

**DAFTAR ISI**

HALAMAN PENGESAHAN	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
CATATAN REVISI DOKUMEN	ix
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
RINGKASAN EKSEKUTIF	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	3
2.1 <i>Machine Learning</i>	3
2.2 Beras	3
2.3 Mikrokontroller	4
2.4 Komputasi Awan	4
2.5 <i>Framework</i>	5
2.6 <i>Integrated Development Environment (IDE)</i>	5
2.7 API	6
2.8 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	6
2.9 Python	7
2.10 <i>User Interface (UI)</i>	7
2.11 <i>User Experience (UX)</i>	7
2.12 <i>Wireframing</i>	8
2.13 Darknet	8
2.14 YOLO	8
2.15 Psikologi Warna	9
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE	11
3.1 Analisis Metode Implementasi Model	11
3.2 Analisis Framework untuk Pengembangan Platform	12
3.2.1 Flask	12
3.2.2 Django	12
3.2.3 FastAPI	13



3.3	Analisis Komputasi Awan sebagai <i>Server</i>	13
3.3.1	<i>Infrastructure as a Service</i> (IaaS)	14
3.3.2	<i>Platform as a Service</i> (PaaS).....	14
3.3.3	<i>Software as a Service</i> (SaaS).....	14
3.4	Analisis Metode Pengembangan	15
3.4.1	Agile	15
3.4.2	Waterfall.....	15
3.5	Analisis Metode Perancangan Antarmuka	16
3.5.1	<i>User-Centered Design</i> (UCD).....	16
3.5.2	<i>Design Thinking</i>	17
3.6	Analisis Metode Pengujian <i>Usability</i>	18
3.6.1	<i>System Usability Scale</i> (SUS)	18
3.6.2	<i>Single Ease Question</i> (SEQ)	19
3.7	Analisis Pemilihan Metode	19
BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI	21
4.1	Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya	21
4.2	Batasan Masalah.....	22
4.3	Detail Rancangan	22
4.3.1	Rancangan Interface	23
4.3.2	Rancangan Alur Sistem.....	43
3)	Deployment.....	47
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	49
5.1	Pengujian dan Pembahasan	49
5.1.1	Pengujian Perangkat Lunak (Fungsional)	49
5.1.2	Pengujian A/B	49
5.1.3	Pengujian Kegunaan (<i>Usability</i>)	50
5.1.4	Pengujian Statistik	55
5.2	Improvement	59
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI ENGINEERING DESIGN	61
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	62
a.	Kesimpulan.....	62
b.	Saran.....	62
REFERENSI.....		64