

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Analisis Perbandingan Metode	6
2.3 Dasar Teori	9
2.3.1 Aplikasi <i>Native</i>	9
2.3.2 Android	11
2.3.3 iOS	13
2.3.4 Flutter.....	14
2.3.5 Laravel.....	16
2.3.6 Dart	17
2.3.7 PHP	17
2.3.8 Android Studio	18
2.3.9 Visual Studio Code.....	20
2.3.10 Xcode	22
2.3.11 Postman.....	23
2.3.12 HTTP	25
2.3.13 REST API	25
2.3.14 JSON	27
2.3.15 JSON <i>With Token</i>	27

2.3.16	MySQL	28
2.3.17	Metode <i>Waterfall</i>	30
BAB III Metode Penelitian.....		33
3.1	Alat dan Bahan Tugas akhir	33
3.1.1	Alat Tugas akhir.....	33
3.1.1.1	Perangkat Keras:	33
3.1.1.2	Perangkat Lunak:	34
3.1.2	Bahan Tugas akhir	34
3.2	Metode yang Digunakan.....	35
3.3	Alur Pelaksanaan Penelitian	36
3.3.1	Studi Literatur	37
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.3.3	Perancangan Aplikasi	38
3.3.3.1	Diagram <i>Use Case</i> dan Diagram Alir.....	38
3.3.3.2	<i>Entity Relationship</i> Diagram	44
3.3.3.3	Desain UI/UX.....	46
3.3.4	Perhitungan Program Diet	50
3.3.4.1	Perhitungan Kalori untuk Indeks Masa Tubuh (IMT)....	50
3.3.4.2	Perhitungan Kalori untuk Program Diet	51
3.3.4.3	Perhitungan Makronutrien untuk Program Diet.....	53
3.3.4.4	Perhitungan Terhadap Pembagian Kalori untuk Sarapan, Makan Siang, Makan Malam dan <i>Snack</i>	54
3.3.4.5	Perhitungan Prediksi Berat Badan Menggunakan Metode Regresi Linear dengan Pendekatan <i>Least Square</i>	55
3.3.5	Pengembangan Perangkat Lunak dengan Metode <i>Waterfall</i>	60
3.3.6	Pengujian Sistem.....	61
3.3.6.1	Pengujian <i>System Usability Scale</i> (SUS)	61
3.3.6.2	Pengujian <i>Black Box</i>	62
3.3.6.3	Pengujian <i>Endpoint</i>	63
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....		76
4.1	Hasil Perancangan Antarmuka Aplikasi	76
4.1.1	Tampilan Antarmuka <i>Onboarding Page</i>	77
4.1.2	Tampilan Antarmuka <i>Sign-In Page</i> dan <i>Sign-Up Page</i>	77
4.1.3	Tampilan Antarmuka <i>Personal Details Page</i>	78
4.1.4	Tampilan Antarmuka <i>Home Page</i>	79
4.1.5	Tampilan Antarmuka <i>Floating Button Page</i>	82
4.1.6	Tampilan Antarmuka Menu <i>Home Page</i> pada Hari Sebelumnya dengan Jumlah Kalori Harian Berlebih	83

4.1.7	Tampilan Antarmuka Menu Nutrisi <i>Page</i>	84
4.1.8	Tampilan Antarmuka Menu Status <i>Page</i>	85
4.1.9	Tampilan Antarmuka Menu Profile <i>Page</i>	86
4.1.9.1	<i>Icon Edit Profile</i>	87
4.1.9.2	<i>Icon Personal Details</i>	87
4.1.9.3	<i>Icon Notification</i>	88
4.1.9.4	<i>Icon Create Food</i>	89
4.1.9.5	<i>Icon Logout</i>	89
4.2	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	90
4.3	Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> pada Aplikasi <i>mobile</i> (DietAja) ...	114
4.4	Hasil Pengujian <i>Endpoint</i>	116
4.5	Kelemahan dari Aplikasi	122
BAB V	Kesimpulan dan Saran	123
5.1	Kesimpulan	123
5.2	Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	L-1
L.1	Kode Sumber	L-1
L.1.1	Kode Utama <i>main.dart</i>	L-1
L.1.2	Kode <i>notification_page.dart</i>	L-7
L.1.3	Kode <i>tambah_makanan_page.dart</i>	L-9
L.2	Tampilan desain UI/UX	L-15
L.2.1	Tampilan desain UI/UX pada Halaman <i>Onboarding Page</i>	L-15
L.2.2	Tampilan desain UI/UX pada Halaman <i>Sign In Page</i> dan <i>Sign Up Page</i>	L-15
L.2.3	Tampilan desain UI/UX pada menu Makanan <i>Page</i>	L-16
L.2.4	Tampilan desain UI/UX pada menu Makanan <i>Page Details</i>	L-17
L.2.5	Tampilan desain UI/UX pada menu Makanan <i>Page Success</i>	L-17
L.2.6	Tampilan desain UI/UX pada menu Hapus Data	L-18
L.2.7	Tampilan desain UI/UX pada menu Aktivitas Fisik <i>Page</i>	L-19
L.2.8	Tampilan desain UI/UX pada menu Air Putih	L-20
L.2.9	Tampilan desain UI/UX pada menu Berat Badan	L-21
L.2.10	Tampilan desain UI/UX pada Profile <i>Page</i> menu lainnya	L-22
L.3	Foto Pengujian SUS	L-22
L.4	Prosedur Penelitian	L-23
L.5	Information Consent	L-24