

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir	2
1.4 Manfaat Tugas Akhir	2
1.5 Lingkup Tugas Akhir.....	2
1.6 Kerangka Berpikir	3
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengertian Rancang Bangun	5
2.2 Sistem.....	5
2.3 Voice / Suara	5
2.4 Relay	5
2.5 Selenoid Door Lock.....	6
2.6 Modul Suara Easy VR	6
2.7 ATMEGA 328	6
2.8 NodeMCU ESP 8266.....	6
2.9 MySQL.....	6
2.10 PHP	7
2.11 Java	7

BAB 3 8	
3.1	Rencana Penelitian..... 8
3.2	Waktu Penelitian..... 8
3.3	Teknik Pengumpulan Data..... 9
3.4	Tahapan Penelitian..... 9
3.5	Metode Pengembangan Sistem (Metode Waterfall)..... 10
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN 11
4.1	Data Hasil Penelitian 11
4.1.1	Sistem yang Dibangun 11
4.1.2	Analisis Pintu Konvensional 12
4.1.3	Activity Diagram Sistem Baru..... 12
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian..... 13
4.2.1	Pengujian Perintah 13
4.2.2	Pengujian Jarak Ideal Pemberian Perintah..... 14
4.2.3	Pengujian Keseluruhan Sistem 15
4.3	<i>User Interface</i> 16
4.3.1	<i>User Interface Login (Masuk)</i> 16
4.3.2	<i>User Interface Sign Up (Buat Akun)</i> 16
4.3.3	Menu Utama..... 17
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN 18
5.1	Kesimpulan..... 18
5.2	Saran 18
DAFTAR	REFERENSI 19
Lampiran 1	Daftar Riwayat Hidup 20
Lampiran 2	Surat Pengambilan Data 21
Lampiran 3	<i>Source Code</i> Program 23
Lampiran 4	Aplikasi 27

DAFTAR TABEL






	Halaman
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	8
Tabel 4. 1 Pengujian Jarak Ideal.....	14
Tabel 4. 2 Pengujian Keseluruhan Sistem.....	15

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	3
Gambar 4. 1 Gambaran Umum Sistem	11
Gambar 4. 2 Analisis Pintu Konvensional	12
Gambar 4. 3 Diagram Activity Sistem Baru	12
Gambar 4. 4 Gambar Pengujian Perintah.....	14
Gambar 4. 5 Gambar “ <i>User Interface Login (Masuk)</i> ”	16
Gambar 4. 6 Gambar “ <i>User Interface SignUp (Buat Akun)</i> ”	16
Gambar 4. 7 Gambar “ <i>User Interface Menu Utama</i> ”	17


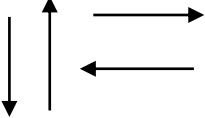

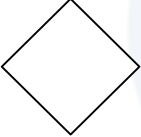

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Sumber: Jurnal (Yunahar Heriyanto)

Simbol *Flowchart*

Simbol	Deskripsi
Terminal 	Menunjukkan permulaan (<i>start</i>) atau akhir (<i>stop</i>) dari suatu proses
Simbol Arus / Flow 	Simbol yang digunakan menghubungkan antara symbol yang satu dengan yang lain (<i>connecting line</i>). Simbol ini juga berfungsi untuk menunjukkan garis alir dari proses.
Proses 	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh komputer. Pada bidang industri (proses produksi barang), simbol ini menggambarkan kegiatan inspeksi atau yang biasa dikenal dengan simbol inspeksi
Decision 	Simbol yang digunakan untuk memilih proses atau keputusan berdasarkan kondisi yang ada. Simbol ini biasanya ditemui pada flowchart program.
Input – Output 	Menunjukkan proses input – output yang terjadi tanpa bergantung dari jenis peralatannya

Sumber: Jurnal (Muhammad Kadafi dan Amirudin)