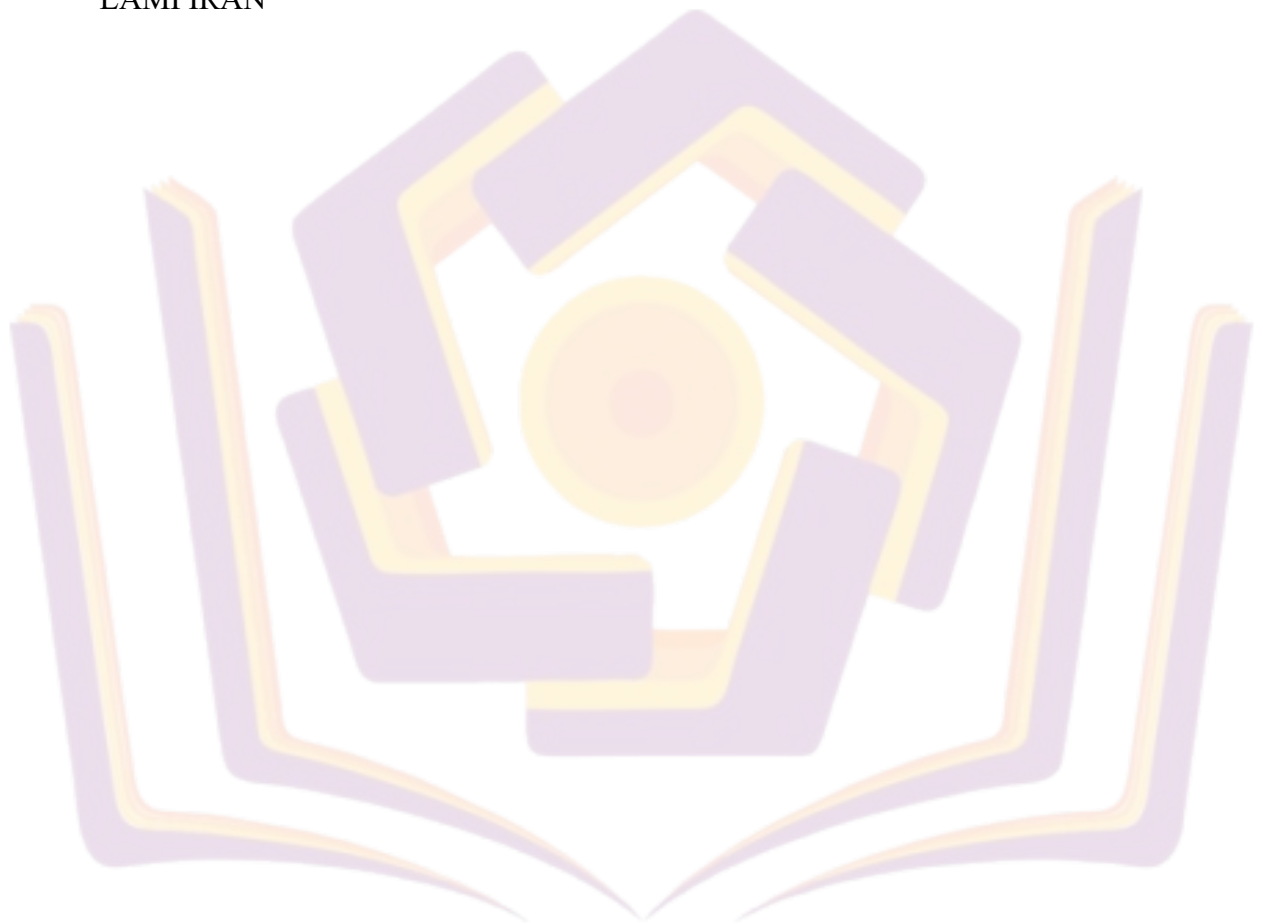


DAFTAR ISI

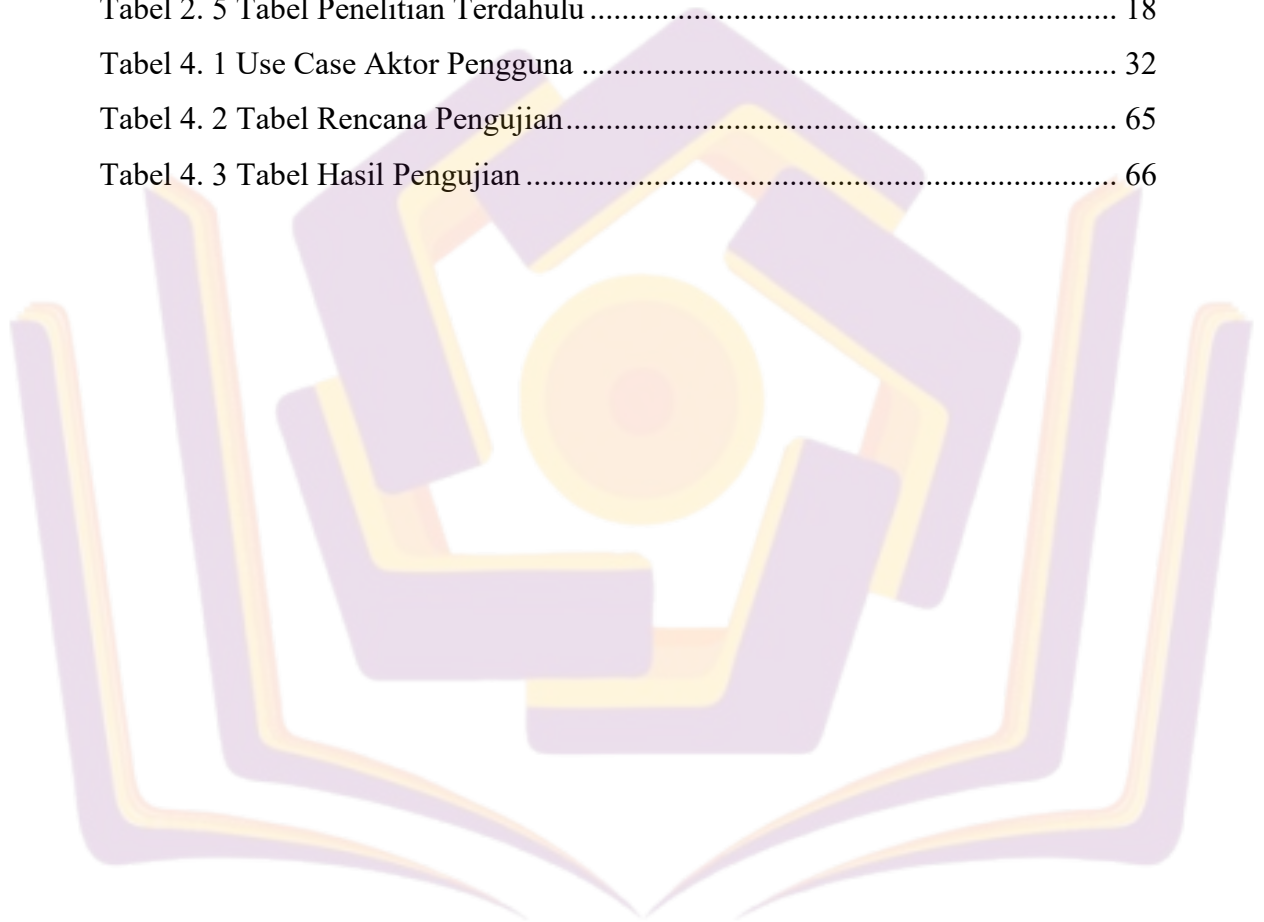
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Pengumpulan Data.....	20
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Dan Pembahasan	27
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	10
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	12
Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram	12
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram	13
Tabel 2. 5 Tabel Penelitian Terdahulu	18
Tabel 4. 1 Use Case Aktor Pengguna	32
Tabel 4. 2 Tabel Rencana Pengujian	65
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Pengujian	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 2 Metode Waterfall.....	25
Gambar 4. 1 Use Case Diagram	32
Gambar 4. 2 Activity Diagram Registrasi.....	33
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login	35
Gambar 4. 4 Activity Diagram Beranda	37
Gambar 4. 5 Activity Diagram Artikel	39
Gambar 4. 6 Activity Diagram Cuaca.....	40
Gambar 4. 7 Activity Diagram Forum	42
Gambar 4. 8 Activity Diagram Profile	43
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Registrasi	44
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Login	45
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Beranda	46
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Cuaca.....	47
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Artikel	48
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Forum	50
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Profile	51
Gambar 4. 16 Class Diagram Ecotani	53
Gambar 4. 17 Perancangan Database Tabel User	55
Gambar 4. 18 Perancangan Database Tabel news	55
Gambar 4. 19 Penerapan Database Tabel Comments	56
Gambar 4. 20 Penerapan Database Tabel Articles.....	57
Gambar 4. 21 Penerapan Database Tabel Article_like	58
Gambar 4. 22 Spalsh Screen	59
Gambar 4. 23 Login	59
Gambar 4. 24 Registrasi	60
Gambar 4. 25 Beranda.....	61
Gambar 4. 26 Cuaca	62
Gambar 4. 27 Artikel.....	62

Gambar 4. 28 Forum	63
Gambar 4. 29 Profile	64



DAFTAR ISTILAH

Metode <i>Waterfall</i>	:Model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan dari analisis, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan.
Ekonomi Hijau	:Konsep Pembangunan ekonomi yang memperhatikan keberlanjutan lingkungan, mengurangi emisi karbon, dan melindungi sumber daya alam.
<i>Black Box Testing</i>	:Metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsi aplikasi dari sisi pengguna tanpa memeriksa kode sumber.
<i>Flutter</i>	:Framework open-source dari <i>Google</i> untuk membuat aplikasi lintas platform (<i>Android, iOS, web, desktop</i>), dari satu kode dasar.
<i>Android Studio</i>	:Lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi Android.
<i>UML</i>	: <i>Unified Modeling Language</i> merupakan bahasa pemodelan standar untuk merancang, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak.
Pertanian Berkelanjutan	:Sistem pertanian yang memanfaatkan sumber daya alam secara efisien tanpa merusak lingkungan untuk jangka panjang.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan

Lampiran 2 Wawancara

Lampiran 3 Listing Program

Lampiran 4 Dokumentasi

