

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
PERNYATAAN	<i>i</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>ii</i>
ABSTRAK.....	<i>iii</i>
ABSTRACT.....	<i>iv</i>
DAFTAR ISI	<i>v</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>vii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>viii</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>ix</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Solusi	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Penjadwalan Kerja	4
BAB II PROFIL ORGANISASI.....	<i>5</i>
2.1 Deskripsi Organisasi	5
2.2 Struktur Organisasi dan Tata Kelola.....	5
2.3 Deskripsi Pekerjaan	7
2.4 Alur Pekerjaan	7
BAB III ANALISIS PEKERJAAN	<i>10</i>
3.1 Tinjauan Pustaka.....	10
3.1.1 Internet of Things (IoT).....	10
3.1.1.1. Microcontroller ESP32	11
3.1.1.2. Solenoid Doorlock	12
3.1.2 Aplikasi Android	12
3.1.2.1. Kotlin.....	13
3.1.2.2. Jetpack Compose	14
3.1.2.3. Firebase.....	14
3.1.2.4. Bluetooth Advertising	14
3.1.3 Integrated Development Environment (IDE)	15
3.1.3.1. Arduino IDE	15

3.1.3.2. Android Studio	16
3.1.4 Convolutional Neural Network (CNN)	16
3.2 Analisis Sistem	16
3.2.1 Gambar Sistem Saat Ini	16
3.2.2 Pengembangan Sistem.....	17
3.3 Kebutuhan Perangkat Kerja.....	20
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Pengembangan Sistem.....	20
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Implementasi Sistem	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Akhir (Luaran)	23
4.2 Proses Pelatihan Model Gestur Menggunakan Teachable Machine	30
4.3 Pengujian Fungsionalitas Aplikasi	31
4.4 Pengujian ke Pengguna	44
4.5 Pengujian Akurasi Model	46
4.6 Kegiatan Edukasi dan Sosialisasi Teknologi IoT	46
BAB V PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	57