**IMPLEMENTASI SISTEM PEMANTAUAN DAN PENGENDALI SIRKULASI AIR PADA AQUAPONIK DENGAN METODE FUZZY TSUKAMOTO**

SKRIPSI

Digunakan Sebagai Syarat Maju Ujian Diploma IV

Politeknik Negeri Malang

Oleh:

SYAHDANNY ALHAMDA NIM. 1741720081



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK NEGERI MALANG

JULI 2021

**IMPLEMENTASI SISTEM PEMANTAUAN DAN PENGENDALI SIRKULASI AIR PADA AQUAPONIK DENGAN METODE FUZZY TSUKAMOTO**

SKRIPSI

Digunakan Sebagai Syarat Maju Ujian Diploma IV

Politeknik Negeri Malang

Oleh:

SYAHDANNY ALHAMDA NIM. 1741720081



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

POLITEKNIK NEGERI MALANG

JULI 2021

# **HALAMAN PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI SISTEM PEMANTAUAN DAN PENGENDALI SIRKULASI AIR PADA AQUAPONIK DENGAN METODE FUZZY TSUKAMOTO**

Disusun oleh:

SYAHDANNY ALHAMDA NIM. 1741720081

**Skripsi ini telah diuji pada tanggal**

**Disetujui oleh:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Pembimbing Utama | : | Luqman Affandi, S.Kom, MMSI NIP. 19821130 201404 1 001 | ........................... |
|  |  |  |  |  |
| 2. | Pembimbing Pendamping | : | Moch. Zawaruddin Abdullah, S.ST., M.Kom.  NIP. 19890210 201903 1 019 | ........................... |
|  |  |  |  |  |
| 3. | Penguji Utama | : |  | ........................... |
|  |  |  |  |  |
| 4. | Penguji Pendamping | : | Sofyan Noor Arief, S.ST., M.Kom.  NIP. 19890813 201903 1 017 | ........................... |

Mengetahui,

|  |  |
| --- | --- |
| Ketua Jurusan  Teknologi Informasi | Ketua Program Studi  Teknik Informatika |
| Rudy Ariyanto, S.T., M.Cs. | Imam Fahrur Rozi, S.T., M.T. |
| NIP. 19711110 199903 1 002 | |  | | --- | | NIP. 19840610 200812 1 004 | |

# **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa pada Skripsi ini tidak terdapat karya, baik seluruh maupun sebagian, yang sudah pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Perguruan Tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam naskah ini serta disebutkan dalam daftar sitasi/pustaka.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Malang, 21 Juni 2021  Syahdanny Alhamda |

# **ABSTRAK**

**Alhamda, Syahdanny**. “IMPLEMENTASI SISTEM PEMANTAUAN DAN PENGENDALI SIRKULASI AIR PADA AQUAPONIK DENGAN METODE FUZZY TSUKAMOTO”. **Pembimbing: (1) Luqman Affandi, S.Kom, MMSI, (2) Moch. Zawaruddin Abdullah, S.ST., M.Kom.**

**Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang, 2020.**

# ***ABSTRACT***

***Alhamda, Syahdanny****. “IMPLEMENTATION OF WATER MONITORING AND CIRCULATION CONTROL IN AQUAPONIC WITH FUZZY TSUKAMOTO METHOD”.* ***Counseling Lecturer: (1) Luqman Affandi, S.Kom, MMSI, (2) Moch. Zawaruddin Abdullah, S.ST., M.Kom.***

***Thesis, Informatics Engineering Study Program, Department of Information Technology, State Polytechnic of Malang, 2020****.*

# **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI SISTEM PEMANTAUAN DAN PENGENDALI SIRKULASI AIR PADA AQUAPONIK DENGAN METODE FUZZY TSUKAMOTO”. Skripsi ini penulis susun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma IV Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang.

Kami menyadari bahwasannya dengan tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan skripsi ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Rudy Ariyanto, ST., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
2. Bapak Imam Fahrur Rozi, ST., MT., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Luqman Affandi, S.Kom, MMSI., selaku pembimbing utama.
4. Bapak Moch. Zawaruddin Abdullah, S.ST., M.Kom. selaku pembimbing pendamping.
5. Kedua Orang Tua yang telah mendukung dan mendo’akan kelancaran dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan Skripsi dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan akhir ini, masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, 21 Juni 2021

Syahdanny Alhamda

# **DAFTAR ISI**

Halaman

[**HALAMAN PENGESAHAN** iii](#_Toc76078716)

[**PERNYATAAN** iv](#_Toc76078717)

[**ABSTRAK** v](#_Toc76078718)

[***ABSTRACT*** vi](#_Toc76078719)

[**KATA PENGANTAR** vii](#_Toc76078720)

[**DAFTAR ISI** ix](#_Toc76078721)

[**DAFTAR GAMBAR** xii](#_Toc76078722)

[**DAFTAR TABEL** xiii](#_Toc76078723)

[**DAFTAR LAMPIRAN** xiv](#_Toc76078724)

[**BAB I. PENDAHULUAN** 1](#_Toc76078725)

[**1.1** **Latar Belakang** 1](#_Toc76078726)

[**1.2** **Rumusan Masalah** 2](#_Toc76078727)

[**1.3** **Batasan Masalah** 3](#_Toc76078728)

[**1.4** **Tujuan** 3](#_Toc76078729)

[**1.5** **Sistematika Penulisan** 3](#_Toc76078730)

[**BAB II. LANDASAN TEORI** 5](#_Toc76078731)

[**2.1** **Studi Literatur** 5](#_Toc76078732)

[**2.2** **Dasar Teori** 6](#_Toc76078733)

[2.2.1 *Internet of Things* (IoT) 6](#_Toc76078734)

[2.2.2 *Java* 6](#_Toc76078735)

[2.2.3 NodeMCU ESP8266 6](#_Toc76078736)

[2.2.4 Arduino Uno R3 7](#_Toc76078737)

[2.2.5 Sensor pH 7](#_Toc76078738)

[2.2.6 Sensor Ultrasonik 7](#_Toc76078739)

[2.2.7 Sensor Turbidity 7](#_Toc76078740)

[2.2.8 *Firebase Database* 7](#_Toc76078741)

[2.2.9 Logika *Fuzzy* 8](#_Toc76078742)

[**BAB III. METODOLOGI PENELITIAN** 10](#_Toc76078743)

[**3.1.** **Teknik Pengumpulan Data** 10](#_Toc76078744)

[**3.2.1** **Data** 11](#_Toc76078745)

[**3.2.2** **Metode Pengambilan Data** 11](#_Toc76078746)

[**3.2.3** **Teknik Pengolahan Data** 11](#_Toc76078747)

[**3.3** **Metode Pengembangan Perangkat Lunak** 16](#_Toc76078748)

[**3.4** **Uji Coba Sistem** 18](#_Toc76078749)

[BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 19](#_Toc76078750)

[**4.1** **Analisis** 19](#_Toc76078751)

[**4.1.1** **Simulasi Perhitungan Metode *Fuzzy Tsukamoto*** 20](#_Toc76078752)

[**4.1.2** **Deskripsi Sistem** 20](#_Toc76078753)

[**4.1.3** **Analisis Pengguna** 20](#_Toc76078754)

[**4.1.4** **Kebutuhan Fungsional** 20](#_Toc76078755)

[**4.1.5** **Kebutuhan Non-Fungsional** 21](#_Toc76078756)

[**4.1.6** **Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)** 22](#_Toc76078757)

[**4.1.7** **Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)** 23](#_Toc76078758)

[**4.2** **Perancangan** 24](#_Toc76078759)

[BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 27](#_Toc76078760)

[**5.1** **Implementasi** 27](#_Toc76078761)

[**5.2** **Pengujian** 55](#_Toc76078762)

[BAB VI. HASIL DAN PEMBAHASAN 56](#_Toc76078763)

[BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN 57](#_Toc76078764)

[**7.1** **Kesimpulan** 57](#_Toc76078765)

[**7.2** **Saran** 57](#_Toc76078766)

[DAFTAR PUSTAKA 58](#_Toc76078767)

# **DAFTAR GAMBAR**

# **DAFTAR TABEL**

# **DAFTAR LAMPIRAN**

# **BAB I. PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang**

Semakin berkembangnya teknologi pada zaman sekarang, semakin berkembang pula alternatif bercocok tanam. Salah satu teknologi yang tepat dikembangkan adalah teknologi akuaponik. Akuaponik adalah integrasi antara budidaya tanaman secara hidroponik dengan budidaya ikan (akuakultur). Dari hasil observasi bahwa di Desa Slamet yang berada di Kabupaten Malang, tepatnya berada di Kecamatan Tumpang, masih menggunakan sistem berkebun pada umumnya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu inovasi baru yaitu pemanfaatan lahan yang ada dengan menggunakan sistem aquaponik.

Aquaponic memberikan alternatif bercocok tanam dilahan terbatas dengan menggabungkan akuakultur dan hidroponik dalam lingkungan yang simbiotik. Nutrisi akuaponik bisa didapat dengan mudah, yaitu diperoleh dari kotoran ikan. Umumnya pada akuakultur eksresi dari ikan yang dipelihara akan terakumulasi di air dan meningkatkan toksisitas jika tidak dibuang, dalam akuaponik, kotoran ikan akan dipecah menjadi nitrat dan nitrit melalui proses alami dan dimanfaatkan oleh tanaman sebagai sumber nutrisi. Dalam kegiatan ini sistem hidroponik berperan sebagai filter bagi lingkungan ikan(Rahayu et al., 2018).

Proses keberlangsungan hidup ikan nila pada system aquaponic sangat dipengaruhi oleh kekeruhan dan keasaman pH dimana kekeruhan dan pH tersebut dapat mempengaruhi kualitas air, sehingga kekeruhan dan pH tersebut harus dijaga supaya tetap berada pada kondisi yang optimal. Hal tersebut jika dilakukan secara konvensional atau datang ke tempat kolam aquaponik secara langsung akan membutuhkan waktu dan energi yang banyak karena harus melihat informasi kekeruhan dan pH secara langsung pada kolam. Untuk memaksimalkan waktu dan energi dalam mengukur kekeruhan, pH, dan ketinggian air maka dibuatlah sebuah alat otomatis untuk memonitoring kolam aquaponik yang terintegrasi dengan internet, melihat kebutuhan pemilik aquaponik yang tidak selalu dapat mengontrol kondisi air secara langsung. Sehingga pengguna dapat memperoleh informasi dari aplikasi yang telah dibangun untuk memonitoring kolam aquaponic tersebut dimanapun.

Terdapat banyak sensor yang dapat mengidentifikasi tingkat keasaman, kekeruhan, dan ketinggian air dengan memanfaatkan penggunaan *Internet of Things* (IoT). *Internet of Thing* merupakan sebuah teknologi yang menerapkan konsep memperluas manfaat sebuah konektivitas untuk berbagi data dalam jangkau yang sangat luas. Dengan menggunakan Arduino Uno sistem dapat digunakan untuk memonitoring air bersih dengan mengambil data kadar keasaman pH, kekeruhan, dan ketinggian kemudian menyimpan dan menampilkannya pada sebuah aplikasi android secara realtime. Sistem Monitoring air bersih ini bertujuan untuk memberikan sebuah keputusan dalam melakukan pergantian air melalui sebuah keputusan yang dianalisa menggunakan metode fuzzy tsukamoto.

Metode Fuzzy merupakan metode yang digunakan untuk data sensor yang bersifat bukan biner dan non linier yang bertujuan sebagai pengambil keputusan untuk memberikan perintah menambahkan air atau mengganti air berdasarkan kadar pH, kekeruhan dan ketinggian air. Metode Fuzzy Tsukamoto mempunyai keunggulan yaitu dapat memberikan keputusan berdasarkan yang bersifat kualitatif, tidak akurat dan ambigu. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menbangun “Implementasi Sistem Pemantauan dan Pengendali Sirkulasi Air pada Aquaponik dengan Metode Fuzzy Tsukamoto” yang bertujuan untuk memantau dan mengontrol kejernihan air sehingga sistem aquaponik benerja dengan maksimal. Dengan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam melakukan pemantauan dan pengontrolan air bersih pada aquaponik.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk mengevaluasi kondisi kebersihan air dalam kolam aquaponik?
2. Bagaimana sistem aquaponik dapat membaca ph air, ketinggian air, dan kekeruhan sehingga dapat memberikan sebuah keputusan?
3. Bagaimana sistem aquaponic dapat dikontrol dan di awasi secara real time dengan smartphone?

## **Batasan Masalah**

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut :

1. Sistem hanya dapat memantau dan mengevaluasi kadar air yang ada di kolam.
2. Sistem hanya dapat memantau ph air, ketinggian air, dan kekeruhan air.
3. Sistem tidak dapat membersihkan secara otomatis ketika kolam kotor.
4. Sistem hanya dapat menambahkan air secara otomatis ketika volume air berkurang.

## **Tujuan**

Tujuan dari dilakukaannya penelitian dengan judul “Implementasi Sistem Pemantauan dan Pengendali Sirkulasi Air Pada Aquaponik Dengan Metode Fuzzy Tsukamoto”, adalah sebagai berikut:

1. Mewujudkan sistem aquaponic yang lebih efisien dan terotomatisasi menggunakan mikrokontroler arudino.
2. Membuat sebuah rancang bangun sistem aquaponic yang dapat di pantau langsung menggunakan smartphone.
3. Memberikan keputusan untuk mengganti air

## **Sistematika Penulisan**

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan , batasan masalah, serta sistematika penulisan yang merupakan dasar mengapa penelitian ini dilakukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang bersifat relevan dan mendukung dalam proses pengerjaan tugas proyek akhir, seperti konsep sistem pakar, konsep *artificial intelligence* / kecerdasan buatan, dan konsep *certainty factor*. Teori-teori ini merupakan pustaka yang bersumber dari jurnal ilmiah, prosiding dan lain-lain.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini membahas tentang deskripsi proyek akhir, alur pengerjaan proyek akhir, identifikasi data, serta proses perhitungan *certainty factor*.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang simulasi dan analisis perencanaan. Melakukan perancangan dalam membuat sistem dalam penelitian dan menganalisis apa saja yang dibutuhkan dalam proses penelitian.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari pengerjaan proyek akhir dan saran untuk pembaca yang akan mengambil penelitian dengan topik yang sama.

BAB VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil yang didapat dari penelitian.

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari pengerjaan proyek akhir dan saran untuk pembaca yang akan mengambil penelitian dengan topik yang sama.

# **BAB II. LANDASAN TEORI**

## **2.1 Studi Literatur**

Beberapa penelitian yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Jurnal penelitian Arief Prasetyo dkk tahun 2018 yang berjudul “Implementasi IoT pada Sistem Monitoring dan Pengendali Sirkulasi Air Tanaman Hidroponik” menghasilkan kesimpulan bahwa penelitian telah berhasil membuat sistem yang digunakan untuk monitoring dan mengendalikan sirkulasi air hidroponik secara otomatis dengan fuzzy sugeno melalui antarmuka website. Sistem sangat sesuai dan berjalan dengan baik pada hidroponik *Deep Flow Technic* (DFT), dikarenakan sirkulasi air dapat berjalan dengan lebih efektif ketika kondisi tertentu. Dan berdasarkan perbandingan hasil pengamatan terhadap pertumbuhan tanaman sawi daging dalam dua kondisi menghasilkan perbedaan hasil pertumbuhan tinggi dan jumlah daun yang cukup signifikan.(Prasetyo et al., 2018)

Pada jurnal penelitian Nina Rahayu dkk tahun 2018 yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Kontrol dan Pemantauan Aquaponik Berbasis *IoT* pada Kelurahan Kutajaya” menghasilkan kesimpulan bahwa sistem aquaponic dapat membaca suhu dan kelembaban disekitarnya dengan menggunakan sensor DHT22 lalu mengguakan sensor ultrasonik untuk mengukur ketinggian air yang ada dikolam ikan aquaponic. dan sensor ESP8266 sebagai modul wifi berguna untuk mengkoneksikan alat dengan smartphone agar dapat mengirimkan hasil scan sensor ke smartphone.(Rahayu et al., 2018)

Penelitian Kuat Indartono dkk tahun 2020 yang berjudul “Perancangan Sistem Pemantau Kualitas Air pada Budidaya Ikan Air Tawar” menghasilkan kesimpulan bahwa Prototype sistem pemantauan dan pengendalian kualitas air berhasil dibuat dan sensor bekerja normal pada saat dilakukan pengujian yang tampilan oleh LCD. Prototype yang dibuat bisa digunakan untuk memantau secara *real time*.(Indartono et al., 2020)

Penelitian ini terfokus pada pemantauan kualitas air terhadap perkembangan ikan nila dan tanaman hidroponik yang ada dengan menggunakan metode Fuzzy Tsukamoto. Pemantauan air tersebut akan menghasilkan sebuah keputusan untuk melakukan sebuah tindakan yang harus dilakukan untuk menambah air yang ada pada kolam aquaponik.

## **2.2 Dasar Teori**

Dasar teori merupakan bagian yang membahas beberapa teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diangkat.

### ***Internet of Things* (IoT)**

*Internet of Thing* merupakan era baru dalam bidang internet, secara baris besar IoT menggambarkan peralatan elektronik yang kita gunakan sehari-hari yang dihubungkan ke dalam jaringan computer untuk meningkatkan kegunaan internet dengan menghubungkan semua barangbarang elektronik untuk dapat berikteraksi melalui embedded sistem.(Adriantantri & Irawan, 2018)

*Internet of Things* (IoT) merupakan kumpulan bendabenda (*things*), berupa perangkat fisik (hardware/embedded sistem) yang mampu bertukar informasi antar sumber informasi, operator layanan ataupun perangkat lainnya yang terhubung kedalam sistem sehingga dapat memberikan kemanfaatan yang lebih besar.(Kuswinta et al., 2019)

### ***Java***

Java adalah suatu teknologi didunia software komputer, selain merupakan suatu bahasa pemrograman, java juga merupakan platform. Sedangkan Netbeans adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) *open source* yang seringkali diasosiasikan dengan Java. Akan tetapi bisa digunakan juga pada proyek seperti *web service* menggunakan PHP, Python, Ruby dan lain-lain .MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web.(Fatkhudin, 2016)

### **NodeMCU ESP8266**

NodeMCU ESP8266 adalah sebuah mikrokontroler yang dikhususkan untuk IoT ( *Internet of things* ) seperti arduino yang sudah dilengkapi dengan WiFi dan bersifat *open source*. Pengembangan alat ini didasarkan pada modul ESP8266. NodeMCU ini mengintegerasikan PWM (*Pulse Width Modulation*), GPIO, I2C, dan ADC (*Analog Digital Converter*) dimana semua ada pada satu board.(Kurniatuty & Widodo, 2015)

### **Arduino Uno R3**

Arduino Uno R3 merupakan sebuah papan pengembangan chip Atmega328P yang bersifat open source. Arduino Uno memiliki 14 digital pin input / output (I/O) dimana pin 14 merupakan pin output PWM. Arduino uno memiliki 6 input analog, menggunakan crystal 16 MHz antara lain pin A0 sampai A5, koneksi USB, jack listrik, header ICSP dan tombol reset.

### **Sensor pH**

Sensor pH merupakan sensor yang dipakai untuk mengukur derajat keasaman pada suatu larutan. Sensor ini mengkonversi besaran pH menjadi besaran listrik. Jenis sensor ph yang dipakai yaitu sensor ph yang memakai elektroda gelas.(Kurniatuty & Widodo, 2015)

### **Sensor Ultrasonik**

Menurut Kumar Ultrasonic sensors are devices that use electrical – mechanical energy transformation to measure distance from the sensor to the target object. Sedangkan menurut Santoso sensor ultrasonik adalah sebuah sensor yang berfungsi untuk mengubah besaran fisis (bunyi) menjadi besaran listrik dan sebaliknya. (Rahayu et al., 2018)

### **Sensor Turbidity**

Turbidimeter adalah alat yang dipakai sebagai uji standar untuk mengetahui tingkat kekeruhan air. Di alat sensor tersebut ada sejenis sensor sumber cahaya dan penangkap cahaya, yang kemudian dilewatkan ke 3 bagian air yang akan di lakukan pengukuran kekeruhan. Sensor ini dapat dihubungkan ke perangkat pengolah instrument pengukuran seperti ke mikrokontroller ataupun ke Arduino.(Kurniatuty & Widodo, 2015)

### ***Firebase Database***

Adalah *Backend as a Service* (BaaS) yang saat ini dimiliki oleh Google. Firebase merupakaan solusi yang ditawarkan oleh Google untuk mempermudah pengembangan aplikasi mobile. Dua fitur menarik dari Firebase adalah Firebase Remote Config dan Firebase Real Time Database. Selain itu juga terdapat fitur pendukung untuk aplikasi yang memerlukan push notification yaitu *Firebase Notification Console. Firebase Database* merupakan penyimpanan basis data nonSQL yang memungkinan untuk menyimpan beberapa tipe data. Tipe data itu antara lain String, Long, dan Boolean. Data pada Firebase Database disimpan sebagai objek JSON tree. Tidak seperti basis data SQL, tidak ada tabel dan baris pada basis data non-SQL. Ketika ada penambahan data, data tersebut akan menjadi node pada struktur JSON. Node merupakaan simpul yang berisi data dan bisa memiliki cabang-cabang berupa node lainnya yang berisi data pula. Proses pengisian suatu data ke Firebase Database dikenal dengan istilah push.(Sandy et al., 2017)

### **Logika *Fuzzy***

Logika *fuzzy* adalah salah satu cabang ilmu kecerdasan buatan untuk membangun sistem cerdas. Logika *fuzzy* sering digunakan dalam pemecahan masalah yang menjelaskan sistem bukan melalui angka-angka, melainkan secara linguistik, atau variabel - variabel yang mengandung ketakpastian/ketidaktegasan. Nilai-nilai yang bersifat tidak pasti ini berdasarkan penalaran yang mengkombinasikan variabel numerik, variabel linguistik, dan aturan-aturan. Didalam logika klasik menyatakan bahwa segala sesuatu bernilai biner, yang artinya hanya mempunyai dua kemungkinan yaitu “Ya” atau “Tidak”, “Benar” atau “Salah”, “Baik” atau “Buruk”, dan sebagainya. Oleh karena itu *fuzzy* mempunyai nilai keanggotaan 0 – 1. Tetapi, logika *fuzzy* dimungkinkan memiliki nilai keanggotaan berada pada antara 0 - 1. Artinya, satu keadaan dapat memiliki dua nilai “Ya” dan “Tidak” secara bersamaan, namun besar nilainya tergantung pada bobot keanggotaan yang dimilikinya (Rohadi, Apriyani, & Laili, 2019).

Logika fuzzy dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti pada sistem diagnosis penyakit, pemodelan sistem pemasaran, riset operasi, kendali pengairan, prediksi gempa, klasifikasi dan pencocokan pola (Qirom et al., 2019). Pada Penelitian ini menggunakan sebuah metode Fuzzy yang bernama Fuzzy Tsukamoto. Fuzzy Tsukamoto merupakan secara umum metode fuzzy tsukamoto terdapat 4 tahapan yaitu :

*Fuzzifikasi*

Fuzzifikasi merupakan suatu proses perubahan masukan yang memiliki nilai bersifat tegas (crisp) ke dalam bentuk fuzzy(variabel linguistik) yang disajikan dalam bentuk himpunan – himpunan fuzzy dalam fungsi keanggotaan.

*Inference*

Inference merupakan proses penalaran pada fuzzy input dengan fuzzy rules yang dibuat sebelumnya. Aturan fuzzy merupakan sebuah aturan yang melakukan pengondisian IF ancendence THEN consequent

*Agregasi*

Agregasi merupakan proses yang diperoleh dari kumpulan dan korelasi antar aturan – aturan yang melakukan penghitungan berdasarkan banyaknya aturan atau rules menggunakan rumus :

(2.1)

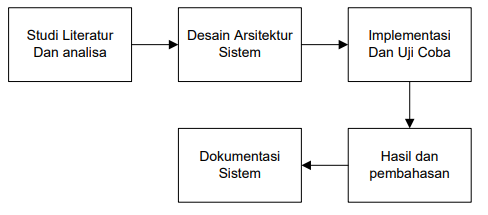
*Defuzzication*

Defuzzication merupakan sebuah proses pada fuzzy tsukamoto yang melakukan pengubahan nilai fuzzy output menjadi sebuah crisp value yang diperoleh dengan cara mengambil nilai rata – rata yang terpusat sebagai keputusan yang diberikan oleh sistem.

(2.2)

# **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

Pada metode penelitian ini dijelaskan tentang metode yang digunakan dan konsep pembuatan keseluruhan sistem, serta melakukan analisa hasil yang diperoleh. Pada penelitian ini digunakan perangkat keras NodeMCU ESP8266 dengan menggunakan *Firebase Database* dan sistem berbasis mobile. Adapun konsep atau tahapan–tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini agar dapat diperoleh hasil yang sistematis, akurat, dan sesuai yang diharapkan. Tahapan–tahapan metodologi digambarkan dalam bentuk diagram seperti pada Gambar 3.1.1.



Gambar 3.1.1 Tahapan-tahapan Metodologi

Pada tahapan studi literatur, peneliti melakukan pencarian referensi atau sumber terkait dengan akuaponik dan konsep–konsep *internet of thing* pada jurnal dan penelitian terdahulu yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan sistem dan melakukan analisa kebutuhan yang digunakan untuk membangun sistem. Lalu pada tahapan Desain Arsitektur Sistem, peneliti melakukan perancangan baik komunikasi data antar perangkat maupun rancangan antarmuka sistem. Lalu dilanjutkan pada tahap implementasi, dimana peneliti melakukan pengembangan sistem dan perangkat yang dibuat. Kemudian melakukan pengujian pada hasil yang didapatkan dan mendokumentasikan dalam bentuk laporan skripsi.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa cara teknik pengumpulan data mengenai data apa saja yang diolah dan bagaimana cara pengambilan serta pengumpulan data, sebagai berikut :

### **Data**

Sumber data yang diolah pada penelitian ini yaitu berdasarkan pada pengambilan data yang diperoleh dengan menggunakan sensor–sensor ketika penelitian berlangung dan dikirimkan pada firebase database menggunakan NodeMCU ESP8266. Data sensor tersebut berupa sensor pH, sensor kekeruhan, dan sensor ketinggian.

### **Metode Pengambilan Data**

Metode pengambilan data dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut :

1. Studi literarur tentang bagaiman cara melakukan perawatan pada kolam aquaponik yaitu mengumpulkan sebuah data dari jurnal–jurnal, penelitian, dan artikel yang terkait dengan penelitian.
2. Memahami prinsip–prinsip pada perangkat keras yang digunakan pada penelitian sebelumnya.
3. Memahami metode–metode fuzzy Tsukamoto yang digunakan pada penelitian sebelumnya dan menerapkannya pada penelitian.

## **Teknik Pengolahan Data**

Data yang didapatkan dari sensor dan dikirimkan oleh NodeMCU ESP8266 akan dianalisa menggunakan metode Fuzzy Tsukamoto dan menghasilkan sebuah keputusan yang harus dilakukan oleh sistem yaitu : Tambah Air Sedikit, Tambah Air Sedang, Tambah Air Banyak. Berdasarkan pengolahan data terdapat langkah-langkah sebagai berikut :

Fuzzyfication

Proses digunakan untuk mengubah informasi dari inputan data dari sensor ke data himpunan fuzzy linguistic.

Interference

Pada tahapan inteference melakukan proses penalaran pada fuzzy input dengan fuzzy rules . Pada Tabel 3.2 merupakan aturan – aturan fuzzy yang digunakan pada penelitian ini.

Agregasi

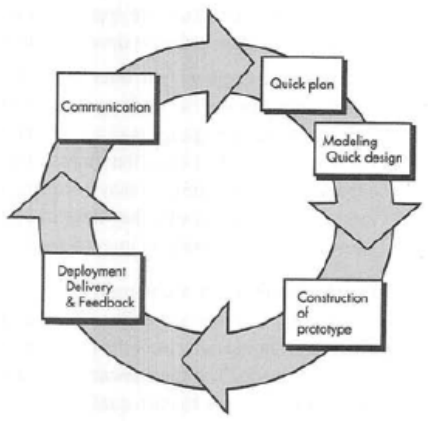
Setelah proses inferensi maka proses selanjutnya sebelum defuzzifikasi adalah proses aggregasi, yang mana menggabungkan semua output rule baik itu yang di scaling atau di clipping kedalam satu fuzzy set. Input dari proses agregasi ini adalah semua output dari consequent yang di scaling ataupun di clipping dan output dari proses ini adalah satu fuzzy set.

Defuzzification

Pada tahap ini merupakan proses pengubahan nilai fuzzy output menjadi sebuah crisp value yang diperoleh dengan cara mengambil nilai rata – rata yang terpusat sebagai keputusan yang diberikan oleh sistem

## **Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Metode *Prototype*. *Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang cukup banyak digunakan dalam pengembangan sistem karena prosesnya terbilang cepat. Dengan metode *prototype* ini *developer* dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Metode *Prototype* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan *user* terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, mendefinisikan objektif keseluruhan dari software, mengidentifikasikan segala kebutuhan, kemudian dilakukan perancangan cepat yang difokuskan pada penyajian aspek yang diperlukan agar *user* lebih tergambarkan dengan apa yang sebenarnya diinginkan.(Mubarok et al., 2015) Diagram alur dari Metode *Prototype* yang terdapat pada Gambar 3.3.1 memiliki tahapan sebagai berikut :



Gambar 3.3.1 Metode Prototype (Sumber : (Syaddad, 2017)\*)

Tahapan dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan Metode *Prototype* :

*Communication (*Komunikasi / identifikasi kebutuhan*).* Merupakan tahapan analisa terhadap kebutuhan pengembangan sistem. Studi literarur tentang bagaiman cara melakukan perawatan pada kolam aquaponik dengan mengumpulkan sebuah data dari jurnal–jurnal, penelitian, dan artikel yang terkait dengan penelitian. Memahami prinsip–prinsip pada perangkat keras yang digunakan pada penelitian sebelumnya serta memahami metode–metode fuzzy Tsukamoto yang digunakan pada penelitian sebelumnya dan menerapkannya pada penelitian. Pada tahap ini juga mengumpulkan informasi yang dibutuhkan sehingga sistem akan berjalan sesuai dengan keinginan atau tujuan dari pembangunan dan pengembangan sistem. Menentukan tujuan awal dari sistem yang akan dibangun, kebutuhan yang diinginkan dan hal-hal yang dibutuhkan.

*Quick Plan* (Perencanaan Cepat). Merupakan tahapan perancangan dilakukan dengan cepat dan mewakili keseluruhan sistem secara garis besar yang menjadi solusi pemecahan masalah serta dasar pembuatan *prototype*.

*Modelling Quick Design* (Pemodelan Desain Cepat). Merupakan tahapan desain dari keseluruhan sistem yang akan dikembangkan.

*Construction of Prototype* (Konstruksi Prototipe).Merupakan tahapan penerapan kode program pada proses pembuatan sistem. Sistem akan dibuat berdasarkan desain dan tujuan agar sistem berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

*Deployment Delivery & Feedback* (Pengujian, Penyebaran & Umpan Balik). Merupakan tahapan akhir dari metode pengembangan perangkat lunak *Prototype.* Sistem yang telah selesai dibangun akan dilakukan proses pengujian, apakah sistem berjalan sesuai dengan yang direncanakan atau masih ada beberapa kesalahan. Setelah itu sistem akan disebar dan diberikan kepada *user* untuk dievaluasi, kemudian dapat memberikan feedback yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan software yang dibangun.

## **Uji Coba Sistem**

Proses pengujian Sistem Pakar pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Metode *Black Box Testing* dan Pengujian Validasi. Pengujian *Black Box* merupakan teknik pengujian yang dilakukan uji coba mengenai fungsionalitas keseluruhan fitur yang tersedia. Pengujian Validasi merupakan teknik pengujian untuk menguji hasil yang didapatkan dari sistem yang dibandingkan dengan hasil yang didapatkan melalui alat konvensional.

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan mengenai analisis proses atau kinerja yang digunakan pada penelitian. Tahapan ini berisi tentang penjelasan– penjelasan umum sistem, dan proses yang dilakukan oleh sistem. Pada penelitian ini penggalian kebutuhan didapatkan menggunakan survey pada kolam aquaponik. Pada kolam aquaponik “Kampung Berseri” yang terletak di Kampung Rosella, Slamet Wiroto, Tumpang Kabupaten Malang. Terdapat beberapa kasus permasalahan yang terjadi yaitu diantaranya kekeruhan, pH, dan ketinggian. Pada penelitian ini alat dirancang sesuai kebutuhan yang ada dilapangan.

## **Analisis**

Berdasarkan sumber data yang telah didapatkan dari hasil studi literatur dan observasi, studi literatur digunakan untuk mengumpulkan informasi tambahan mengenai artikel tentang monitoring kolam aquaponik, memahami prinsip–prinsip pada perangkat keras yang digunakan pada penelitian sebelumnya, dan memahami metode–metode fuzzy Tsukamoto yang digunakan pada penelitian sebelumnya. Dari hasil studi literatur tersebut diperoleh beberapa variable dan fungsi keanggotaan pada tiap variable. Terdapat tiga jenis variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu :

1. Kekeruhan Air
2. pH Air
3. Ketinggian Air

Ketiga variable tersebut didapatkan dari sensor-sensor yang terhubung dengan mikrokontroller. Setelah data diterima oleh mikrokontroller data tersebut akan dikirimkan ke web yang nantinya akan memproses data tersebut menggunakan fuzzy tsukamoto. Protokol yang digunakan untuk komunikasi antara mikrokontroller dengan web yaitu *MQTT Broker*. Hasil dari proses pada web tersebut yaitu durasi pompa aktif yang nantinya akan dijalankan oleh mirkokontroller. Data variabel yang diterima juga akan disimpan pada *Firebase Database* yang nantinya data tersebut dapat dilihat pada aplikasi mobile berbasis android.

Setelah dilakukan analisis terhadap data yang digunakan dalam penelitian maka dibutuhkan analisis pengguna, kebutuhan *fungsional* dan *non-fungsional,* sebagai berikut :

## **Simulasi Perhitungan Metode *Fuzzy Tsukamoto***

Dalam melakukan perhitungan metode fuzzy tsukamoto terdapat contoh dan simulasi langkah-langkah perhitungan, sebagai berikut :

Fuzzyfication

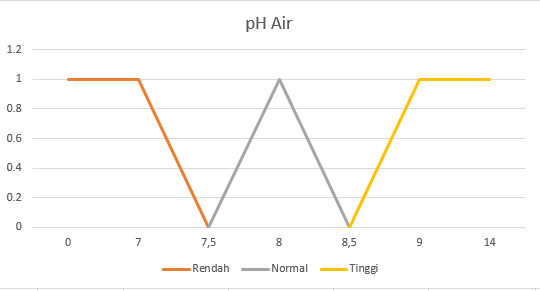
Proses digunakan untuk mengubah informasi dari inputan data dari sensor ke data himpunan fuzzy linguistic. Berikut adalah contoh inputan dari sensor yang diterima seperti pada Tabel 4.1.1.

Tabel 4.1 Tabel Aturan-aturan Fuzzy

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kekeruhan Air | pH Air | Ketinggian Air |
| 1 | 7.3 | 23 |

1. Himpunan keanggotaan pH

Pada himpunan keanggotaan keasaman pH , nilai input dari sensor diubah menjadi 3 bentuk himpunan yaitu himpunan pH Rendah, pH Normal, dan pH Tinggi.



Gambar 3. Fungsi Keanggotaan Himpunan Ph

Fungsi keanggotaan kadar pH Air membagi menjadi 3 bagian himpunan fuzzy diantaranya adalah ph\_rendah yaitu dengan nilai pH 0 sampai dengan 7,5. Ph\_normal dengan nilai pH 7 sampai dengan 9. Dan nilai ph\_tinggi dengan nilai pH 8,5 sampai dengan 14.

Berikut ini adalah contoh himpunan keanggotaan Keasaman air yang bernilai 7,3.

µ pH RENDAH[x] =

=

= 0,85

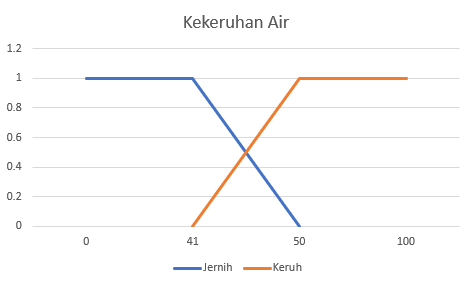
µ pH NORMAL[x] =

=

= 0,15

1. Himpunan keanggotaan kekeruhan

Pada fungsi keanggotaan kekeruhan air, sistem memberikan nilai input dari sensor berupa data digital tingkat kekeruhan air yang digolongkan menjadi 2 himpunan fuzzy yaitu : jernih, dan keruh.



Gambar 3. Fungsi Keanggotaan Himpunan Kekeruhan

Fungsi derajat kekeruhan air membagi menjadi 2 himpunan fuzzy dengan himpunan fuzzy dengan nilai keluaran jernih yaitu 1 NTU sampai dengan 40 NTU, dan himpunan fuzzy lainnya yaitu nilai keluaran keruh dengan nilai keluaran 40 NTU sampai dengan 50 NTU. Berikut adalah gambar himpunan keanggotaan kekeruhan air yang bernilai 1 NTU.

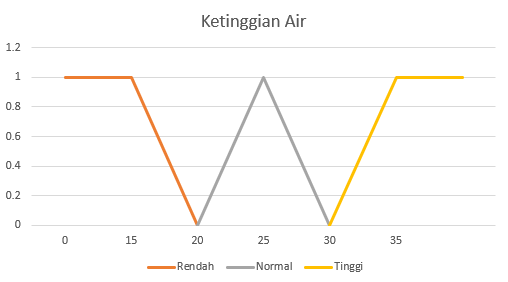
µ Kekeruhan RENDAH[x] =

=

= 0,98

1. Himpunan keanggotaan ketinggian air

Pada fungsi keanggotaan ketinggian air, sistem memberikan nilai input dari sensor berupa data digital tingkat kekeruhan air yang digolongkan menjadi 3 himpunan fuzzy yaitu : rendah ,normal, dan tinggi.



Gambar 3. Fungsi Keanggotaan Himpunan RENDAH, NORMAL dan TINGGI dari variabel tinggi pada Fuzzy Tsukamoto

Fungsi derajat ketinggian air membagi menjadi 3 himpunan fuzzy dengan himpunan fuzzy dengan nilai keluaran jernih yaitu 10cm sampai dengan 20cm, keanggotaan normal dengan tinggi 20cm sampai dengan 25cm. Dan nilai keanggotaan tinggi dengan nilai diatas 25cm. Berikut adalah perhitungan himpunan keanggotaan Keasaman air yang bernilai 23 Cm.

µ Ketinggian NORMAL[x] =

=

= 0,46667

Interference

Pada tahapan inteference melakukan proses penalaran pada fuzzy input dengan fuzzy rules . Pada Tabel 3.2 merupakan aturan – aturan fuzzy yang digunakan pada penelitian ini.

Table 3. Tabel Aturan-aturan Fuzzy

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kekeruhan** | **Suhu** | **pH** | **Ketinggian** | **Pompa air** |
| 1 | K1 | S1 | P1 | H1 | TB |
| 2 | K1 | S1 | P1 | H2 | TS |
| 3 | K1 | S1 | P1 | H3 | TR |
| 4 | K1 | S2 | P2 | H1 | TR |
| 5 | K1 | S2 | P2 | H2 | TR |
| 6 | K1 | S2 | P2 | H3 | TR |
| 7 | K1 | S3 | P3 | H1 | TB |
| 8 | K1 | S3 | P3 | H2 | TS |
| 9 | K1 | S3 | P3 | H3 | TR |
| 10 | K2 | S1 | P1 | H1 | TB |
| 11 | K2 | S1 | P1 | H2 | TS |
| 12 | K2 | S1 | P1 | H3 | TS |
| 13 | K2 | S2 | P2 | H1 | TB |
| 14 | K2 | S2 | P2 | H2 | TB |
| 15 | K2 | S2 | P2 | H3 | TS |
| 16 | K2 | S3 | P3 | H1 | TB |
| 17 | K2 | S3 | P3 | H2 | TS |
| 18 | K2 | S3 | P3 | H3 | TS |

Table 3. Tabel Aturan-aturan Fuzzy

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Keputusan | Action |
| 1 | K1 | Kekeruhan Jernih |
| 2 | K2 | Kekeruhan Keruh |
| 3 | P1 | pH Rendah |
| 4 | P2 | pH Normal |
| 5 | P3 | pH Tinggi |
| 6 | H1 | Ketinggian Rendah |
| 7 | H2 | Ketinggian Normal |
| 8 | H3 | Ketinggian Tinggi |
| 9 | TR | Tambah Rendah |
| 10 | TS | Tambah Sedang |
| 11 | TB | Tambah Banyak |

Agregasi

Jika nilai kekeruhan rendah (jernih), nilai pH rendah , dan nilai ketinggian Normal , maka “Tambah Air”.

α-predikat R1 =µKekeruhan Rendah ∩ µpH Rendah ∩ µKetinggian Normal.

α-predikat R1 = min(µKekeruhan Rendah (1 NTU), µpH Rendah (7,3), µKetinggian Normal(23 Cm))

α-predikat R1 = Min(0,98;0,85;0,4667)

α-predikat R1 = 0,4667

Jika nilai kekeruhan rendah (jernih), nilai pH Normal , dan nilai ketinggian Normal , maka “Ganti Air”.

α-predikat R2 =µKekeruhan Rendah ∩ µpH Normal ∩ µKetinggian Normal

α-predikat R2 = min(Kekeruhan Rendah (1 NTU), µpH Normal (7,3), µKetinggian Normal(23 Cm))

α-predikat R2 = Min(0,98;0,15;0,4667)

α-predikat R2 = 0,15

Defuzzification

Pada tahap ini merupakan proses pengubahan nilai fuzzy output menjadi sebuah crisp value yang diperoleh dengan cara mengambil nilai rata – rata yang terpusat sebagai keputusan yang diberikan oleh sistem. Contoh perhitungan nilai fuzzy output menjadi sebuah crisp value :

Nilai = α-predikat R1 x z1

= 30-(0,46667\*(30-25))

= 27,6667

Nilai = α-predikat R2 x z2

= 30-(0,15\*(30-25))

= 29,25

## **Deskripsi Sistem**

Pada sistem monitoring ini terfokus pada pemantauan kualitas air terhadap perkembangan ikan nila dan tanaman hidroponik yang ada dengan menggunakan metode Fuzzy Tsukamoto. Pemantauan air tersebut akan menghasilkan sebuah keputusan untuk melakukan sebuah tindakan yang harus dilakukan oleh sistem. Pengguna dapat melakukan pemantauan terhadap kolam aquaponik secara *realtime* kapanpun dan dimanapun melalui smartphone.

## **Analisis Pengguna**

Analisis pengguna merupakan analisis terhadap *user* yang terlibat dalam Sistem pemantauan dan pengendali sirkulasi air pada aquaponik, sebagai berikut :

## **Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan Fungsional merupakan fungsionalitas keseluruhan fitur yang tersedia dalam penelitian ini. Fitur yang tersedia pada sitem monitoring ini terdapat dalam Tabel 4.1.7, sebagai berikut :

Tabel 4.1.7 Kebutuhan Fungsional

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Fitur** | **Keterangan** |
| 1. | Melihat Hasil *Monitoring* Ketinggian | Merupakan informasi mengenai hasil *monitoring* berupa nilai ketinggian air pada kolam aquaponik secara periodik. |
| 2. | Melihat Hasil *Monitoring* Kekeruhan | Merupakan informasi mengenai hasil *monitoring* berupa nilai kekeruhan air pada kolam aquaponik secara periodik. |
| 3. | Melihat Hasil *Monitoring* pH Air | Merupakan informasi mengenai hasil *monitoring* berupa nilai pH air pada kolam aquaponik secara periodik. |
| 4. | Melihat Hasil *Monitoring* Status Pompa | Merupakan informasi mengenai hasil *monitoring* berupa status pompa air pada kolam aquaponik secara periodik. |
| 5. | Melihat Waktu Update Data Terakhir | Merupakan informasi mengenai waktu update data terakhir pada sistem *Monitoring.* |
| 6. | Melihat *History* Monitoring | Melihat beberapa daftar terakhir dari hasil *Monitoring* kolam yang telah dilakukan oleh sistem. |
| 7. | *Refresh* Data Secara R*ealtime* | Melakukan update data *monitoring* secara realtime pada aplikasi mobile. |
| 8. | Manajemen Waktu Update | Mengatur berapa lama waktu untuk update data secara realtime. Nantinya waktu tersebut yang akan digunakan oleh sistem untuk update data secara periodik. |

## **Kebutuhan Non-Fungsional**

Kebutuhan Non-Fungsional merupakan spesifikasi yang dimiliki sistem sebagai kemampuan yang ditawarkan dalam penelitian Sistem Pemantauan dan Pengendali Sirkulasi Air pada Aquaponik terdapat dalam Tabel 4.1.3, sebagai berikut :

Tabel 4.1.3 Kebutuhan Non-Fungsional

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Jenis** | **Keterangan** |
| 1. | *Usability* | Sistem ini dapat digunakan oleh petani aquaponik kapanpun dan dimanapun melalui platform mobile. |
| 2. | *Portability* | Sistem ini dapat digunakan di beberapa device sekaligus. |
| 3. | *Supportability* | Sistem ini membutuhkan koneksi internet dan gadget dalam pengoperasiannya. |
| 4. | *Reliability* | Sistem ini diharapkan dapat memiliki keandalan untuk memonitoring kolam aquaponik berdasarkan hasil yang didapat dari sensor. |

## **Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)**

Analisis kebutuhan kebutuhan perangkat keras *(Hardware)* dalam penelitian “Implementasi Sistem Pemantauan dan Pengendali Sirkulasi Air pada Aquaponik dengan Metode Fuzzy Tsukamoto” digunakan dalam pembangunan sistem terdapat dalam Tabel 4.1.5, sebagai berikut :

Tabel 4.1.5 Analisis Kebutuhan Software

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Perangkat Keras *(Hardware)*** | **Keterangan** |
| 1. | *ESP8266* | Digunakan sebagai mikrokontroller untuk upload data digital dari sensor ke server. |
| 2. | *Arduino Uno* | Digunakan untuk mengendalikan dan memproses data dari perangkan input lalu meneruskannya ke alat output. |
| 3. | *Router* | Penghubung ke jaringan internet. |
| 4. | *Kabel Jumper* | Digunakan sebagai penghubung antara mikrokontroller dengan sensor. |
| 5. | *Kabel USB* | Digunakan sebagai kabel penghubung Mikrokontroller dengan daya listrik. |
| 6. | *Sensor Turbidity* | Digunakan sebagai sensor kekeruhan air. |
| 7. | *Sensor pHMeter* | Dignakan sebagai sensor pH air. |
| 8. | *Sensor HCSR04 Ultrasonic* | Digunakan sebagai sensor ketinggian air. |
| 10. | *PWM (Pulse Width Modulation)* | Digunakan untuk mengontrol daya yang berkaitan dengan power supply |
| 11. | *Travo 12volt* | Digunakan sebagai power supply untuk pompa air. |
| 12. | *Kabel Power* | Digunakan sebagai penghubung antara power supply dengan stop kontak. |
| 13. | *Aquarium* | Sebagai media untuk percobaan sistem *monitoring*. |
| 14. | *Pompa Air Celup* | Digunakan sebagai aktuator. |

## **Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)**

Analisis kebutuhan kebutuhan perangkat lunak *(software)* dalam penelitian “Implementasi Sistem Pemantauan dan Pengendali Sirkulasi Air pada Aquaponik dengan Metode Fuzzy Tsukamoto” digunakan dalam pembangunan sistem terdapat dalam Tabel 4.1.5, sebagai berikut :

Tabel 4.1.5 Analisis Kebutuhan Software

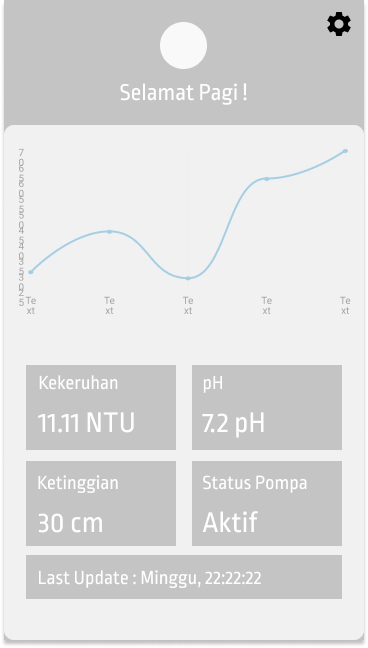
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Perangkat Lunak *(Software)*** | **Fungsi** | **Keterangan** |
| 1. | *Operating System* | Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan program yang ada pada komputer | *Windows 10* |
| 2. | *Code Editor* | Fasilitas aplikasi yang digunakan untuk menuliskan kode program | *Android Studio, Arduino, Visual Studio Code* |
| 3. | *Database* | Fasilitas penyimpanan data yang digunakan untuk menampung data yang diperlukan | *Firebase Database* |
| 4. | *Internet Network* | Jaringan internet yang berfungsi sebagai akses terhadap sistem yang dibangun | *Indihome* |

## **Perancangan**

Perancangan pada “Implementasi Sistem Pemantauan dan Pengendali Sirkulasi Air pada Aquaponik dengan Metode Fuzzy Tsukamoto” berupa perancangan dalam bentuk diagram, sebagai berikut :

1. **Perancangan Usecase Diagram**
2. **Perancangan Activity Diagram**
3. **CDM**
4. **PDM**
5. **Desain Tampilan**

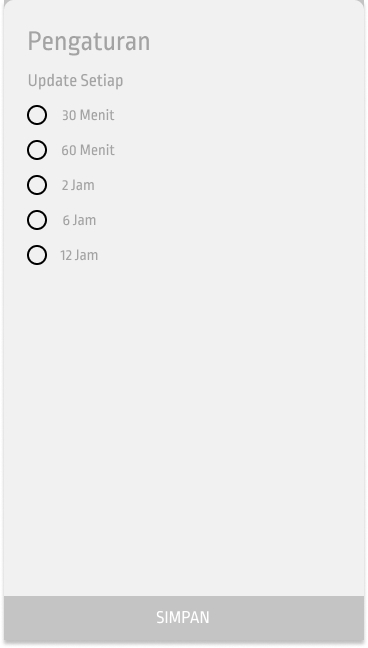
Tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna yang disebut User Interface (UI) dalam sistem direpresentasikan dalam bentuk visual desain mock up mengenai konsep rancangan layout, sebagai berikut :



Gambar 4 1 Desain Tampilan Utama

****

Gambar 4 2 Desain Tampilan History

****

Gambar 4 3 Desain Tampilan Pengaturan

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

## **Implementasi**

Setelah dilakukan perancangan sistem, maka selanjutnya adalah implementasi sistem sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Pada bagian ini menjelaskan tentang hasil dari sistem yang telah dibangun. Implementasi dijelaskan secara detail secara visual dengan tampilan gambar dan potongan kode program atau listing code, sebagai berikut :

1. **Implementasi *Database***
2. **Implementasi Kode Program**

Implementasi beberapa potongan kode program alur proses kerja yang ada dalam sistem sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Sistem dibuat menggunakan Bahasa pemrograman Java, C, PHP, dan HTML. Implementasi kode program berdasarkan proses analisis dan perancangan dijelaskan secara detail, sebagai berikut :

1. **Aplikasi Android**

MainActivity.java

|  |
| --- |
| package com.mmdiyul.monitoringsuhu;  import android.content.Intent;  import android.os.Bundle;  import android.os.Handler;  import android.util.Log;  import android.view.View;  import android.view.ViewTreeObserver;  import android.widget.ScrollView;  import android.widget.TextView;  import androidx.annotation.NonNull;  import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;  import androidx.core.content.ContextCompat;  import androidx.recyclerview.widget.DividerItemDecoration;  import androidx.recyclerview.widget.LinearLayoutManager;  import androidx.recyclerview.widget.RecyclerView;  import androidx.swiperefreshlayout.widget.SwipeRefreshLayout;  import com.github.mikephil.charting.charts.LineChart;  import com.github.mikephil.charting.components.AxisBase;  import com.github.mikephil.charting.components.XAxis;  import com.github.mikephil.charting.components.YAxis;  import com.github.mikephil.charting.data.Entry;  import com.github.mikephil.charting.data.LineData;  import com.github.mikephil.charting.data.LineDataSet;  import com.github.mikephil.charting.formatter.ValueFormatter;  import com.google.firebase.database.DataSnapshot;  import com.google.firebase.database.DatabaseError;  import com.google.firebase.database.DatabaseReference;  import com.google.firebase.database.FirebaseDatabase;  import com.google.firebase.database.Query;  import com.google.firebase.database.ValueEventListener;  import com.mmdiyul.monitoringsuhu.adapter.SensorAdapter;  import com.mmdiyul.monitoringsuhu.model.Sensor;  import java.util.ArrayList;  import java.util.Calendar;  import java.util.List;  public class MainActivity extends AppCompatActivity {  private TextView greetings;  private TextView textKekeruhan;  private TextView textKetinggian;  private TextView textpH;  private TextView textUpdate;  private LineChart lineChart;  private DatabaseReference databaseReference;  // private int id;  private int ketinggian;  private float kekeruhan;  private float pH;  private String update;  private double minKetinggian, maxKetinggian, minKekeruhan, maxKekeruhan, minpH, maxpH;  private SwipeRefreshLayout swipeRefreshLayout;  private ScrollView scrollView;  private RecyclerView recyclerView;  private List<Sensor> sensorList = new ArrayList<>();  private SensorAdapter sensorAdapter;  int index = 0;  @Override  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  super.onCreate(savedInstanceState);  setContentView(R.layout.activity\_main);  // bind  greetings = findViewById(R.id.greetings);  textKetinggian = findViewById(R.id.textKetinggian);  textKekeruhan = findViewById(R.id.textKekeruhan);  textpH = findViewById(R.id.textpH);  textUpdate = findViewById(R.id.textUpdate);  swipeRefreshLayout = findViewById(R.id.refresh);  scrollView = findViewById(R.id.scrollView);  recyclerView = findViewById(R.id.recyclerView);  // ucapan selamat berdasarkan waktu.  int currentHour = Calendar.getInstance().get(Calendar.HOUR\_OF\_DAY);  if (currentHour < 10) {  greetings.setText("Selamat Pagi!");  } else if (currentHour < 15) {  greetings.setText("Selamat Siang!");  } else if (currentHour < 18) {  greetings.setText("Selamat Sore!");  } else {  greetings.setText("Selamat Malam!");  }  // Database  databaseReference = FirebaseDatabase.getInstance().getReference();  // last data  Query lastData = databaseReference.child("sensor");  lastData.addValueEventListener(new ValueEventListener() {  @Override  public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot dataSnapshot) {  long lengthData = dataSnapshot.getChildrenCount();  long lastChild = lengthData - 1;  try {  ketinggian = Integer.parseInt(dataSnapshot.child(lastChild + "/ketinggian").getValue().toString());  kekeruhan = Float.parseFloat(dataSnapshot.child(lastChild + "/kekeruhan").getValue().toString());  pH = Float.parseFloat(dataSnapshot.child(lastChild + "/pH").getValue().toString());  update = dataSnapshot.child(lastChild + "/update").getValue().toString();  textKetinggian.setText(ketinggian + " cm");  textKekeruhan.setText(kekeruhan + " NTU");  textpH.setText(pH + " pH");  textUpdate.setText("Last update : " +update);  } catch (NullPointerException nullPointer) {  Log.d("Error: ", nullPointer.getMessage());  }  while (index != 10) {  try {  // id = index;  ketinggian = Integer.parseInt(dataSnapshot.child(lastChild + "/ketinggian").getValue().toString());  kekeruhan = Float.parseFloat(dataSnapshot.child(lastChild + "/kekeruhan").getValue().toString());  pH = Float.parseFloat(dataSnapshot.child(lastChild + "/pH").getValue().toString());  update = dataSnapshot.child(lastChild + "/update").getValue().toString();  sensorList.add(new Sensor(ketinggian, kekeruhan, pH, update));  Log.d("aaas", String.valueOf(ketinggian));  Log.d("aaas", String.valueOf(kekeruhan));  Log.d("aaas", String.valueOf(pH));  Log.d("aaas", String.valueOf(update));  index++;  lastChild--;  } catch (NullPointerException nullPointer) {  Log.d("Error: ", nullPointer.getMessage());  }  }  DatabaseReference settings = FirebaseDatabase.getInstance().getReference().child("settings");  settings.addValueEventListener(new ValueEventListener() {  @Override  public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot dataSnapshot) {  }  @Override  public void onCancelled(@NonNull DatabaseError databaseError) {  }  });  }  @Override  public void onCancelled(@NonNull DatabaseError databaseError) {  }  });  // refresh  swipeRefreshLayout.setOnRefreshListener(new SwipeRefreshLayout.OnRefreshListener() {  @Override  public void onRefresh() {  swipeRefreshLayout.setRefreshing(true);  databaseReference.child("settings/refresh").setValue(1);  (new Handler()).postDelayed(new Runnable() {  @Override  public void run() {  swipeRefreshLayout.setRefreshing(false);  }  }, 1500);  }  });  //  // scrollview  scrollView.getViewTreeObserver().addOnScrollChangedListener(new ViewTreeObserver.OnScrollChangedListener() {  @Override  public void onScrollChanged() {  int scrollY = scrollView.getScrollY();  if (scrollY == 0) {  swipeRefreshLayout.setEnabled(true);  } else {  swipeRefreshLayout.setEnabled(false);  }  }  });  // set recycler  this.recyclerView = findViewById(R.id.recyclerView);  sensorAdapter = new SensorAdapter(sensorList, this);  Log.d("sensor", String.valueOf(sensorAdapter));  DividerItemDecoration itemDecoration = new DividerItemDecoration(getApplicationContext(), DividerItemDecoration.VERTICAL);  itemDecoration.setDrawable(ContextCompat.getDrawable(getApplicationContext(), R.drawable.line));  recyclerView.addItemDecoration(itemDecoration);  recyclerView.setLayoutManager(new LinearLayoutManager(this));  recyclerView.setAdapter(sensorAdapter);  //chart  lineChart = (LineChart)findViewById(R.id.chart);  LineDataSet lineDataSet = new LineDataSet(getData(), "Pompa");  lineDataSet.setColor(ContextCompat.getColor(this, R.color.colorPrimary));  lineDataSet.setValueTextColor(ContextCompat.getColor(this, R.color.colorPrimaryDark));  XAxis xAxis = lineChart.getXAxis();  xAxis.setPosition(XAxis.XAxisPosition.BOTTOM);  final String[] months = new String[]{"Apr", "May", "Jun", "Jul"};  ValueFormatter formatter = new ValueFormatter() {  @Override  public String getAxisLabel(float value, AxisBase axis) {  return months[(int) value];  }  };  xAxis.setGranularity(1f);  xAxis.setValueFormatter(formatter);  YAxis yAxisRight = lineChart.getAxisRight();  yAxisRight.setEnabled(false);  YAxis yAxisLeft = lineChart.getAxisLeft();  yAxisLeft.setGranularity(1f);  LineData data = new LineData(lineDataSet);  lineChart.setData(data);  lineChart.animateX(2500);  lineChart.invalidate();  }  private ArrayList getData(){  ArrayList<Entry> entries = new ArrayList<>();  entries.add(new Entry(0f, 4f));  entries.add(new Entry(1f, 1f));  entries.add(new Entry(2f, 2f));  entries.add(new Entry(3f, 4f));  return entries;  }  public void handleSettings(View view) {  Intent intent = new Intent(this, SettingsActivity.class);  startActivity(intent);  finish();  }  } |

SettingsActivity.java

|  |
| --- |
| package com.mmdiyul.monitoringsuhu;  import android.content.Intent;  import android.os.Bundle;  import android.os.Handler;  import android.view.View;  import android.widget.EditText;  import android.widget.RadioButton;  import android.widget.Toast;  import androidx.annotation.NonNull;  import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;  import com.google.firebase.database.DataSnapshot;  import com.google.firebase.database.DatabaseError;  import com.google.firebase.database.DatabaseReference;  import com.google.firebase.database.FirebaseDatabase;  import com.google.firebase.database.Query;  import com.google.firebase.database.ValueEventListener;  public class SettingsActivity extends AppCompatActivity {  private DatabaseReference databaseReference;  private RadioButton tigaPuluhMenit, satuJam, duaJam, enamJam, duaBelasJam;  private EditText textMinSuhu, textMaxSuhu, textMinKelembaban, textMaxKelembaban;  private long period;  private double minSuhu, maxSuhu, minKelembaban, maxKelembaban;  @Override  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  super.onCreate(savedInstanceState);  setContentView(R.layout.activity\_settings);  tigaPuluhMenit = findViewById(R.id.tigaPuluhMenit);  satuJam = findViewById(R.id.satuJam);  duaJam = findViewById(R.id.duaJam);  enamJam = findViewById(R.id.enamJam);  duaBelasJam = findViewById(R.id.duaBelasJam);  databaseReference = FirebaseDatabase.getInstance().getReference();  Query setting = databaseReference.child("settings");  setting.addValueEventListener(new ValueEventListener() {  @Override  public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot dataSnapshot) {  period = Long.parseLong(dataSnapshot.child("period").getValue().toString());  if (period == 1800000) {  tigaPuluhMenit.setChecked(true);  } else if (period == 3600000) {  satuJam.setChecked(true);  } else if (period == 7200000) {  duaJam.setChecked(true);  } else if (period == 21600000) {  enamJam.setChecked(true);  } else if (period == 43200000) {  duaBelasJam.setChecked(true);  }  }  @Override  public void onCancelled(@NonNull DatabaseError databaseError) {  }  });  }  @Override  public void onBackPressed() {  super.onBackPressed();  Intent intent = new Intent(this, MainActivity.class);  startActivity(intent);  finish();  }  public void handleSimpan(View view) {  if (tigaPuluhMenit.isChecked()) {  period = 1800000;  } else if (satuJam.isChecked()) {  period = 3600000;  } else if (duaJam.isChecked()) {  period = 7200000;  } else if (enamJam.isChecked()) {  period = 21600000;  } else if (duaBelasJam.isChecked()) {  period = 43200000;  }  DatabaseReference settings = databaseReference.child("settings").child("period");  settings.setValue(period);  new Handler().postDelayed(new Runnable() {  @Override  public void run() {  Intent intent = new Intent(SettingsActivity.this, MainActivity.class);  startActivity(intent);  finish();  }  }, 1000);  Toast.makeText(this, "Pengaturan tersimpan!", Toast.LENGTH\_SHORT).show();  }  } |

SplashActivity.java

|  |
| --- |
| package com.mmdiyul.monitoringsuhu;  import android.content.Intent; import android.os.Bundle; import android.os.Handler;  import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;  public class SplashActivity extends AppCompatActivity {   @Override  protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  super.onCreate(savedInstanceState);  setContentView(R.layout.activity\_splash);  new Handler().postDelayed(new Runnable() {  @Override  public void run() {  Intent i = new Intent(SplashActivity.this, MainActivity.class);  startActivity(i);  finish();  }  }, 1000);  } } |

Sensor.java

|  |
| --- |
| package com.mmdiyul.monitoringsuhu.model;  public class Sensor {  private int id;  private int ketinggian;  private float kekeruhan;  private float pH;  private String update;   public Sensor(int ketinggian, float kekeruhan, float pH, String update) { // this.id = id;  this.ketinggian = ketinggian;  this.kekeruhan = kekeruhan;  this.pH = pH;  this.update = update;  }  // public int getId() { // return id; // }   public int getKetinggian() {  return ketinggian;  }   public float getKekeruhan() {  return kekeruhan;  }   public float getpH() {  return pH;  }   public String getUpdate() {  return update;  } } |

SensorAdapter.java

|  |
| --- |
| package com.mmdiyul.monitoringsuhu.adapter;  import android.content.Context; import android.view.LayoutInflater; import android.view.View; import android.view.ViewGroup; import android.widget.TextView;  import androidx.annotation.NonNull; import androidx.recyclerview.widget.RecyclerView;  import com.mmdiyul.monitoringsuhu.R; import com.mmdiyul.monitoringsuhu.model.Sensor;  import java.util.List;  public class SensorAdapter extends RecyclerView.Adapter<SensorAdapter.MyViewHolder> {   List<Sensor> sensorList;  private Context context;   public SensorAdapter(List<Sensor> sensorList, Context context) {  this.sensorList = sensorList;  this.context = context;  }   @NonNull  @Override  public SensorAdapter.MyViewHolder onCreateViewHolder(@NonNull ViewGroup parent, int viewType) {  LayoutInflater layoutInflater = LayoutInflater.from(context);  View menuView = layoutInflater.inflate(R.layout.sensor\_item, parent, false);  MyViewHolder viewHolder = new MyViewHolder(menuView);  return viewHolder;  }   @Override  public void onBindViewHolder(@NonNull SensorAdapter.MyViewHolder holder, int position) {  Sensor sensor = sensorList.get(position);  holder.ketinggian.setText(String.valueOf(sensor.getKetinggian()));  holder.kekeruhan.setText(String.valueOf(sensor.getKekeruhan()));  holder.pH.setText(String.valueOf(sensor.getpH()));  holder.update.setText(String.valueOf(sensor.getUpdate()));  }   @Override  public int getItemCount() {  return sensorList.size();  }   public class MyViewHolder extends RecyclerView.ViewHolder {  public TextView ketinggian, kekeruhan, pH, update;   public MyViewHolder(@NonNull View itemView) {  super(itemView);  this.ketinggian = itemView.findViewById(R.id.ketinggian);  this.kekeruhan = itemView.findViewById(R.id.kekeruhan);  this.pH = itemView.findViewById(R.id.pH);  this.update = itemView.findViewById(R.id.update);  }  } } |

activity\_main.xml

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <androidx.swiperefreshlayout.widget.SwipeRefreshLayout xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"  android:id="@+id/refresh"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="match\_parent"  xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">  <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="match\_parent"  android:background="@color/colorPrimaryDark"  tools:context=".MainActivity">   <ImageView  android:id="@+id/avatar"  android:layout\_width="50dp"  android:layout\_height="50dp"  android:layout\_marginTop="20dp"  android:src="@drawable/logo"  app:layout\_constraintTop\_toTopOf="parent"  app:layout\_constraintBottom\_toTopOf="@id/greetings"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"  app:layout\_constraintRight\_toRightOf="parent"/>   <TextView  android:id="@+id/greetings"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_marginTop="8dp"  android:layout\_marginBottom="20dp"  android:text="Selamat Datang!"  android:textSize="20sp"  android:textColor="@color/colorWhite"  app:layout\_constraintTop\_toBottomOf="@id/avatar"  app:layout\_constraintBottom\_toTopOf="@id/scrollView"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"  app:layout\_constraintRight\_toRightOf="parent"/>   <ImageButton  android:id="@+id/settings"  android:layout\_width="25dp"  android:layout\_height="25dp"  android:background="@drawable/settings"  android:layout\_marginTop="15dp"  android:layout\_marginRight="15dp"  app:layout\_constraintRight\_toRightOf="parent"  app:layout\_constraintTop\_toTopOf="parent"  android:onClick="handleSettings"/>   <ScrollView  android:id="@+id/scrollView"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="0dp"  android:background="@drawable/shape\_rounded\_white"  app:layout\_constraintTop\_toBottomOf="@id/greetings"  app:layout\_constraintBottom\_toBottomOf="parent"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"  app:layout\_constraintRight\_toRightOf="parent">   <LinearLayout  android:id="@+id/main"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="0dp"  android:orientation="vertical">   <com.github.mikephil.charting.charts.LineChart  android:id="@+id/chart"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="250dp"  android:layout\_margin="8dp"/>   <LinearLayout  android:id="@+id/kekeruhanpH"  android:baselineAligned="false"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:weightSum="2"  app:layout\_constraintTop\_toTopOf="parent">   <LinearLayout  android:id="@+id/forKekeruhan"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_marginBottom="8dp"  android:layout\_marginRight="4dp"  android:layout\_marginLeft="8dp"  android:padding="16dp"  android:background="@drawable/shape\_rounded\_blue"  android:orientation="vertical"  android:layout\_weight="1">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Kekeruhan"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="16sp"/>   <TextView  android:id="@+id/textKekeruhan"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="0 NTU"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="30sp"/>  </LinearLayout>   <LinearLayout  android:id="@+id/forpH"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_marginBottom="8dp"  android:layout\_marginRight="8dp"  android:layout\_marginLeft="4dp"  android:padding="16dp"  android:background="@drawable/shape\_rounded\_blue"  android:orientation="vertical"  android:layout\_weight="1">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="pH"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="16sp"/>   <TextView  android:id="@+id/textpH"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="0 pH"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="30sp"/>  </LinearLayout>  </LinearLayout>   <LinearLayout  android:id="@+id/ketinggianSuhu"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:weightSum="2"  app:layout\_constraintTop\_toTopOf="parent">   <LinearLayout  android:id="@+id/forKetinggian"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_marginBottom="8dp"  android:layout\_marginRight="4dp"  android:layout\_marginLeft="8dp"  android:padding="16dp"  android:background="@drawable/shape\_rounded\_blue"  android:orientation="vertical"  android:layout\_weight="1">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Ketinggian Air"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="16sp"/>   <TextView  android:id="@+id/textKetinggian"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="0 cm"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="30sp"/>  </LinearLayout>   <LinearLayout  android:id="@+id/forPompa"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_marginBottom="8dp"  android:layout\_marginRight="8dp"  android:layout\_marginLeft="4dp"  android:padding="16dp"  android:background="@drawable/shape\_rounded\_blue"  android:orientation="vertical"  android:layout\_weight="1">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Status Pompa"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="16sp"/>   <TextView  android:id="@+id/textKelembaban"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Aktif"  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="30sp"/>  </LinearLayout>  </LinearLayout>   <LinearLayout  android:id="@+id/forUpdate"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_marginTop="0dp"  android:layout\_marginBottom="8dp"  android:layout\_marginRight="8dp"  android:layout\_marginLeft="8dp"  android:padding="16dp"  android:background="@drawable/shape\_rounded\_blue"  android:orientation="vertical"  android:layout\_weight="1">   <TextView  android:id="@+id/textUpdate"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Last Update : "  android:textColor="@color/colorWhite"  android:textSize="16sp"/>  </LinearLayout>   <TextView  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:textAlignment="center"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:text="History"  android:textSize="18sp"  android:layout\_margin="8dp"  android:gravity="center\_horizontal" />   <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView  android:id="@+id/recyclerView"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="600dp"  android:layout\_margin="8dp"/>  </LinearLayout>  </ScrollView>  </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout> </androidx.swiperefreshlayout.widget.SwipeRefreshLayout> |

activity\_settings.xml

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="match\_parent"  android:background="@color/colorWhite"  tools:context=".SettingsActivity">   <androidx.constraintlayout.widget.Guideline  android:id="@+id/guideline"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:orientation="vertical"  app:layout\_constraintGuide\_percent="0.3"/>   <TextView  android:id="@+id/textPengaturan"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Pengaturan"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="30sp"  android:textStyle="bold"  android:layout\_marginTop="15dp"  android:layout\_marginLeft="15dp"  app:layout\_constraintTop\_toTopOf="parent"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"/>   <TextView  android:id="@+id/textUpdate"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_marginTop="15dp"  android:layout\_marginLeft="15dp"  android:text="Update setiap:"  android:textStyle="bold"  android:textColor="@color/colorBlack"  app:layout\_constraintTop\_toBottomOf="@id/textPengaturan"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"/>   <RadioGroup  android:id="@+id/radioGroup"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_margin="15dp"  app:layout\_constraintTop\_toBottomOf="@id/textUpdate"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent">   <RadioButton  android:id="@+id/tigaPuluhMenit"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="30 Menit"  android:textColor="@color/colorBlack"/>   <RadioButton  android:id="@+id/satuJam"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="1 Jam"  android:textColor="@color/colorBlack"/>   <RadioButton  android:id="@+id/duaJam"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="2 Jam"  android:textColor="@color/colorBlack"/>   <RadioButton  android:id="@+id/enamJam"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="6 Jam"  android:textColor="@color/colorBlack"/>   <RadioButton  android:id="@+id/duaBelasJam"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="12 Jam"  android:textColor="@color/colorBlack"/>   </RadioGroup>   <Button  android:id="@+id/buttonSimpan"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:background="@color/colorPrimary"  android:text="Simpan"  android:textColor="@color/colorWhite"  app:layout\_constraintBottom\_toBottomOf="parent"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"  app:layout\_constraintRight\_toRightOf="parent"  android:onClick="handleSimpan"/>  </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout> |

activity\_splash.xml

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"  xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"  android:orientation="vertical"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="match\_parent"  android:background="@color/colorWhite">   <ImageView  android:id="@+id/logo"  android:layout\_width="100dp"  android:layout\_height="100dp"  android:layout\_marginTop="250dp"  android:src="@drawable/logo"  app:layout\_constraintTop\_toTopOf="parent"  app:layout\_constraintBottom\_toTopOf="@id/textbawang"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"  app:layout\_constraintRight\_toRightOf="parent"/>   <TextView  android:id="@+id/textbawang"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="MONITORING KOLAM AQUAPONIK"  android:textColor="@color/colorGrey"  android:textSize="20sp"  android:layout\_marginBottom="300dp"  app:layout\_constraintTop\_toBottomOf="@id/logo"  app:layout\_constraintLeft\_toLeftOf="parent"  app:layout\_constraintRight\_toRightOf="parent"  app:layout\_constraintBottom\_toBottomOf="parent" />  </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout> |

sensor\_item.xml

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_margin="8dp"  android:orientation="vertical">   <LinearLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:baselineAligned="false"  android:orientation="horizontal"  android:weightSum="2">   <LinearLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_weight="1"  android:orientation="horizontal">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Ketinggian: "  android:textSize="15sp" />   <TextView  android:id="@+id/ketinggian"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="100"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="15sp" />   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text=" cm"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="15sp" />  </LinearLayout>   <LinearLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_weight="1">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Kekeruhan: "  android:textSize="15sp" />   <TextView  android:id="@+id/kekeruhan"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="100"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="15sp" />   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text=" NTU"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="15sp" />  </LinearLayout>  </LinearLayout>   <LinearLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:orientation="horizontal"  android:weightSum="2">   <LinearLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:baselineAligned="false"  android:orientation="horizontal"  android:weightSum="2">   <LinearLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_weight="1"  android:orientation="horizontal">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="pH: "  android:textSize="15sp" />   <TextView  android:id="@+id/pH"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="100"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="15sp" />   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text=" pH"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="15sp" />  </LinearLayout>   <LinearLayout  android:layout\_width="match\_parent"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:layout\_weight="1">   <TextView  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Update: "  android:textSize="15sp" />   <TextView  android:id="@+id/update"  android:layout\_width="wrap\_content"  android:layout\_height="wrap\_content"  android:text="Senin, 00:00:00"  android:textColor="@color/colorBlack"  android:textSize="15sp" />  </LinearLayout>  </LinearLayout>  </LinearLayout> </LinearLayout> |

1. **Arduino Uno**
2. **ESP8266**
3. **Web**
4. **Implementasi Tampilan Sistem**

Implementasi tampilan user interface dari sistem sesuai dengan perancangan desain tampilan yang dilakukan sebelumnya, sebagai berikut :

Tampilan *splash screen* merupakan halaman awal saat kita membuka aplikasi terdapat pada gambar 123456, tampilan ini menampilkan logo dari aplikasi.



Gambar 5.1. Implementasi Tampilan Splash Screen

Tampilan dashboard pada halaman utama setelah tampilan *splash screen* muncul terdapat pada gambar 12345667, menampilkan grafik data pompa dan beberapa variabel yang didapat secara realtime. Data variabel tersebut meliputi data kekeruhan, data pH, data ketinggian air, data status pompa, dan yang terakhir adalah waktu update dari beberapa data tersebut.

****

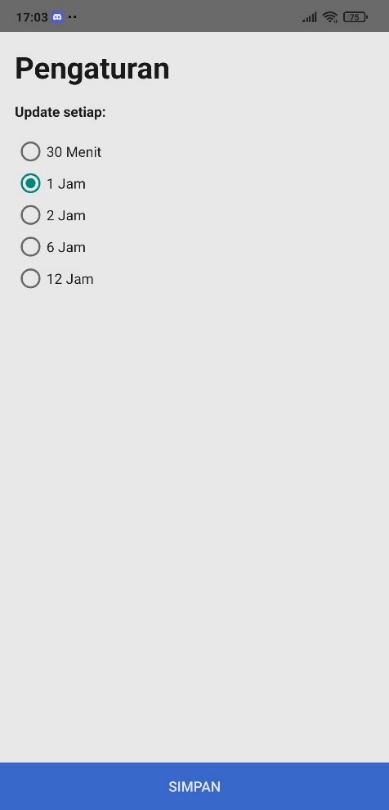
Gambar 5.1. sdfsdfsdfdsf

Tampilan *history* data *realtime* terdapat pada Gambar 12354345 menampilkan 10 daftar riwayat data *realtime* yang dilakukan oleh sistem. Setiap data memuat kekeruhan air, pH air, ketinggian air, dan waktu update.

****

Gambar 5.1. sdfsdfs

Tampilan untuk melakukan pengaturan terdapat pada Gambar 23324234 ditampilkan dengan beberapa opsi durasi dari update otomatis pada sistem. Pengguna dapat memilih waktu untuk update otomatis sistem, kemudian menekan *button* simpan.

****

Gambar 5.1. sdfsdfsdfsf

## **Pengujian**

Pengujian merupakan proses untuk menentukan apakah hasil dari penelitian sudah sesuai dengan kebutuhan sistem dan berjalan sesuai kebutuhan yang diharapkan. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian yaitu, pengujian fungsional dan pengujian non fungsional. Pada proses pengujian dipaparkan secara detail mengenai metode pengujian, tujuan pengujian, proses pengujian serta analisis hasil pengujian.

1. **Pengujian Fungsional Sistem**

Pengujian fungsionalitasi sistem dilakukan dengan metode pengujian black box. Merupakan pengujian dimana menguji keseluruhan fungsional proses kerja dari sistem apakah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Fitur sistem diuji fungsionalitas dari sisi admin terdapat dalam Tabel 5.2.1, sebagai berikut :

1. **Pengujian Validitas Perhitungan**

BAB VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Hasil Pengujian**

Setelah dilakukan implementasi dan pengujian, maka didapatkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

## **Kesimpulan**

Berisi uraian singkat dan jelas tentang hasil tugas akhir yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian.Kesimpulan disajikan dalam bentuk kuantitatif.

## **Saran**

Apabila diperlukan, saran dapat digunakan untuk menyampaikan hal-hal yang dapat diperbaiki, dikembangkan atau dijadikan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA