684)

[1.3 Tujuan 3](#_Toc26244685)

[1.4 Manfaat 3](#_Toc26244686)

[1.5 Batasan Masalah 3](#_Toc26244687)

[1.6 Sistematika Pembahasan 4](#_Toc26244688)

[BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN 5](#_Toc26244689)

[2.1 Kajian Pustaka 5](#_Toc26244690)

[2.2 Penyakit pada Tanaman Cabai 6](#_Toc26244691)

[2.2.1 Penyakit Layu Fusarium (*Fusarium oxysporum f. Sp*) 6](#_Toc26244692)

[2.2.2 Penyakit Layu Bakteri Ralstonia (*Ralstonia solanacearum*) 6](#_Toc26244693)

[2.2.3 Penyakit Busuk Buah Antraknosa (*Collectrotichom gloeospoiroides*) 7](#_Toc26244694)

[2.2.4 Penyakit Virus Kuning (*Gemini virus*) 8](#_Toc26244695)

[2.2.5 Penyakit Bercak Daun (*Cercospora sp.*) 9](#_Toc26244696)

[2.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak 10](#_Toc26244697)

[2.3.1 Prototyping 10](#_Toc26244698)

[2.4 Android 12](#_Toc26244699)

[2.5 Clarifai 12](#_Toc26244700)

[2.6 Use Case Diagram 12](#_Toc26244701)

[2.7 *Sequence Diagram* 13](#_Toc26244702)

[*2.8 Class Diagram* 14](#_Toc26244703)

[2.9 Pengujian 15](#_Toc26244704)

[2.9.1 Pengujian Fungsional 15](#_Toc26244705)

[2.9.2 Pengujian Akurasi 15](#_Toc26244706)

[*2.9.3* Pengujian *Compatibility* 15](#_Toc26244707)

[*2.9.4* Pengujian *Usability* 15](#_Toc26244708)

[BAB 3 METODOLOGI 16](#_Toc26244709)

[3.1 Studi Literatur 17](#_Toc26244710)

[3.2 Pengumpulan Data 17](#_Toc26244711)

[3.3 Analisis Kebutuhan 17](#_Toc26244712)

[3.4 Prototyping 17](#_Toc26244713)

[3.5 Evaluasi *Prototype* 18](#_Toc26244714)

[3.6 Perancangan 18](#_Toc26244715)

[3.7 Implementasi 18](#_Toc26244716)

[3.8 Pengujian 18](#_Toc26244717)

[3.9 Pengambilan Kesimpulan dan Saran 18](#_Toc26244718)

[BAB 4 analisis kebutuhan dan perancangan 19](#_Toc26244719)

[4.1 Analisis Kebutuhan 19](#_Toc26244720)

[4.1.1 Hasil Interview 19](#_Toc26244721)

[4.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 19](#_Toc26244722)

[4.1.3 Gambaran Umum Sistem 20](#_Toc26244723)

[4.2 Identifikasi Aktor 21](#_Toc26244724)

[4.3 Kebutuhan Fungsional Sistem 21](#_Toc26244725)

[4.4 Kebutuhan Non Fungsional Sistem 22](#_Toc26244726)

[4.5 Pemodelan Kebutuhan 22](#_Toc26244727)

[4.5.1 Usecase Diagram 23](#_Toc26244728)

[*4.5.2* Pemodelan *Use case Scenario* 23](#_Toc26244729)

[BAB 5 PERANCANGAN 28](#_Toc26244730)

[5.1 Kebutuhan Arsitektur Sistem 28](#_Toc26244731)

[5.2 Perancangan *Activity Diagram* 29](#_Toc26244732)

[5.2.1 *Activity Diagram* Mengambil Gambar 29](#_Toc26244733)

[5.2.2 *Activity Diagram* Mendeteksi Penyakit 31](#_Toc26244734)

[5.2.3 *Activity Diagram* Mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit 32](#_Toc26244735)

[5.2.4 *Activity Diagram* Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi 33](#_Toc26244736)

[5.3 Perancangan *Sequence Diagram* 34](#_Toc26244737)

[5.3.1 *Sequence Diagram* Mendapatkan Gambar 35](#_Toc26244738)

[5.3.2 *Sequence Diagram* Mendeteksi Penyakit 36](#_Toc26244739)

[5.3.3 *Sequence Diagram* Mengetahui Informasi penyakit dan pengendalian Penyakit 37](#_Toc26244740)

[5.3.4 *Sequence Diagram* Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi 38](#_Toc26244741)

[5.4 Perancangan *Class Diagram* 39](#_Toc26244742)

[5.5 Perancangan Basis Data 42](#_Toc26244743)

[5.5.1 Perancangan ERD 42](#_Toc26244744)

[5.5.2 Perancangan Tabel 43](#_Toc26244745)

[5.6 Perancangan Antarmuka Pengguna (Wireframe) 44](#_Toc26244746)

[*5.6.1* Perancangan Antarmuka *Home* 44](#_Toc26244747)

[5.6.2 Perancangan Antarmuka *Detail* 45](#_Toc26244748)

[5.6.3 Perancangan Antarmuka *Snap* 46](#_Toc26244749)

[5.6.4 Perancangan Antarmuka Camera 47](#_Toc26244750)

[5.6.5 Perancangan Antarmuka *Cropping Image* 48](#_Toc26244751)

[5.6.6 Perancangan Antarmuka *List Image* 49](#_Toc26244752)

[5.6.7 Perancangan Antarmuka *Result* 50](#_Toc26244753)

[5.6.8 Perancangan Antarmuka *About Apps* 51](#_Toc26244754)

[5.7 Perancangan Antarmuka Pengguna (Wireframe) iterasi 1 51](#_Toc26244755)

[5.7.1 Wireframe perbaikan tab informasi pestisida 52](#_Toc26244756)

[*5.7.2* Wireframe perbaikan mengganti menu *about apps* 53](#_Toc26244757)

[5.8 Perancangan Algoritme 53](#_Toc26244758)

[5.8.1 Perancangan komponen melihat informasi penyakit 54](#_Toc26244759)

[5.8.2 Perancangan komponen mendapatkan gambar 54](#_Toc26244760)

[5.8.3 Perancangan komponen mendeteksi gambar 55](#_Toc26244761)

[BAB 6 IMPLEMENTASI 56](#_Toc26244762)

[6.1 Spesifikasi Sistem 56](#_Toc26244763)

[6.2 Spesifikasi Perangkat Keras 56](#_Toc26244764)

[6.3 Spesifikasi Perangkat Lunak 57](#_Toc26244765)

[6.4 Batasan-batasan Implementasi 57](#_Toc26244766)

[6.5 Implementasi Basis Data 58](#_Toc26244767)

[6.6 Implementasi Clarifai 59](#_Toc26244768)

[*6.6.1 Define* 59](#_Toc26244769)

[*6.6.2 Train* 59](#_Toc26244770)

[*6.6.3 Recognize* 60](#_Toc26244771)

[6.7 Implementasi Algoritme 60](#_Toc26244772)

[6.7.1 Implementasi algoritme mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit 61](#_Toc26244773)

[6.7.2 Implementasi algoritme mendeteksi penyakit 62](#_Toc26244774)

[6.7.3 Implementasi algoritme riwayat deteksi 65](#_Toc26244775)

[6.8 Implementasi User Interface 66](#_Toc26244776)

[6.8.1 Implementasi *user interface* mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit 66](#_Toc26244777)

[6.8.2 Implementasi *user interface* mendeteksi penyakit 67](#_Toc26244778)

[6.8.3 Implementasi *user interface* riwayat deteksi 71](#_Toc26244779)

[BAB 7 PENGUJIAN 73](#_Toc26244780)

[DAFTAR REFERENSI 74](#_Toc26244781)

DAFTAR TABEL

[Tabel 2.1 Daftar simbol pada use case diagram 13](#_Toc26244782)

[Tabel 2.2 Daftar simbol *sequence diagram* 13](#_Toc26244783)

[Tabel 2.3 Daftar simbol *class diagram* 14](#_Toc26244784)

[Tabel 4.1 Hasil *User Interview* 19](#_Toc26244785)

[Tabel 4.2 Daftar Kebutuhan Fungsionalitas Aplikasi DiSnap 20](#_Toc26244786)

[Tabel 4.3 Aktor Sistem 21](#_Toc26244787)

[Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Sistem 21](#_Toc26244788)

[Tabel 4.5 Kebutuhan Non Fungsionalitas 22](#_Toc26244789)

[Tabel 4.6 Use Case Scenario Mendapatkan Gambar 24](#_Toc26244790)

[Tabel 4.7 *Use* *case Scenario* Mendeteksi Penyakit 25](#_Toc26244791)

[Tabel 4.8 Use case Scenario Mengetahui Informasi Penyakit dan Pengendalian Penyakit 26](#_Toc26244792)

[Tabel 4.9 Use case Scenario Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi 27](#_Toc26244793)

[Tabel 5.1 Rancangan tabel basis data penyakit 43](#_Toc26244794)

[Tabel 5.2 Rancangan tabel basis data *history* **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc26244795)

[Tabel 5.3 Temuan masalah aplikasi DiSnap 52](#_Toc26244796)

[Tabel 5.4 Algoritme perancangan komponen melihat informasi 54](#_Toc26244797)

[Tabel 5.5 Algoritme perancangan komponen mendapatkan gambar 54](#_Toc26244798)

[Tabel 5.6 Algortime perancangan komponen mendeteksi gambar 55](#_Toc26244799)

[Tabel 6.1 Spesifikasi perangkat keras komputer 56](#_Toc26244800)

[Tabel 6.2 Spesifikasi perangkat keras *smartphone mobile* 56](#_Toc26244801)

[Tabel 6.3 Spesifikasi perangkat lunak komputer 57](#_Toc26244802)

[Tabel 6.4 Spesifikasi perangkat lunak *smartphone mobile* 57](#_Toc26244803)

[Tabel 6.5 Source code method getData() Class : HomeFragmentPresenter 61](#_Toc26244804)

[Tabel 6.6 Penjelasan source code method getData() 62](#_Toc26244805)

DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1 Layu Fusarium 6](#_Toc26244806)

[Gambar 2.2 Layu Bakteri Ralstonia 7](file:///D:\Kuliah\skripsi\a\proposal\p2\v5-skripsi.docx#_Toc26244807)

[Gambar 2.3 Busuk Buah Antraknosa 8](file:///D:\Kuliah\skripsi\a\proposal\p2\v5-skripsi.docx#_Toc26244808)

[Gambar 2.4 Penyakit Virus Kuning 9](#_Toc26244809)

[Gambar 2.5 Bercak Daun 10](#_Toc26244810)

[Gambar 2.6 Model Prototype 11](#_Toc26244811)

[Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian 16](file:///D:\Kuliah\skripsi\a\proposal\p2\v5-skripsi.docx#_Toc26244812)

[Gambar 4.1 Usecase Diagram 23](#_Toc26244813)

[Gambar 5.1 Arsitektur Sistem 28](#_Toc26244814)

[Gambar 5.2 *Activity Diagram* Mengambil Gambar 30](#_Toc26244815)

[Gambar 5.3 *Activity Diagram* Mendeteksi Gambar 32](#_Toc26244816)

[Gambar 5.4 *Activity* *diagram* Mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit 33](#_Toc26244817)

[Gambar 5.5 Gambar *Activity diagram* Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi 34](#_Toc26244818)

[Gambar 5.6 *Sequence* diagram Mendapatkan gambar 36](#_Toc26244819)

[Gambar 5.7 Sequence diagram Mendeteksi penyakit 37](#_Toc26244820)

[Gambar 5.8 *Sequence diagram* Mengetahui Informasi penyakit dan pengendalian Penyakit 37](#_Toc26244821)

[Gambar 5.9 *Sequence diagram* Mengetahui riwayat gambar yang telah dideteksi 38](#_Toc26244822)

[Gambar 5.10 *Class Diagram* DiSnap 39](#_Toc26244823)

[Gambar 5.11 *Class Diagram Package View* 40](#_Toc26244824)

[Gambar 5.12 *Class Diagram Package Presenter* 41](#_Toc26244825)

[Gambar 5.13 *Class Diagram Package Model* 42](#_Toc26244826)

[Gambar 5.14 Entity Relationship Diagram DiSnap 43](#_Toc26244827)

[Gambar 5.15 *Wireframe Home* 44](#_Toc26244828)

[Gambar 5.16 *Wireframe Detail* 45](#_Toc26244829)

[Gambar 5.17 Wireframe snap(bottomsheet) 46](#_Toc26244830)

[Gambar 5.18 Wireframe Camera 47](#_Toc26244831)

[Gambar 5.19 *Wireframe Cropping Image* 48](#_Toc26244832)

[Gambar 5.20 *Wireframe List Image* 49](#_Toc26244833)

[Gambar 5.21 *Wireframe Result* 50](#_Toc26244834)

[Gambar 5.22 *Wireframe About Apps* 51](#_Toc26244835)

[Gambar 5.23 Wireframe perbaikan tab informasi penyakit 52](#_Toc26244836)

[Gambar 5.24 Wireframe menu *history* 53](#_Toc26244837)

[Gambar 6.1 Implementasi user interface mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit 66](#_Toc26244838)

[Gambar 6.2 Implementasi user interface mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit 67](#_Toc26244839)

Daftar lampiran

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Di negara-negara tropis seperti Indonesia, tanaman cabai menjadi salah satu tanaman komersil yang banyak dibudidayakan dan memiliki nilai jual tinggi sehingga menguntungkan bagi petani. Tidak hanya dijual di pasaran, cabai juga biasa dijadikan sebagai bahan baku industri sehingga membuka kesempatan peluang kerja bagi masyarakat (Setiadi, 2004). Berdasarkan publikasi yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik tahun 2018 tentang Distribusi Perdagangan Komoditas Cabai Merah Indonesia Tahun 2018 menyebutkan bahwa produksi cabai besar di Jawa Timur pada tahun 2017 mencapai 100.977 ton. Sedangkan tingkat konsumsi cabai merah masyarakat Jawa Timur mencapai 3.532 ton perkapita pertahun(Malahayati, 2018).

Kebutuhan akan cabai tiap tahun nya meningkat, akan tetapi produktifitas cabai di Indonesia masih belum dapat memenuhi kebutuhan cabai masyarakat Indonesia dikarenakan produktifitas cabai yang masih fluktuatif yang disebabkan mutu benih, kualitas tanah yag kurang baik kondisi lingkungan, cuaca, penyakit dan hama yang menurunkan hasil panen ataupun menyebabkan gagal produksi(Warisno dan Dahana, 2010). Salah satu kendala yang sering dijumpai yaitu kurangnya pengetahuan para petani dalam mengenali jenis penyakit dan hamma yang menyerang tanaman pada cabai(Purwanto,2015). Sehingga kurang ada penanganan yang tepat sesuai kondisi tanaman.

Dibantu dengan adanya teknologi internet dan perangkat bergerak yang sedang berkembang pada saat ini permasalahan untuk mengetahui penyakit pada tanaman cabai dapat diselesaikan dengan bantuan *Machine* *Learning* yaitu *Image* *Classification*. *Machine Learning* merupakan mesin yang banyak digunakan untuk menggantikan atau menirukan perilaku manusia(Ahmad, 2017). Sedangkan *Image* *Classification* adalah kemampuan mesin untuk mengklasifikasikan sebuah gambar masuk ke dalam kelompok – kelompok tertentu berdasarkan model yang telah dilatih.

Dengan memanfaatkan peluang dan teknologi yang ada, penulis memberikan solusi berupa aplikasi mobile dengan sistem operasi android yang berguna untuk mendeteksi penyakit pada tanaman cabai serta pengendaliannya. Aplikasi ini berfungsi membantu petani untuk mencegah penyebaran penyakit dengan memberikan penanganan yang sesuai dengan kondisi tanaman yang terserang penyakit. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan maka penulis memberi judul pada penelitian ini, yaitu “Pengembangan Aplikasi Mobile Pendeteksi Penyakit Pada Tanaman Cabai Dengan Menggunakan Teknologi Clarifai”.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang permasalahan tersebut, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menggali kebutuhan pada aplikasi pendeteksi penyakit tanaman cabai dengan menggunakan metode prototyping?
2. Bagaiamana cara mengimplementasikan dan mengintegrasikan teknologi clarifai dalam pengembangan aplikasi mobile pendeteksi penyakit pada tanaman cabai berbasis android ?
3. Bagaimana tingkat akurasi dari aplikasi pendekteksi penyakit pada tanaman cabai?

## Tujuan

Tujuan dari penelitin ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi pendeteksi penyakit pada tanaman cabai dengan menggunakan metode prototyping.
2. Mengimplementasikan teknologi clarifai dalam pengembangan aplikasi mobile pendeteksi penyakit pada tanaman cabai berbasis android.
3. Mengetahui tingkat akurasi aplikasi penyakit pada tanaman cabai.

## Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu menyediakan aplikasi untuk BPTP dalam mempermudah petani mendeteksi penyakit pada tanaman cabai.
2. Dengan adanya aplikasi ini bisa menjadi bahan rujukan ataupun referensi untuk pengembangan selanjutnya.

## Batasan Masalah

Pengembangan dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah, yaitu :

1. Jenis cabai yang diteliti yaitu jenis cabai merah yang ada dalam ruang lingkup BPTP.
2. Fokus dari penelitian ini yaitu dapat mengidentifikasi penyakit pada tanaman cabai di BPTP menggunakan teknologi *Clarifai.*
3. Aplikasi yang dibuat hanya dapat berjalan pada operating system Android dengan *minimal version* Android Lollipop (Android 5.0)
4. Untuk dapat digunakan aplikasi harus terkoneksi dengan internet.

## Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan dokumen skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

1. Bab 1 – PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan tentang latarbelakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika bahasan pada penelitian.

1. Bab 2 – LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bagian ini menjelaskan tentang uraian dan pembasan tentang teori, konsep, metode dan kajian-kajian yang terkait dengan pengidentifikasian penyakit pada tanaman cabai.

1. Bab 3 – METODOLOGI

Bagian ini menjelaskan tentang alur kerja penelitian sebagai proses penyelesaian masalah yang sedang diteliti.

1. Bab 4 – ANALISIS KEBUTUHAN

Bagian ini menjelaskan analisis kebutuhan dari *stackholder*. Hasil dari analisis kebutuhan akan dibuat kedalam prototyping yang selanjutnya digunakan untuk mempermudah dalam proses perancangan.

1. Bab 5 – PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan tentang perancangan sistem berdasarkan prototyping yang sudah dibuat. Perancangan yang dibuat berupa sequence diagram, class diagram.

1. Bab 5 – IMPLEMENTASI

Bagian ini menjelaskan proses implementasi dari hasil rancangan yang sudah dibuat. Implementasi dilakukan menggunakan Android Studio IDE dengan menggunakan bahasa pemograman Java.

1. Bab 7 – PENGUJIAN

Bagian ini menjelaskan tentang pengujian pada sistem yang dilakukan oleh peneliti. Pengujian yang akan dilakukan yaitu *Black Box Testing* dan tingkat akurasi aplikasi untuk mendeteksi penyakit pada tanaman cabai.

1. Bab 8 – PENUTUP

Bagian ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari proses penelitian yang telah dilakukan serta memuat saran untuk dapat dipakai dalam proses pengembangan selanjutnya

# LANDASAN KEPUSTAKAAN

Pada bab landasan kepustakaan berisi beberapa kajian landasan kepustakaan dan teori-teori dasar yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti. Kajian pusataka berisi tentang penelitian pendeteksi penyakit pada tanaman jeruk dan penggunaan teknologi Clarifai dalam pemecahan masalah pada sebuah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Selain itu adapun terori yang akan dijelaskan meliputi penyakit tanaman cabai, Android, Clarifai*,* konsep *Prototyping Model* dan teknik pengujian yang akan dilakukan.

## Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian pengembangan aplikasi pendeteksi penyakit pada tanaman cabai menggunakan teknologi Clarifai*,* yaitu sebagai berikut:

Sistem Pakar Analisa Penyakit Pada Tanaman Cabai Merah Menggunakan Metode Backward Chaining (Nusantara, Pamungkas, Syaifudin, Kusuma, & Fikri, 2017). Pada penelitian ini, terdapat masalah yaitu kurangnya pemahaman petani dalam menanggulangi penyakit pada cabai merah yang diatasi dengan sebuah solusi yaitu membuat sistem informasi berbasis web menggunakan metode backward Chaining untuk membantu para petani dalam menganalisis penyakit pada tanaman cabai. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah produk berbasis web yang dapat membantu para petani untuk mendeteksi penyakit pada tanaman cabai akan tetapi dengan menggunakan backward chaining masih terdapat beberapa kekurangan dalam menentukan pola solusi.

Sistem Pakar Deteksi Hama dan Penyakit Pada Tanaman Cabai Dengan Metode Naïve Bayes(Fistrianingtyas & Rahmad, 2015). Pada penelitian ini, terdapat masalah yaitu keterbatasan jumlah pakar atau ahli pertanian tidak dapat mengatasi permasalahan petani cabai yang diatasi dengan membuat sebuha sistem pakar untuk mendeteksi hama dan penyakit pada tanaman cabai menggunakan metode naïve bayes dalam proses identifikasi dengan media web. Hasil dari penelitian ini adalah dapat mengidentifikasi penyakit berdasarkan banyaknya data kejadian yang telah dimasukkan oleh pakar.

Rancang Bangun Aplikasi *SmartFoodies* Dengan Memanfaatkan Clarifai *Api* Untuk *Image Recognition* Berbasis Android (Ryantono, 2017). Pada penelitian ini terdapat permasalahan yaitu kesulitan masyarakat untuk mengenal dan membuat berbagai macam makanan khas nusantara yang harus dilestarikan. Solusi yang diberikan oleh peneliti yang membuat membangun aplikasi *smartfoodies* yaitu aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui nama bahan dan informasi pada makanan dengan akurat menggunakan teknologi Clarifai untuk melakukan *image recognition* berbasi android. Hasil dari penelitian ini yaitu membantu para pengguna dalam mengetahui tata cara masak, pembuatan resep masakan berdasarkan pemanfaatan bahan yang ada dan menentukan rekomendasi resep makanan.

## Penyakit pada Tanaman Cabai

### Penyakit Layu Fusarium (*Fusarium oxysporum f. Sp*)

Penyakit layu fusarium pada tanaman cabai disebabkan oleh cendawan fusarium oxysporum. Gejala yang dapat terlihat pada tanaman cabai yang terkena penyait ini yaitu, tanaman mulai mengalami kelayuan dari bawah dan menguning menjalar ke atas ranting muda. Sumber penyakit ini biasanya berasal dari tanah dan sisa tanaman sakit. Adapun pemicu perkembangan penyakit layu fusarium yaitu lahan berpasir, pupuk N(ZA) terlalu tinggi, kurangnya pupuk kandang, tanah kekurangan kalsium dan jumlah nematoda tinggi. Penyakit layu fusarium pada tanaman cabai dapat dilihat pada Gambar 2.1.

Gambar 2.1 Layu Fusarium

Sumber : (BPTP Jambi, 2014)

### Penyakit Layu Bakteri Ralstonia (*Ralstonia solanacearum*)

Penyebab pada penyakit tanaman cabai ini adalah adalah Bakteri Pseudomonas solanacearum. Gejala yang dapat dilihat yaitu pada tanaman tua terjadi daun layu pada bagian bawah tanaman. Sedangakan pada tanaman muda dau layu terjadi pada bagian atas tanaman. Setelah beberapa hari daun yang layu meliputi seluruh bagian pada tanaman, sedangkan warna daun masih tetap hijau terkadang sedikit kekuningan. Adapun efek lain dari serangan penyakit ini terhadap tanaman cabai yaitu menyebabkan warna buah menjadi kekuningan dan membusuk.

Pemicu perkembangan penyakit Layu Bakteri Ralstonia adalah lahan yang terlalu basah, tanah terlalu liat, pupuk N (urea) terlalu tinggi, populasi nematoda tinggi dan tanah yang digunakan untuk menanam cabai sebelumnya digunakan untuk menanam tembakau, terong, tomat ataupun cabai.

Gambar 2.2 Layu Bakteri Ralstonia

Sumber : (BPTP Jambi, 2014)

### Penyakit Busuk Buah Antraknosa (*Collectrotichom gloeospoiroides*)

Penyakit buah busuk antraknosa pada tanaman cabai disebabkan oleh cendawan *collectrotichom.* Penyakit ini menyerang bagian buah cabai baik buah yang masih muda, maupun buah yang sudah masak.Gejala yang dapat dilihat dari tanaman cabai yang terjangkit penyakit ini yaitu munculnya bercak pada tubuh buah cabai yang agak mengkilap, sedikit berair, berwarna hitam, orange ataupun coklat. Warna hitam yang terlihat pada tubuh buah cabai merupakan struktur dari cendawan (*mikro skelerotia* dan *aservulus*).

Penyakit ini bersumber dari percikan air (termasuk penyemprotan pestisida), hujan angina dan tangan pemetik buah. Adapun pemicu perkembangan penyakit Busuk Buah Antraknosa yaitu benih tidak sehat, kondisi tajuk terlalu lembab, pupuk N terlalu tinggi dan tanah kekurangan Ca.

Gambar 2.3 Busuk Buah Antraknosa

Sumber : (BPTP Jambi, 2014)

### Penyakit Virus Kuning (*Gemini virus*)

Penyebab peyakit virus kuning pada tanaman cabai yaitu *gemini virus.* Gejala yang dapat dilihat dari tanaman cabai yang terkena penyakit virus kuning adalah warna kuning pada daun yang terlihat jelas dan tulang daun berubah menjadi kunig terang dan menebal serta daun yang menggulung ke atas.

Sumber penyakit virus kuning dapat berasal dari gulma atau tanaman sakit lainnya. Penularan penyakit virus kuning salah satunya yaitu melalui kutu kebul. Adapun pemicu perkembangan penyakit virus kuning pada tanaman cabai yaitu tanaman mulai terserang sejak bibit, banyak terjadi di musim kemarau(ketika pembibitan dan penanaman), dan populasi kutu kebul yang tinggi.



Gambar 2.4 Penyakit Virus Kuning

Sumber : (BPTP Jambi, 2014)

### Penyakit Bercak Daun (*Cercospora sp.*)

Penyakit bercak daun pada tanaman cabai disebabkan oleh Cercospora capsici Heald and Wolf. Bercak daun cercospora dapat menimbulkan defoliasi jika serangan terjadi pada daun, sedangkan apabila terjadi pada bunga akan mengakibatkan gugur bunga serta apabila terjadi pada buah maka dapat menimbulkan malformasi pada buah yang mengakibatkan buah menjadi kerdil. Gejalan penyakit ini menimbulkan munculnya bercak bulat bewarna coklat pada daun dengan kondisi yang kering serta memiliki ukuran sekitar 1 inci. Bercak yang tua dapat menyebabkan lubang-luban pada bagian daun.

Kondisi lingkungan yang selalu hujan mendukung perkembangan dan penyebaran daripada penyakit bercak daun. Tanaman yang terserang akan layu dan rontok hal ini mampu menimbulkan kerugian ekonomi bagi para petani. Bahkan dalam kondisi serangan bera tanaman cabai dapa kehilangan hamper semua daunnya dan tentu saja sangat mempengaruhi tanaman cabai dalam menghasilkan buah.



Gambar 2.5 Bercak Daun

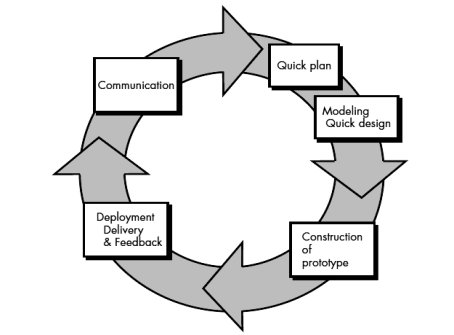
Sumber : (BPTP Jambi, 2014)

## Model Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan aplikasi penyakit pada tanam cabai ini peneliti menggunakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yaitu *prototyping model*. Adapun beberapa model lain yang dapat digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak seperti *Waterfall Model, B-Model, Incremental Model, V-Model, Spiral Model, Wheel-and-spoke Model, Unified Process Model, Rapid Application Development (RAD), Agile, Extreme Programming(XP), Joint Application Development, Lean Development,* dan *Scrum(Ruparelia, 2010).*

### Prototyping

Pengembangan aplikasi pendeteksi penyakit pada tanaman cabai ini menggunakan metode *prototyping* dengan pendekatan *evolusioner* karena kebutuhan awal yang belum pasti. Ada beberapa tahapan iterasi pada metode prototyping yaitu *Communication, Quick Plan, Quick Design, Construction of Prototype,* dan *Deployment Delivery Feedback.*



Gambar 2.6 Model Prototype

Sumber : (Presman, 2010)

Penjelasan masing-masing tahap pada protoype model adalah sebagai berikut:

1. *Communication* / Komunikasi

Perancang perangkat lunak melakukan pertemuan dan melakukan komunikasi dengan cara berdiskusi dengan pemangku kepentingan (*stackeholder*) untuk menentukan kebutuhan-kebuthan yang ada pada perangkat lunak yang akan dibangun.

1. *Quick Plan* / Perencanaan secara cepat

Pada tahap ini dilakukan pembuatan prootipe secara cepat (scratching). Setelah membuat *scratch* dilakukan pemodelan dalam bentuk rancangan cepat.

1. *Modeling Quick Design* / Model Rancangan Cepat

Pada tahap ini dilakukan pemodelan secara terstruktur dalam bentuk DFD(Data Flow Diagram), ERD(Entity Relationship Diagram) dan Flowchart untuk menggambarkan analisis dan desain sistem.

1. *Constructor of Prototype* / Pembuatan Prototype

Representasi aspek-aspek perangkat lunak dibutuhkan untuk dapat rancangan cepat yang akan terlihat oleh *end user.* Rancangan cepat digunakan untuk membuat dasar prototipe.

1. *Deployment Delivery & Feedback* / Penyerahan dan Memberikan Umpan Balik Terhadap Pengembangan

Prototipe hasil dari tahap sebelumnya diserahkan kepada *stackholder* untuk evaluasi dan divalidasi untuk memberikan umpan balik pada *developer* untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Iterasi akan terjadi saat *developer* melakukan perbaikan terhadapa prototipe yang telah dibuat sebelumnya.

## Android

Android adalah sistem operasi berbasis kernel Linux yang dirancang oleh Google yang biasa digunakan untuk perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, *smartwatch* dan berbagai *smartdevice* lainnya. Android juga memiliki SDK(Software Development Kit) yang membantu dan mempermudah *developer* untuk mengembangkan aplikasi. Android juga memiliki banyak versi yang sangat beraneka ragam seperti: *Cupcake*, *Donut, Éclair, Froyo, Gingerbread, Honeycomb, Ice Cream Sandwich, Jelly Bean, Kit Kat, Lollipop, Marshmallow, Nougat, Oreo, Pie* dan versi android yang baru rilis adalah Android 10 (Developers, 2019)

Pengguna android sistem operasi android di Indonesia merupakan pengguna terbanyak daripada pengguna sistem operasi lainnya. Hal ini sesuai dengan informasi dari sebuah situs web penyedia data yaitu StatCounter, pengguna sistem operasi android di Indonesia mencapai 93.69% per Juli 2019.(Statcounter, 2019).

## Clarifai

Clarifai adalah perusahaan *Artificial* *Intelligence* yang begerak dibidang *Computer Vision* menggunakan *Machine* *Learning* dan *Neural* *Network* untuk mengidentifikasi gambar baik berupa photo ataupun video. Clarifai memiliki API yang dapat digunakan dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi citra atau gambar secara custom. Selain itu Clarifai juga menyediakan SDK untuk android maupun ios untuk membantu *developer* mengembangkan aplikasi dengan kemampuan seperti image classification, object detection dan lain-lain.(Clarifai, 2019).

## Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.Berikut merupakan daftar symbol use case diagram yang ditunjukkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Daftar simbol pada use case diagram

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | *Actor* | Mendeskripsikan peran pengguna terhadap sistem |
|  | *Use case* | Gambaran dari fungsional yang ada pada sistem, sehingga memudahkan dalam memahami apa saja yang dapat dilakukan pengguna actor terhadap sistem |
|  | *Association* | Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case. |

## *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* adalah diagram yang menggambarkan interaksu antar objek yang berada di dalam sistem luar yang berinteraksi dengan sistem yang berupa pesan terhadap waktu berlangsungnya interaksi. Tujuan dari pembuatan sequence diagram adalah agar perancangan pada sistem lebih mudah dipahami dan terarah (Rumbaugh et al., 2004). Daftar simbol *sequence diagram* ditunjukkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Daftar simbol *sequence diagram*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | *Actor* | Menggambarkan aktor/pengguna yang ada pada sistem |
|  | *Controller* | Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel. |
|  | *Boundary* | Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan. |
|  | *Entity* | Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan. |
|  | *Lifeline* | Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan. |
|  | *Line Message* | Menggambarkan pengiriman pesan. |

## *Class Diagram*

Class diagram adalah diagram yang dapat membantu untuk menggambarkan struktur dar sebuah sistem dilihat dari cara mendefiniskan kelas-kelas yang ada pada sistem yang akan dibuat(Rumbaugh, Jacobson, & Booch, 2004). Berikut adalah daftar symbol dari *class diagram* yang ditunjukkan pada

Tabel 2.3 Daftar simbol *class diagram*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | *Class* | Mendeskripsikan Kelas pada stuktur sistem. Terdapat tiga bagian. Bagian atas yaitu nama *class.* Bagian tengah mendeskripsikan *property/*atribut *class.* Bagian bawah yaitu method yang terdapa pada *class* tersebut. |
|  | *Association* | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga di sertai dengan multiplicty. |
|  | *Dependency* | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas. |
|  | *Agregation* | Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian |
|  | *Composition* | Menggambarkan relasi komposisi. |

## Pengujian

### Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional adalah pengujian yang dilakukan untuk memvalidasi keluaran hasil yang diuji sesuai dengan kebutuhan fungsional. Hasil dari keluaran yaitu berupa *error,* hasil yang diinginkan tidak sesuai atau hasil keluaran sesuai dengan kebutuhan.

### Pengujian Akurasi

Pengujian akurasi adalah pengujian yang dilakukan secara langsung terhadap aplikasi untuk mendapatkan nilai akurasi dari sistem dalam mendeteksi penyakit pada tanaman cabai.

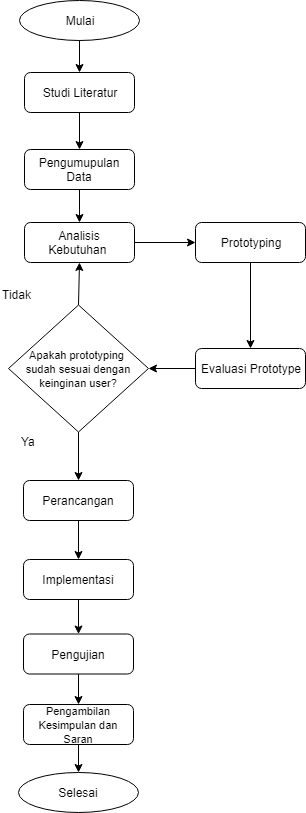
### Pengujian *Compatibility*

Pengujian *compatibility* adalah pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa kompatibel aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti terhadap perangkat yang tersedia.

### Pengujian *Usability*

Pengujian *usability* yang dilakukan oleh tim peneliti dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kepuasaan dari pengguna terhadap sistem yan dibangun oleh peneliti.

# METODOLOGI

Peneliti melakukan penelitian dengan jenis penelitian implementatif. Peneliti melakukan implementasi teknologi clarifai kedalam sebuah aplikasi mobile berbasis android untuk mengetahui tingkat akurasi aplikasi dalam mendeteksi penyakit pada tanaman cabai. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk membantu para petani yang berada dalam naungan Balai Pengkajian Teknologi Pertanian yang berlokasi di Kecamatan Karangploso, Kota Malang sekaligus menjadi tempat penliti untuk melakukan penelitian.

Gambar 3.1 Alur Metodologi Penelitian

Pada Gambar 3.1 dijelaskan bahwa didalam penelitian ini terdapat 9 tahapan proses pengembangan anatara lain studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan, prototyping, evaluasi *prototype*, implementasi, pengujian serta pengambilan kesimpulan dan saran.

## Studi Literatur

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan beberapa literatur bidang ilmu yang digunakan sebagai acuan dan referensi untuk penelitian yang sedang dilakukan yaitu meliputi :

Penyakit dan hama pada tanaman cabai.

*SDLC Prototype*.

1. Pengembangan Aplikasi Android menggunakan bahasa pemograman Java.
2. Pengembangan Aplikasi Android menggunakan Android Studio IDE.
3. Konsep Clarifai SDK untuk proses identifikasi penyakit pada tanaman cabai.
4. Pengujian fungsional dan pengujian akurasi untuk proses pengujian akurasi.

## Pengumpulan Data

Dalam mendeskripsikan hal-hal di atas, penulis dapat menyusun subbab-subbab beserta alur logikanya dengan pertimbangan sendiri di bawah supervisi pembimbing, berdasarkan relevansi dengan sifat penelitian dan aspek keterbacaan. Pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan data dari Balai Pengkajian Teknologi Pertanian (BPTP) yang berada di daerah Karangploso, Malang, Jawa Timur.

## Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan proses penggalian kebutuhan dengan melakukan wawancara terhadap pakar penyakit dan tanaman cabai untuk menggali kebutuhan perangkat lunak serta melakukan survei secara langsung di Balai Pengkajian Teknologi Pertanian (BPTP) Karangploso, Malang, Jawa Timur. Dari proses menganilisis kebutuhan akan menghasilkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional. . Pada tahap ini dilakukan pemodelan sistem menggunakan diagram *Unified Modeling Language* (UML), yaitu *use case diagram*, dan *use case scenario.*

## Prototyping

Setelah selesai membuat rancangan pemodelan dari perangkat lunak maka pada tahap ini dilakukan proses pembuatan prototyping. Prototyping adalah bagian rancangan antar muka dari sebuah sistem yang berhubungan langsung dengan *user*.

## Evaluasi *Prototype*

Pada tahap ini, prototipe hasil dari tahap sebelumnya diserahkan kepada *stackholder* untuk evaluasi dan divalidasi untuk memberikan umpan balik pada *developer* untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Iterasi akan terjadi saat *developer* melakukan perbaikan terhadap prototype yang telah dibuat.

## Perancangan

Tahap ini akan dilakukan setelah proses analisis kebutuhan selesai. Pada tahap ini dilakukan pemodelan sistem menggunakan diagram *Unified Modeling Language* (UML), yaitu *sequence diagram, class diagram* dan *activity diagram* serta dilakukan perancangan basis data, perancangan algoritme dan perancangan antarmuka.

## Implementasi

Apabila prototipe sudah sesuai dengan kebutuhan user maka iterasi prototyping dihentikan, selanjutnya masuk ke tahapan implementasi. Pada tahap implementasi peneliti melakukan pmebangunan program aplikasi dengan memperhatikan hasil rancangan dan hasil prototipe sebelumnya. Dan pada tahap ini pula akan dijelaskan detail penggunaan Clarifai SDK untuk membangun aplikasi pendeteksi penyakit pada tanaman cabai yang akan diimplementasikan menggunakan Android Studio dengan Bahasa pemograman java.

## Pengujian

Setelah tahap implementasi selesai, pada tahap ini dilakukan dua pengujian yaitu pengujian fungsionalitas dan pengujian persentase akurasi sistem untuk dapat mendeteksi penyakit pada tanaman cabai dengan tepat. Pengujian fungsionalitas berfokus pada hasil keluaran yang diuji dengan tiga kemungkinan yaitu *error,* hasil tidak sesuai, dan hasil yang sesuai.

## Pengambilan Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan proses yang telah dilakukan dan berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan penulisan saran dari penelitian yang dilakukan berdsarkan kekurangan yag ditemukan dengan tujuan sebagai saran untuk pengembangan selanjutnya.

# analisis kebutuhan dan perancangan

Pada bab ini berisikan semua hal terkait proses penggalian kebutuhan yang dilakukan peneliti serta perancangan pada sistem berdasarkan data yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya.

## Analisis Kebutuhan

### Hasil Interview

Berdasarkan tahap yang dilakukan sebelumnya yakni pengumpulan data dari pakar penyakit dan hama pada tanaman cabai maka terdapat beberapa daftar kebutuhan yang dapat diimplementasikan pada aplikasi. Hasil interview dari pengguna dapat disimpulkan menjadi beberapa poin seperti yang ditinjukkan pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil *User Interview*

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Hasil *User Interview*** |
| 1 | Pengguna biasa mengetahui penyakit dan hama pada tanaman cabai melalui pengalaman. |
| 2 | Pengguna merasa kesulitan untuk mengetahui beberapa jenis penyakit tertentu. |
| 3 | Pengguna biasa dibantu oleh pakar untuk menentukan pestisida yang tepat yang dapat diberikan kepada tanaman sesuai jenjis penyakit pada tanaman cabai yang terserang. |

### Hasil Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada proses analisis kebutuhan dilakukan proses identifikasi terhadap pengguna yang menggunakan sistem. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan fungsional dengan metode prototyping yang hasilnya di gambarkan kedalam sebuah tabel kebutuhan fungsional dan *use case diagaram.*  Selanjutnya dilakukan analisis kebutujan non-fungsional dengan tujuan untuk mendukung kualitas penggunaan sistem. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan dalam proses perancangan sistem dan memenuhi serta sesuai dengan kebutuha pengguna.

Dalam membuat kebutuhan fungsional diperlukan suatu kode berupa cara penulisan untuk memudahkan dalam proses pengidentifikasian kebutuhan untuk konsistensi terhadap sistem sampai dilakukan proses pengujian sistem.Pada hasil analisis kebutuhan perangkat lunak ini dilakukan pengkodean dengan F\_SD\_XXX . F adalah singkatan dari Fungsional, SD singkatan dari DiSnap yaitu nama aplikasi dari sistem ini, sedangkan XXX merupakan nomor dari kebutuhannya. Dalam membuat kebutuhan fungsional diperlukan suatu kode berupa cara penulisan untuk memudahkan dalam proses pengidentifikasian kebutuhan untuk konsistensi terhadap sistem sampai dilakukan proses pengujian sistem. Daftar kebutuhan fungsional aplikasi ditunjukkan dalam Tabel 4.2

Tabel 4.2 Daftar Kebutuhan Fungsionalitas Aplikasi DiSnap

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kode Kebutuhan Fungsional** | **Nama Kebutuhan Fungsional** |
| 1 | F-SD-01 | Mendapatkan gambar |
| 2 | F-SD-02 | Mendeteksi penyakit |
| 3 | F-SD-03 | Mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit |
| 4 | F-SD-04 | Mengetahui riwayat gambar yang telah dideteksi |

### Gambaran Umum Sistem

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis dan membangun sebuah sistem berupa aplikasi *mobile* untuk mendeteksi penyakit pada tanaman cabai. Nama lain dari aplikasi ini yaitu DiSnap. Dibangunnya aplikasi DiSnap bertujuan untuk membantu para petani dalam menganalisis penyakit pada tanaman cabai secara langsung melalui sensor pada kamera ataupun melalui gambar pada galeri yang ada pada *smartphone*. Selain untuk mendeteksi dan menganalisis penyakit melalui kamera atapun galeri, aplikasi ini juga memberikan rekomendasi penanganan serta saran pestisida yang digunakan kepada tanaman yang terserang penyakit. Untuk melakukan proses pendeteksian penyakit melalui gambar, aplikasi yang dibangun oleh peneliti menggunakan sebuah layanan web service yang telah menyediakan API maupun SDK untuk melakukan proses pengenalan gambar yang sebelumnya telah dilatih untuk mengenali dan mengklasifikasikan gambar yang telah dikostumisasi dengan data gambar pada tanaman cabai yaitu Clarifai.

Ketika pengguna dari aplikasi ini telah mengambil gambar melalui kamera ataupun galeri maka aplikasi akan mendeteksi nama penyakit ataupun hama yang menyerang tanaman, menampilkan tingkat akurasi penyakit, penanganan dan rekomendasi pemberian pestisida sesuai penyakit ataupun hama yang menyerang berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh pakar penyakit dan hama pada tanaman cabai. Selain itu aplikasi ini juga memiliki fitur informasi mengenai jenis-jenis penyakit yang pada tanaman cabai beserta cara penangan dan saran pestisida yang dapat dibaca secara langsung oleh petani untuk menambah pengetahuan para petani. Adapun fitur riwayat yang berguna bagi petani untuk melihat data aktifitas pendeteksian gambar sebelumnya.

## Identifikasi Aktor

Aktor adalah seseorang ataupun sebuah sistem diluar sistem utama yang berinteraksi langsung dengan sistem utama untuk melakukan suatu tugas tertentu. Aktor yang ada pada sistem ini ditunjukan seperti pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Aktor Sistem

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Deskripsi** |
| Pengguna | Pengguna adalah aktor yang menggunakan seluruh fitur pada sistem. Pengguna berinteraksi dengan sistem secara langsung untuk melakukan proses mendeteksi penyakit pada tanaman cabai. Pengguna aplikasi dapat seorang petani, pakar ataupun peneliti tanaman cabai. |

## Kebutuhan Fungsional Sistem

Kebutuhan fungsional sistem merupakan suatu kebutuhan yang harus tersedia pada sistem, hal ini termasuk dalam bagaimana sebuah sistem merespon inputan dari pengguna, dapat memberikan informasi ketika sistem dalam kondisi tertentu serta dapat menyelesaikan masalah dalam rumusan masalah sebelumnya(Sommerville, 2011). Pada sistem ini terdapat 5 kebutuhan fungsional yang dijelaskan pada Tabel 4.2

Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional Sistem

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode Fungsional** | **Deskripsi** | **Use case** |
| 1 | F-SD-01 | Sistem dapat pengambilan gambar menggunakan kamera ataupun galeri. | Mendapatkan gambar |
| 3 | F-SD-02 | Sistem dapat menyediakan fungsi untuk mendeteksi penyakit. | Mendeteksi penyakit |
| 4 | F-SD-03 | Sistem dapat memberikan informasi mengenai penyakit pada tanaman cabai dan cara pengendalian serta pemberian pestisida berdasarkan penyakit daun pada tanaman cabai yang menyerangnya. | Mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit |
| 5 | F-SD-04 | Sistem harus mampu menyediakan informasi tentang riwayat data aktifitas pendeteksian gambar sebelumnya. | Mengetahui riwayat gambar yang telah dideteksi |

## Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Kebutuhan non fungsionalitas merupakan kebutuhan yang berfokus dalam membantu jalannya sistem dan perilaku sistem. Kebutuhan fungsionalitas didefinisikan sebagai fungsi yang ditawarkan atau suatu batasan layananan pada sistem (Sommerville, 2011). Pada sistem ini terdapat beberapa kebutuhan non-fungsionalitas seperti *Usability* yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi dan *Compatibility* yaitu aplikasi hanya mampu berjalan minimal di platform Android dengan *minimal version* Android 21.

Tabel 4.5 Kebutuhan Non Fungsionalitas

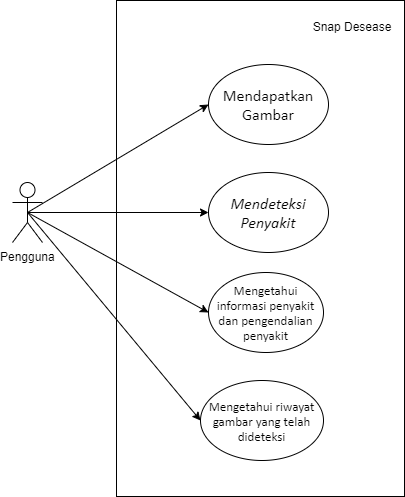
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kode Kebutuhan** | **Nama** | **Deskripsi** |
| 1 | NF-SD-01 | *Usability* | Aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan berguna oleh pengguna. |
| 2 | F-SD-02 | *Compatibility* | Aplikasi dapat berjalan sesuai perangkat yang *compatible* dengan sistem |

## Pemodelan Kebutuhan

Pemodelan merupakan tahap melakukan pemodelan terhadap kebutuhan yang telah dikumpulkan. Pemodelan ini menggunakan teknik *usecase diagram* dan *usecase scenario. Usecase diagram* adalah diagram usecase yang menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang dapat dilakukan terhadap sistem tersebut. Sedangkan *usecase scenario* adalahjalur jalannya proses dari sisi aktor terhadap sistem.

### Usecase Diagram

Pemodelan *use case diagram* ditunjukkan pada Tabel 4.3 dimana dalam use case diagram tersebut terdapat satu aktor yaitu aktor pengguna dan lima *use case diagram.* Dalam *use case diagram* ini aktor pengguna dapat mengambil gambar, memotong gambar, mendeteksi penyakit pada tanaman cabai, mengetahui informasi dan pengendalian penyakit pada tanaman cabai, dan mengetahui riwayat gambar yang telah dideteksi.



Gambar 4.1 Usecase Diagram

### Pemodelan *Use case Scenario*

Pemodelan *use case scenario* dapat dibuat setelah dilakukan pembuatan *use case diagram. Use case scenario* dilakukan untuk menjelaskan detail proses pada setiap use case. Berikut use case scenario dari DiSnap seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.6 hingga Tabel 4.9.

#### Use case Scenario Mengambil Gambar

Tabel 4.6 Use Case Scenario Mendapatkan Gambar

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Deskripsi |
| Kode | F-SD-01 |
| Nama | Mendapatkan Gambar |
| Aktor | Pengguna |
| Deskripsi | Pengguna dapat mengambil gambar daun menggunakan kamera ataupun galeri |
| Pra-Kondisi | Pengguna sudah berada pada halaman utama aplikasi |
| Tindakan | 1. Pengguna menekan menu snap pada menu utama aplikasi  2. Sistem menampilkan pilihan mengambil gambar melalui kamera atau galeri  3. Pengguna memilih satu metode pengambilan gambar melalui kamera atau galeri  4. Pengguna menekan *button next*  5. Sistem menampilkan halaman *cropping image*  6. Pengguna melalukan *cropping image*  6. Sistem memproses image sesuai ukuran yang yang telah dipilih pengguna  7. Sistem menampilkan gambar hasil *cropping image* |
| Post-Kondisi | Pengguna berhasil mendapatkan gambar yang siap untuk di kirim ke calrifai |
| Alternatif | 1. Jika pengguna memilih mengambil gambar melalui kamera maka sistem akan menampilkan *camera screen*  2. Jika pengguna memilih mengambil gambar melalui galeri maka sistem akan menampilkan *gallery screen* |

#### Use case Scenario Mendeteksi Penyakit

Tabel 4.7 *Use* *case Scenario* Mendeteksi Penyakit

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Deskripsi |
| Kode | F-SD-02 |
| Nama | Mendeteksi Penyakit |
| Aktor | Pengguna |
| Deskripsi | Pengguna memperoleh jenis penyakit dan cara penanganannya. |
| Pra-Kondisi | Pengguna telah mendapatkan gambar yang siap untuk dikirim |
| Tindakan | 1. Pengguna menekan tombol centang yang ada pada layar  2. Sistem melakukan pendeteksian penyakit pada tanaman dan menampilkan hasil nya berupa jenis penyakit, cara penanganan serta saran pemberian pestisida. |
| Post-Kondisi | Pengguna mendapatkan infromasi tentang jenis penyakit, cara penanganan serta saran pemberian pestisida. |
| Alternatif | - |

#### Use case Scenario Mengetahui Informasi Penyakit dan Pengendalian Penyakit

Tabel 4.8 Use case Scenario Mengetahui Informasi Penyakit dan Pengendalian Penyakit

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Deskripsi |
| Kode | F-SD-04 |
| Nama | Mengetahui Informasi Penyakit dan Pengendalian Penyakit |
| Aktor | Pengguna |
| Deskripsi | Pengguna memperoleh informasi tentang berbagai penyakit dan Pengendalian Penyakit |
| Pra-Kondisi | Pengguna berada pada halaman utama aplikasi |
| Tindakan | 1. Pengguna memiliha menu *home*  2. Sistem akan menampilkan berbagai informasi tentang penyakit pada tanaman cabai  3. Pengguna memilih salah satu penyakit  4. Sistem akan menampilkan detail informasi penyakit dan cara pengendaliannya ke layar |
| Post-Kondisi | Pengguna berhaisl memperoleh informasi penyakit dan cara pengendaliannya |
| Alternatif | - |

#### Use case Scenario Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi

Tabel 4.9 Use case Scenario Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi

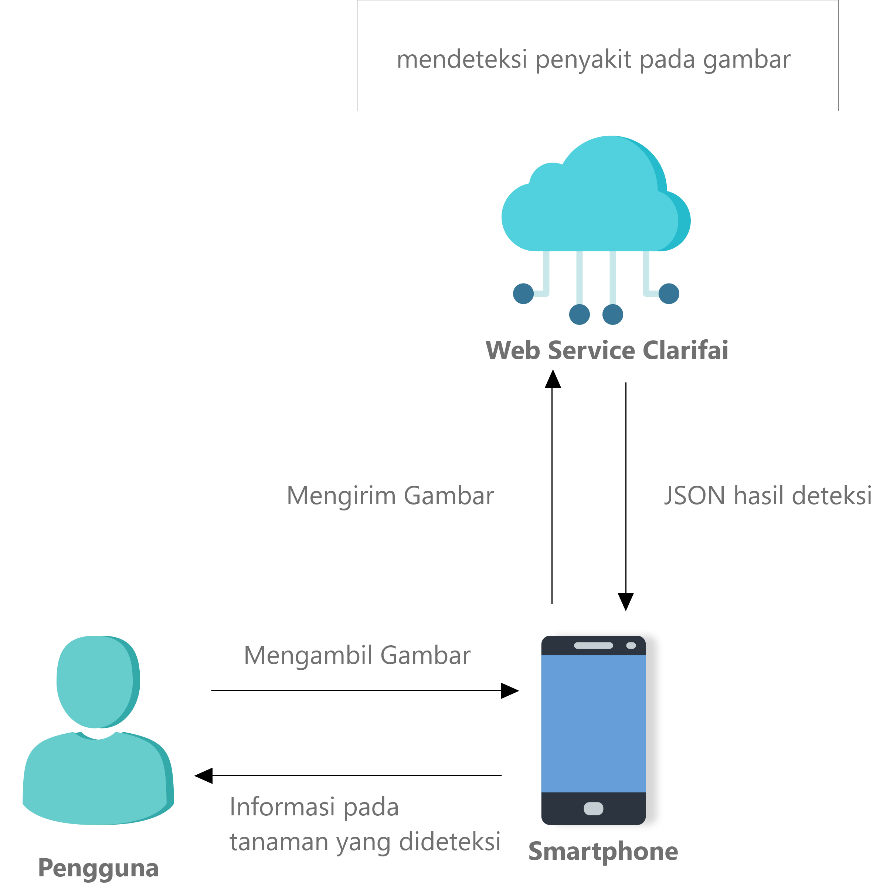
|  |  |
| --- | --- |
| Item | Deskripsi |
| Kode | F-SD-05 |
| Nama | Mengetahui riwayat gambar yang telah dideteksi |
| Aktor | Pengguna |
| Deskripsi | Pengguna memperoleh informasi tentang riwayat gambar yang tekah dideteksi |
| Pra-Kondisi | Pengguna berada pada halaman utama aplikasi |
| Tindakan | 1. Pengguna memiliha menu riwayat  2. Sistem akan menampilkan daftar gambar riwayat yang pernah dideteksi  3. Pengguna memilih salah satu riwayat  4. Sistem akan menampilkan detail riwayat berupa informasi penyakit dan cara pengendaliannya ke layar |
| Post-Kondisi | Pengguna berhaisl memperoleh informasi riwayat penyakit yang pernah dideteksi |
| Alternatif | - |

# PERANCANGAN

Pada bab ini dilakukan pembahasan mengenai rancangan aplikasi *DiSnap* berbasis Android. Perancangan tersebut terdiri dari perancangan arsitekut sistem, activity diagram, sequence diagram, class diagram, perancangan basis data, perancangan antarmuka penggun dan perancangan algoritme.

## Kebutuhan Arsitektur Sistem

Pada Gambar 5.1 pengguna mengambil gambar menggunakan smartphone. Gambar yang diambil dapat berasal dari kamera ataupun dari galeri yang ada pada smartphone. Selanjutnya setelah dilakukan pengambilan gambar, sistem akan meminta penggun untuk memotong gambar dengan tujuan memfouskan terhadap bagian gambar yang ingin dideteksi sebelumnya akhirnya gambar dikirim ke Web Service Clarifai. Setelah prose mengirim gambar, maka dilakukan prose pendeteksian penyakit pada tanaman melalui gambar yang dikirimkan. Setelah proses analisis gambar selesain maka hasil nya akan dikirim kembali ke smartphone pengguna dengan format JSON. Data dalam format JSON tersebut kemudian dikelola untuk dioleh menjadi informasi yang akan disampaikan kepada pengguna.



Gambar 5.1 Arsitektur Sistem

## Perancangan *Activity Diagram*

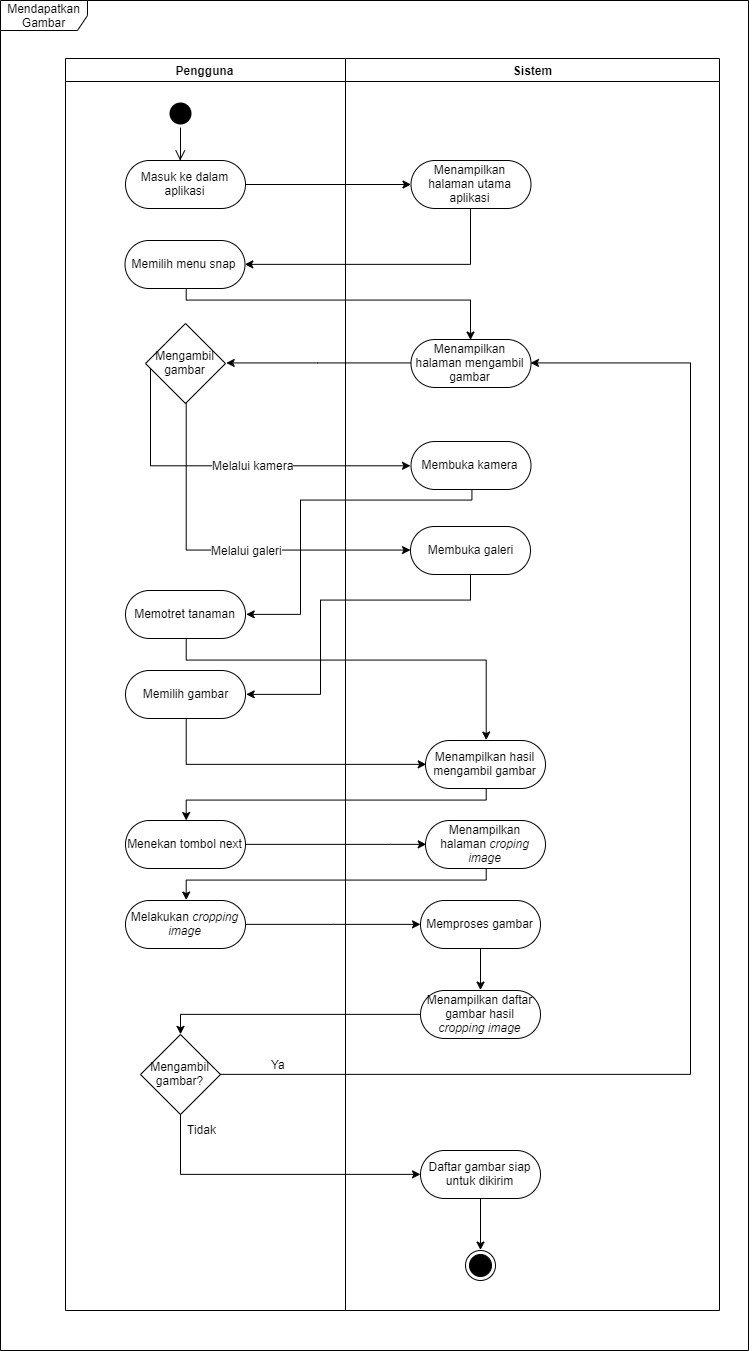
Pada tahap ini dilakukan perancangan *activity diagram* dari use case yang telah dibuat untuk memudahkan dalam mengetahui workflow dari setiap *use case* yang ada. Hasil dari perancangan activity diagram dapat dilihat dari xxxxxx.

### *Activity Diagram* Mengambil Gambar

Pada Gambar 5.2 terdapat *activity diagram* mengambil gambar yang berisi alur pengguna melakukan pengambilan gambar baik itu melalui kamera ataupun galeri. Aktifitas Pengguna dimulai dari pengguna masuk berada pada halaman menu utama aplikasi. Selanjutnya pengguna memilih menu *snap* dan sistem akan menampilkan halaman snap kepada pengguna. Pada halaman snap penggun diberikan dua pilihan untuk dapat mengambil gambar melalui kamera ataupun galeri.

Apabila pengguna mengambil gambar melalui kamera maka sistem akan membuka kamera pada aplikasi, sedangkan apabila pengguna memilih mengambil gambar melalui galeri maka sistem akan membuka galeri yang ada pada *smartphone* pengguna*.* Setelah memilih atau mengambil gambar maka gambar akan tampil pada halaman snap. Dan siap untuk dilakukan proses *cropping image.*

Setelah proses *cropping image* selesai, pengguna diberikan pilihan untuk mendapatkan gambar lagi atau tidak. Jika pengguna memilih untuk mendapatkan gambar lagi, maka akan dilakukan proses looping kembali ketika pengguna memilih untuk mendapatkan gambar melalui kamera atau galeri. Apabila pengguna memilih tidak, maka sistem akan siap untuk memulai proses selanjutnya.



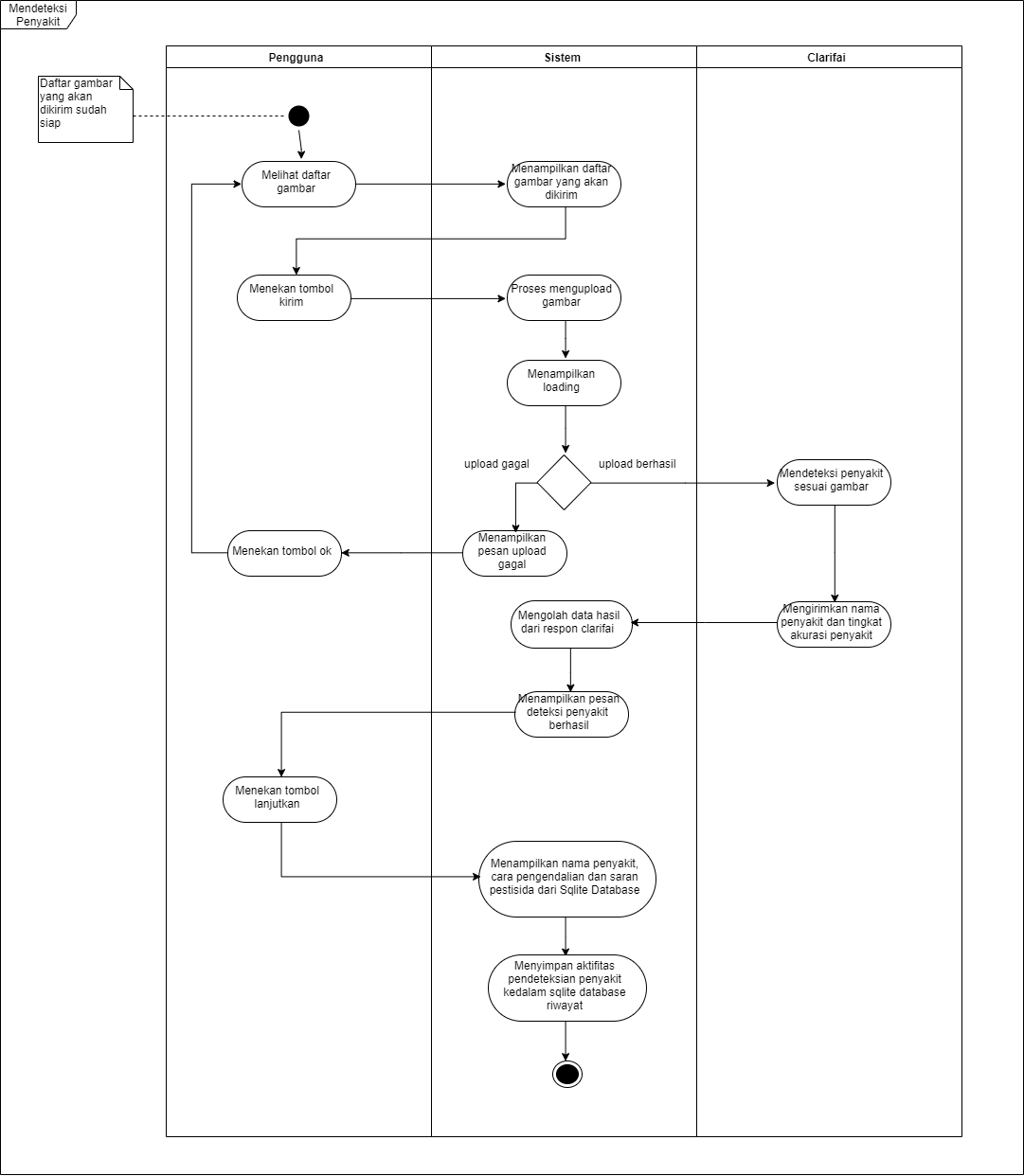
Gambar 5.2 *Activity Diagram* Mengambil Gambar

### *Activity Diagram* Mendeteksi Penyakit

Pada Gambar 5.3, daftar gambar yang akan dikirim oleh pengguna sudah siap untuk dikirim. Selanjutnya pengguna menekan tombol kirim kemudian terjadi proses mengupload gambar seperti yang terdapat pada Gambar 5.3. Sementara dilakukan proses menguplad, maka sistem menampilkan proses *loading* kepada pengguna. Apabila proses upload gambar gagal maka sistem menampilkan pesan upload gagal kepada pengguna dan terjadi proses *looping* yaitu pengguna kembali kepada halaman melihat daftar gambar yang akan dikirim.

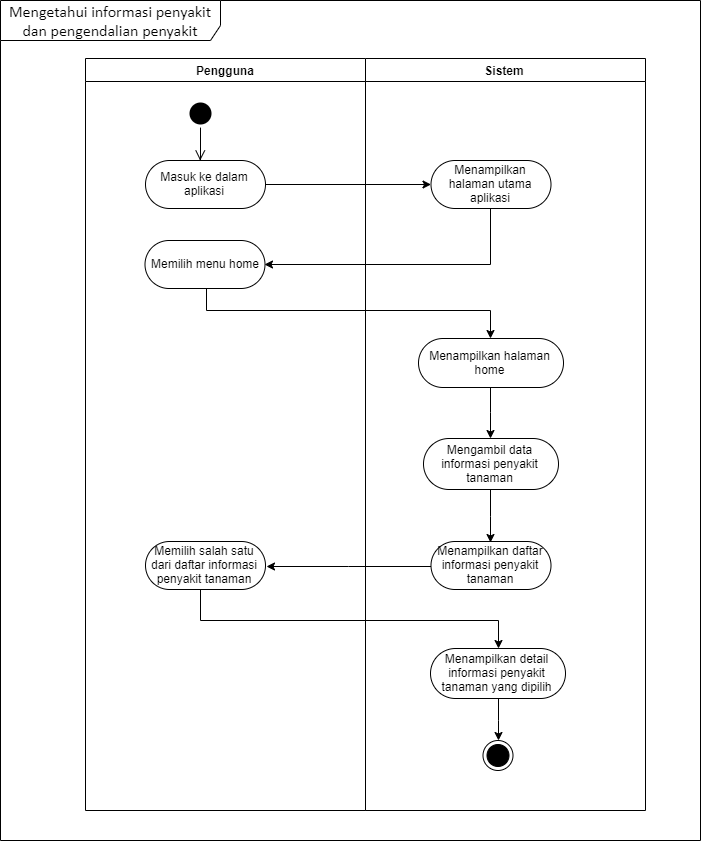
Jika gambar berhasil dikirim ke clarifai maka pada web service clarifai dilakukan pendeteksian penyakit terhadap gambar yang telah di upload. Sebelumnya peneliti telah melakukan *training model* terhadap gambar-gambar tanaman cabai yang terkena penyakit. Setelah proses *training model* selesai dilakukan, web service clarifai memberikan sebuah API yang dapat dipakai oleh peneliti.

Setelah proses pendeteksian selesai dilakukan maka web service clarifai akan memberikan hasil berupa data nama penyakit dengan format JSON yang kemudian diterima oleh sistem untuk dikelola dan digunakan untuk memanggil data cara pengendalian dan saran pemberian pestisida yang tersimpan di dalam sqlite database sesuai penyakit yang ada. Setelah data siap ditampilkan, maka sistem menampilkan pesan kepada pengguna bahwa proses deteksi berhasil. Kemudian pengguna menekan tombol lanjutkan. Kemudian sistem mulai menampilkan nama penyakit, cara penangan, dan saran pemberian pestisida terhadap pengguna. Selanjutnya sistem menyimpan riwayat hasil aktifitas mendeteksi penyakit di sqlite database yang nanti akan diakases kembali pada fitur riwayat.

Gambar 5.3 *Activity Diagram* Mendeteksi Gambar

### *Activity Diagram* Mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit

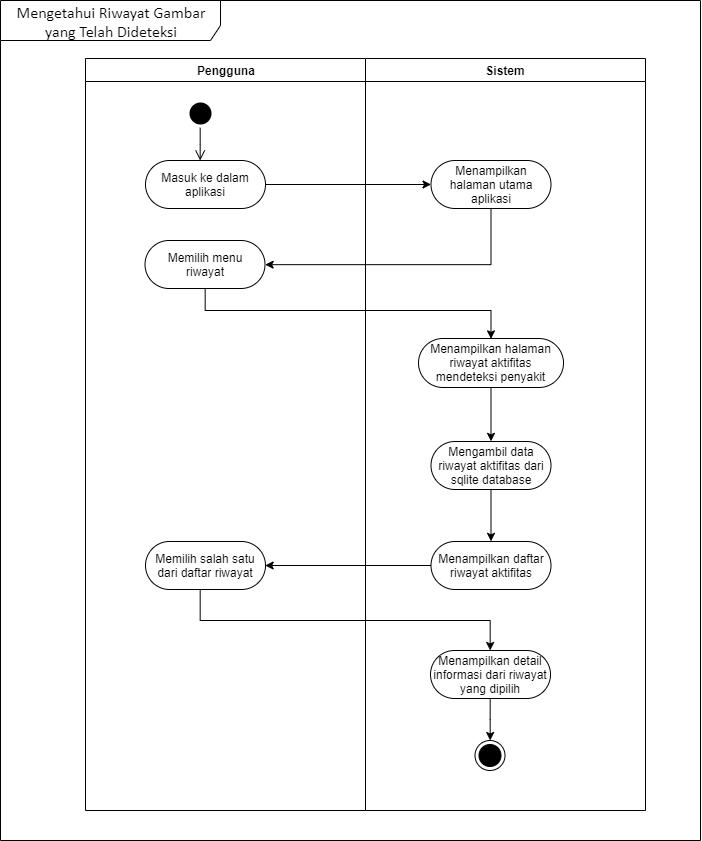
Pada Gambar 5.4 pengguna masuk kedalam aplikasi kemudian sistem menampilkan halaman utama aplikasi. Selanjutnya pengguna memilih menu home dan sistem menampilkan halaman home. Kemudian sistem akan mengambil data informasi penyakit dari sqlite database yang selanjutnya sistem menampilkan daftar informasi penyakit kepada pengguna. Setelah itu pengguna memilih satu dari daftar informasi penyakit yang ada yang kemudian sistem akan menampilkan detail nya kepada pengguna.



Gambar 5.4 *Activity* *diagram* Mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit

### *Activity Diagram* Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi

Pada Gambar 5.5 pengguna masuk kedalam menu utama aplikasi dan sistem menampilkan menu utama dalam aplikasi. Selanjutnya pengguna memilih menu riwayat dan kemudian sistem menampilkan halaman riwayat aktifitas mendeteksi. Sistem mengambil data riwayat aktifitas dari sqlite database. Setelah data telah diakses, sistem kemudian menampilkan daftar riwayat. Setelah itu pengguna memilih salah satu dari daftar riwayat yang kemudian sistem menampilkan informasi sesuai riwayat yang dipilih.



Gambar 5.5 Gambar *Activity diagram* Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi

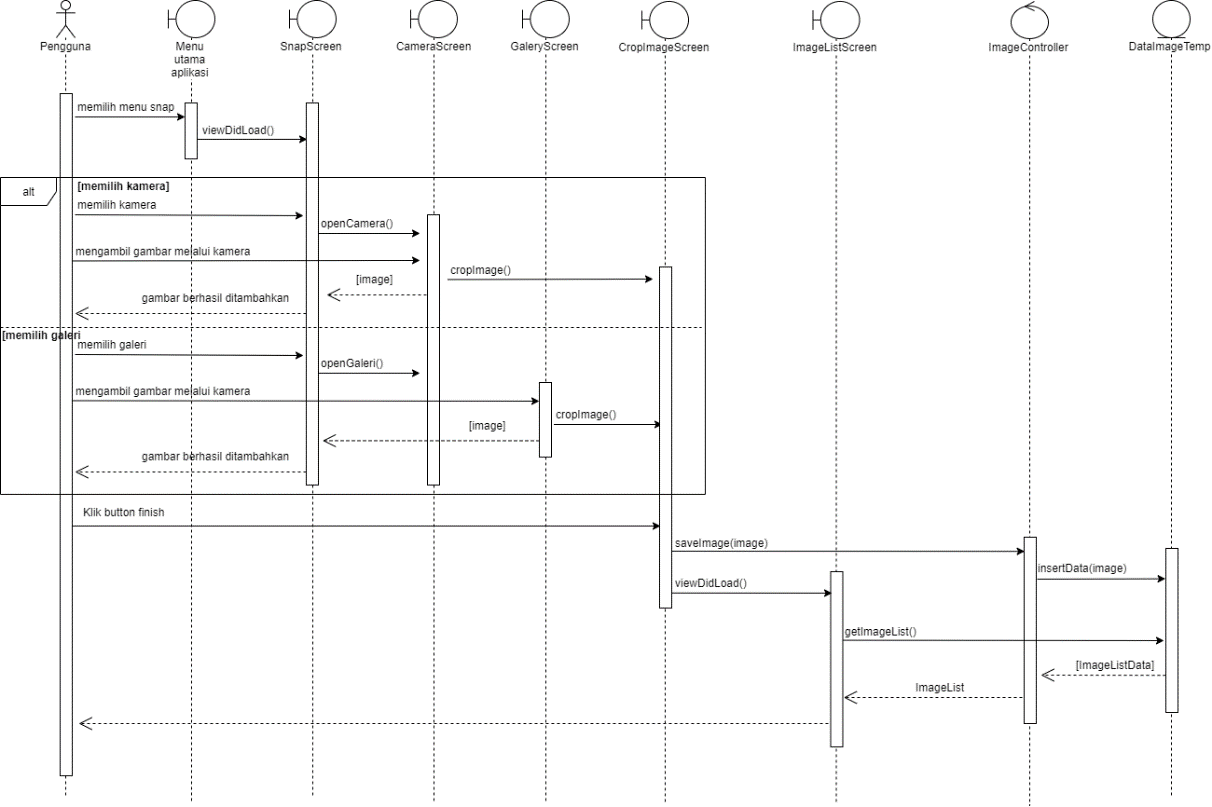
## Perancangan *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* adalah diagram yang menggambarkan aktivitas dan interaksi antar komponen secara berurutan. Semua komponen yang ada pada *sequence diagram* merupakan hasil dari analisis dan identifikasi dari kebutuhan serta *usecase scenario* yang ada pada tahap analisis kebutuhan sebelumnya.

### *Sequence Diagram* Mendapatkan Gambar

Pada Gambar 5.6 pengguna memilih menu snap pada MenuUtamaAplikasi selanjutnya dipanggil method viewDidLoad() pada SnapScreen. Kemudia muncul tampilan terhadap pengguna untuk memilih mengambil gambar menggunakan kamera atau galeri dalam *frame alternative*. Apabil pengguna memilih mengambil gambar menggunakan kamera maka SnapScreen akan memanggil method openCamera() untuk membuka CameraScreen. Setelah mengambil gambar melalui kamera maka selanjutnya memanggil method cropImage() yang ada pada CropImageScreen.

Apabila pengguna memilih untuk mengambil gambar melalui galeri maka SnapScreen akan memanggil openGalery pada GaleryScreen. Setelah pengguna mengambil gambar melalui galeri maka pengguna melakukan *cropping image*. Ketika setelah berhasil mengambil gambar dari kamera ataupun galeri, selanjutnya menekan button finish pada *CropImageScreen*. Selanjutnya CropImageScreen memangil method saveImage(image) pada ImageController dimana gambar akan disimpan pada Entitas DataImageTemp. Setelah berhasil menyimpan, CropImageScreen memanggil method viewDidLoad() untuk memanggil ImageListScreen. Kemudian ImageListScreen memanggil method getImageList() pada DataImageTemp untuk mendapatkan data daftar gambar.

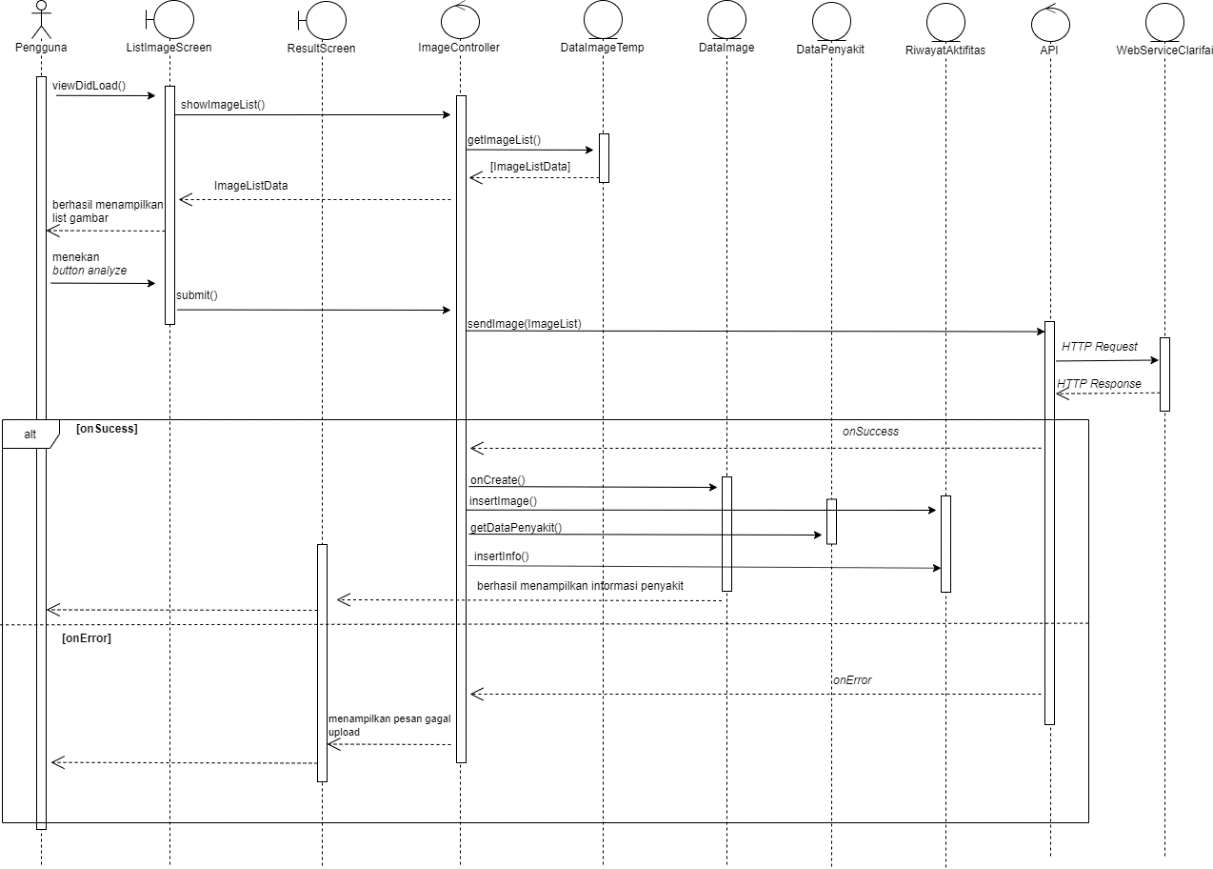


Gambar 5.6 *Sequence* diagram Mendapatkan gambar

### *Sequence Diagram* Mendeteksi Penyakit

Pada Gambar 5.7, pengguna sudah berada pada ListImageScreen. Kemudian memanggil method showImageList() pada ImageController dilanjutkan dengan memanggil getImageList() pada DataImageTemp. Hasil nya berupa nilai kebalian ImageListData. Kemudian menampilkan data tersebut kepada pengguna. Selanjutnya pengguna menekan *button analyze* dan ListImageScreen memanggil method submit pada ImageController dilanjutkan dengan memanggil sendImageList() pada API. Dilakukan HTTP *Request* pada WebServiceClarifai dan mengembalikan nilai berupa HTTP *Response*.

Jika nilai kembalian adalah sukses maka dipanggil method onCreate() pada DataImage dan kemudian memanggil insertImage untuk dimasukan kedalam entitas RiwayatAktifitas. Setelah itu dipanggil method getDataPenyakit pada entitas DataPenyakit dan dipanggil juga method insertInfo() kedalam entitas RiwayatAktifitas. Kemudian sistem menampilkan informasi penyakit, cara penaggulangan , dan pemberian pestisida. Akan tetapi jika respon dari WebServiceClarifai adalah gagal, maka sistem akan menampilkan pesan gagal menganalisis pada pengguna.

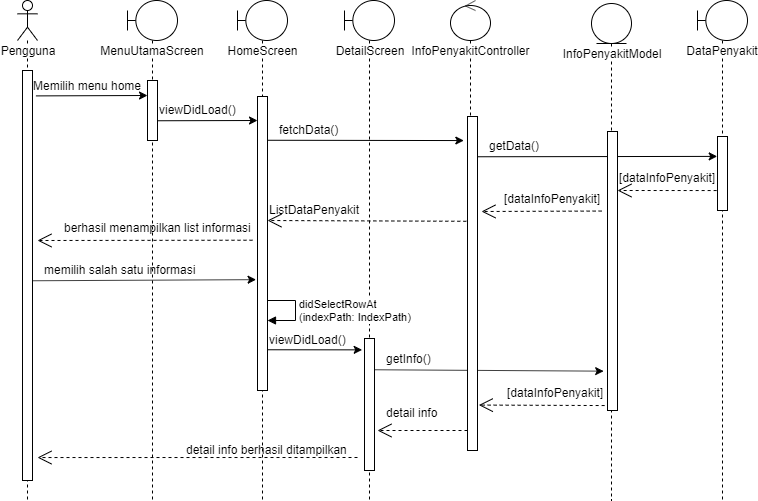


Gambar 5.7 Sequence diagram Mendeteksi penyakit

### *Sequence Diagram* Mengetahui Informasi penyakit dan pengendalian Penyakit

Pada Gambar 5.8 pengguna memilih MenuUtamaScreen yang selanutnya memanggil method viewDidLoad() pada HomeScreen. Dilanjutkan dengan pemanggilan method fethData() pada InfoPenyakitController untuk mendapatkan data penyakit dari entitas DataPenyakit melalui method getData(). Dengan nilai kembalian yaitu dataInfoPenyakit maka data tersebut diolah menjadi list data penyakit yang dapat dilihat oleh pengguna.

Selanjutnya pengguna memilih salah satu informasi dari data daftar informasi penyakit cabai yang ada. Kemudian memanggil method didSelectRowAt(indexPath:indexPath) untuk menampilkan detail informasi mengenai penyakit pada tanaman cabai kepada pengguna.

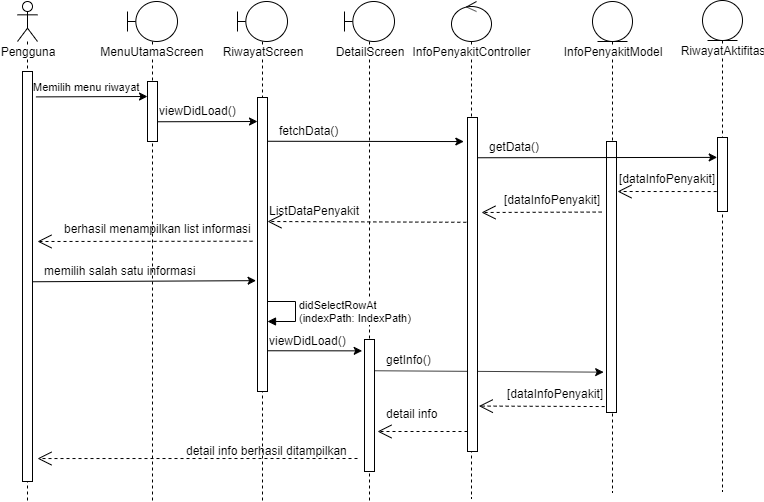


Gambar 5.8 *Sequence diagram* Mengetahui Informasi penyakit dan pengendalian Penyakit

### *Sequence Diagram* Mengetahui Riwayat Gambar yang Telah Dideteksi

Pada Gambar 5.9 pengguna memilih MenuUtamaScreen yang selanutnya memanggil method viewDidLoad() pada RiwayatScreen. Dilanjutkan dengan pemanggilan method fethData() pada InfoPenyakitController untuk mendapatkan data penyakit dari entitas RiwayatAktifitas melalui method getData(). Dengan nilai kembalian yaitu dataInfoPenyakit maka data tersebut diolah menjad list data penyakit yang dapat dilihat oleh pengguna.

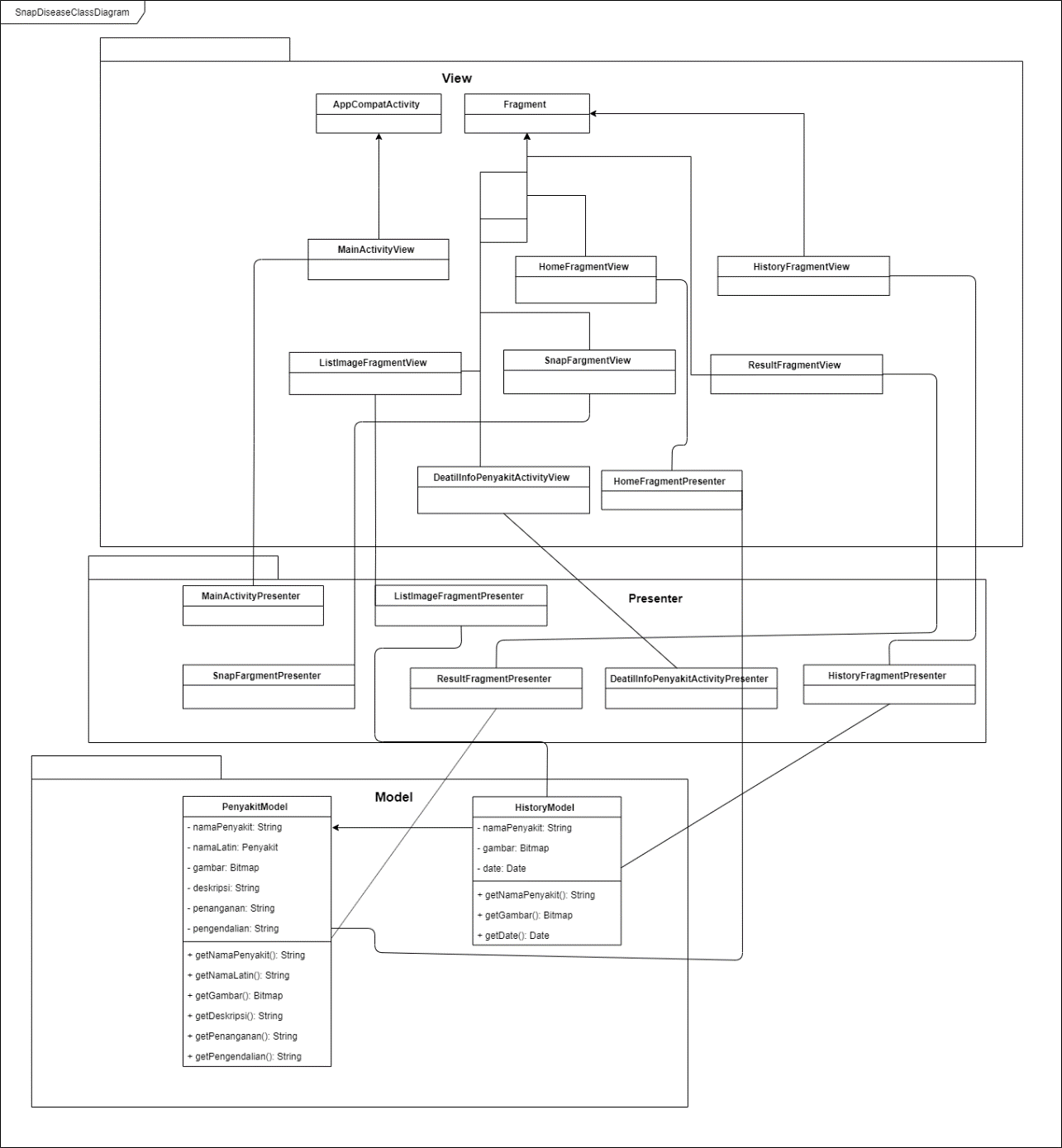
Selanjutnya pengguna memilih salah satu informasi dari data daftar informasi penyakit cabai yang ada. Kemudian memanggil method didSelectRowAt(indexPath:indexPath) untuk menampilkan detail informasi mengenai penyakit pada tanaman cabai kepada pengguna.



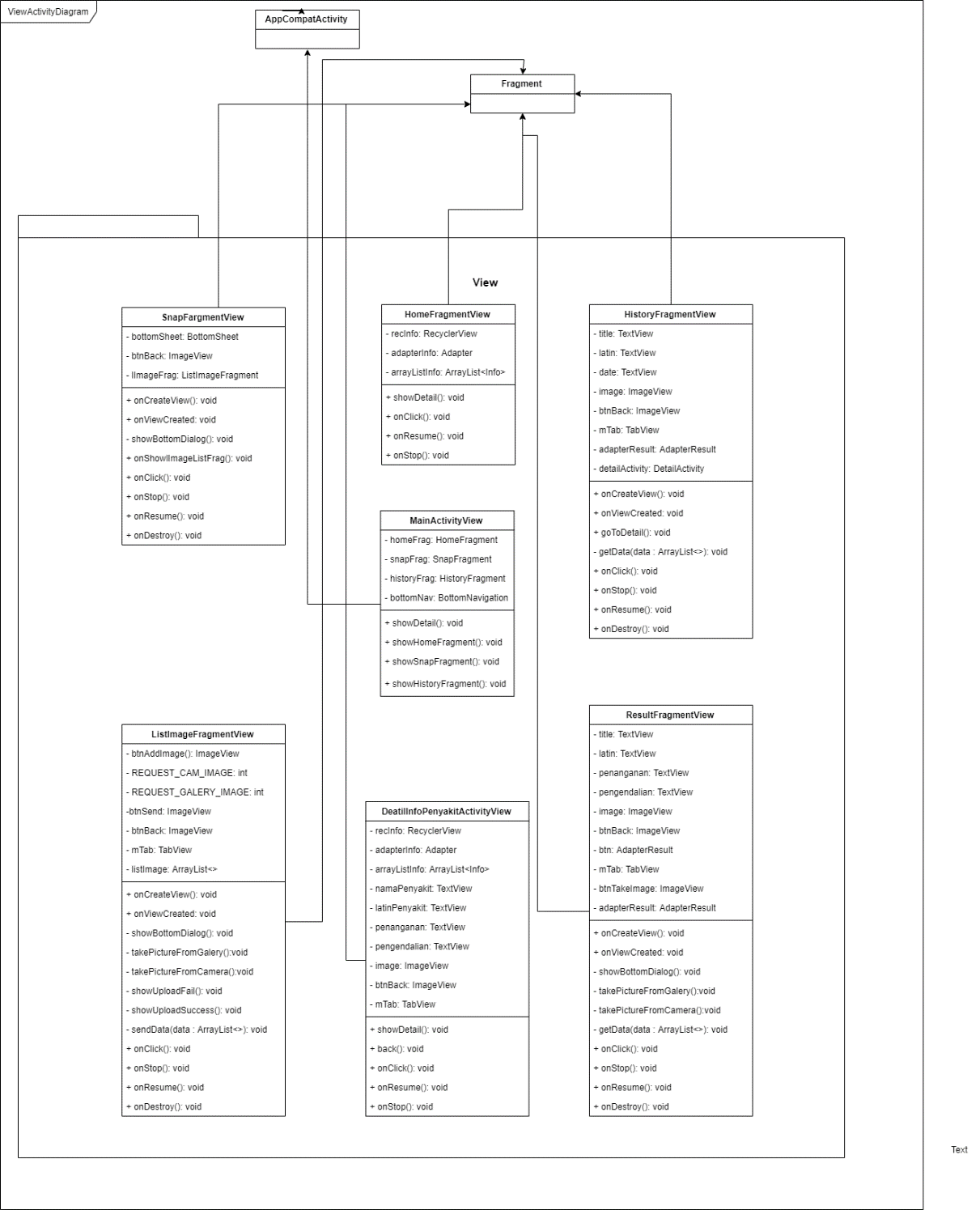
Gambar 5.9 *Sequence diagram* Mengetahui riwayat gambar yang telah dideteksi

## Perancangan *Class Diagram*

Pada bagian perancangan class diagram dijelaskan struktur dari sistem aplikasi DiSnap. Dikarenakan pada sistem menggunakan arsitektur MVP maka terdapat tiga package utama yaitu, *Model*, *View*, dam *Presenter* yang dimana tiap-tiap package memuat kelas-kelas sesuai fungsinya masing-masing. Kelas-kelas yang satu dengan yang lain saling berhubungan untuk menjalankan fungsionalitas tertentu. Pada bagian ini tidak akan dimasukkan iterasi hanya dimasukkan hasil akhir dari kebutuhan pengguna. Iterasi hanya dilakukan pada pembuatan perancangan antarmuka pada tahap selanjutnya. Pada Gambar 5.10 menunjukkan *class diagram DiSnap* dengan pengelompokan sesuai package pada karateristiknya masing-masing.

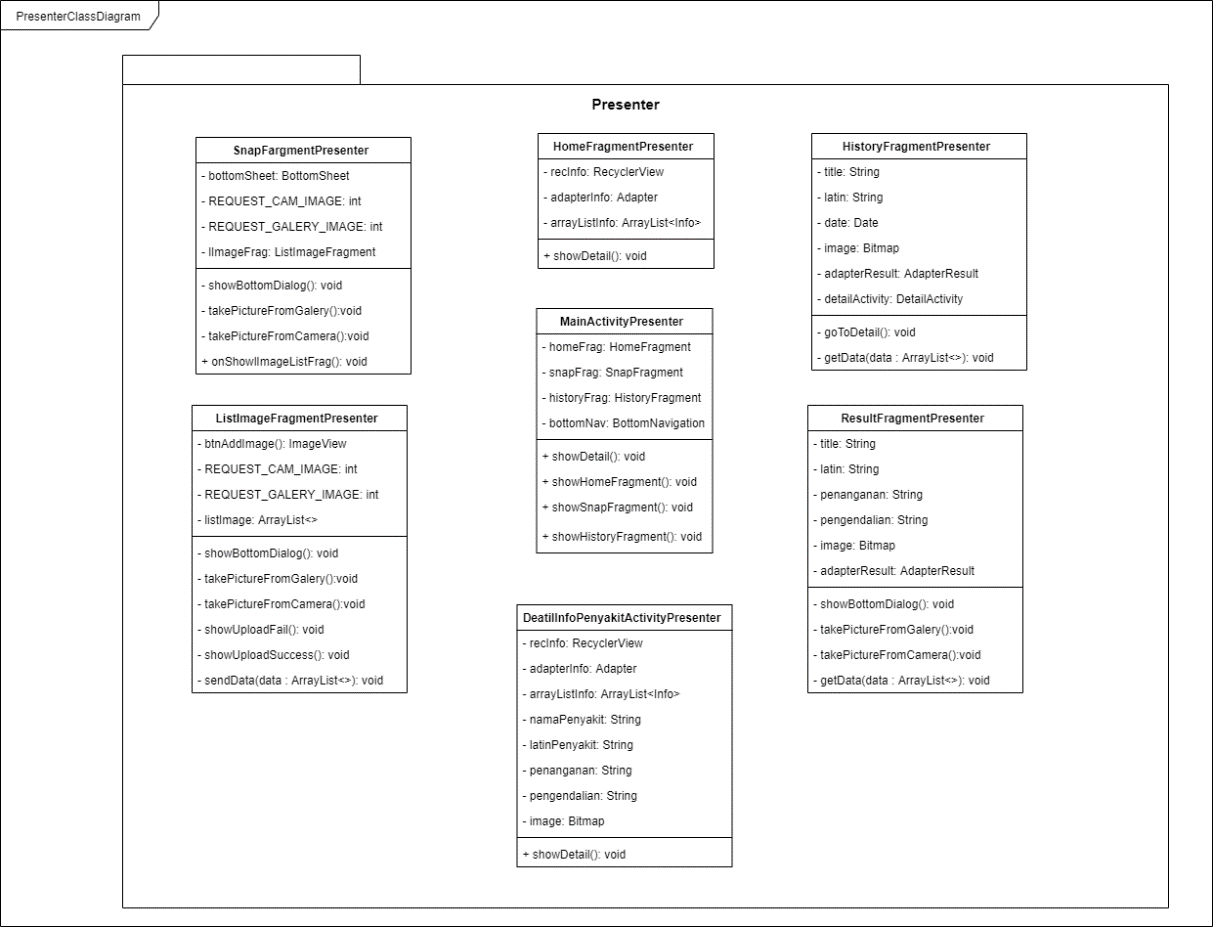


Gambar 5.10 *Class Diagram* DiSnap



Gambar 5.11 *Class Diagram Package View*

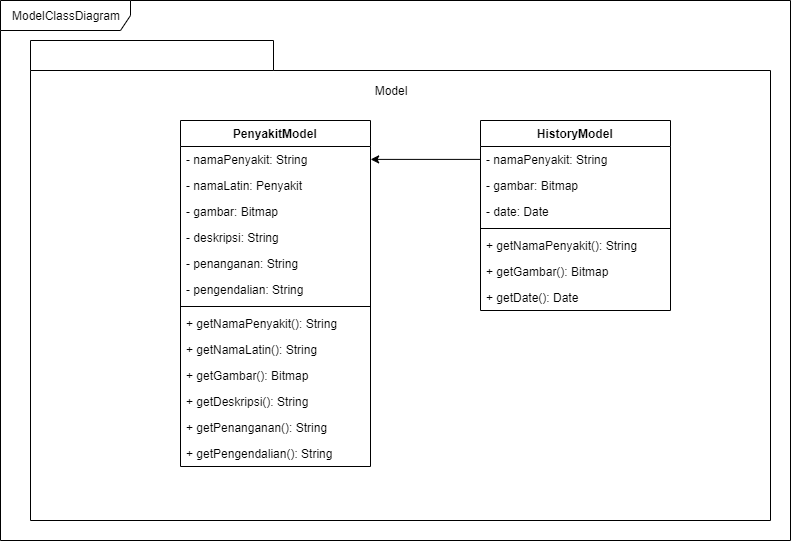
Pada Gambar 5.9 menunjukkan package view yang ada pada sistem terdapa beberapa kelas seperti MainActivty yang merupakan *Activity* dan MainActivtyView yaitu yang mengurusi tampilan pada halaman *MainActivity*. Adapun kelas lain seperti HomeActivityView yang mengurusin tampilan yang ada pada halaman *Home*, SnapFragmentView yang mengurusi tampilan ketika pengguna ingin menangambil mendapatkan gambar dari kamera ataupun galeri, HistoryFragmentView yang mengurusi tampilan pada halaman *History*.



Gambar 5.12 *Class Diagram Package Presenter*

Pada Gambar 5.12 terdapat beberapa *class Presenter* yang berfungsi untuk mengatur logic pada sistem yang berhubungan dengan data pada database ataupun model. Ada beberpa class Presenter seperti MainActivity Presenter, HomeFragmentPresenter, SnapFragmenPresenter, ListImagePresenter, ResultFragmentPresenter, dan DetailInfoPenyakitActivityFragment.

HomeFragmnetPresenter berfungsi untuk mengambil data info penyakit pada database berupa gambar dan nama penyakit untuk ditampilkan pada halaman utama. SnapFragmentPresenter digunakan untuk mengambil data berupa gambar dari hasil kamera ataupun galeri yang selanjutnya dimasukka kedalam database. ListImagePresenter digunakan untuk untuk mengambil dan membuat list gambar yang siap untuk dianalisis. Sedangkan DetailInfoPenyakitPresenter digunakan untuk mengambil data penyakit pada database untuk ditampilkan pada halaman detail penyakit.



Gambar 5.13 *Class Diagram Package Model*

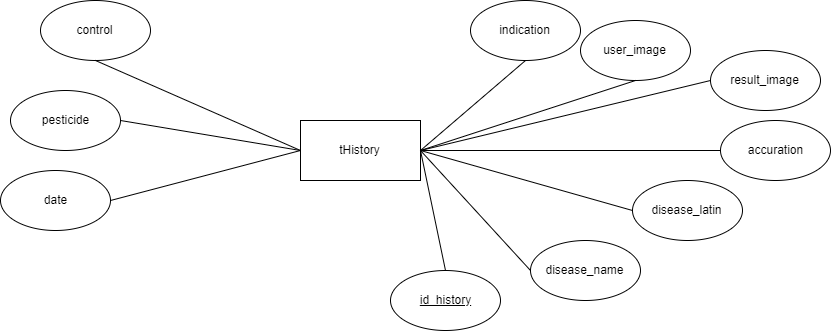
Pada Gambar 5.13 terdapat dua *class model* yaitu PenyakitModel dan HistoryModel. Pada class PenyakitModel terdapat beberapa atribut seperti namaPenyakit: String, namaLatin: String, gambar: Bitmap, deskripsi: String, penanganan: String, pengendalian: String. Kelas ini digunakan untuk membantu menyimpan dan mengolah data pada database serta membantu menampilkan info penyakit kepada pengguna. Sedangkan class HistoryModel digunakan untuk membantu mengolah data ketika pengguna selesai melakukan aktifitas menganalisis penyakit dan kelas ini berasosiasi dengan PenyakitModel.

## Perancangan Basis Data

Pada bagian membahas tentang perancangan basis data yang digunakan dalam proses implementasi sistem yang akan dibuat. Perancangan basis data terdiri dari perancangan ERD(*Entity Relationship Diagram*) dan tabel. Pada bagian ini tidak terdapat iterasi dikarenakan fungsionlitas sudah sesuai dengan pengguna. Iterasi terdapat pada perancangan antar muka berdasarkan temuan masalah yang ada.

### Perancangan ERD

Pada Gambar 5.14 menunjukkan ERD dari aplikasi Disesase Snap. Aplikasi ini memiliki satu entitas yaitu entitas tHistory. Entitas tHistory memiliki *primary key* yaitu id\_history. Antribut yang dimiliki oleh entitas tHistory dapat dilihat pada Gambar 5.14.



Gambar 5.14 Entity Relationship Diagram DiSnap

### Perancangan Tabel

**1. Tabel History**

Pada Tabel 5.1 berisi rancangan tabel basis data penyakit yang memiliki kolom sebanyak 7 (tujuh) kolom dan memiliki tipe data yang berbeda; seperti seperti integer, varchar. Panjang dari tipe data tersebut 11 hingga 255.

Nama tabel: tHistory

Nama kelas : History

Nama database : historydb

Pengguna Fungsi: Menyimpan data informasi penyakit

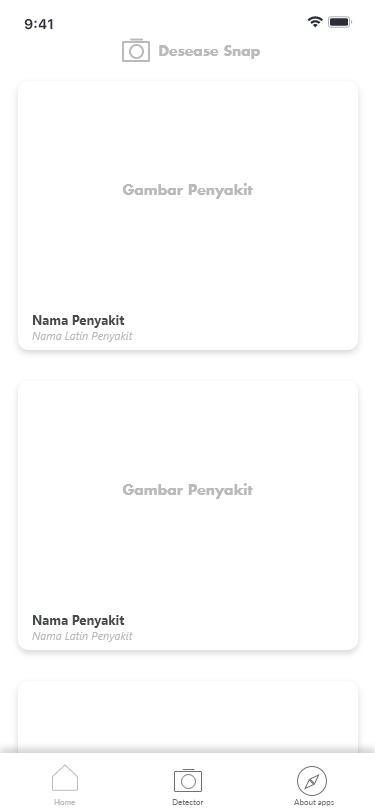
Tabel 5.1 Rancangan tabel basis data penyakit

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Kolom** | **Tipe Data** | **Panjang** | **Keterangan** |
| 1. | id | integer | 11 | *NOT NULL* |
| 2. | disease\_name | varchar | 255 | *NULL* |
| 3. | disease\_latin | varchar | 255 | *NOT NULL* |
| 4. | accuration | varchar | 255 | *NULL* |
| 5. | result\_image | varchar | 255 | *NULL* |
| 6. | user\_image | varchar | 255 | *NULL* |
| 7. | indication | varchar | 255 | *NULL* |
| 8. | control | varchar | 255 | *NULL* |
| 9. | pesticide | varchar | 255 | *NULL* |
| 10. | date | varchar | 255 | *NULL* |

## Perancangan Antarmuka Pengguna (Wireframe)

Perancangan antarmuka yang dilakukan pada aplikasi DiSnap untuk memberikan gambaran kepada peneliti untuk memudahkan dalam mengetahui tata letak dan tampilan pada aplikasi. Peneliti membuat perancangan antarmuka berupa *wireframe* dengan menggunakan Adobe XD. Wireframe yang dibuat ditunjukkan pada gambar dibawah ini mulai dari Gambar 5.12 sampai Gambar 5.22.

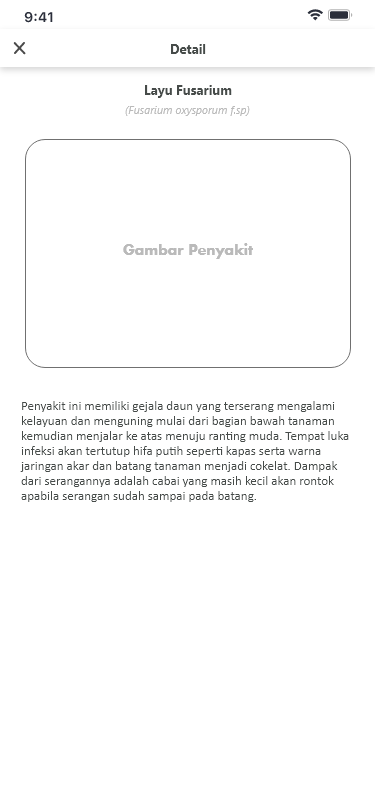
### Perancangan Antarmuka *Home*



Gambar 5.15 *Wireframe Home*

Pada Gambar 5.15 menunjukkan halama *home*. Pada halaman tersebut terdapat logo dari aplikasi serta nama aplikasi disebelah kanan logo. Terdapat menu navigasi yang disebut dengan bottom navigation yang memiliki 3 menu utama yaitu *home*, *snap*, dan *about apps*. Pada menu home disediakan list berupa informasi penyakit dalam bentuk *rounded radius card.* Ketika salah informasi diklik maka pengguna akan melihat detail informasi pada halaman detail.

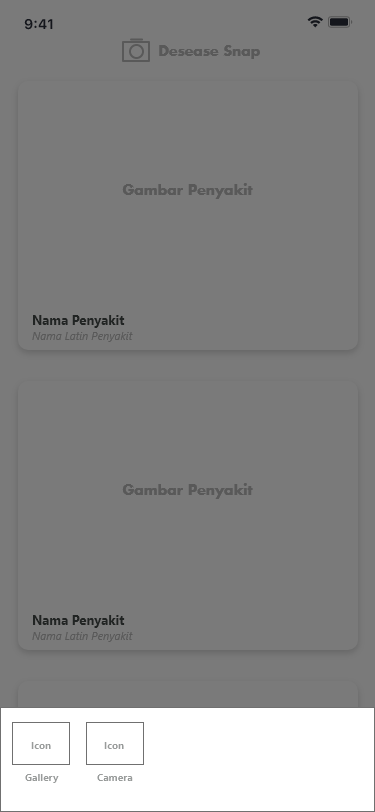
### Perancangan Antarmuka *Detail*



Gambar 5.16 *Wireframe Detail*

Pada Gambar 5.16 menunjukkan halaman *detail* pada informasi yang dipilih sebelumnya oleh pengguna pada menu *home*. Pada halaman detail terdapat appbar yang terdiri dari dari bagian yaitu *icon x letter* untuk membawa pengguna ke halaman *home*. Serta *textview* atau *title bar* dengan nama *Detail*. Pada bagian tengah atas terdapat dua textview secara vertical yaitu nama penyakit dan nama latin penyakit. Dibawah text tersebut terdapat *imageview* yaitu contoh gambar tanaman yang terkena penyakit. Dibagian bawah gambar merupakan keterangn berupa deksripsi dari penyakit.

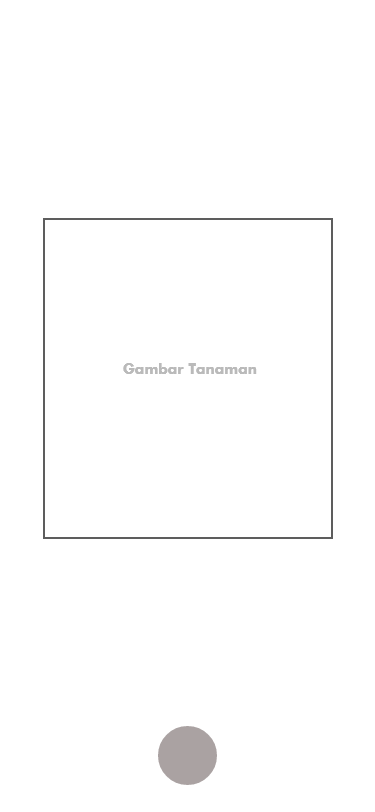
### Perancangan Antarmuka *Snap*



Gambar 5.17 Wireframe snap(bottomsheet)

Pada Gambar 5.17 menunjukkan halaman snap ketik menu snap pada menu utama bottom navigation view diklik oleh pengguna. Pada halaman ini sistem menampilkan duapilihan kepada pengguna untuk memilih mendapatkan gambar melalui kamera atau galeri.

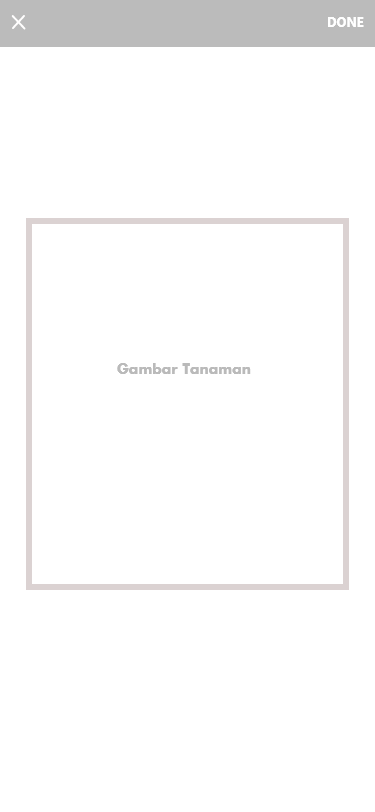
### Perancangan Antarmuka Camera



Gambar 5.18 Wireframe Camera

Pada Gambar 5.18 menunjukkan aktifitas mengambil gambar tanaman menggunakan kamera. Pada aktifitas ini pengguna dapa mengarahkan atau memfokuskan kamera pada kotak fokus yang telah tersedia yang selanjutnya dapat memudahkan aktifitas cropping image pada tahap selanjutnya setelah *button* lingkaran pada kamera ditekan.

### Perancangan Antarmuka *Cropping Image*



Gambar 5.19 *Wireframe Cropping Image*

Pada Gambar 5.19 menunjukkan halaman *cropping image* yaitu aktifitas pengguna untuk memfokuskan bagian tanaman cabai yang ingin dideteksi penyakitnya oleh penguna. Pada halaman ini pengguna dapat menggerakan persegi hitam yang menjadi fokus gambar yang ingin di potong.

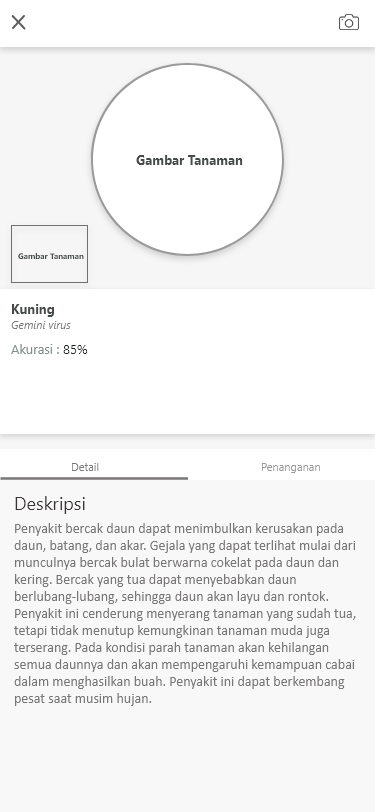
### Perancangan Antarmuka *List Image*



Gambar 5.20 *Wireframe List Image*

Pada Gambar 5.20 menunjukkan halaman *list image* yaitu daftar gambar hasil dari mendapatkan gambar melalui kamera atau galeri yang sudah di lakukan *image cropping*. Pada halaman terdapat *appbar* yang terdiri dari dua bagian yaitu *icon x* yang berguna untuk membatalkan aktifitas dan *button add image* untuk menambahkan gambar pada *list image*. Selanjutnya ada *button analize image* yang berfungsi untuk memulai aktifitas analisiss gambar yang ada pada list dengan mengirimkan gambar ke Webservice API Clarifai. Selain itu juga terdapat nomor pada setiap gambar untuk menginformasikan kepada pengguna jumlah gambar yang telah diambil.

### Perancangan Antarmuka *Result*

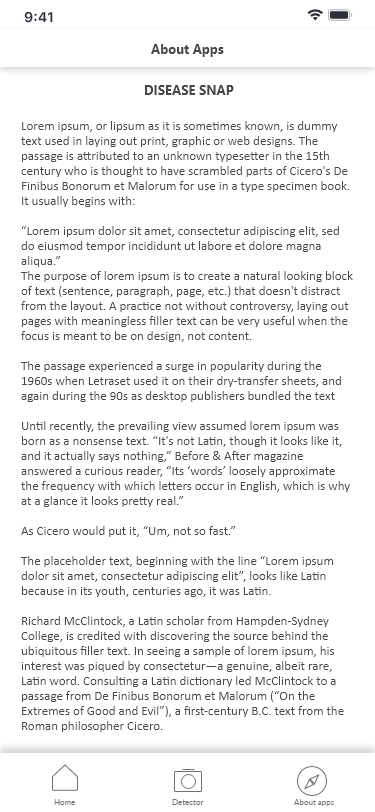


Gambar 5.21 *Wireframe Result*

Pada Gambar 5.21 menunjukkan halaman *result* yaitu halaman ketika hasil analisis gambar dari Webservie API Clarifai dikembalikan maka datanya akan diolah dan akan ditampilak kepada pengguna. Pada halaman terdapat *appbar* yang terdiri dari dua bagian yaitu *icon x* yang berguna untuk membatalkan aktifitas dan *icon camera* untuk memulai dari awal aktifitas mendeteksi penyakit. Selanjutnya terdapat ImgaeView dengan bentuk lingkaran yang isinya gambar tanaman yang terkena penyakit sesuai dengan namanya yang sesuai dengan database. Selain terdapat ImageView lain yang berbentuk kontak yang berisi salah satu gambar tanaman yang sudah diupload.

Pada bagian bawah terdapat 3 TextView yang berisi nama penyakit, nama latin penyakit dan tingkat rata-rata akurasi dari hasil deteksi. Pada halaman ini juga terdapat Tab yang memiliki dua bagian yaitu tab yang berisi deskripsi dari penyakit yang ada pada tanaman yang telah dideteksi dan pada tab kedua yaitu berisi tab penangan yaitu informasi yang ditunjukkan kepada pengguna sebagai panduan dalam menangani penyakit pada tanaman yang telah dideteksi.

### Perancangan Antarmuka *About Apps*



Gambar 5.22 *Wireframe About Apps*

Pada Gambar 5.22 menunjukkan halaman *about apps.* Halaman ini memberikan informasi pengguna terhadap aplikasi DiSnap. Pada halaman ini terdapat *appbar* yang berisi tulisan *About Apps.* Setelah itu dibawah appbat terdapat texview dengan tulisan *DiSnap* yang merupakan nama dari aplikasi yang dibuat oleh peneliti. Kemudian terdapat textview yang berisi keterangan dari aplikasi ini. Terdapat juga *bottom navigation view* sebagai navigasi utama aplikasi ini.

## Perancangan Antarmuka Pengguna (Wireframe) iterasi 1

Pada pengembangan aplikasi DiSnap ini terdapat iterasi dalam hal perancangan antarmuka pengguna. Hasil iterasi diperoleh dari walktrough aplikasi yang dilakukan oleh pengguna. Perancangan antarmuka pengguna iterasi 1 ini akan direpresentasikan oleh wireframe. Evaluasi dilakukan dengan melakukan persentasi dan pengecekkan secara langsung oleh expert pakar penyakit tanaman. Berikut daftar temuan masalah yang ditunjukkan pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Temuan masalah aplikasi DiSnap

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kode Masalah | Deskripsi Masalah | Saran Perbaikan |
| M1 | Tidak terdapat informasi pemberian pestisidan pada tab informasi penyakit | Menambah tab pestisida pada informasi penyakit |
| M2 | Tidak terdapat history pada menu utama | Mengganti menu about apps dengan menu history |

### Wireframe perbaikan tab informasi pestisida

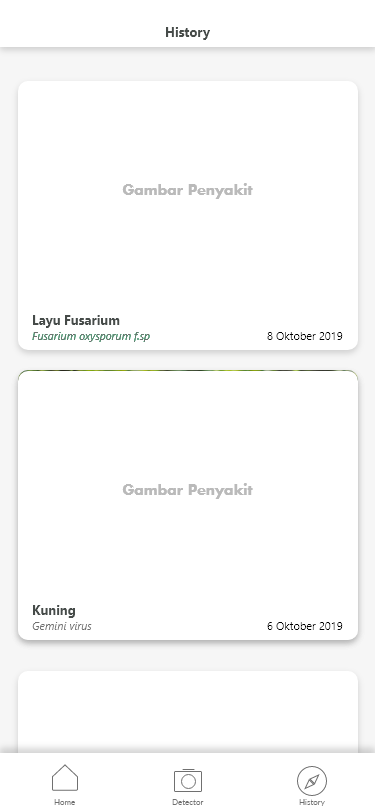
Permasalahan yang muncul adalah tidak adanya informasi mengenai pemberian pestisida yang cukup penting bagi pengguna. Maka dilakukan penambahan tan pestisida pada informasi penyakit. Wireframe terebut ditunjukkan pada Gambar 5.23.



Gambar 5.23 Wireframe perbaikan tab informasi penyakit

### Wireframe perbaikan mengganti menu *about apps*

Permasalahn yang ada adalah tidak terdapatnya menu history dan menu about apps tidak terlalu dibutuhkan oleh pengguna. Hasil dari perbaikan wireframe ditunjukkan pada Gambar 5.24



Gambar 5.24 Wireframe menu *history*

## Perancangan Algoritme

Peracangan algoritme pada aplikasi DiSnap digunakan untuk membantu mendeskripsikan alur logika dari program yang akan dibuat. Pada perancangan algoritme aplikasi DiSnap dipilih 3 fitur utama yaitu melihat informasi penyakit, mendapatkan gambar, dan mendeteksi gambar.

### Perancangan komponen melihat informasi penyakit

Pada Tabel 5.3 menunjukkan algoritme dari perancangan komponen melihat informasi. Pada algoritme ini pengguna menekan menu home, setelah itu sistem akan melakukan pengecekan. Jika pada database terdapat data informasi penyakit tanaman cabai makan sistem akan menampilkan list data informasinya. Jika tidak ada data pada databse maka sistem akan menampilkan informasi tidak ada data pada database.

Tabel 5.3 Algoritme perancangan komponen melihat informasi

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9 | START  Menekan menu home  IF(data tidak sama dengan null)  objek PenyakitModel memanggil fungsi fetchData  ELSE  swipeRefresh berjalan telah berhenti  Menampilkan halaman tidak ada data recylerview tidak ditampilkan  ENDIF  END |

### Perancangan komponen mendapatkan gambar

Pada Tabel 5.4 menunjukkan algoritme dari perancangan komponen mendapatkan gambar. Pada algoritme ini pengguna menekan menu snap pada menu utama. Kemudian sistem akan menampilkan bottomsheet yang menampilkan pilihan untuk mendapatkan gambar melalui camera atau galeri. Jika pengguna memilih kamera maka akan aplikasi akan membuka kamera jika pengguna memilih galeri maka aplikasi membuka galeri. Setelah pengguna mendapatkan gambar selanjutnya sistem membawa pengguna ke halaman cropping image untuk memotong gambar. Apabila sudah selesai pengguna menekan *button done* dan gambar akan masuk kedalam halaman ListImageFragment.

Tabel 5.4 Algoritme perancangan komponen mendapatkan gambar

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13 | START  Menekan menu snap  Memanggil bottomSheet  Memilih salah satu pilian camera atau gallery  IF(camera)  Membuka activity camera  ELSE  Membuka activity gallery  ENDIF  Membuka halaman crop image  Melakukan crop image  Menekan button done  END |

### Perancangan komponen mendeteksi gambar

Pada Tabel 5.5 menunjukkan algortme dari perancangan komponen mendeteksi gambar. Pada algoritme ini pengguna berada di halaman ListImageFragment. Pada halaman ini semua gambar yang akan dikirim sudah siap dan ketika pengguna menekan tombol analize image sistem akan melakukan pengecekan terhadap koneksi internet. Apabila ada koneksi internet maka sistem akan mengirimkan HTTP Request berupa post/upload dan menunggu respon hasil deteksi berupa nama penyakit dan tingkat akurasi yang nanti akan ditampilkan kepada pengguna. Apabila tidak terdapat koneksi internet, maka sistem akan menampilkan pesan tidak ada koneksi internet.

Tabel 5.5 Algortime perancangan komponen mendeteksi gambar

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14 | START  Memanggil semua gambar yang akan dikirm  Menekan tombol analize image  Memilih salah satu pilian camera atau gallery  IF(cek koneksi internet)  Mengirimkan gambar ke WebService API Clarifai  ELSE  Menampilkan tidak ada koneksi internet  ENDIF  Mendapatkan data  Mengolah data  Menampilkan halaman Result  Menampilkan informasi penyakit dan penangannya  END |

# IMPLEMENTASI

Pada tahap implementasi peneliti mulai melakukan pengembangan aplikasi DiSnap dengan berpedoman pada hasil perancangan yang telah dibuat. Dalam proses model *Prototyping,* maka peneliti sudah memuki tahap Implementasi. Pembahasan yang terdapat pada implementasi yaitu terdiri dari spesifikasi sistem, batasan implemetasi, implementasi kode program, dan implementasi antarmuka.

## Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem menjelaskan tentang informasi mengenai perangkat keras, perangkat lunak dan sistem operasi yang digunakan oleh tim dalam mengembangkan aplikasi.

## Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk pengembangan DiSnap ditujukkan pada Tabel 6.1.

Tabel 6.1 Spesifikasi perangkat keras komputer

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Komponen** | **Spesifikasi** |
| *System Model* | Asus X441U (14-inch, 2017, ) |
| *Processor* | 2 GHz Intel Core I3 |
| *Storage* | 500GB |
| *Memory* | 12 GB DDR4 |
| Grafis | Intel HD Graphics 520 |

Adapun spesifikasi dari perangkat keras smartphone mobile yang digunakan untuk proses implementasi dan proses pengujian menggunakan real me 2 dengan sistem operasi android Pie seperti yang ditunjukkan pada Tabel 6.2.

Tabel 6.2 Spesifikasi perangkat keras *smartphone mobile*

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Komponen** | **Spesifikasi** |
| *System Model* | Realme 2 |
| *Processor* | Qualcomm SDM450 Snapdragon 450 (14 nm) |
| *Storage* | 32 GB |
| *Memory* | 3 GB |
| Display | 720 x 1520 pixels |

## Spesifikasi Perangkat Lunak

Dalam mengembangkan aplikasi DiSnap dibutuhkan spesifikasi perangkat lunak yang mendukung proses dari pengembangan aplikasi yang dibangun. Adapun pada Tabel 6.3 menunjukkan spesifikasi dari perangkat lunak komputer, sedangkan pada Tabel 6.4 menunjukkan spesifikasi perangkat lunak dari *smartphone mobile*.

Tabel 6.3 Spesifikasi perangkat lunak komputer

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Komponen** | **Spesifikasi** |
| *Operating System* | Linux Mint 8, Windows 10 |
| *Programming Language* | Java |
| IDE (*Integrated Development Environment)* | Android Studio 3.5 |
| Perancangan Diagram | Draw.io |
| Editor Dokumentasi | Microsoft Word 2013 |

Tabel 6.4 Spesifikasi perangkat lunak *smartphone mobile*

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Komponen** | **Spesifikasi** |
| *Operating System* | Android versi 9.0 (Pie) |

## Batasan-batasan Implementasi

Pada pengembangannya aplikasi DiSnap memiliki beberapa batasan dalam proses implementasinya. Berikut beberapa batasan implementasi dari aplikasi DiSnap sebagai berikut:

1. Aplikasi DiSnap hanya dapat berjalan pada smartphone mobile dengan sistem operasi Android *minimal version* 6 (Marshamallow).
2. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *Integrated Development Environtment (IDE)* Android Studio 3.5 dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
3. Aplikasi memanfaatkan pihak ketiga yaitu Clarifai untuk proses identifikasi daun tanaman cabai.
4. Aplikasi memanfaatkan library Fast Android Networking versi 1.0.2 sebagai *Rest Client* pada Android
5. Untuk dapat menggunakan fitur mendeteksi penyakit dibutuhkan koneksi internet.

## Implementasi Basis Data

Basis data yang digunakan pada aplikasi pendeteksi penyakit pada tanaman cabai menggunakan teknologi clarifai yaitu hanya satu tabel yaitu tabel History. Berdasarkan pada pada xxx nama dari tabel nya adalah tHistory. Tabel tHistory memiliki 10 atribut yaitu id, disease\_name, disease\_latin, accuration, result\_image, result\_image, user\_image, indication, control, pesticide, dan date. Pada pengembangan aplikasi DiSnap, peneliti menggunakan libray room dari Google untuk mengelola database sqlite. Implementasi basis data aplikasi DiSnap dapat dilihat pada Tabel 6.5.

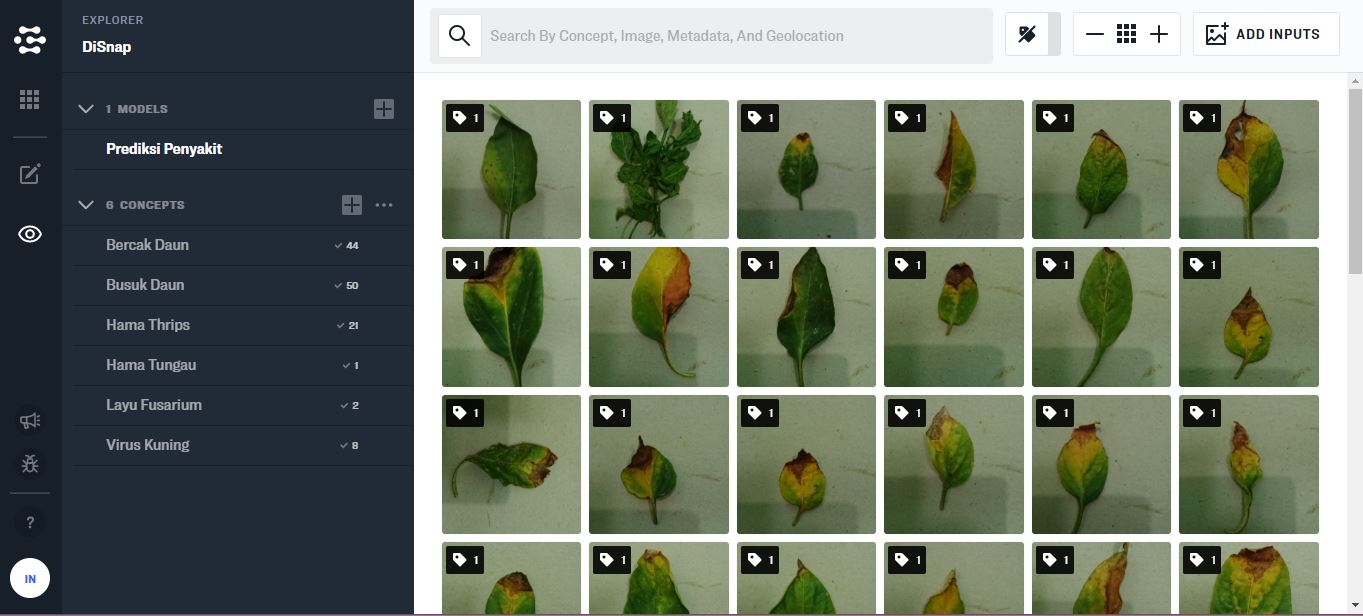
Tabel 6.5 Implementasi tabel tHistory

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Source code** |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32 | @Entity(tableName = "tHistory")  public class History implements Serializable{  @PrimaryKey(autoGenerate = true)  private int id;  @ColumnInfo(name = "disease\_name")  private String diseaseName;  @ColumnInfo(name = "disease\_latin")  private String diseaseLatin;  @ColumnInfo(name = "accuration")  private double accuration;  @ColumnInfo(name = "result\_image")  private String resultImage;  @ColumnInfo(name = "user\_image")  private String userImage;  @ColumnInfo(name = "indication")  private String indication;  @ColumnInfo(name = "control")  private String controling;  @ColumnInfo(name = "pesticide")  private String pesticide;  @ColumnInfo(name = "date")  private String date;  } |

## Implementasi Clarifai

### *Define*

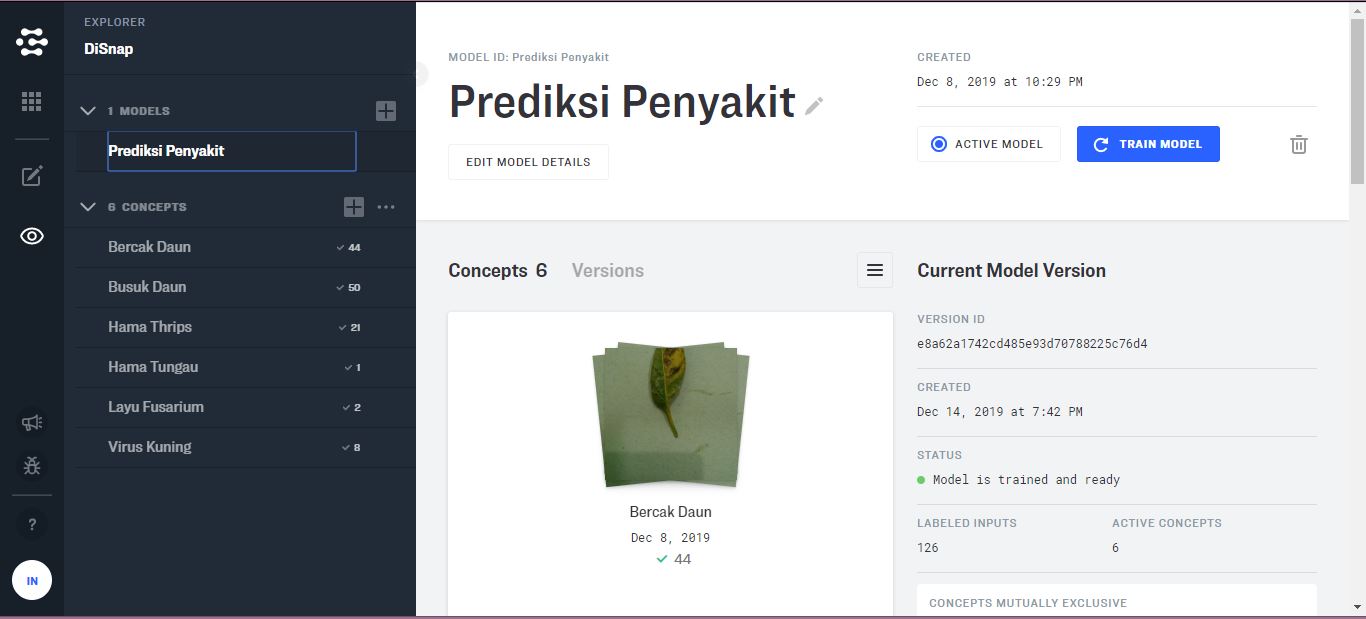
Pada tahap define dilakukan pembuatan concept dan pelabelan pada data gambar yang sudah di upload. Concept adalah label yang akan di sematkan pada setiap gambar. Pada penelitian ini concept merupakan nama penyakit pada tanaman cabai. Terdapat 6 concept yaitu Bercak Dau, Busuk Buah, Hama Thrips, Hama Tungau, Layu Fusarium, dan Virus Kuning. Implementasi tahap *define* ditunjukkan pada Gambar 6.1 Implementasi tahap *define*.



Gambar 6.1 Implementasi tahap *define*

### *Train*

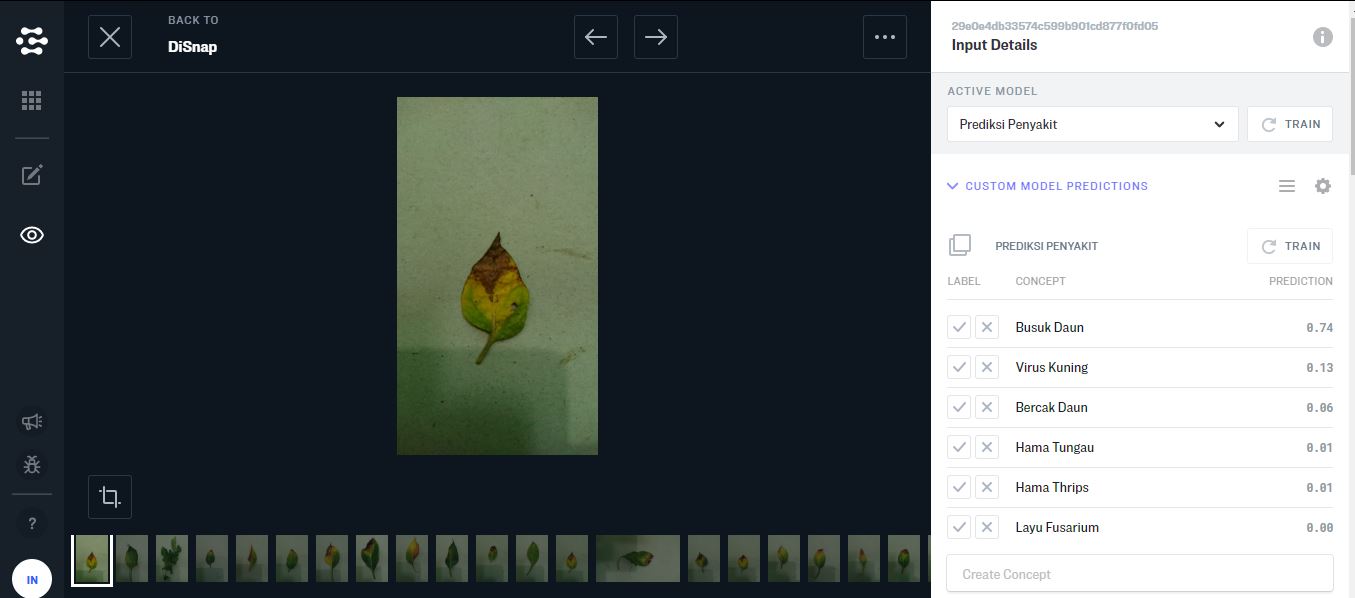
Pada tahap define terdapat button biru dengan nama *Train Model* yang berfungsi untuk melatih model dari gambar yang sudah disematkan pada setiap gambar berupa label dengan concept nama penyakit pada tanaman cabai. Setelah tombol *train model*. Maka model id : Prediksi Penyakit sudah dapat dipakai. Implementasi tahap train dapat dilihat pada Gambar 6.2.



Gambar 6.2 Implementasi tahap *train*

### *Recognize*

Pada tahap recognize dilakukan uji coba yaitu dengan mengupload sebuah gambar daun yang terkena penyakit. Makapada bagian kanan website akan muncul hasil prediksi beserta nilai dari setiap concept. Nilai terbesar adalah nilai yang mendekati satu dan terletak di urutan paling atas. Implementasi tahap recognize dapat dilihat pada Gambar 6.3.



Gambar 6.3 Implementasi tahap *recognize*

## Implementasi Algoritme

Implementasi algortime dilakukan berdasarkan hasil perancangan algoritme pada tahap sebelumnya. Algoritme yang akan diimplementasikan merupakan fungsi utama dari aplikasi Snap Disease. Fitur tersebut merupakan 3 fitur utama yaitu mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit, mendeteksi penyakit, dan riwayat deteksi.

### Implementasi algoritme mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit

Implementasi kode program pada method getData() berada pada class HomeFragmentPresenter, dimana kode program ini digunakan untuk mengambil data informasi penyakit berupa data json dengan nama disnap\_data.json pada folder assets. Untuk memanggil method getData() dilakukan instansiasi objek HomeFragmentPresenter pada HomeFragment, kemudian objek presenter tersebut memanggil method getData() dan kemudian diolah untuk dapat dikelola dan ditampilkan. Source code dari algoritma mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit dapat dilihat pada Tabel 6.6.

Nama Class : HomeFragmentPresenter

Nama Method : getData()

Tabel 6.6 *Source code* method getData() Class : HomeFragmentPresenter

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Source code** |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39  40  41  42  43  44 | public void getData(){  diseaseInfoModelArrayList = new ArrayList<>();  homeFragmentView.showProgress();  JSONLoader.with(this.context)  .fileName("disnap\_data.json")  .getAsJSONObject(new JSONObjectLoaderListener() {  @Override  public void onResponse(JSONObject response) {  homeFragmentView.hideProgress();  try {  JSONArray jsonArray = response.getJSONArray("hama");  for (int i = 0; i < jsonArray.length(); i++) {  String img = jsonArray.getJSONObject(i).getString("img");  String name = jsonArray.getJSONObject(i).getString("nama");  String latin = jsonArray.getJSONObject(i).getString("ilmiah");  String pesticide = jsonArray.getJSONObject(i).getString("pestisida");  String indication = jsonArray.getJSONObject(i).getString("gejala");  String control = jsonArray.getJSONObject(i).getString("pengendalian");  diseaseInfoModelArrayList.add(new DiseaseInfoModel(img, name, latin, pesticide, indication, control));  }  homeFragmentView.onGetData(diseaseInfoModelArrayList);  } catch (JSONException e) {  homeFragmentView.hideProgress();  Log.d("cekstatus", "gagalcatch");  e.printStackTrace();  }  }  @Override  public void onFailure(Exception error) {  homeFragmentView.hideProgress();  }  });  } |

Penjelasan dari source code method getData() Class : HomeFragmentPresenter ditunjukkan pada Tabel 6.7.

Tabel 6.7 Penjelasan *source code* method getData()

Class : HomeFragmentPresenter

|  |  |
| --- | --- |
| **Baris** | **Penjelasan** |
| 1  2  3  4-8  9  10-28  29  35-39 | Deklarasi method getData  Intansiasi objek diseaseInfoModelArrayList  Memanggil method showProgress()  Proses mendapatakan data dari file disnap\_data.json.  Memanggil method hideProgress()  Proses mengirim data dari presenter ke view data untuk diolah pada HomeFragment  *Handler catch* untuk menangani apabila proses didalam try tidak tereksekusi  Handler onFailure apabila pemanggilan data dari disnap\_data.json tidak terpanggil |

### Implementasi algoritme mendeteksi penyakit

Implementasi algoritme mendeteksi penyakit menggunakan method analyze image yang berada pada class AnalyzeActivityPresenter. Kode program ini digunakan untuk mengirimkan url yang berisi gambar penyakit yang sebelumnya telah di lakukan *image hosting* menggunakan layanan imgur. Setelah mendapatkan url gambar dari layanan imgur maka url gambar tersebut dimasukkan kedalam sebuah json objek untuk dijadikan parameter dalam *request* terhadap Clarifai API. Respon dari Clarifai API berupa json objek yang didalamannya terdapat beberapa informasi. Informasi yang diambil adalah informasi berupa nama penyakit dan akurasi dari hasil analisis gambar daun yang dideteksi. Implementasi kode program dari algoritme mendeteksi penyakit dapat dilihat pada Tabel 6.8.

Nama *Class* : AnalyzeActivityPresenter

Nama *Method* : analyzeImage(final String url)

Tabel 6.8 *Source code* method analyzeImage(String url)

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Source code** |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25  26  27  28  29  30  31  32  33  34  35  36  37  38  39  40  41  42  43  44  45  46  47  48  49  50  51  52  53  54  55  56  57  58  59  60  61  62  63  64  65  66  67  68  69  70  71  72 | public void analyzeImage(final String url) throws JSONException {  initiateDB();  AndroidNetworking.post(clarifaiAPI)  .setPriority(Priority.IMMEDIATE)  .addHeaders("Authorization", authClarifai)  .addHeaders("Content-Type", "application/json")  .addJSONObjectBody(this.getBody(url))  .build()  .getAsJSONObject(new JSONObjectRequestListener() {  @Override  public void onResponse(JSONObject response) {  detailResultAnalyzeActivityView.hideLoading();  try {  JSONArray jsonArray = response.getJSONArray("outputs");  JSONObject a = jsonArray.getJSONObject(0);  JSONObject b = a.getJSONObject("data");  JSONArray c = b.getJSONArray("concepts");  String name = c.getJSONObject(0).getString("name");  double value = c.getJSONObject(0).getDouble("value");  history = new History();  diseaseInfoModels = new ArrayList<>();  if (Rak.grab("dataPenyakit") == null){  }else {  Date date = Calendar.getInstance().getTime();  SimpleDateFormat df = new SimpleDateFormat("dd-MMM-yyyy");  String formattedDate = df.format(date);  diseaseInfoModels = Rak.grab("dataPenyakit");  history.setDiseaseName(name); history.setDiseaseLatin(diseaseInfoModels.get(getIndex(name)).getDiseaseLatin());  history.setAccuration(value);  history.setIndication(diseaseInfoModels.get(getIndex(name)).getIndication());  history.setControling(diseaseInfoModels.get(getIndex(name)).getControl());  history.setPesticide(diseaseInfoModels.get(getIndex(name)).getPesticide());  history.setResultImage(diseaseInfoModels.get(getIndex(name)).getDiseaseImage());  history.setUserImage(url);  history.setDate(formattedDate);  insertData(history);  historyArrayList = new ArrayList<>();  historyArrayList.add(history);  Rak.entry("resultAnalyze", historyArrayList); detailResultAnalyzeActivityView.analyzeStatus(true);  }  } catch (JSONException e) {  detailResultAnalyzeActivityView.hideLoading();  detailResultAnalyzeActivityView.analyzeStatus(false);  e.printStackTrace();  }  }  @Override  public void onError(ANError anError) {  detailResultAnalyzeActivityView.hideLoading(); detailResultAnalyzeActivityView.analyzeStatus(false);  }  });  } |

Penjelasan dari source code method analyzeImage(final String url) *Class* : AnalyzeActivityPresenter dapat diilhat pada

Tabel 6.9 Penjelasan source code method analyzeImage(String url) *Class* : *ListImagePresenter*

|  |  |
| --- | --- |
| **Baris** | **Penjelasan** |
| 1  2  3  6  9-11  12  13-18  19  20  22  25-51  53  54  55  56  57  59  61  62-70 | Deklarasi method analyzeImage dengan parameter String url  Pemanggilam method initiateDB() untuk inisialisasi room database  Pemanggilan method *post request* dari class Android Networking dengan parameter end point api clarifai.  Mengirimkan paket berupa json object dengan url gambar yang sebelumnya telah dilakukan hosting image menggunakan imgur.  Listener object ketika mendapat return value berupa JSON objek saat request berhasil  Pemanggilan method hideloading() untuk memberhentikan loading  Proses mendapatkan JSONArray dengan key concepts  Inisialisasi variabel name dengan tipe data String untuk menginputkan data nama penyakit.  Inisialisasi variabel value dengan tipe data double untuk menginputkan data akurasi deteksi.  Intansiasi objek History dengan history.  Instansiasi Arraylist dengan diseaseModel yang memiliki tipe data object History.  Proses memasukan data kedalam objek model.  Proses pemanggilan method insertData() dengan parameter History, method ini digunakan untuk melakukan insert data kedalam database sqlite.  Proses instansiasi objek ArrayList<History> dengan nama historyArrayList.  Proses memasukan objek history kedalam historyArrayList.  Proses input data kedalam penyimpanan sementara menggunakan library Rak.  Pemanggilan method analyzeStatus() dengan parameter bertipe data boolean untuk membantu membuka activity Result ketika niilai parameter bernilai string true.  *Catch exception.*  Pemanggilan method hideLoading() untuk menghentikan loading.  Proses memberhentikan loading dan error handling saat melakukan request. |

### Implementasi algoritme riwayat deteksi

Tabel 6.10 Source code method getDataFromDatabase()

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Source code** |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15 | public boolean getDataFromDatabase(){  initiateDB();  historyArrayList = new ArrayList<>();  historyArrayList.addAll(Arrays.asList(db.historyDAO().selectAllHistory()));  if (historyArrayList != null){  historyFragmentView.onGetDataSuccess(historyArrayList, historyArrayList.size());  return true;  }else {  historyFragmentView.onGetDataError("Get Data Error");  return false;  }  } |

Penjelasan dari source code method getDataFromDatabase() Class HistoryFragmentPresenter dapat dilihat pada xxx dibawah ini.

Tabel 6.11 Penjelasan source code method getDataFromDatabase() Class : HistoryFragmentPresenter

|  |  |
| --- | --- |
| **Baris** | **Penjelasan** |
| 1  2  3  5  7  12 | Deklarasi method getDataFromDatabase  Pemanggilan method initiated() untuk inisialisasi sqlite database menggunakan room.  Instanstiasi objek historyArrayList;  Memilih semua data yang ada pada database dan memasukannya kedalam arraylist sebagai list.  Jika arraylist tidak sama dengan null maka masukan arraylist kedalam method onGetDataSuccess() untuk diolah di view history  Jika gagal maka akan memanggil method onGetDataErro(String message) untuk memberikan pesan kepada view history bahwa data tidak ada. |

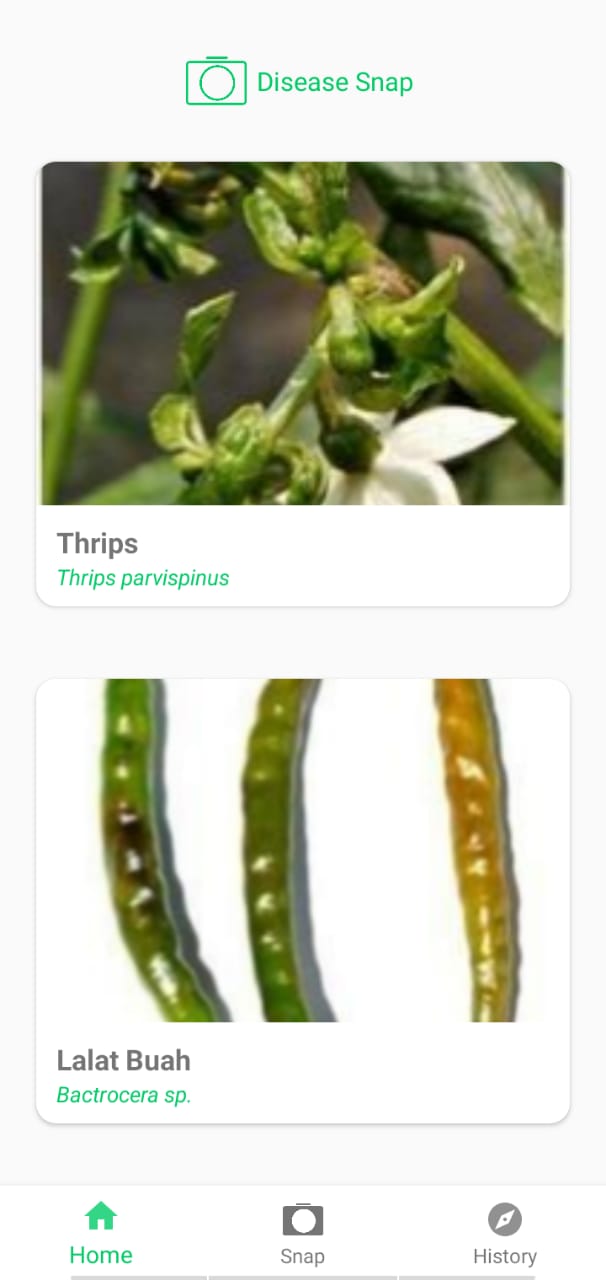
## Implementasi User Interface

Implementasi user interface mengacu pada wireframe yang telah dibuat pada bab perancangan.

### Implementasi *user interface* mengetahui informasi penyakit dan pengendalian penyakit

Di dalam implementasi user interface mengetahui informasi penyakit dan pengendalina penyakit, terdapat app yang berisi logo dan nama aplikasi DiSnap. Selain itu pada implementasi ini juga terdapat *recyclerview* yaitu daftar informasi penyakit tanaman cabai yang berisi gambar daun cabai yang terkena penyakit, nama penyakit, dan nama latin dari penyakit seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.4.

Apabila salah satu dari daftar tersebut di klik maka aplikasi akan menampilkan detail dari penyakit tersebut seperti gejala, pengendalian dan informasi pestisida. Implementasi user interface mengetahui informasi dan pengendalian penyakit seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 6.5.



Gambar 6.4 Implementasi user interface melihat daftar informasi penyakit

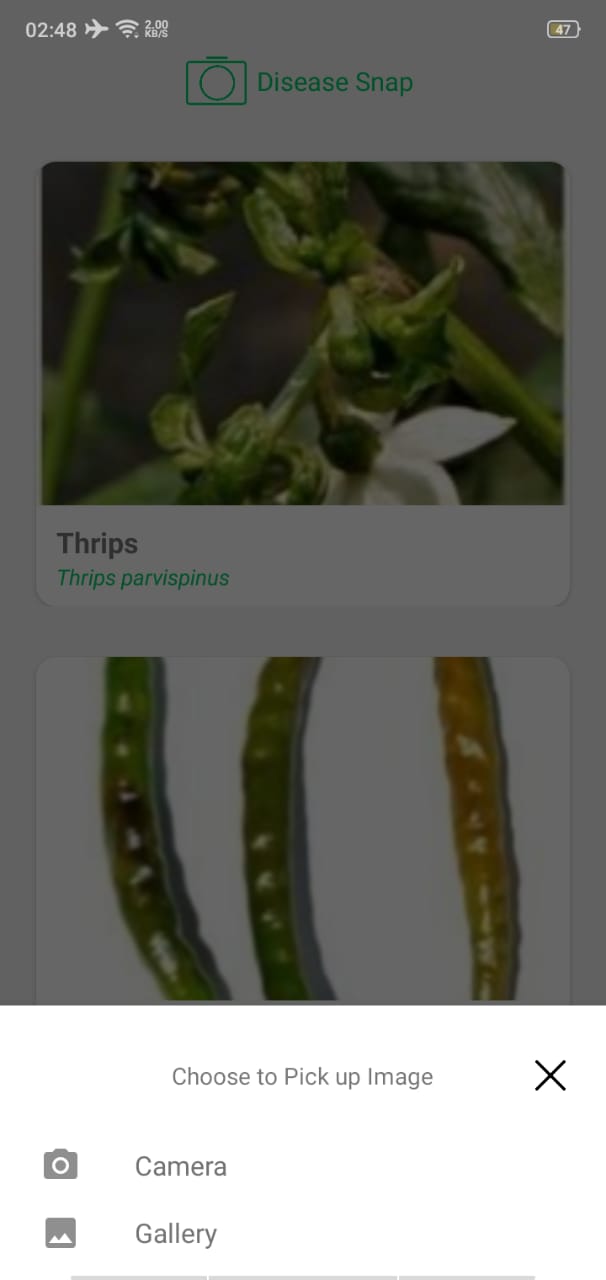


Gambar 6.5 Implementasi user interface melihat detail informasi penyakit

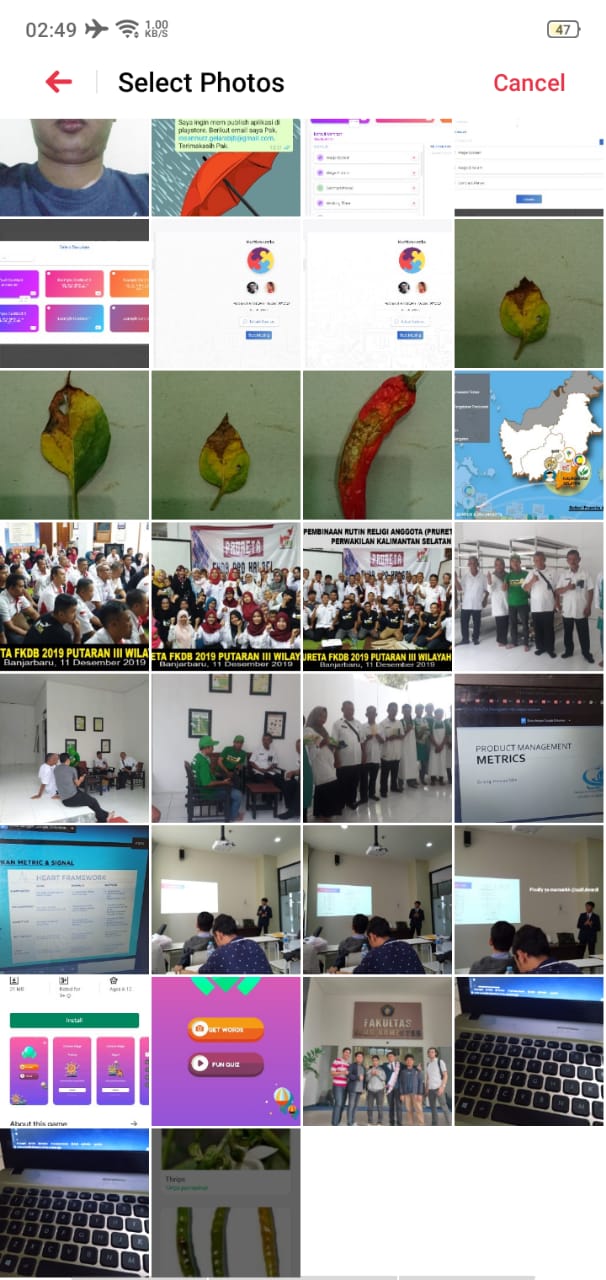
### Implementasi *user interface* mendeteksi penyakit

Pada Gambar 6.6, menunjukkan pengguna ketika menekan menu snap pada bottom navigation sehingga akan muncul bottomsheet yang merupakan tampilan yang menyajikan dua menu yaitu mendapatkan gambar melalui camera atau mendapatkan gambar melalui gallery. Pada Gambar 6.7 menampilkan halaman ketika pengguna memilih mendapatkan gambar melalui gallery yang ada pada device pengguna. Pada Gambar 6.8, menunjukkan halaman *cropping image,* yaitu gambar yang dipilih dari gallery ataupun kamera dilakukang pemotongan oleh pengguna.

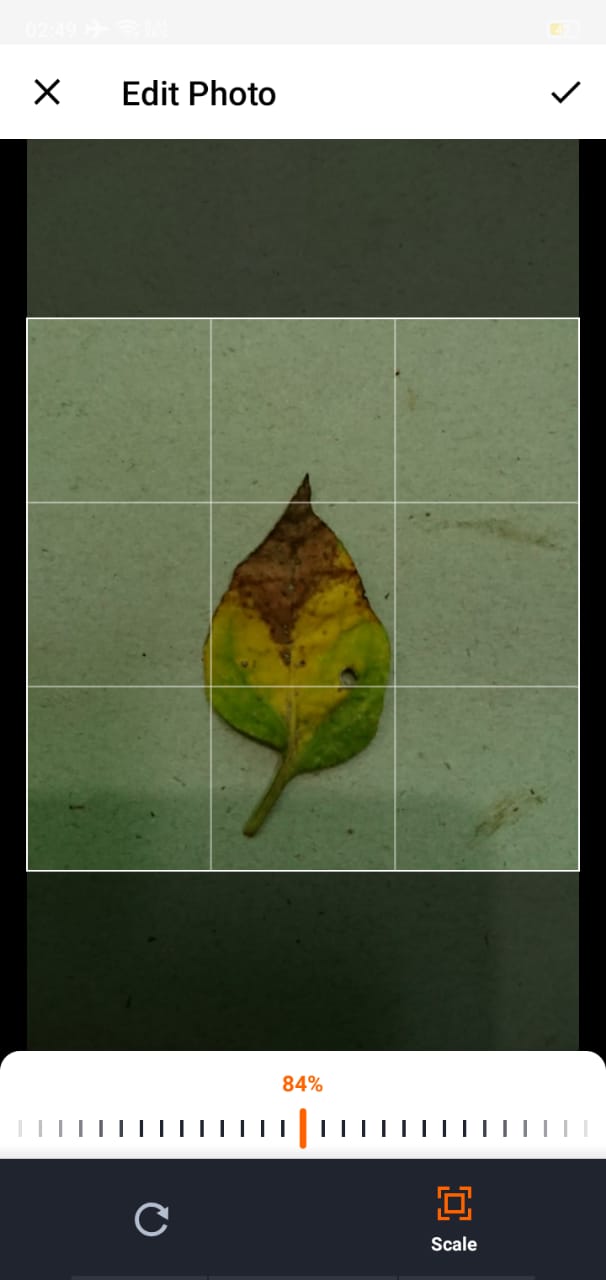
Pada Gambar 6.9, menunjukkan ketika gambar yang sudah selesai dilakukan proses pemotongan dan gambar siap untuk dideteksi atau di analisis dengan menekan *button analyze* yang terletak pada bagian bawah halaman tersebut. Pada Gambar 6.10, menunjukkan hasil dari analisis penyakit yang sudah dikirimkan ke Web Clarifai. Dari hasil analisis tersebut didapatkan data berupa nama penyakit dan nilai dari hasil analisisnya. Data nama penyakit yang didapatkan akan dicocokan dengan data daftar penyakit yang ada dalam file disnap\_data.json sehingga pada halaman DetailResultActivity terdapat informasi yang disampaikan kepada pengguna berupa gambar yang dideteksi, gambar hasil deteksi, nama penyakit, nama ilmiah penyakit, persentasi akurasi, informasi gejala, informasi pengendalian, dan informasi pestisida.



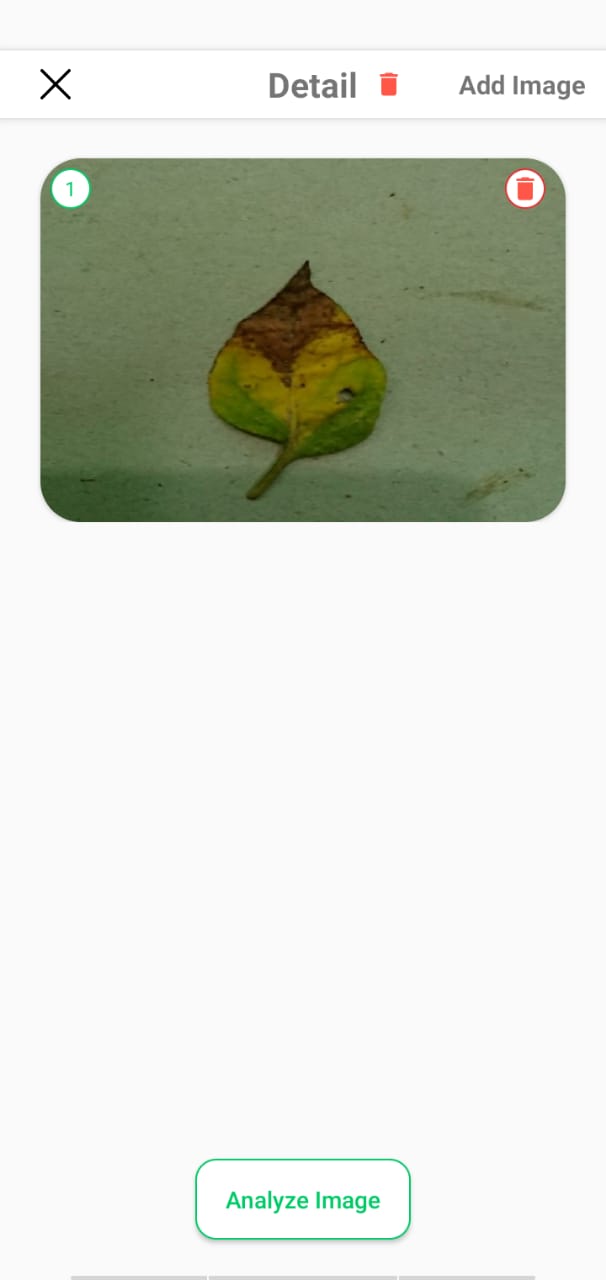
Gambar 6.6 Implementasi user interface mendeteksi penyakit



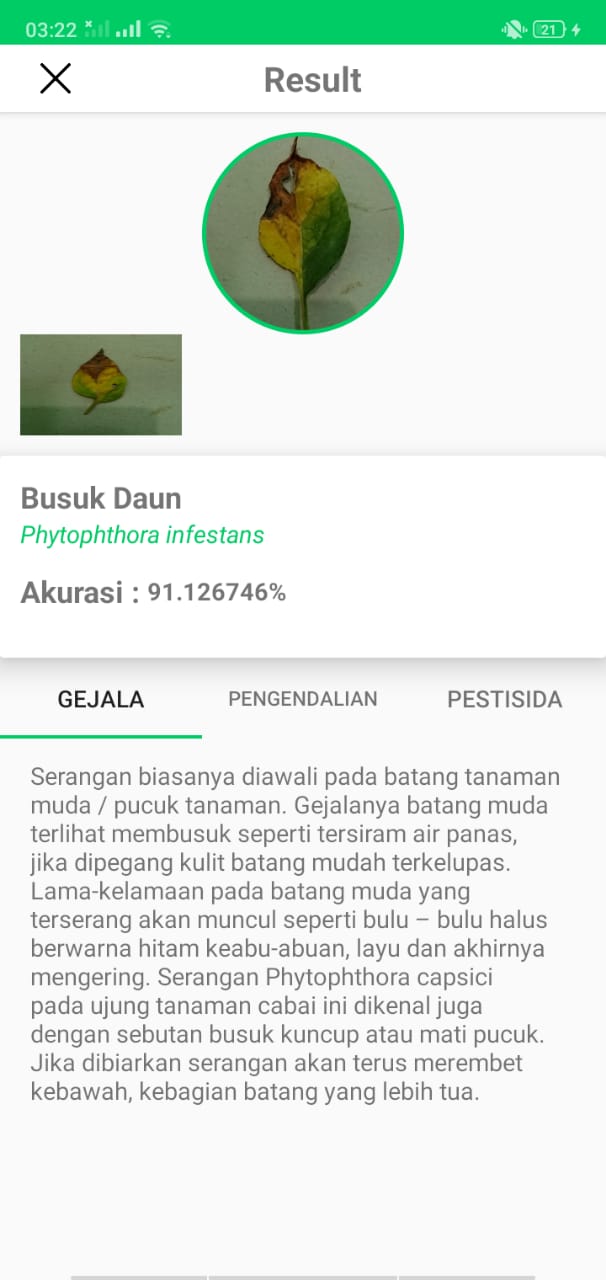
Gambar 6.7 Implementasi user interface memilih gambar dari galery



Gambar 6.8 Implementasi user interface melakukan *cropping image*



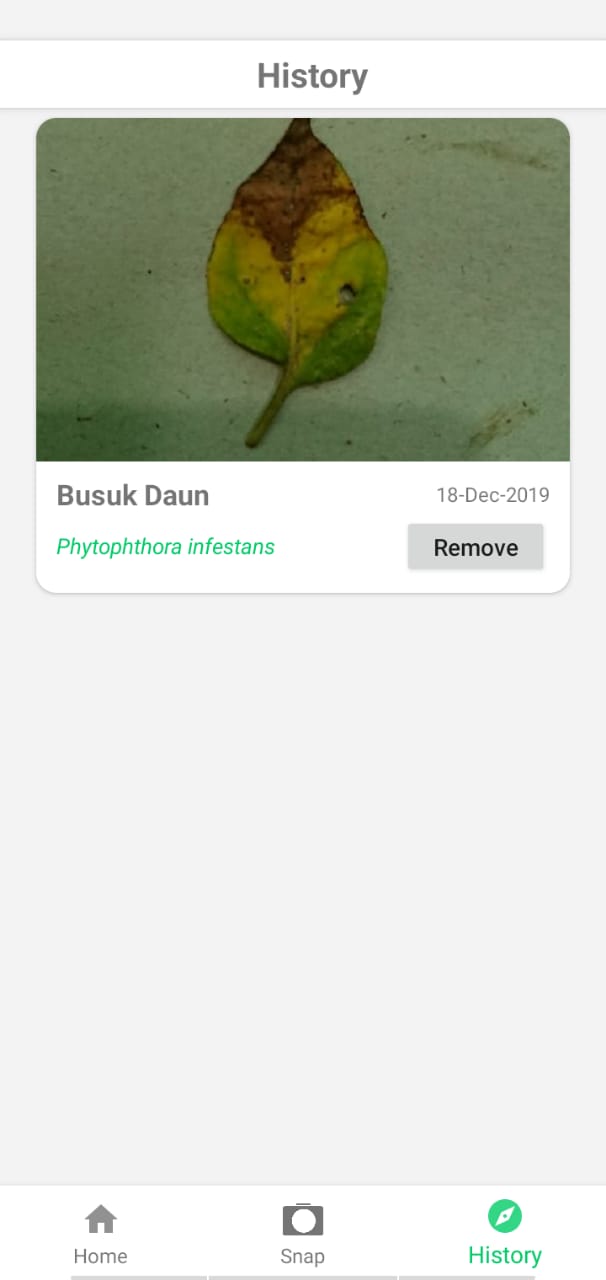
Gambar 6.9 Implementasi user interface hasil *cropping image*



Gambar 6.10 Implementasi user interface hasil mendeteksi penyakit pada daun

### Implementasi *user interface* riwayat deteksi

Pada Gambar 6.11, menunjukkan halaman daftar dari riwayat aktifitas dari mendeteksi penyakit yang pernah dilakukan oleh pengguna. Pada halaman tersebut terdapat *cardview,* yang berisi photo yang pernah dianalisis oleh pengguna, nama penyakit, nama latin penyakit, tingkat akurasi dan tanggal ketika pengguna melakukan aktifitas menganalisis penyakit pada tanaman cabai. Ketika pengguna melakukan klik atau memilih salah satu dari *cardview* yang ada maka sistem akan membawa pengguna ke halaman DetailHistoryActivity dimana pengguna dapat melihat informasi detail dari riwayat deteksi yang berisi photo ganbar yang dianalisis pengguna, nama penyakit, nama latin penyakit, akurasi, tanggal deteksi, informasi gejala, informasi pengendalian, dan informasi pestisida seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.12.



Gambar 6.11 Implementasi user interface riwayat deteksi



Gambar 6.12 Implementasi user interface detail informasi riwayat deteksi

# PENGUJIAN

DAFTAR REFERENSI

Ahmad, A. 2017. Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning. *Yayasan Cahaya Islam, Jurnal Teknologi Indonesia.*

Akbari, G. W., Hidayat, N. & Santoso, N., 2019. Diagnosis Penyakit Cabai Menggunakan Metode Fuzzy K-Nearest Neighbor (FKNN). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,* 03(1), 1070-1074.

Clarifai.2019. About the platform. [Online] Tersedia <https://www.clarifai.com/about> [Diakses 16 Juli 2019].

Darmawan, D.A. and E. Pasandaran. 2000. Indonesia. In: M. Ali (ed). *Dynamic of vegetable production. distribution and consumption in Asia.* AVRDC Publication 00-498. Shanhua. Tainan: AVRDC. Pp.139-171. http://www.avrdc.org/pdf/dynamics/ Indonesia.pfd

Developers, G., 2018. *About the platform.* [Online] Tersedia di: <https://developer.android.com/about/> [Diakses 16 Juli 2019].

Fitriningtyas, Y. A., 2015. Sistem Pakar Hama Dan Penyakit Pada Tanaman Cabai Dengan

Meilin, A. 2014. *Hama dan Penyakit pada Tanaman Cabai Serta Pengendaliannya*. 2014. Jambi : Balai Pengkajian Teknologi Pertanian (BPTP) Jambi.

Malahayati, Nur., Fadhli, Muhammad. 2018. *Distribusi Perdagangan Komoditas Cabai Merah Indonesia Tahun 2018*. Jakarta: BPS RI.

Nusantara, D.M., Pamungkas, S. W., Syaifudin, N. R., Kusuma, L. W., Fikri, J. 2017. Sistem Pakar Analisa Penyakit Pada Tanaman Cabai Merah Menggunakan Metode Backward Chaining. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 2302 - 3805.

Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering: A Practitioner’s Approach, Seventh Edition*. New Yok: McGraw-Hill.

Purwanto, T. & Destiani, D.2015. Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Cabai. Garut: Jurnal STT-Garut

Ryantono, R. P., 2017. Rancang Bangun Aplikasi Smartfoodies Dengan Memanfaatkan Clarifai Api Untuk Image Recognition Berbasis Android.

Setiadi. 2004. *Bertanam Cabai.* Penebar Swadaya. Jakarta. 12 hlm. Warisno dan Dahana. 2010. *Peluang Usaha dan Budidaya Cabai.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Setiadi. 2011. *Bertanam Cabai di Lahan Pot*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Statcounter, 2019. *Operating System Market Share in Indonesia*. [Online] Tersedia di : <https://gs.statcounter.com/os-market-share/all/indonesia> [Diakses 26 Agustus 2019].

Warisno dan Dahana. 2010. *Peluang Usaha dan Budidaya Cabai.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.