

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan pada dokumen pendukung (SKPL, DPPL dan PDHUPL), maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi diet berdasarkan golongan darah berbasis multimedia (ADiGoDa) ini telah berhasil dibangun dan mudah dalam penggunaannya (user friendly).
2. Empat elemen multimedia yaitu teks, gambar, animasi, dan suara yang ada dalam aplikasi ADiGoDa ini telah berhasil diintegrasikan dan dapat berjalan dengan baik lewat media telepon seluler Nokia 5310.
3. Aplikasi ini telah diujicoba pada 30 responden dengan umur antara 18-60 tahun dan 1 orang nutrisisionis dengan hasil 28% orang memberikan penilaian sangat baik, dan 63% orang memberikan penilaian baik.

6.2. Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi diet berdasarkan golongan darah berbasis multimedia ini adalah dengan mengembangkan aplikasi ini menjadi aplikasi mobile yang online, sehingga menu diet makanan berdasarkan golongan darah bisa terupdate secara lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyuni, Sunita, 2004, *Penuntun Diet*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Wahyuni, Ruminis Arta M., 2008, *Pengembangan Aplikasi Simulasi Nutrisi dan Kebutuhan Kalori Dengan Telepon Seluler*, Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY, Yogyakarta.
- Wahyuni, Peter, 2006, *Diet Sehat Golongan Darah*, PT. Bhuana Ilmu Populer, Jakarta.
- Wahyuni Besar Bahasa Indonesia, 2001, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, Jakarta.
- Wahyuni Santoso, Yuvico, 2004, *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Penyusun Menu Makanan Untuk Program Diet Dengan Metode Algoritma Genetika*, Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Wahyuni Astanti, Asteria Meilani, 2009, *Pembangunan Aplikasi Resep Menu Makanan Sehat Berbasis Multimedia*, Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Wahyuni Snyoto, 2001, *Diklat Mata Kuliah Multimedia*, Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Wahid, Abdul, 2009, Tuntunan Lengkap Metode Diet Cespleng Menurut Golongan Darah, Penerbit Garailmu, Yogyakarta.

Samala, Zizi, 2007, Menu Sehat Sesuai Golongan Darah, Penerbit Puspa Swara, Jakarta.

Referensi dari Internet :

Kesehatan Keluarga, <http://ictjogja.net/kesehatan>
diakses 20 Maret 2010, pukul 11.30 WIB.

Gizi.net, <http://gizi.net> , diakses 20 Maret 2010,
pukul 11.00 WIB.



**LAMPIRAN I:
SKPL-ADiGODA**

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

Disusun Oleh:

Helen Nessia B

05 07 04734

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL- ADiGoDa		1/
		Revisi		

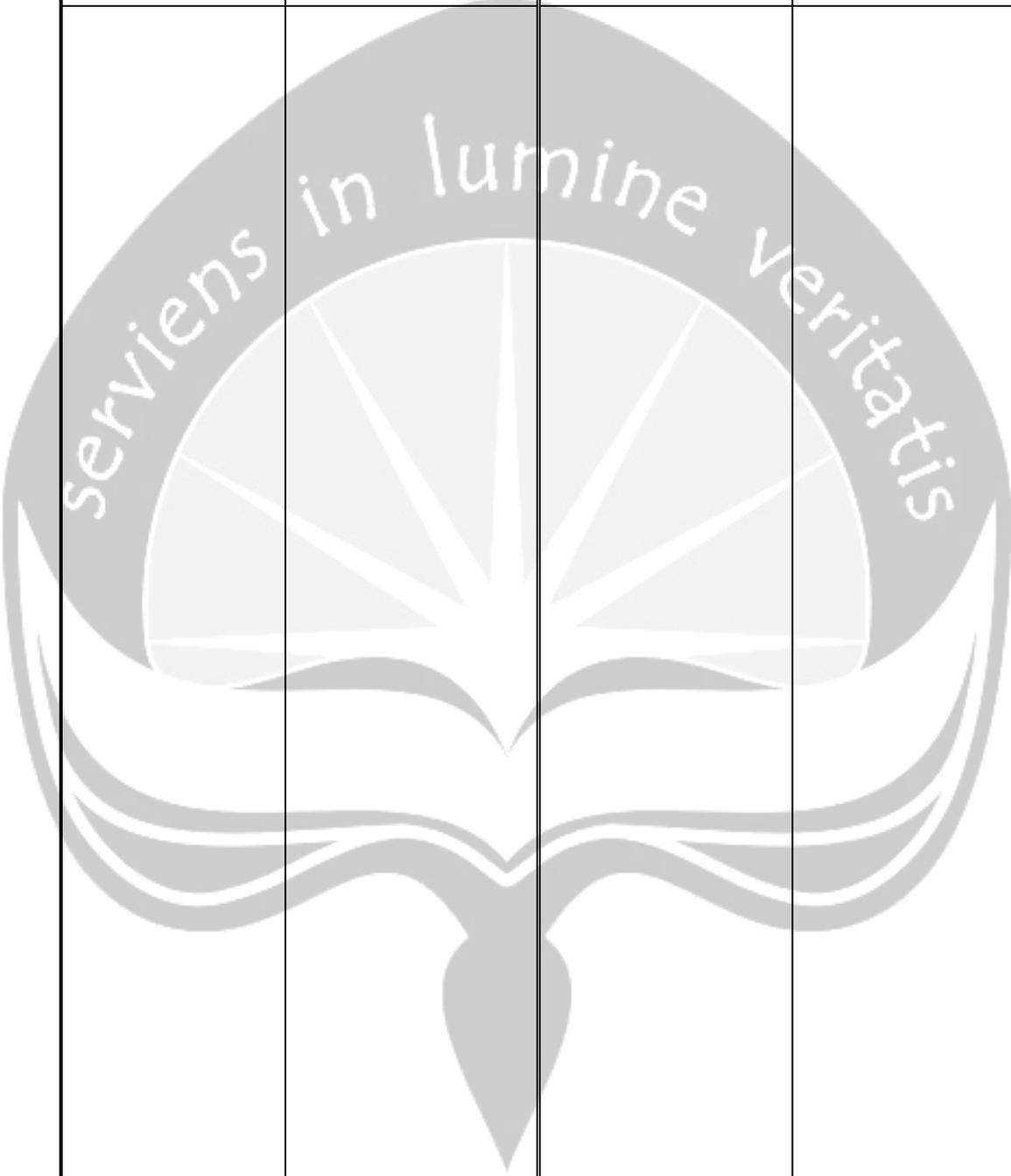
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ADiGoDa	1/ 29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

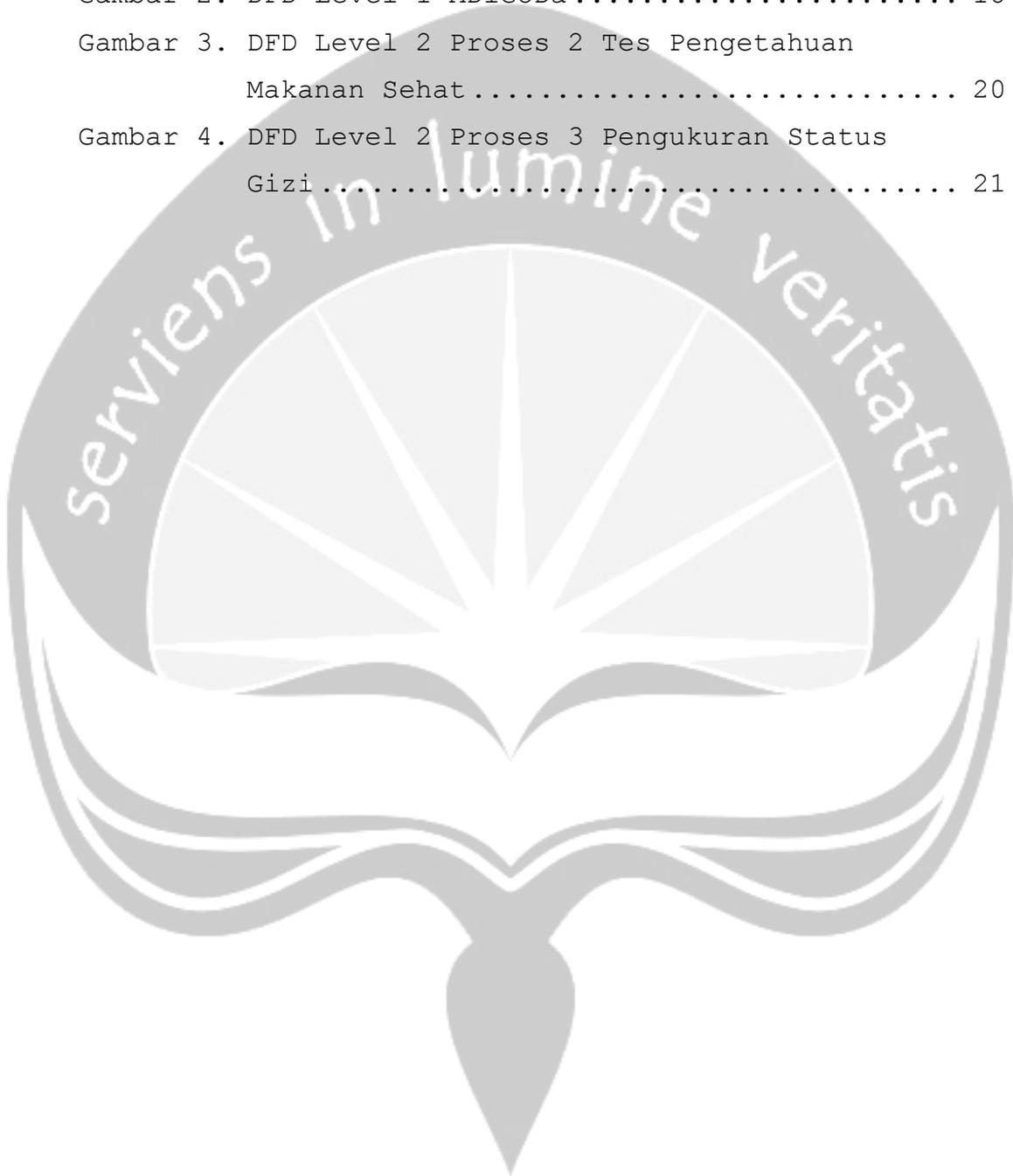
1. Pendahuluan	8
1.1. Tujuan	8
1.2. Lingkup Masalah	8
1.3. Definisi Akronim dan Singkatan	8
1.4. Referensi	9
1.5. Deskripsi Umum (Overview)	9
2. Deskripsi Kebutuhan	10
2.1. Perspektif Produk	10
2.1.1 Antarmuka Pemakai	10
2.1.2 Antarmuka Perangkat Keras	10
2.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak	11
2.1.4 Batasan Memori	11
2.1.5 Operasi	11
2.2. Fungsi Produk	12
2.3. Karakteristik Pengguna	14
2.4. Batasan-batasan	14
2.5. Asumsi dan Ketergantungan	14
3. Kebutuhan Khusus	15
3.1. Kebutuhan Fungsionalitas	15
3.1.1. Aliran Informasi	15
3.1.1.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) ADiGoDa (Gambar 1)	15
3.1.1.1.1 Entitas Data	15
3.1.1.1.2 Proses	15
3.1.1.1.3 Topologi	15
3.1.1.2 DFD Level 1 ADiGoDa (Gambar 2)	16
3.1.1.2.1 Entitas Data	16
3.1.1.2.2 Proses	16
3.1.1.2.3 Topologi	17

3.1.1.3 DFD Level 2 Proses 2 Tes Pengetahuan Makanan Sehat (Gambar 3).....	19
3.1.1.3.1 Entitas Data	19
3.1.1.3.2 Proses	19
3.1.1.3.3 Topologi	19
3.1.1.4 DFD Level 2 Proses 3 Pengukuran Status Gizi (Gambar 4).....	20
3.1.1.4.1 Entitas Data	20
3.1.1.4.2 Proses	20
3.1.1.4.3 Topologi	21
3.1.2. Deskripsi Proses.....	21
3.1.2.1 Proses Tampil Menu Makanan Sehat ...	21
3.1.2.1.1 Entitas Data Masukan	21
3.1.2.1.2 Algoritma atau Formula Dari Proses	21
3.1.2.1.3 Entitas Data Terlibat atau Keluaran	22
3.1.2.2 Proses Tes Pengetahuan Makanan Sehat.....	22
3.1.2.2.1 Entitas Data Masukan	22
3.1.2.2.2 Algoritma atau Formula Dari Proses	22
3.1.2.2.3 Entitas Data Terlibat atau Keluaran	22
3.1.2.3 Proses Pengukuran Status Gizi	23
3.1.2.3.1 Entitas Data Masukan	23
3.1.2.3.2 Algoritma atau Formula Dari Proses	23
3.1.2.3.3 Entitas Data Terlibat atau Keluaran	23
3.1.2.4 Proses Tampil Tips	23
3.1.2.4.1 Entitas Data Masukan	23

3.1.2.4.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	23
3.1.2.4.3	Entitas Data Terlibat atau Keluaran	24
3.1.2.5	Proses Tampil Tes Bantuan	24
3.1.2.5.1	Entitas Data Masukan	24
3.1.2.5.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	24
3.1.2.5.3	Entitas Data Terlibat atau Keluaran	24
3.1.2.6	Proses Tampil Profil Pembuat	24
3.1.2.6.1	Entitas Data Masukan	24
3.1.2.6.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	25
3.1.2.6.3	Entitas Data Terlibat atau Keluaran	25
3.1.2.7	Proses Tampil Referensi	25
3.1.2.7.1	Entitas Data Masukan	25
3.1.2.7.2	Algoritma atau Formula Dari Proses	25
3.1.2.7.3	Entitas Data Terlibat atau Keluaran	25
3.1.3	Spesifikasi Data ADiGoDa	26
3.2	Kamus Data	26

Daftar Gambar

Gambar 1. DFD Level 0 ADiGoDa	15
Gambar 2. DFD Level 1 ADiGoDa	18
Gambar 3. DFD Level 2 Proses 2 Tes Pengetahuan Makanan Sehat	20
Gambar 4. DFD Level 2 Proses 3 Pengukuran Status Gizi	21



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak pembangunan aplikasi diet berdasarkan golongan darah berbasis multimedia (ADiGoDa) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna), perfomansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-ADiGoDa ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak ADiGoDa dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang makanan yang dianjurkan dan yang tidak boleh dimakan oleh pengguna, pengguna mendapatkan menu diet makanan sesuai golongan darah, pengukuran berat badan ideal, pengukuran makanan (gram) dalam kalori.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
ADiGoDa	Sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi

	kepada pengguna mengenai makanan yang dianjurkan dan yang dipantang sesuai golongan darah, menu diet makanan sesuai golongan darah, pengukuran berat badan ideal serta pengukuran makanan (gram) dalam kalori.
DFD	Merupakan singkatan dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada sistem perangkat lunak ini.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah:

1. GL01, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.
2. SKPL-SikFi, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Oleh Ronald Prasetya, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak ADiGoDa yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi

yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak ADiGoDa yang akan dikembangkan.

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

Perangkat lunak ADiGoDa secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai menu makanan diet golongan darah. Selain itu, memberikan informasi mengenai anjuran dan pantangan makanan menurut golongan darah, pengukuran berat badan ideal, tips mendapatkan tubuh sehat, serta pengukuran makanan (gram) dalam kalori.

2.1.1 Antarmuka Pemakai

Pemakai berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk *screen-screen*. Interaksi dengan pengguna memungkinkan pengguna untuk melihat informasi menu makanan diet golongan darah, anjuran dan pantangan makanan menurut golongan darah, pengukuran berat badan ideal, tips mendapatkan tubuh sehat, serta pengukuran makanan (gram) dalam kalori. Aplikasi akan menerima masukan dari pengguna melalui pilihan fungsi.

2.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Piranti antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa ini adalah :

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ADiGoDa	10/ 29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. PC dengan minimum RAM 512MB (rekomendasi RAM 1GB).
2. Mouse.
3. Keyboard .
4. Monitor 15".
5. Harddisk 40 GB.
6. Ponsel dengan system operasi Symbian OS™ S60 3rd edition.

2.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan perangkat lunak ADiGoDa adalah sebagai berikut :

1. Nama : Adobe Flash CS3 Professional
Sumber : Adobe
Sebagai antarmuka
2. Nama : Windows XP
Sumber : Microsoft
Sebagai sistem operasi komputer.
3. Nama : Player Flash Lite 2.0
Sebagai pre-instal yang ditanamkan di ponsel.
4. Nama : Corel Draw X3, Photoshop CS3.
Sebagai kompresi gambar.
5. Nama : Symbian OS™ S60 3rd edition.
Sebagai sistem operasi dalam ponsel untuk mendukung jalannya program.

2.1.4 Batasan Memori

Batasan memori primer yang dibutuhkan dalam operasional ADiGoDa yaitu minimum RAM untuk PC adalah 512MB (rekomendasi 1GB), sedangkan untuk ponsel adalah minimum 1MB.

2.1.5 Operasi

Variasi mode operasi yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa adalah Mode *Read Only*, yaitu user hanya dapat membaca atau memperoleh informasi menu makanan diet golongan darah, anjuran dan pantangan makanan menurut golongan darah, pengukuran berat badan ideal, tips mendapatkan tubuh sehat, serta pengukuran makanan (gram) dalam kalori.

2.2 Fungsi Produk

ADiGoDa merupakan aplikasi *stand-alone* pada ponsel yang digunakan untuk memudahkan sistem dalam mengenalkan dan memberi informasi seputar diet berdasarkan golongan darah. Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini, sebagai berikut :

1. *Intro (SKPL-ADiGoDa-01)* merupakan *screen* yang akan mengantar ke *screen* utama.
2. *Tampil Jenis Golongan Darah (SKPL-AdoGoDa-02)*
 - 2.1. *Tampil Golongan Darah A (SKPL-ADiGoDa-02-01)* berfungsi menampilkan golongan darah A.
 - 2.1.1. *Tampil Menu Diet Makanan A (SKPL-ADiGoDa-02-02-01)* berfungsi untuk menampilkan pilihan menu diet makanan A.
 - 2.1.2. *Tampil Anjuran dan Pantangan Jenis Makanan A (SKPL-ADiGoDa-02-02-02)* berfungsi untuk menampilkan jenis-jenis makanan yang dianjurkan dan dipantang golongan darah A.
 - 2.2. *Tampil Golongan Darah B (SKPL-ADiGoDa-02-02)* berfungsi menampilkan golongan darah B.
 - 2.2.1. *Tampil Menu Diet Makanan B (SKPL-ADiGoDa-02-02-01)* berfungsi untuk menampilkan pilihan menu diet makanan B.

2.2.2. *Tampil Anjuran dan Pantangan Jenis Makanan B (SKPL-ADiGoDa-02-02-02)* berfungsi untuk menampilkan jenis-jenis makanan yang dianjurkan dan dipantangkan golongan darah B.

2.3. *Tampil Golongan Darah AB (SKPL-ADiGoDa-02-03)* berfungsi menampilkan golongan darah O.

2.3.1. *Tampil Menu Diet Makanan AB (SKPL-ADiGoDa-02-03-01)* berfungsi untuk menampilkan pilihan menu diet makanan AB.

2.3.2. *Tampil Anjuran dan Pantangan Jenis Makanan O (SKPL-ADiGoDa-02-03-02)* berfungsi untuk menampilkan jenis-jenis makanan yang dianjurkan dan dipantangkan golongan darah AB.

2.4. *Tampil Golongan Darah O (SKPL-ADiGoDa-02-04)* berfungsi menampilkan golongan darah O.

2.4.1. *Tampil Menu Diet Makanan O (SKPL-ADiGoDa-02-04-01)* berfungsi untuk menampilkan pilihan menu diet makanan O.

2.4.2. *Tampil Anjuran dan Pantangan Jenis Makanan O (SKPL-ADiGoDa-02-04-02)* berfungsi untuk menampilkan jenis-jenis makanan yang dianjurkan dan dipantangkan golongan darah O.

3. *Tampil Pengukuran Berat Badan Ideal (SKPL-ADiGoDa-03)* berfungsi untuk mengukur berat badan ideal dengan membutuhkan inputan dari pengguna.

3.1. *Inputan Pengukuran Berat Badan Ideal (SKPL-ADiGoDa-03-01)* berfungsi untuk menginputkan berat badan serta tinggi badan dari pengguna.

3.2. *Tampil Hasil Berat Badan Ideal (SKPL-ADiGoDa-03-02)* berfungsi untuk menampilkan hasil pengukuran berat badan ideal dan hasil kategori berat badan berdasarkan inputan dari pengguna.

4. *Tampil Menu Tips (SKPL-ADiGoDa-04)* berfungsi untuk menampilkan pilihan dalam menu tips.

4.1. *Tips Tubuh Sehat (SKPL-ADiGoDa-04-01)* berfungsi untuk menampilkan tips tentang tubuh sehat.

5. *Tampil Bantuan (SKPL-ADiGoDa-05)* berfungsi untuk menampilkan bantuan dari aplikasi ADiGoDa ini.

6. *Tampil Profil pembuat (SKPL-ADiGoDa-07)* berfungsi untuk menampilkan profil dari pembuat aplikasi ini.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik pengguna yang menggunakan perangkat lunak ADiGoDa adalah sebagai berikut :

- Mengerti dan memahami bagaimana caranya menjalankan aplikasi di ponsel.

2.4 Batasan-batasan

Batasan dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa yaitu :

1. Kebijakan umum

Mengacu pada tujuan pengembangan perangkat lunak ADiGoDa

2. Keterbatasan perangkat keras

Ditentukan kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – ADiGoDa	14/ 29
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Kebutuhan keandalan

Pengembangan perangkat lunak ini dibatasi pada kemudahan penggunaan dan kecepatan dalam proses pengolahannya.

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa yaitu :

- Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengoperasikan produk perangkat lunak ADiGoDa yaitu *Flash Lite Player 2.1*.
- Flash Lite 2.0 memerlukan :
- Ponsel : sistem operasi Symbian S60 3rd edition minimum RAM 1 MB.
- CPU : karakteristik CPU 32-bit data bus 1.8 GHz, minimum RAM 512 MB, Rekomendasi RAM 1GB.

3 Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan Fungsionalitas

3.1.1 Aliran Informasi

3.1.1.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) ADiGoDa (Gambar 1)

3.1.1.1.1 Entitas data

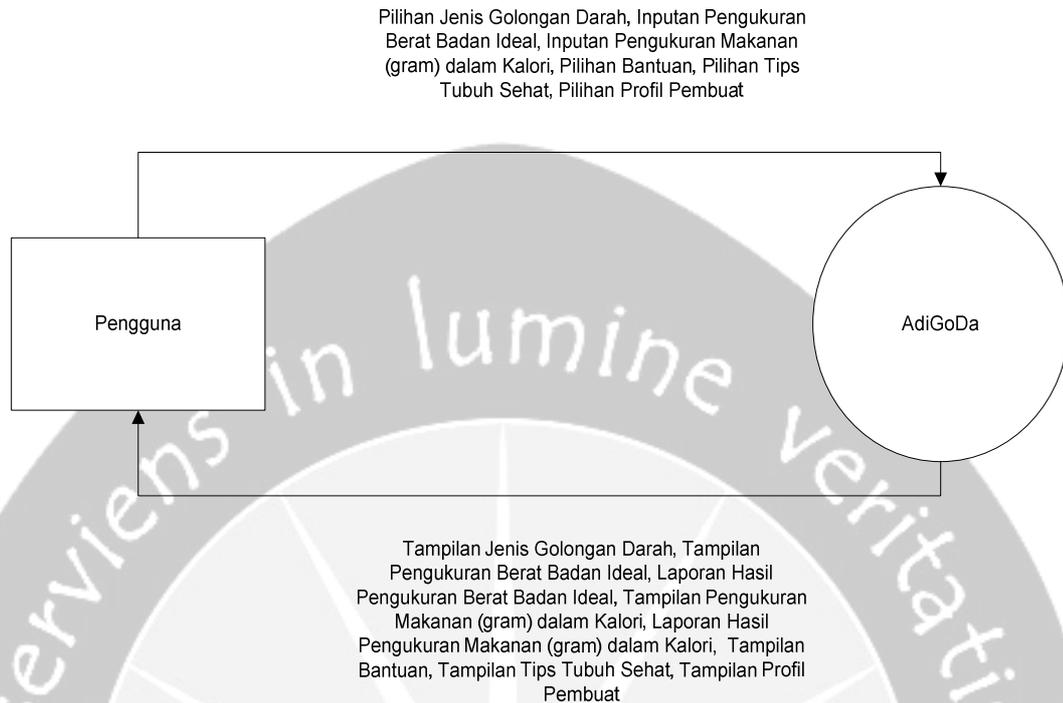
Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa ini adalah pengguna.

3.1.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak ADiGoDa ini adalah menerima *input* data dari pengguna dan mengolah data *input* tersebut menjadi *output* sesuai fungsi yang diinginkan.

3.1.1.1.3 Topologi

Topologi prosesnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. DFD Level 0 ADiGoDa

3.1.1.2 DFD Level 1 ADiGoDa (Gambar 2)

3.1.1.2.1 Entitas data

Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa ini sesuai dengan DFD Level 0 (Diagram Konteks) ADiGoDa diatas yaitu pengguna.

3.1.1.2.2 Proses

Proses yang terjadi dalam DFD level 1 ini mencakup 6 proses, yaitu :

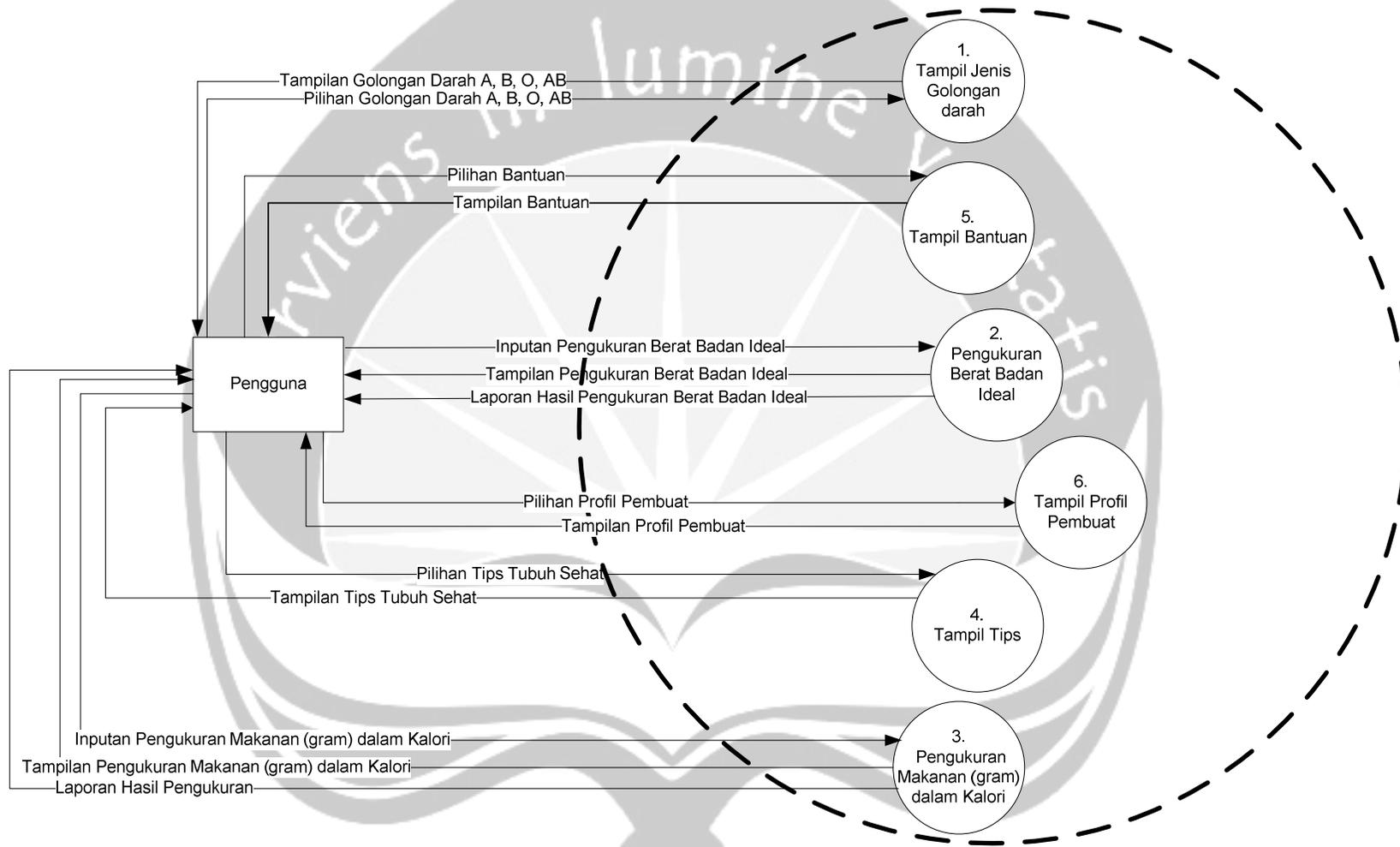
1. **Tampil Jenis Golongan Darah** adalah suatu proses untuk 4 jenis golongan darah (A, B, AB, O) pada pengguna.
2. **Pengukuran Berat Badan Ideal** adalah suatu proses untuk menampilkan pengukuran berat badan ideal pengguna, maka disini pengguna perlu memberikan input berat badan serta tinggi badan, setelah

semua diisi, maka sistem akan memproses data inputan dan menampilkan hasil pengukuran berat badan ideal kepada pengguna.

3. **Pengukuran Makanan (gram) dalam Kalori** adalah suatu proses untuk menampilkan pengukuran makanan(gram) dalam kalori, maka disini pengguna perlu memberikan input jumlah kalori dalam 1 hari, maka sistem akan memproses data inputan dan menampilkan jenis makanan dalam bentuk gram.
4. **Tampil Tips** adalah suatu proses untuk menampilkan tips-tips yang berkaitan dengan kesehatan yaitu tips hidup sehat.
5. **Tampil Bantuan** adalah suatu proses yang menampilkan bantuan dalam penggunaan aplikasi ADiGoDa ini.
6. **Tampil Profil Pembuat** adalah suatu proses untuk menampilkan profil dari pembuat aplikasi ini.

3.1.1.2.3 Topologi

Topologi prosesnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. DFD Level 1 ADiGoDa

3.1.1.3 DFD Level 2 Proses 1 Tampil Jenis Golongan Darah (Gambar 3)

3.1.1.3.1 Entitas data

Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa ini sesuai dengan DFD Level 0 (Diagram Konteks) ADiGoDa diatas yaitu pengguna.

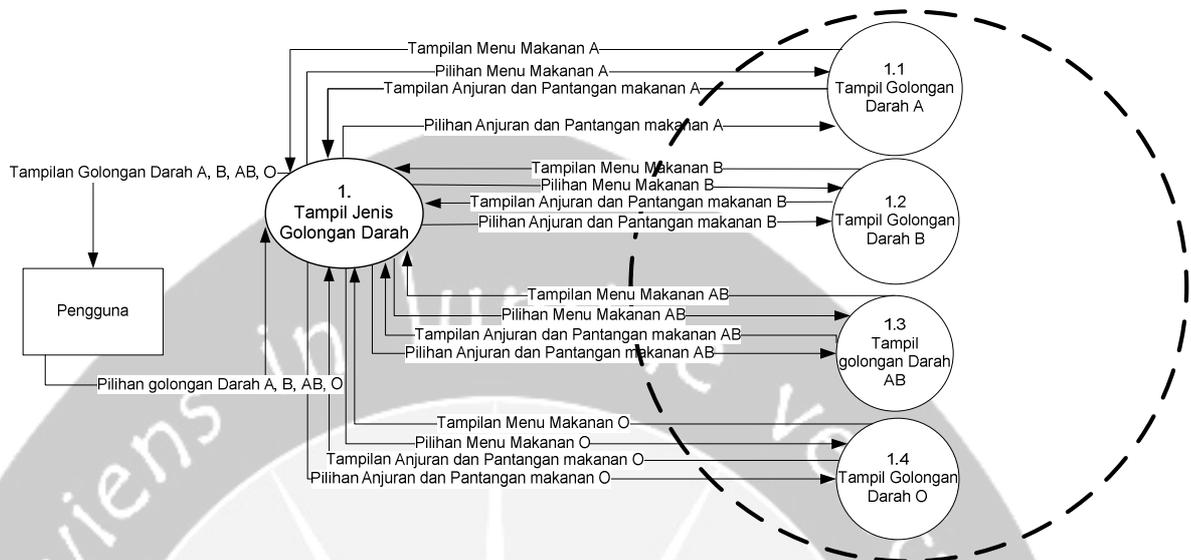
3.1.1.3.2 Proses

Proses yang terjadi dalam DFD level 2 dari *Proses Tampil Jenis Golongan Darah* ini mencakup 4 proses, yaitu :

1. **Tampil Golongan Darah A** adalah sebuah proses untuk menampilkan menu makanan serta anjuran dan pantangan makanan bagi pengguna yang memiliki bergolongan darah A.
2. **Tampil Golongan Darah B** adalah sebuah proses untuk menampilkan menu makanan serta anjuran dan pantangan makanan bagi pengguna yang memiliki bergolongan darah B.
3. **Tampil Golongan Darah AB** adalah sebuah proses untuk menampilkan menu makanan serta anjuran dan pantangan makanan bagi pengguna yang memiliki bergolongan darah AB.
4. **Tampil Golongan Darah O** adalah sebuah proses untuk menampilkan menu makanan serta anjuran dan pantangan makanan bagi pengguna yang memiliki bergolongan darah O.

3.1.1.3.3 Topologi

Topologi prosesnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3. DFD Level 2 Proses 1 Tampil Jenis Golongan Darah

3.2 Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah :

Nama Data	: Pilihan jenis golongan darah
Deskripsi	: Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan jenis golongan darah.
Dari	: Pengguna
Ke	: Sistem ADiGoDa
Struktur Data	: [True False]
Nama Data	: Inputan pengukuran berat badan ideal
Deskripsi	: Data ini menggambarkan masukan dari pengguna untuk mengukur berat badan ideal.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : Integer

Nama Data : Inputan pengukuran makanan (gram) dalam kalori

Deskripsi : Data ini menggambarkan masukan dari pengguna untuk mengukur makanan (gram) dalam kalori.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : Integer

Nama Data : Pilihan tips tubuh sehat

Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan tips tubuh sehat.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan bantuan

Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan bantuan dalam menjalankan sistem.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan profil pembuat
Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan profil pembuat sistem.

Dari : Pengguna
Ke : Sistem ADiGoDa
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Tampilan Jenis Golongan Darah
Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang jenis-jenis golongan darah untuk ditampilkan.

Dari : Sistem ADiGoDa
Ke : Pengguna
Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Pilihan menu makanan A
Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan menu makanan golongan darah A.

Dari : Pengguna
Ke : Sistem ADiGoDa
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan menu makanan B
Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan menu makanan golongan darah B.

Dari : Pengguna
Ke : Sistem ADiGoDa
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan menu makanan AB
Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan menu makanan golongan darah AB.
Dari : Pengguna
Ke : Sistem ADiGoDa
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan menu makanan O
Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan menu makanan golongan darah O.
Dari : Pengguna
Ke : Sistem ADiGoDa
Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Tampilan menu makanan A
Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan menu makanan golongan darah A.
Dari : Sistem ADiGoDa
Ke : Pengguna
Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan menu makanan B
Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan menu makanan golongan darah B.
Dari : Sistem ADiGoDa
Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan menu makanan AB

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan menu makanan golongan darah AB.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan menu makanan O

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan menu makanan golongan darah O.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Pilihan anjuran dan pantangan makanan A

Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan anjuran dan pantangan makanan golongan darah A.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan anjuran dan pantangan makanan B

Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan anjuran dan pantangan makanan golongan darah B.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan anjuran dan pantangan makanan AB

Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan anjuran dan pantangan makanan golongan darah AB.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : [True|False]

Nama Data : Pilihan anjuran dan pantangan makanan O

Deskripsi : Data ini menggambarkan pilihan untuk menampilkan anjuran dan pantangan makanan golongan darah O.

Dari : Pengguna

Ke : Sistem ADiGoDa

Struktur Data : [True|False]

Nama Data :Tampilan anjuran dan pantangan makanan A

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan anjuran dan pantangan makanan golongan darah A.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data :{0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data :Tampilan anjuran dan pantangan makanan B

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan anjuran dan pantangan makanan golongan darah B.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data :{0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data :Tampilan anjuran dan pantangan makanan AB

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan anjuran dan pantangan makanan golongan darah AB.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data :{0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data :Tampilan anjuran dan pantangan makanan O

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan anjuran dan pantangan makanan golongan darah O.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan pengukuran berat badan ideal

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang pengukuran berat badan ideal untuk ditampilkan kepada pengguna.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Laporan hasil pengukuran berat badan ideal

Deskripsi : Data ini merupakan data hasil pengukuran berat badan ideal, dimana hasil bergantung pada nilai inputan tinggi dan berat badan pengguna.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan pengukuran makanan (gram) dalam kalori

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang pengukuran status gizi untuk ditampilkan kepada pengguna.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Laporan hasil pengukuran makanan (gram) dalam kalori

Deskripsi : Data ini merupakan data hasil ukuran makanan (gram) dalam kalori, dimana hasil bergantung pada nilai inputan kalori pengguna.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan bantuan

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan bantuan dalam menggunakan sistem berupa informasi kepada pengguna.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan tips tubuh sehat

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang tampilan tips tubuh sehat

berupa informasi kepada
pengguna.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}

Nama Data : Tampilan profil pembuat

Deskripsi : Data ini menggambarkan tentang
tampilan profil pembuat
aplikasi berupa informasi
kepada pengguna.

Dari : Sistem ADiGoDa

Ke : Pengguna

Struktur Data : {0|1|...|9|a|b|...|z}



**LAMPIRAN II:
DPPL-ADiGoDa**

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

**Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan darah
Berbasis Multimedia**

(ADiGoDa)

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Helen Nessia.B. / 05 07 04734

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-ADiGoDa</i>		<i>1/36</i>
		Revisi		<i>Tgl :</i>

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – ADiGoDa	1
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

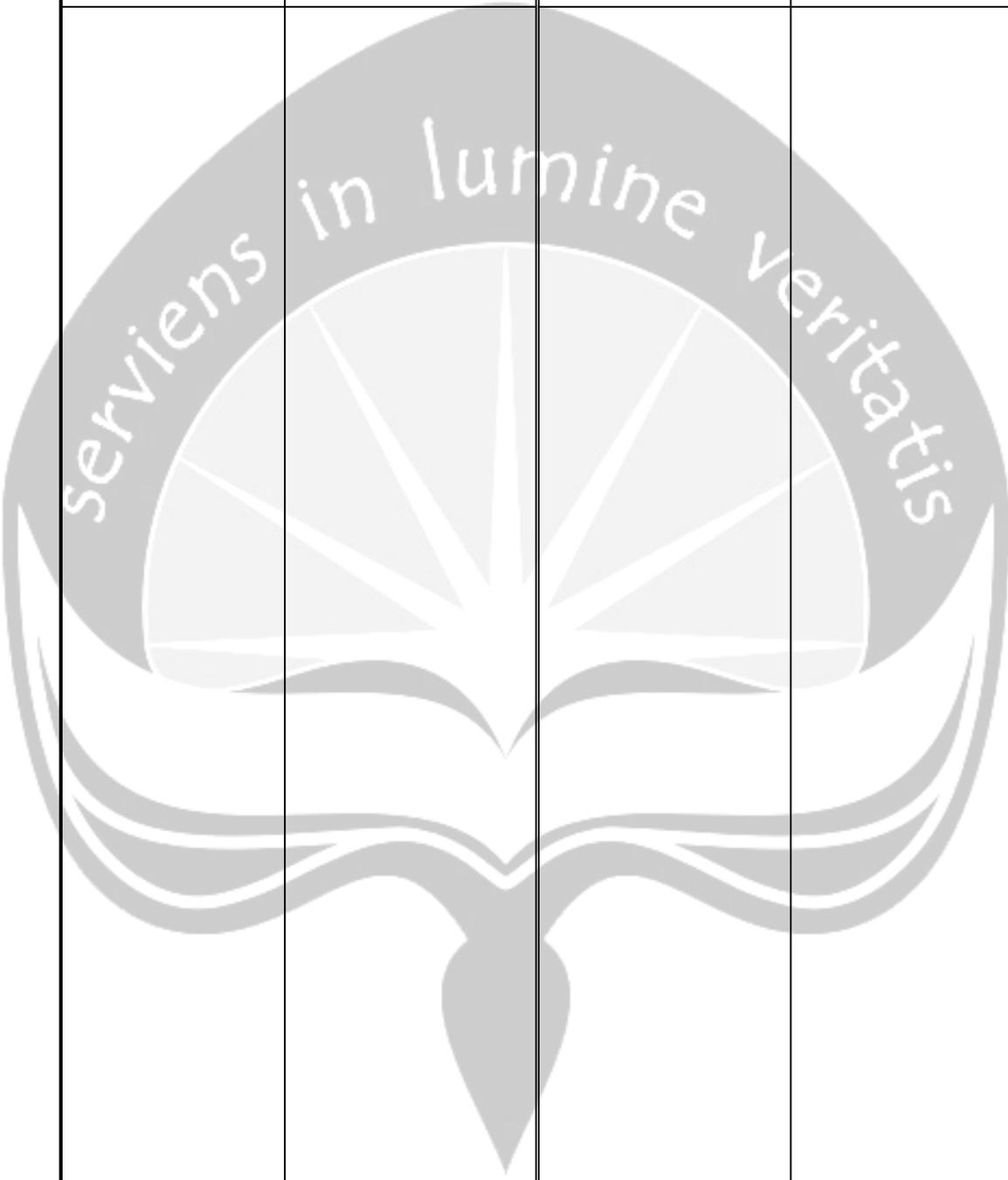
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

1. Pendahuluan	8
1.1. Tujuan	8
1.2. Lingkup Masalah	8
1.3. Definisi, Akronim dan Singkatan	8
1.4. Referensi	9
1.5. Deskripsi Umum (Overview)	9
2. Deskripsi Dekomposisi	11
2.1 Rancangan Arsitektur	11
2.2 Ketergantungan Antar Modul	12
2.3 Deskripsi Dekomposisi Modul	13
2.3.1 Deskripsi Modul 1	13
2.3.2 Deskripsi Modul 2	13
2.3.3 Deskripsi Modul 3	13
2.3.4 Deskripsi Modul 3a	14
2.3.5 Deskripsi Modul 3a1	14
2.3.6 Deskripsi Modul 3a2	14
2.3.7 Deskripsi Modul 3a3	14
2.3.8 Deskripsi Modul 3a1a	15
2.3.9 Deskripsi Modul 3a2a	15
2.3.10 Deskripsi Modul 3a3a	15
2.3.11 Deskripsi Modul 3b	15
2.3.12 Deskripsi Modul 4	16
2.3.13 Deskripsi Modul 5	16
2.3.14 Deskripsi Modul 6	16
2.3.15 Deskripsi Modul 6a	16
2.3.16 Deskripsi Modul 6b	17
2.3.17 Deskripsi Modul 7	17
2.3.18 Deskripsi Modul 8	17

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – ADiGoDa	4
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.3.19	Deskripsi Modul 9	17
2.4	Dekomposisi Data	17
2.4.1	Deskripsi Entitas Data 1	18
2.4.2	Deskripsi Entitas Data 2	18
2.4.3	Deskripsi Entitas Data 3	18
2.4.4	Deskripsi Entitas Data 4	19
2.4.5	Deskripsi Entitas Data 5	19
2.4.6	Deskripsi Entitas Data 6	19
3.	Deskripsi Perancangan Antarmuka dan Fungsional ...	20
3.1	Deskripsi Antarmuka Modul	20
3.1.1	Intro	20
3.1.2	Antarmuka Menu Utama	21
3.1.3	Antarmuka Menu Makanan Sehat	22
3.1.4	Antarmuka Daftar Resep Makanan Sehat	23
3.1.5	Antarmuka Resep Makanan 1	24
3.1.6	Antarmuka Resep Makanan 2	24
3.1.7	Antarmuka Resep Makanan 3	25
3.1.8	Antarmuka Demo Masak Resep Makanan 1	26
3.1.9	Antarmuka Demo Masak Resep Makanan 2	27
3.1.10	Antarmuka Demo Masak Resep Makanan 3	27
3.1.11	Antarmuka Referensi Tempat Makan	28
3.1.12	Antarmuka Tes Pengetahuan Makanan Sehat	29
3.1.13	Antarmuka Display Hasil Tes	29
3.1.14	Antarmuka Pengukuran Statuz Gizi	30
3.1.15	Antarmuka Display Hasil Pengukuran	31
3.1.16	Antarmuka Tips	32
3.1.17	Antarmuka Tips Makanan Sehat	32
3.1.18	Antarmuka Tips Tubuh Sehat	33
3.1.19	Antarmuka Bantuan	34
3.1.20	Antarmuka Profil Pembuat	35

3.1.21 Antarmuka Referensi 36



Daftar Gambar

Gambar 1. Rancangan Arsitektur ADiGoDa	11
Gambar 2. Ketergantungan Antar Modul	12
Gambar 3. Form Intro 1	20
Gambar 4. Form Intro 2	20
Gambar 5. Menu Utama	22
Gambar 6. Menu Makanan Sehat	23
Gambar 7. Daftar Resep Makanan Sehat	23
Gambar 8. Resep Makanan 1	24
Gambar 9. Resep Makanan 2	25
Gambar 10. Resep Makanan 3	26
Gambar 11. Demo Masak Resep Makanan 1	26
Gambar 12. Demo Masak Resep Makanan 2	27
Gambar 13. Demo Masak Resep Makanan 3	28
Gambar 14. Referensi Tempat Makan	28
Gambar 15. Tes Pengetahuan Makanan Sehat	29
Gambar 16. Display Hasil Tes	30
Gambar 17. Pengukuran Status Gizi	31
Gambar 18. Display Hasil Pengukuran	31
Gambar 19. Menu Tips	32
Gambar 20. Tips Makanan Sehat	33
Gambar 21. Tips Tubuh Sehat	34
Gambar 22. Bantuan	35
Gambar 23. Profil Pembuat	35
Gambar 24. Referensi	36

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Tujuan dari dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini adalah untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan yaitu aplikasi resep menu makanan sehat berbasis multimedia. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak ADiGoDa dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang makanan yang dianjurkan dan yang tidak boleh dimakan oleh pengguna, pengguna mendapatkan menu diet makanan sesuai golongan darah, pengukuran berat badan ideal, pengukuran makanan (gram) dalam kalori.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan yang digunakan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Merupakan dokumen deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
ADiGoDa	Sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai makanan yang dianjurkan dan yang dipantang sesuai

	golongan darah, menu diet makanan sesuai golongan darah, pengukuran berat badan ideal serta pengukuran makanan (gram) dalam kalori.
--	---

1.4 Referensi

Dokumen yang digunakan sebagai acuan dalam rencana pengembangan perangkat lunak ini adalah:

1. GL01, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.
2. DPPL-SikFi, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak, Oleh Ronald Prasetya, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.
3. SKPL-ADiGoDa, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Oleh Asteria Meilani Witanti, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen DPPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen DPPL ini yang mencakup tujuan pembuatan DPPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi akronim yang digunakan, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen DPPL ini.

Bagian kedua berisi deskripsi dekomposisi perangkat lunak ADiGoDa yang akan dikembangkan, mencakup dekomposisi data dan dekomposisi modul dari perangkat lunak ADiGoDa.

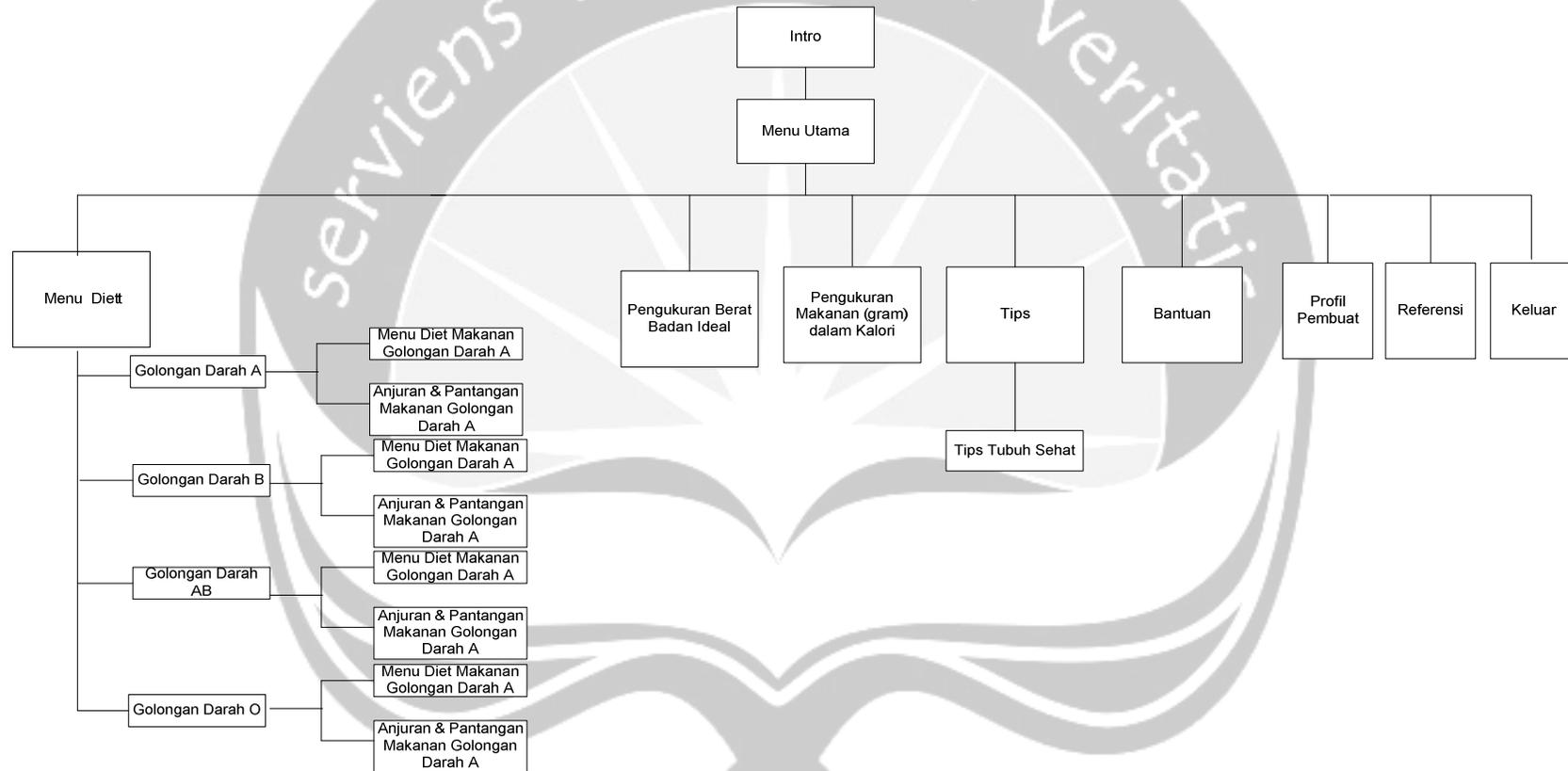
Bagian ketiga berisi deskripsi perancangan antar muka dan fungsional dari masing-masing form yang akan digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ADiGoDa ini.



2 Deskripsi Dekomposisi

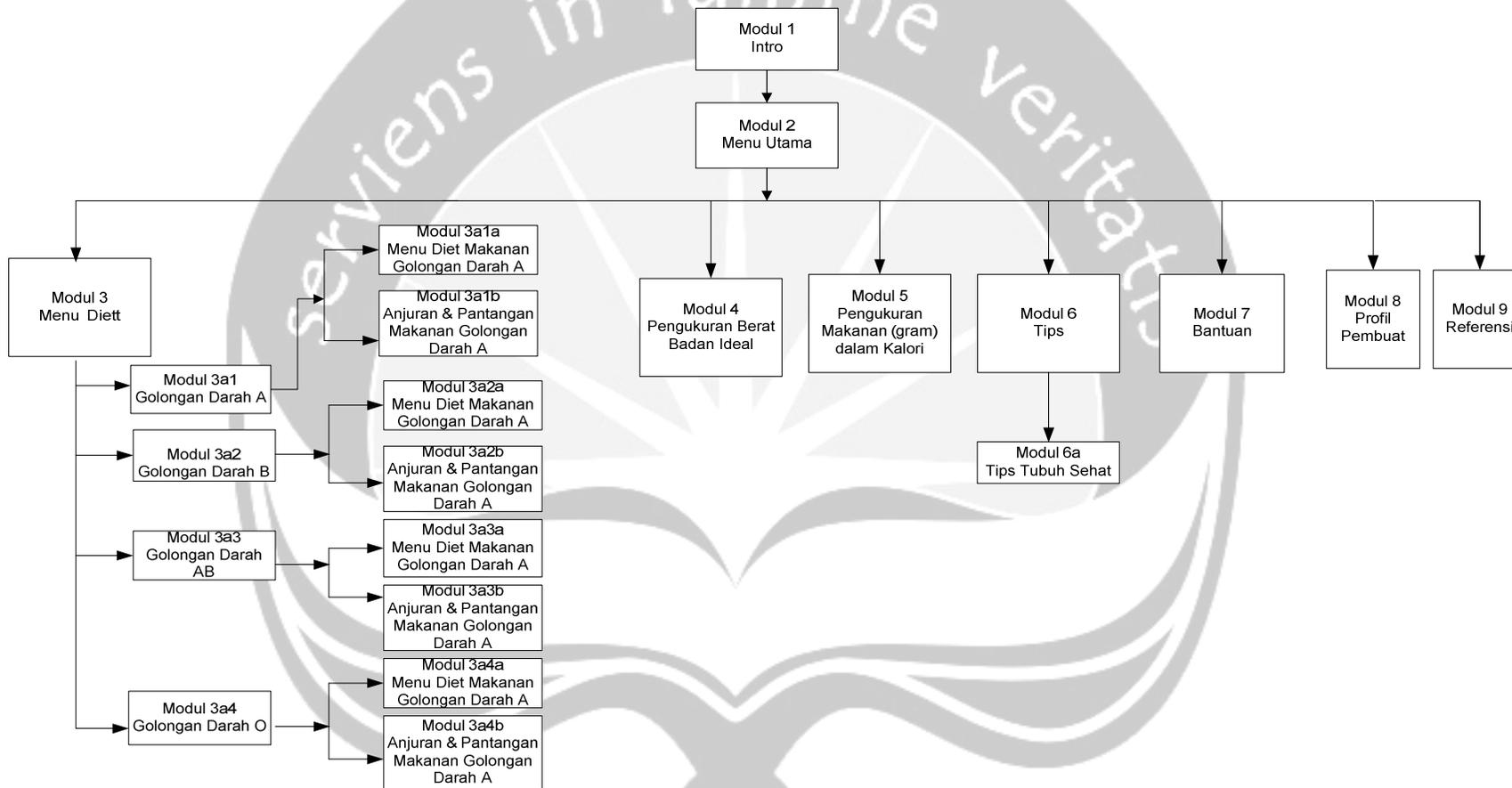
2.1 Rancangan Arsitektur

Rancangan arsitektur perangkat lunak ADiGoDa dapat dilihat seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Arsitektur ADiGoDa

2.2 Ketergantungan Antar Modul



Gambar 2. Ketergantungan antar modul

2.3 Deskripsi Dekomposisi Modul

Deskripsi ini akan mencatat pembagian sistem perangkat lunak ke dalam modul-modul dari perangkat lunak yang akan dibuat.

2.3.1 Deskripsi Modul 1

Nama	:	Intro
Tujuan	:	Pengantar menuju menu utama
Tugas	:	Menampilkan loading screen.

2.3.2 Deskripsi Modul 2

Nama	:	Sistem ADiGoDa (Menu Utama)
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti pilihan menu diet berdasarkan golongan darah, pengukuran berat badan ideal, pengukuran makanan (gram) dalam kalori, tips, bantuan dan profil.
Tugas	:	Menampilkan menu utama dari sistem ADiGoDa.

2.3.3 Deskripsi Modul 3

Nama	:	Menu Diet
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu yang disediakan seperti pilihan daftar menu makanan serta anjuran dan pantangan makanan yang sesuai golongan darah.
Tugas	:	Menampilkan menu diet makanan berdasarkan golongan darah dari sistem ADiGoDa.

2.3.4 Deskripsi Modul 3a

Nama	:	Daftar Resep Makanan Sehat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan daftar resep makanan untuk memilih resep makanan yang ingin ditampilkan.
Tugas	:	Menampilkan daftar resep makanan sehat.

2.3.5 Deskripsi Modul 3a1

Nama	:	Resep Makanan 1
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat detail resep makanan 1 yang telah dipilih sebelumnya yang berupa bahan-bahan, cara pembuatan, dan info kalori.
Tugas	:	Menampilkan tampilan resep makanan 1.

2.3.6 Deskripsi Modul 3a2

Nama	:	Resep Makanan 2
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat detail resep makanan 2 yang telah dipilih sebelumnya yang berupa bahan-bahan, cara pembuatan, dan info kalori
Tugas	:	Menampilkan tampilan resep makanan 2.

2.3.7 Deskripsi Modul 3a3

Nama	:	Resep Makanan 3
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat detail resep makanan 3 yang telah dipilih sebelumnya yang berupa bahan-bahan, cara pembuatan, dan info kalori.
Tugas	:	Menampilkan tampilan resep makanan 3.

2.3.8 Deskripsi Modul 3a1a

Nama	:	Demo Masak Resep Makanan 1
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat demo masakan resep makanan 1.
Tugas	:	Menampilkan tampilan demo masak resep makanan 1.

2.3.9 Deskripsi Modul 3a2a

Nama	:	Demo Masak Resep Makanan 2
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat demo masakan resep makanan 2.
Tugas	:	Menampilkan tampilan demo masak resep makanan 2.

2.3.10 Deskripsi Modul 3a

Nama	:	Resep Makanan 3
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat demo masakan resep makanan 3.
Tugas	:	Menampilkan tampilan demo masak resep makanan 3.

2.3.11 Deskripsi Modul 3b

Nama	:	Referensi Tempat Makan
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat referensi tempat makan yang menyajikan menu makanan sehat.
Tugas	:	Menampilkan tampilan referensi tempat makan.

2.3.12 Deskripsi Modul 4

Nama	:	Tes Pengetahuan Makanan Sehat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk mengetahui tingkatan pengetahuan makanan sehat.
Tugas	:	Menampilkan tampilan tes pengetahuan makanan sehat

2.3.13 Deskripsi Modul 5

Nama	:	Pengukuran Status Gizi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk menginputkan berat badan badan dan tinggi badan dari pengukuran status gizi yang telah disediakan.
Tugas	:	Menampilkan tampilan pengukuran status gizi

2.3.14 Deskripsi Modul 6

Nama	:	Tips
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk memilih pilihan menu tips kesehatan.
Tugas	:	Menampilkan tampilan menu tips

2.3.15 Deskripsi Modul 6a

Nama	:	Tips Makanan Sehat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat tips makanan sehat.
Tugas	:	Menampilkan tampilan tips makanan sehat

2.3.16 Deskripsi Modul 6b

Nama	:	Tips Hidup Sehat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat tips hidup sehat.
Tugas	:	Menampilkan tampilan tips hidup sehat

2.3.17 Deskripsi Modul 7

Nama	:	Bantuan
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat bantuan penggunaan sistem ADiGoDa ini.
Tugas	:	Menampilkan tampilan bantuan

2.3.18 Deskripsi Modul 8

Nama	:	Profil Pembuat
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat profil pembuat sistem.
Tugas	:	Menampilkan tampilan profil pembuat.

2.3.19 Deskripsi Modul 9

Nama	:	Referensi
Tujuan	:	Mengajak pengguna untuk melihat referensi sistem.
Tugas	:	Menampilkan tampilan referensi.

2.4 Dekomposisi Data

Dekomposisi data ini berisikan penjelasan tentang entitas data yang ada pada tiap scene.

2.4.1 Deskripsi Entitas Data 1

Nama : tampilan menu makanan sehat

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layar Action	Aksi
Layer Latar	Background

2.4.2 Deskripsi Entitas Data 2

Nama : tampilan tes pengetahuan makanan
sehat

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layar Action	Aksi
Layer Latar	Background

2.4.3 Deskripsi Entitas Data 3

Nama : tampilan pengukuran status gizi

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layar Action	Aksi
Layer Latar	Background

2.4.4 Deskripsi Entitas Data 4

Nama : tampilan tips

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layar Action	Aksi
Layer Latar	Background

2.4.5 Deskripsi Entitas Data 5

Nama : tampilan bantuan

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layar Action	Aksi
Layer Latar	Background

2.4.6 Deskripsi Entitas Data 6

Nama : tampilan Profil Pembuat dan Referensi

Struktur Data :

Nama Layer	Keterangan
Layer Gambar	Latar
Layer Tulisan	Tulisan
Layer Suara	Suara
Layer Tombol	Tombol
Layar Action	Aksi
Layer Latar	Background

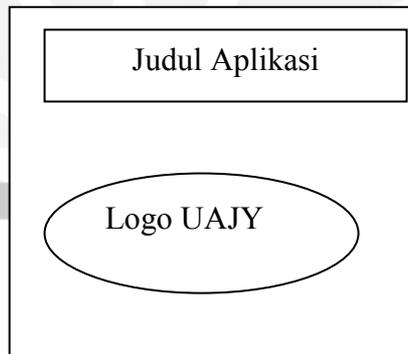
3 Deskripsi Perancangan Antarmuka dan Fungsional

3.1 Deskripsi Antarmuka Modul

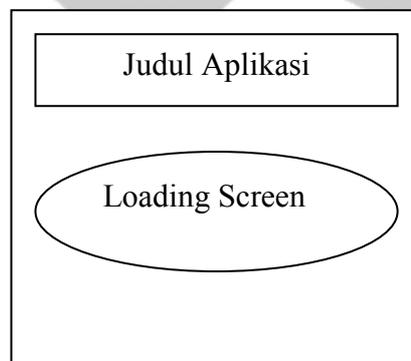
Deskripsi antarmuka modul ini menjelaskan tentang bentuk antarmuka dari perangkat lunak yang akan dibuat.

3.1.1 Intro

Antarmuka ini merupakan deskripsi antarmuka tampilan awal perangkat lunak ADiGoDa sebelum masuk ke dalam menu utama (gambar 3, gambar 4). Terdiri dari 2 tampilan, yang pertama menampilkan judul aplikasi dan logo universitas, sedangkan yang kedua berisi judul aplikasi dan animasi loading screen.



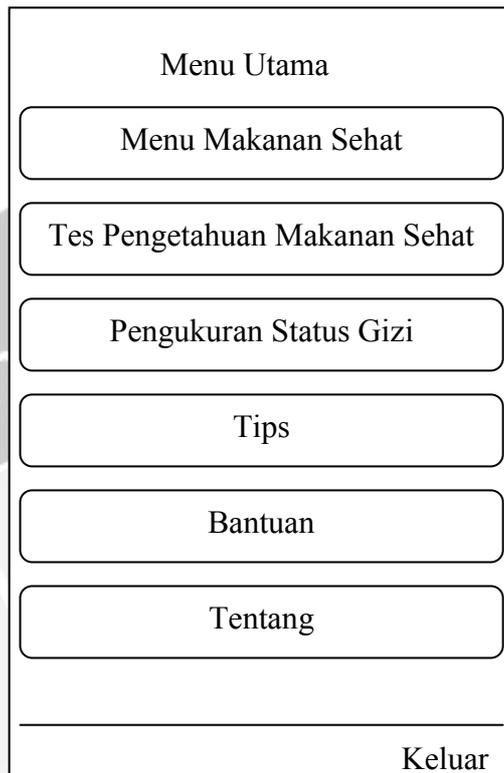
Gambar 3. Form Intro 1



Gambar 4. Form Intro 2

3.1.2 Antarmuka Menu Utama

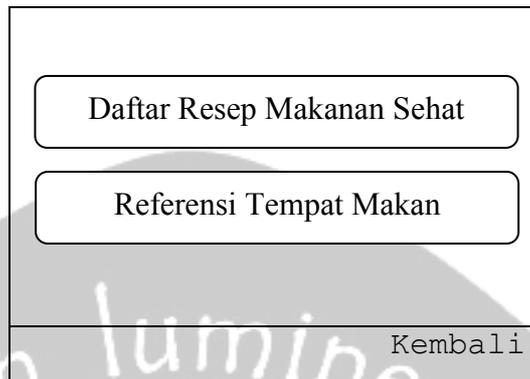
Pada modul 2 ini berisi deskripsi antarmuka menu utama sistem (Gambar 5). Menu sistem terdiri dari : Menu Makanan Sehat, Tes Pengetahuan Makanan Sehat, Pengukuran Status Gizi, Tips, Bantuan dan Tentang. Menu-menu yang ditampilkan ini berupa tombol yang digunakan untuk mengakses masing-masing submenu didalamnya. Tombol menu resep makanan sehat, untuk menuju ke antarmuka resep makanan sehat, tombol tes pengetahuan makanan sehat untuk menuju ke antarmuka tes pengetahuan makanan sehat, tombol pengukuran status gizi untuk menuju ke antarmuka pengukuran status gizi, tombol tips untuk menuju ke antarmuka tips, tombol bantuan untuk menuju ke antarmuka bantuan penggunaan aplikasi dan tombol tentang untuk menuju ke antarmuka tentang. Selain itu juga terdapat key Keluar yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 5. Menu Utama

3.1.3 Antarmuka Menu Makanan Sehat

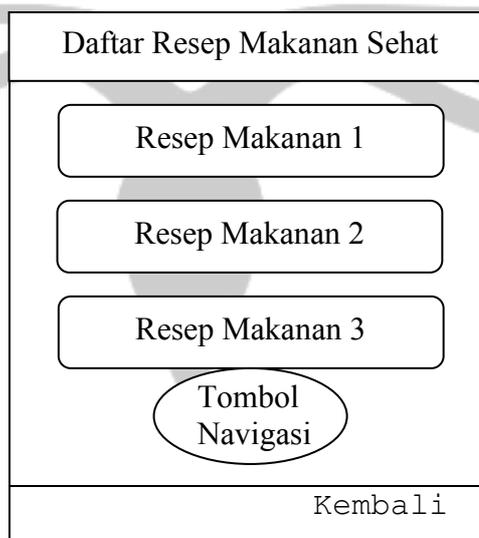
Antarmuka ini berisi deskripsi antarmuka menu makanan sehat (Gambar 6). Menu makanan sehat terdapat dua tombol yaitu: tombol Daftar Resep Makanan Sehat untuk menuju ke antarmuka daftar resep makanan sehat dan tombol Referensi Tempat Makan untuk menuju ke antarmuka referensi tempat makan. Selain itu juga terdapat key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.



Gambar 6. Menu Makanan Sehat

3.1.4 Antarmuka Daftar Resep Makanan Sehat

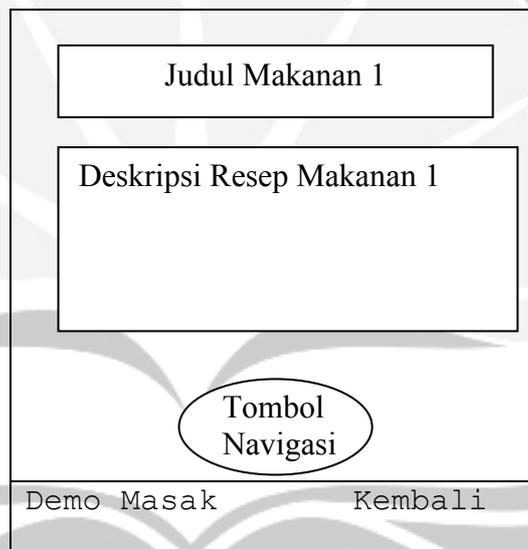
Pada antarmuka ini akan ditampilkan daftar dari resep-resep makanan sehat. Disini akan ditampilkan judul dari masing-masing makanan sehat. Jadi, disini terdapat tiga buah tombol yang merupakan judul-judul makanan, yaitu tombol-tombol untuk menuju ke antarmuka masing-masing resep yang sesuai dengan pilihan user dengan menggunakan tombol navigasi. Selain itu juga terdapat key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu makanan sehat.



Gambar 7. Daftar Resep Makanan Sehat

3.1.5 Antarmuka Resep Makanan 1

Pada antarmuka ini akan ditampilkan detail dari judul resep makanan 1 yang telah dipilih oleh user sebelumnya. Disini akan ditampilkan keterangan bahan-bahan yang dibutuhkan, cara pembuatan dan info kalori dengan menggunakan tombol navigasi. Selain itu, terdapat dua buah key yaitu : key Demo Masak yang berfungsi untuk menuju ke antarmuka cara pembuatan makanan tersebut dan key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu daftar resep makanan sehat.

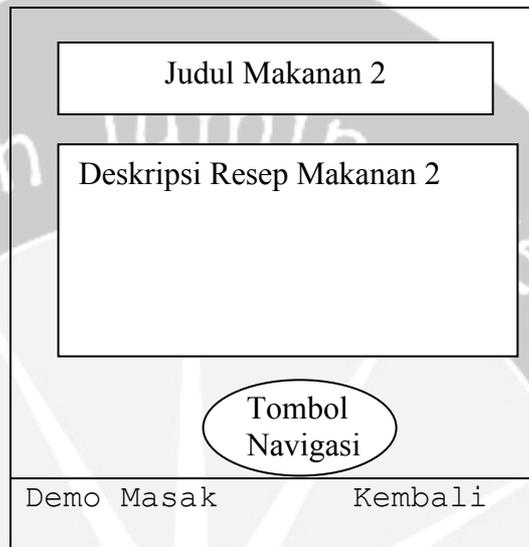


Gambar 8. Resep Makanan 1

3.1.6 Antarmuka Resep Makanan 2

Pada antarmuka ini akan ditampilkan detail dari judul resep makanan 2 yang telah dipilih oleh user sebelumnya. Disini akan ditampilkan keterangan bahan-bahan yang dibutuhkan, cara pembuatan dan info kalori dengan menggunakan tombol navigasi. Selain itu, terdapat dua buah key yaitu : key Demo Masak yang

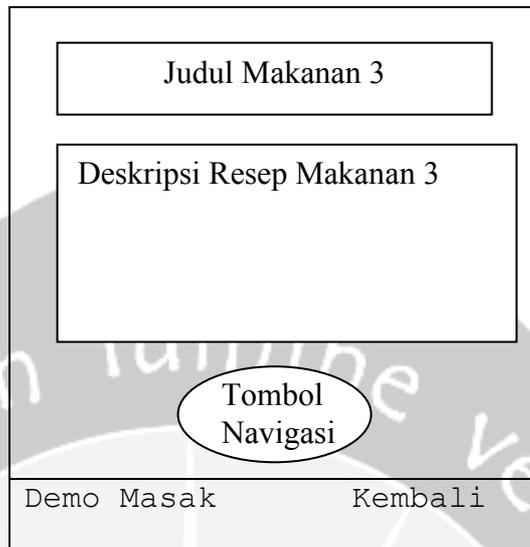
berfungsi untuk menuju ke antarmuka cara pembuatan makanan tersebut dan key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu daftar resep makanan sehat.



Gambar 9. Resep Makanan 2

3.1.7 Antarmuka Resep Makanan 3

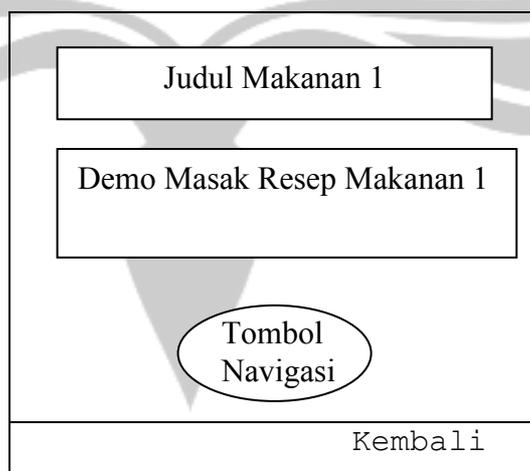
Pada antarmuka ini akan ditampilkan detail dari judul resep makanan 3 yang telah dipilih oleh user sebelumnya. Disini akan ditampilkan keterangan bahan-bahan yang dibutuhkan, cara pembuatan dan info kalori dengan menggunakan tombol navigasi. Selain itu, terdapat dua buah key yaitu : key Demo Masak yang berfungsi untuk menuju ke antarmuka cara pembuatan makanan tersebut dan key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu daftar resep makanan sehat.



Gambar 10. Resep Makanan 3

3.1.8 Antarmuka Demo Masak Resep Makanan 1

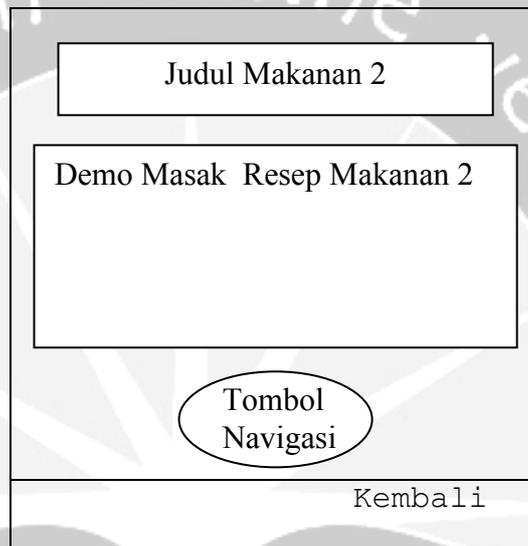
Pada antarmuka ini akan ditampilkan demo masak dari resep makanan 1 yang telah dipilih oleh user sebelumnya. Untuk melihat demo masak selanjutnya atau sebelumnya dapat digunakan tombol navigasi *key right* atau *key left*. Selain itu, terdapat sebuah *key* Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu resep makanan 1.



Gambar 11. Demo Masak Resep Makanan 1

3.1.9 Antarmuka Demo Masak Resep Makanan 2

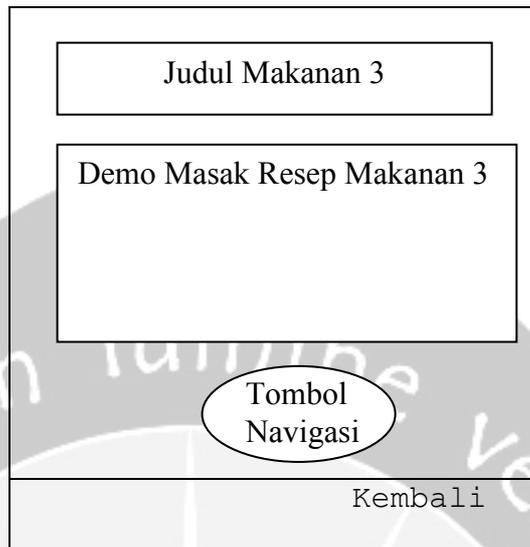
Pada antarmuka ini akan ditampilkan demo masak dari resep makanan 2 yang telah dipilih oleh user sebelumnya. Untuk melihat demo masak selanjutnya atau sebelumnya dapat digunakan tombol navigasi *key right* atau *key left*. Selain itu, terdapat sebuah key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu resep makanan 2.



Gambar 12. Demo Masak Resep Makanan 2

3.1.10 Antarmuka Demo Masak Resep Makanan 3

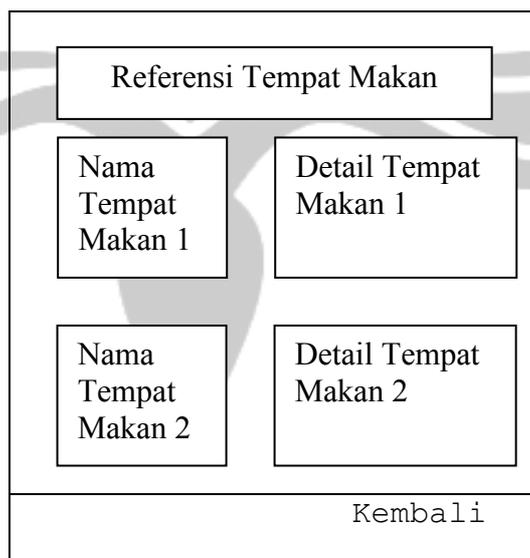
Pada antarmuka ini akan ditampilkan demo masak dari resep makanan 3 yang telah dipilih oleh user sebelumnya. Untuk melihat demo masak selanjutnya atau sebelumnya dapat digunakan tombol navigasi *key right* atau *key left*. Selain itu, terdapat sebuah key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu resep makanan 3.



Gambar 13. Demo Masak Resep Makanan 3

3.1.11 Antarmuka Referensi Tempat Makan

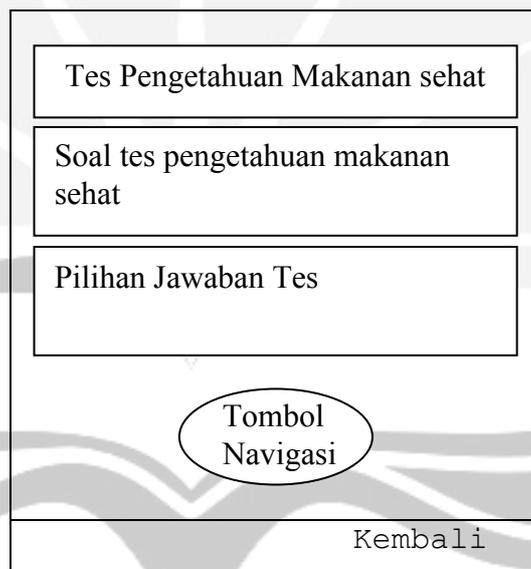
Pada antarmuka ini akan ditampilkan referensi-referensi tempat makan yang menyajikan menu makanan sehat. Disini akan ditampilkan nama tempat makan beserta keterangan detail tempat makan tersebut. Selain itu terdapat pula key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu makanan sehat.



Gambar 14. Referensi Tempat Makan

3.1.12 Antarmuka Tes Pengetahuan Makanan Sehat

Pada antarmuka ini akan ditampilkan tes pengetahuan makanan sehat. Disini user akan diminta memilih jawaban benar apa salah sesuai dengan soal tes yang ditampilkan dengan menggunakan tombol navigasi key *up* atau *down*. Sedangkan untuk menuju ke soal sebelumnya atau selanjutnya dapat menggunakan key *left* atau *right*. Dalam modul ini akan ditampilkan 5 soal dan apabila user telah selesai menjawab maka akan secara otomatis menuju ke antarmuka pemrosesan hasil tes. Adapun terdapat key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama.

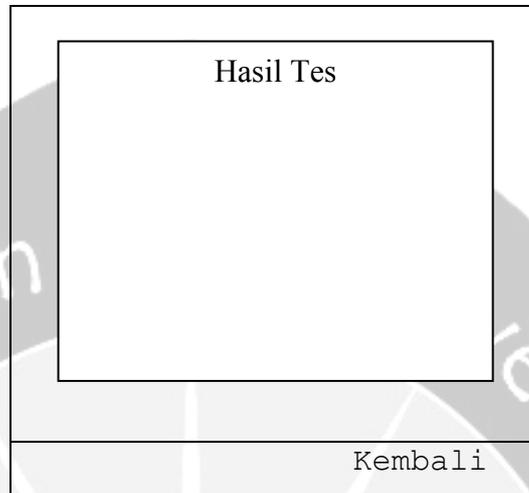


Gambar 15. Tes Pengetahuan Makanan Sehat

3.1.13 Antarmuka Display Hasil Tes

Pada antarmuka ini akan menampilkan hasil tes berupa kata berdasarkan kriteria yang telah disediakan yaitu tingkatan pengetahuan pengguna tentang makanan sehat. Pada antarmuka ini terdapat key Kembali yang

berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama.



Gambar 16. Display Hasil Tes

3.1.14 Antarmuka Pengukuran Status Gizi

Pada antarmuka ini akan ditampilkan pengukuran status gizi tubuh pengguna. Disini *user* akan diminta menginputkan data berat badan dan tinggi badan untuk dilakukan pengukuran status gizi. Jadi, disini terdapat dua buah *key*, yaitu : *key* Hitung yang berfungsi untuk menuju ke antarmuka display hasil pengukuran yang menampilkan hasilnya kepada *user* dan *key* Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama.

Pengukuran Status Gizi	
Inputan User	
Berat Badan =	
Tinggi Badan =	
Hitung	Kembali

Gambar 17. Pengukuran Status Gizi

3.1.15 Antarmuka Display Hasil Pengukuran

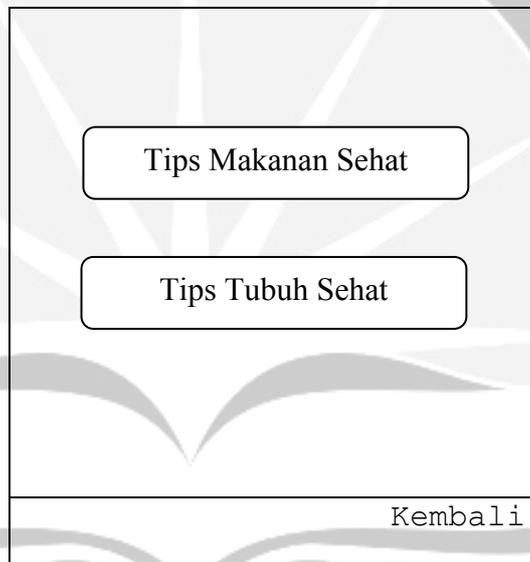
Pada antarmuka ini akan menampilkan hasil pengukuran berupa bilangan numerik hasil pengukuran dan kata berdasarkan kriteria yang telah disediakan yaitu tingkatan hasil pengukuran pengguna. Pada antarmuka ini terdapat key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama.

<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">Hasil Pengukuran:</td> </tr> </table>	Hasil Pengukuran:
Hasil Pengukuran:	
Kembali	

Gambar 18. Display Hasil Pengukuran

3.1.16 Antarmuka Tips

Pada antarmuka ini akan ditampilkan menu tips. Disini akan ditampilkan pilihan dalam menu tips yang dapat dipilih oleh *user*. Jadi, disini terdapat dua buah tombol yaitu tombol tips makanan sehat untuk menuju ke antarmuka tips makanan sehat dan tombol tubuh sehat untuk menuju ke antarmuka tips tubuh sehat. Selain itu, terdapat: *key* Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama.

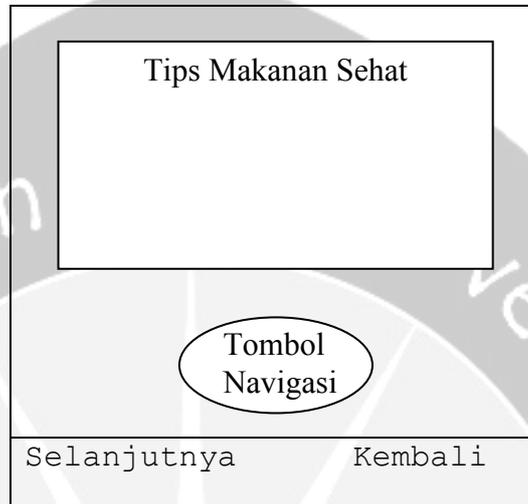


Gambar 19. Menu Tips

3.1.17 Antarmuka Tips Makanan Sehat

Pada antarmuka ini akan ditampilkan sebuah informasi mengenai tips makanan sehat. Disini hanya terdapat sebuah keterangan untuk memberikan penjelasan mengenai tips makanan sehat yang dapat dilihat dengan menggunakan tombol navigasi *key up* dan *key down*. Juga terdapat 2 buah *key*, yaitu *key* Selanjutnya yang berfungsi untuk menuju ke tips makanan sehat

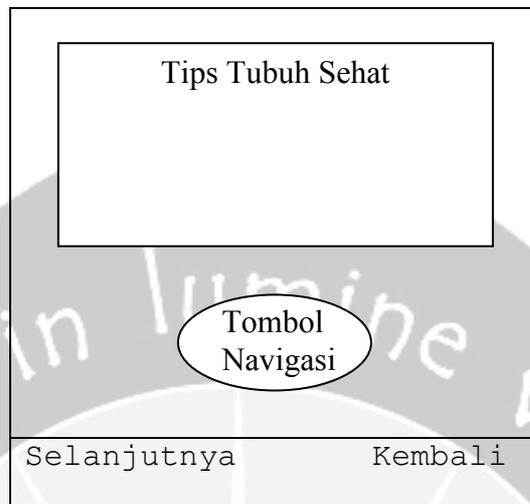
selanjutnya dan key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu tips.



Gambar 20. Tips Makanan Sehat

3.1.18 Antarmuka Tips Tubuh Sehat

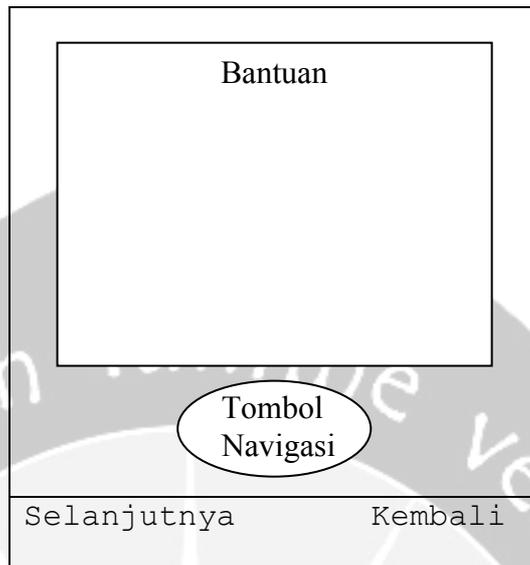
Pada antarmuka ini akan ditampilkan sebuah informasi mengenai tips tubuh sehat. Disini hanya terdapat sebuah keterangan untuk memberikan penjelasan mengenai tips tubuh sehat yang dapat dilihat dengan menggunakan tombol navigasi *key up* dan *key down*. Juga terdapat 2 buah *key*, yaitu *key Selanjutnya* yang berfungsi untuk menuju ke tips tubuh sehat selanjutnya dan *key Kembali* yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu tips.



Gambar 21. Tips Tubuh Sehat

3.1.19 Antarmuka Bantuan

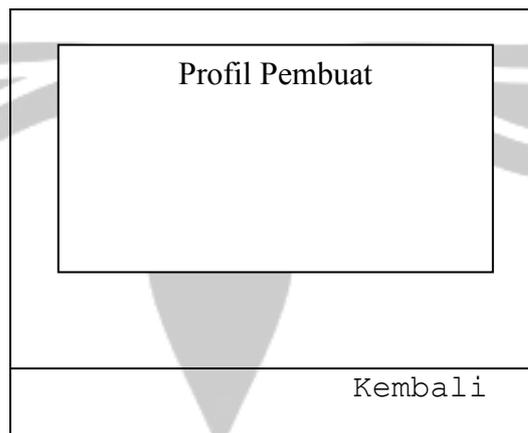
Pada antarmuka ini akan ditampilkan sebuah informasi mengenai bagaimana cara menggunakan aplikasi ini. Disini hanya terdapat sebuah keterangan untuk memberikan penjelasan mengenai bagaimana caranya untuk menggunakan aplikasi ini dimana pengguna dapat menggunakan tombol navigasi *key up* dan *down* untuk melihat. Pada antarmuka ini terdapat dua buah *key*, yaitu *key* Selanjutnya yang berfungsi melihat bantuan selanjutnya dan *key* Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama.



Gambar 22. Bantuan

3.1.20 **Antarmuka Profil Pembuat**

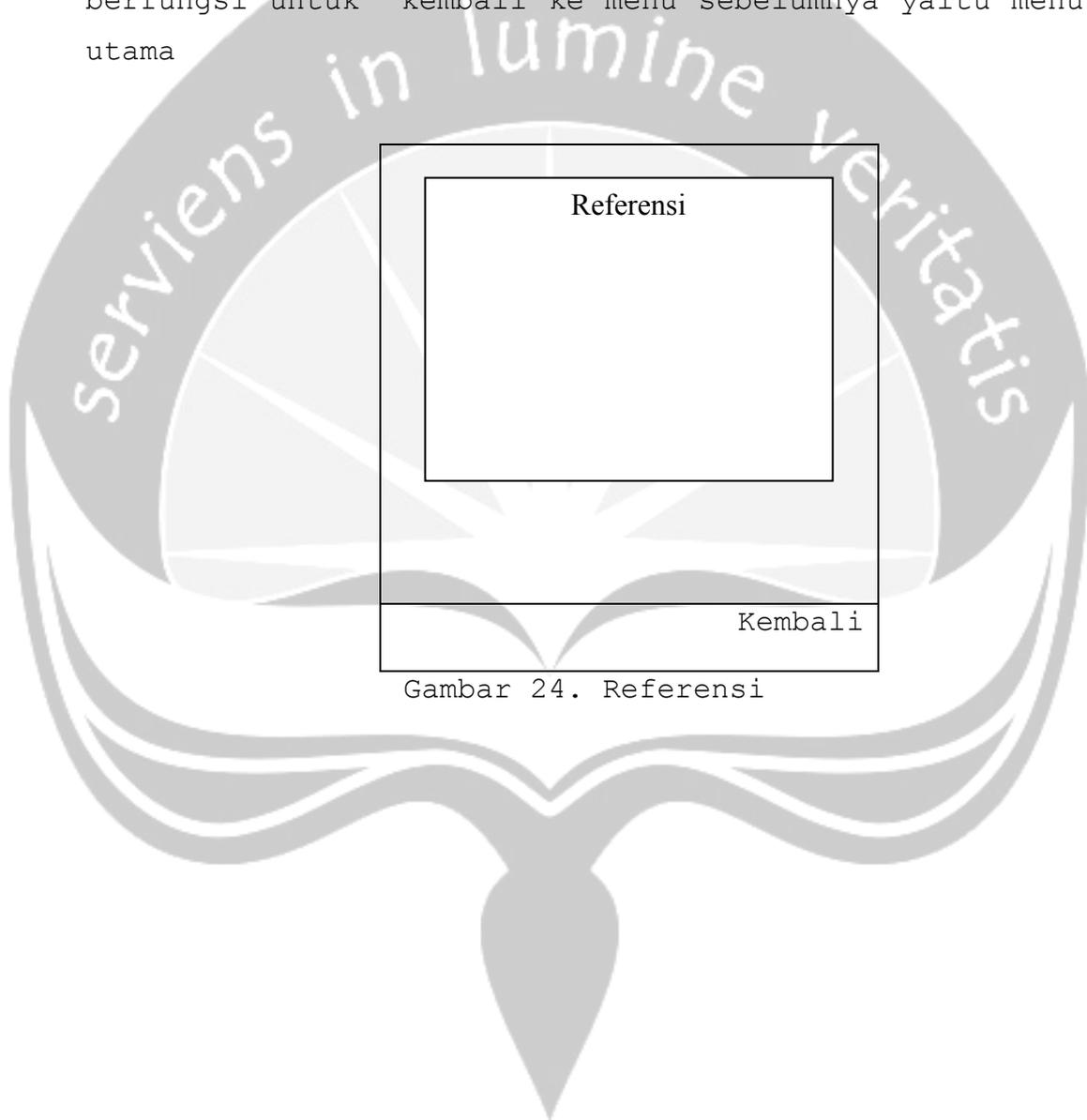
Pada antarmuka ini akan ditampilkan profil dari pembuat aplikasi ini. Disini hanya terdapat sebuah keterangan dan foto dari pembuat aplikasi ini. Pada modul ini hanya terdapat sebuah key, yaitu key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama.



Gambar 23. Profil Pembuat

3.1.21 Antarmuka Referensi

Pada antarmuka ini akan ditampilkan referensi pustaka dalam pembuatan aplikasi ini. Disini hanya terdapat sebuah keterangan referensi. Pada modul ini hanya terdapat sebuah key, yaitu key Kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya yaitu menu utama



Gambar 24. Referensi



**LAMPIRAN III:
PAPAN CERITA-ADiGoDa**

PAPAN CERITA

(STORY BOARD)

ADiGoDa

(Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia)

Untuk :

Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:

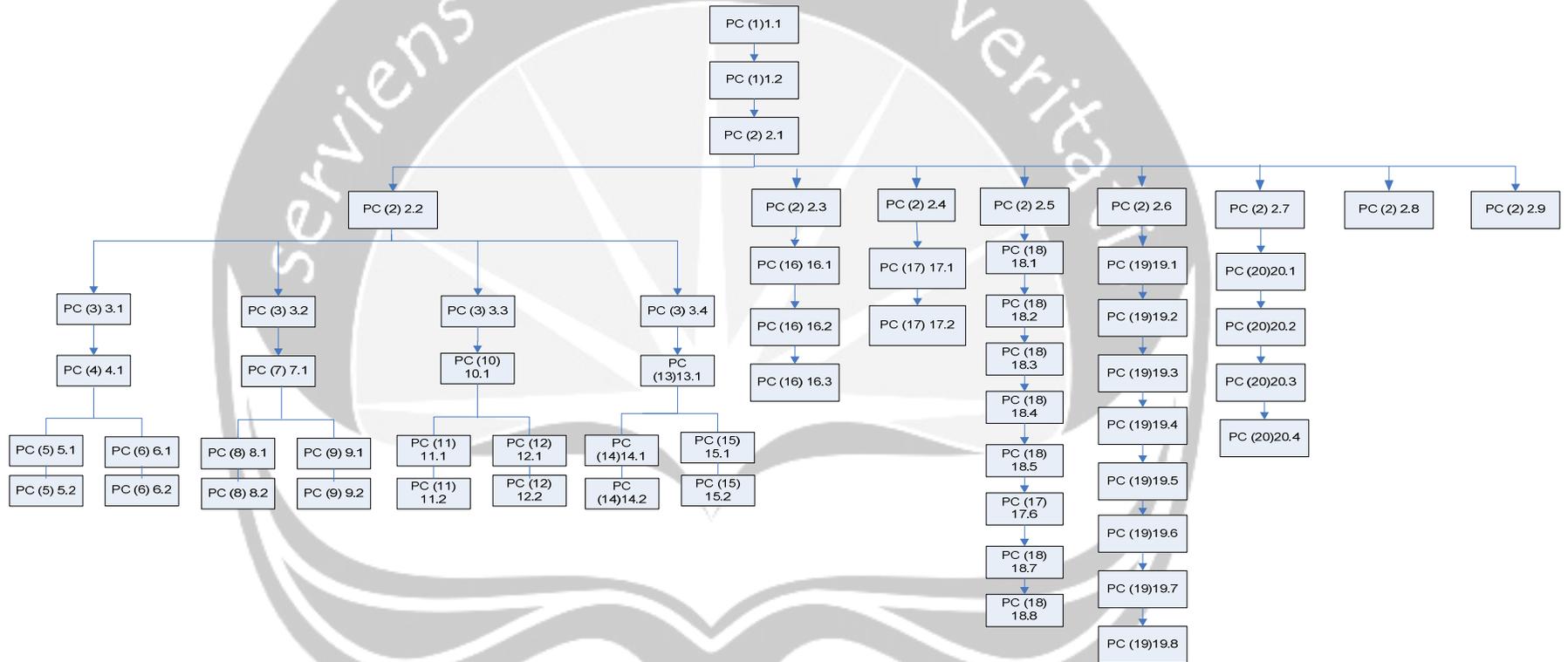
Hellen Nesia / 05 07 04734

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PAPAN CERITA-AdiGoDa</i>		<i>1/62</i>
		Revisi		

Perancangan Arsitektur Papan Cerita AdiGoDa
(Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia)

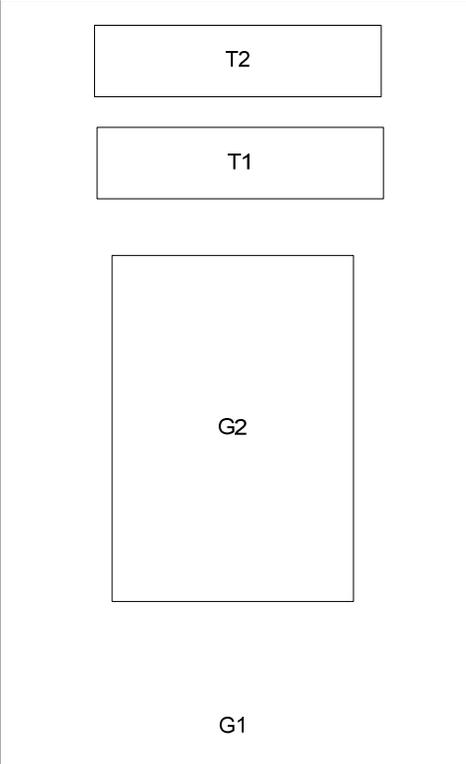


PAPAN CERITA

No. Papan Cerita : PC(1)1.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

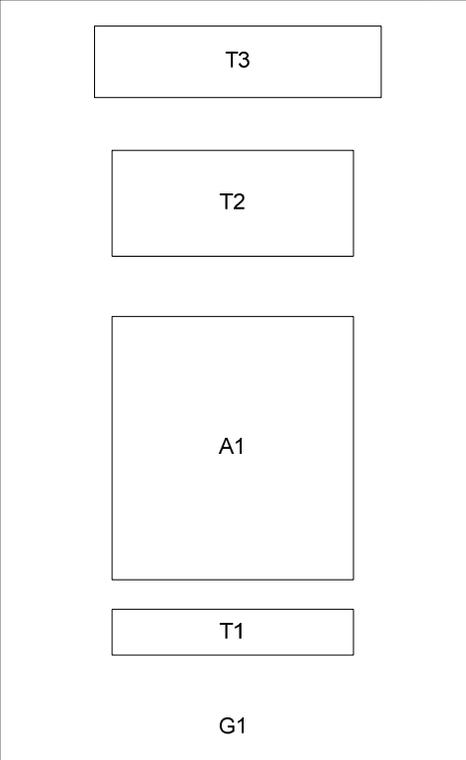
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Intro 1	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar latar intro 1 G2: Gambar logo UAJY T1: Teks yang berisi tulisan "Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah" T2: Teks yang berisi tulisan "ADiGoDa"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Screen ini akan tampil beberapa detik sebelum masuk ke intro kedua ADiGoDa PC(1)1.2

No. Papan Cerita : PC(1)1.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

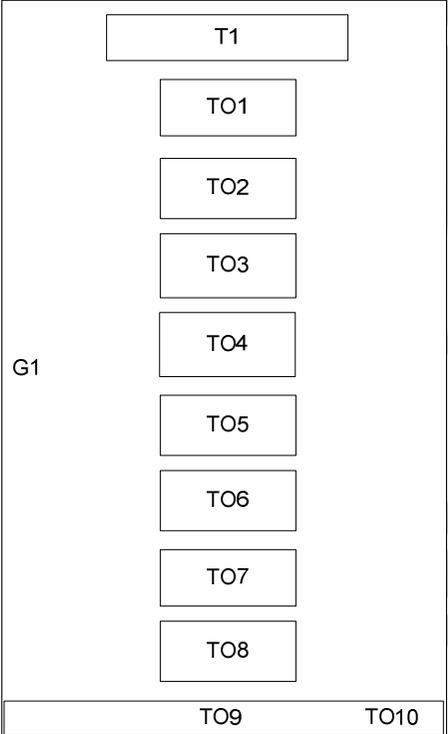
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Intro 2	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The storyboard diagram for 'Form Intro 2' consists of five vertically stacked rectangular frames. From top to bottom, they are labeled: T3, T2, A1, T1, and G1. Frame T3 is a small rectangle, T2 is a slightly larger rectangle, A1 is a large rectangle, T1 is a small rectangle, and G1 is a small rectangle.</p>	<p>G1: Gambar latar intro 2 T1: Teks yang berisi tulisan "@2010" T2: Teks yang berisi tulisan "Loading..." T3: Teks yang berisi tulisan "ADiGoDa" A1: Animasi gambar mascot ADiGoDa</p>	<ul style="list-style-type: none">• Screen ini akan tampil beberapa detik sebelum masuk ke menu utama ADiGoDa PC(2)2.1

No. Papan Cerita : PC(2)2.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

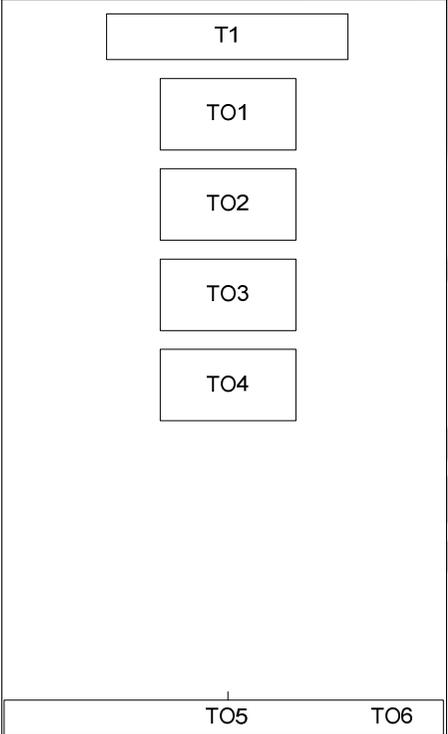
Judul : Form Menu Utama	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar latar menu utama T1: Teks yang berisi tulisan "Menu Utama" T01: Tombol "Golongan Darah" T02: Tombol "Pengukuran Berat Badan Ideal" T03: Tombol "Pengukuran Kalori Tubuh" T04: Tombol "Data Kalori Makanan" T05: Tombol "Tips" T06: Tombol "Bantuan" T07: Tombol "Profil Pembuat" T08: Tombol "Referensi" T09: Tombol navigasi atas dan bawah T010: Tombol yang berisi tulisan "Keluar"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika T01 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil submenu pilihan menu golongan darah (PC(2)2.2) • Jika T02 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Pengukuran Berat Badan Idal (PC(2)2.3) • Jika T03 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Pengukuran Kalori tubuh (PC(2)2.4) • Jika T04 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Data Kalori Makanan (PC(2)2.5) • Jika T05 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil submenu Tips (PC(2)2.6) • Jika T06 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Bantuan (PC (2)2.7) • Jika T07 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Profil Pembuat (PC(2)2.8) • Jika T08 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Referensi (PC(2)2.9) • T09 digunakan untuk memilih isi menu utama dengan menekan keypad tombol

		navigasi atas dan bawah pada handphone <ul style="list-style-type: none"> • Jika TO10 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan keluar dari aplikasi ADiGoDa
--	--	--

No. Papan Cerita : PC(2)2.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

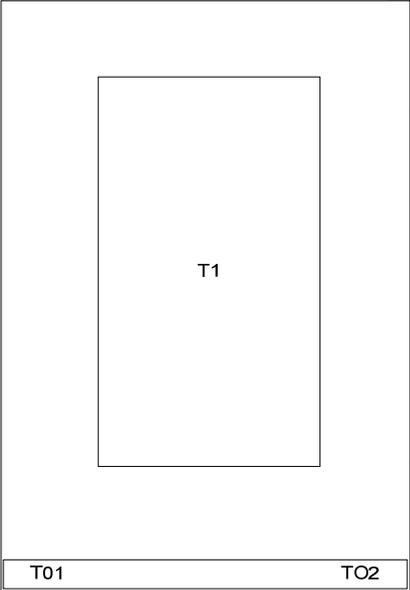
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Submenu Jenis Golongan Darah	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar latar menu utama T1: Teks yang berisi tulisan "Jenis Golongan Darah" TO1: Tombol "Golongan Darah A" TO2: Tombol "Golongan Darah B" TO3: Tombol "Golongan Darah AB" TO4: Tombol "Golongan Darah O" TO5: Tombol navigasi atas dan bawah TO6: Tombol yang berisi tulisan "Keluar"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil golongan darah A (PC(3)3.1) • Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil golongan darah B (PC(3)3.2) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil golongan darah AB (PC(3)3.3) • Jika TO4 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil golongan darah O (PC(3)3.4) • TO5 digunakan untuk memilih isi menu jenis golongan darah dengan menekan keypad tombol navigasi atas dan bawah pada handphone • Jika TO6 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan kembali ke Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : (PC(3)3.1)

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

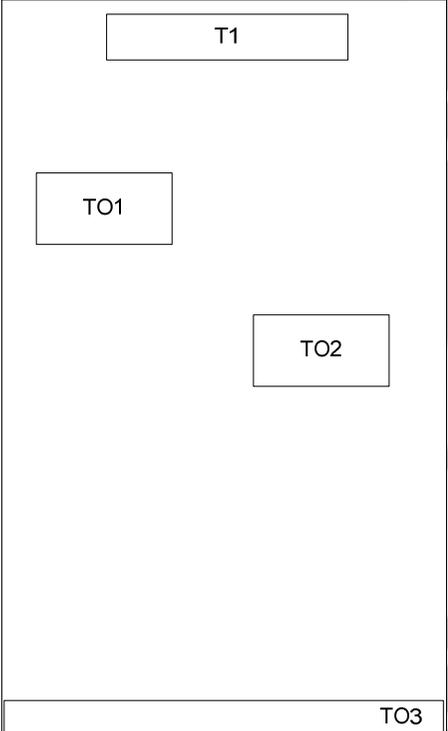
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Golongan Darah A	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>T1 : Teks yang berisi penjelasan Anjuran dan Pantangan Makanan Golongan Darah A</p> <p>T01: Tombol "Menu Diet A"</p> <p>T02: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil submenu Menu Diet Golongan Darah A (PC(3)3.1)• Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Submenu Jenis Golongan Darah (PC(2)2.2)

No. Papan Cerita : PC(4)4.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

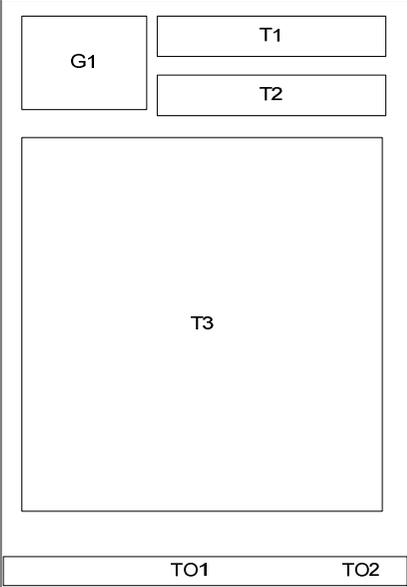
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Menu Diet A	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a form with four labeled elements: T1 (a title box at the top), TO1 (a button on the left), TO2 (a button on the right), and TO3 (a button at the bottom right).</p>	<p>T1: Teks yang berisi tulisan "Menu Diet Golongan Darah A" TO1: Tombol "Bistik Nabati" TO2: Tombol "Ikan Kuah Kemangi" TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Bistik Nabati (PC(5)5.1)• Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Ikan Kuah Kemangi (PC(6)6.1)• Jika TO3 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Golongan Darah A (PC(3)3.1)

No. Papan Cerita : PC(5)5.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

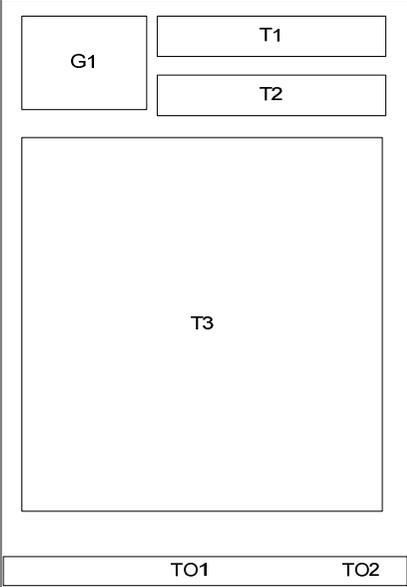
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Bistik Nabati (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar bistik nabati T1: Teks yang berisi tulisan "Bistik Nabati" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail bahan-bahan bistik nabati TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Bistik Nabati (Cara Pembuatan) (PC(5)5.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet A(PC(4)4.1)

No. Papan Cerita : PC(5)5.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

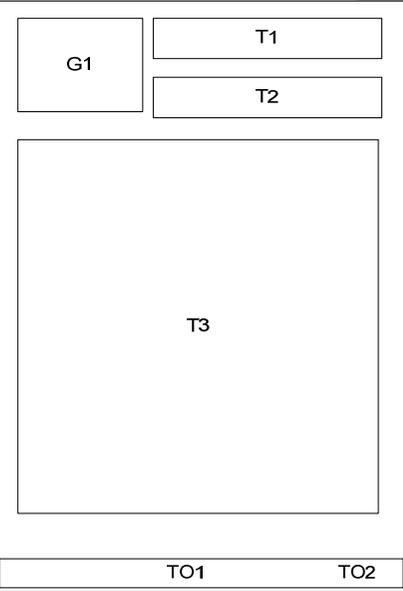
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Bistik Nabati (Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar bistik nabati T1: Teks yang berisi tulisan "Bistik Nabati" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail cara pembuatan bistik nabati TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan bistik nabati (bahan-bahan) (PC(5)5.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet A(PC(4)4.1)

No. Papan Cerita : PC(6)6.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Resep Menu Makanan Sehat Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

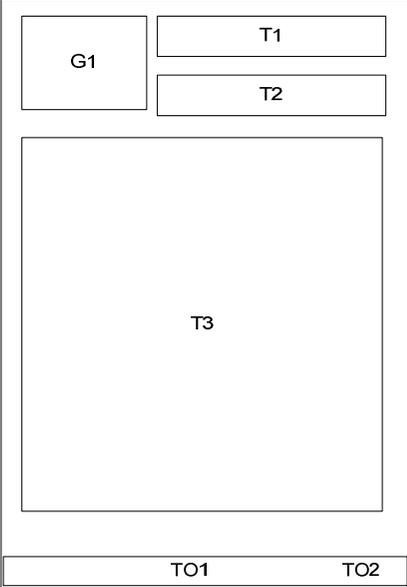
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Ikan Kuah Kemangi (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar ikan kuah kemangi T1: Teks yang berisi tulisan "Ikan Kuah Kemangi" T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan" T3: Teks isi detail bahan-bahan ikan kuah kemangi TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Ikan Kuah Kemangi (Cara Pembuatan) (PC(6)6.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet A(PC(4)4.1)

No. Papan Cerita : PC(6)6.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Resep Menu Makanan Sehat Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

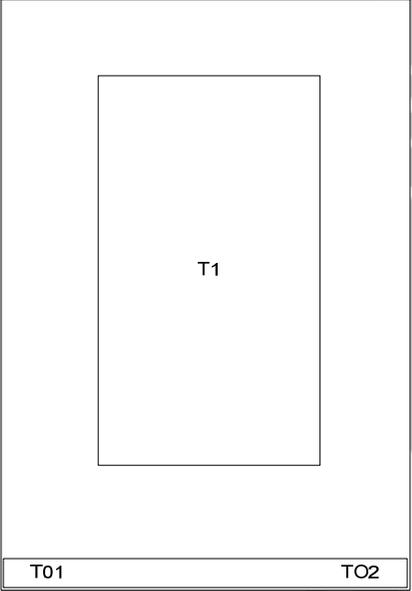
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Ikan Kuah Kemangi (Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar ikan kuah kemangi T1: Teks yang berisi tulisan "Ikan Kuah Kemangi" T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan" T3: Teks isi detail cara pembuatan ikan kuah kemangi TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan Ikan Kuah Kemangi (Bahan-bahan) (PC(6)6.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet A(PC(4)4.1)

No. Papan Cerita : PC(3)3.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

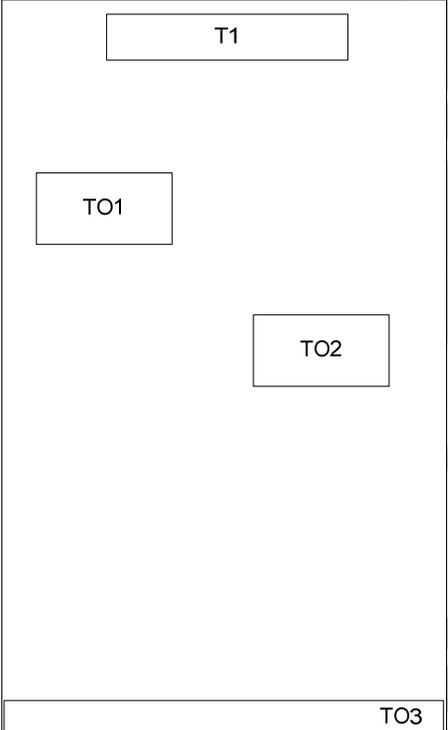
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Golongan Darah B	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>T1 : Teks yang berisi penjelasan Anjuran dan Pantangan Makanan Golongan Darah B</p> <p>T01: Tombol "Menu Diet B"</p> <p>T02: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil submenu Menu Diet Golongan Darah B (PC(7)7.1)• Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Submenu Jenis Golongan Darah (PC(2)2.2)

No. Papan Cerita : PC(7)7.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

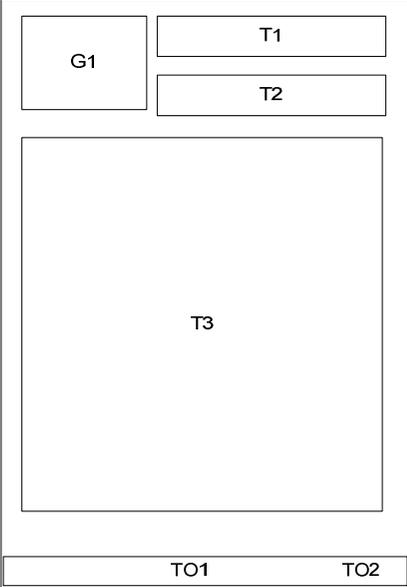
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Menu Diet B	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a form with a title box 'T1' at the top. Below it are two buttons: 'TO1' on the left and 'TO2' on the right. At the bottom right corner, there is a button labeled 'TO3'.</p>	<p>T1: Teks yang berisi tulisan "Menu Diet Golongan Darah B" TO1: Tombol "Sayur Bening Selada" TO2: Tombol "Satai Kambing Lilit Serai" TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Sayur Bening Selada(PC(8)8.1)• Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Satai Kambing Lilit Serai(PC(9)9.1)• Jika TO3 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Golongan Darah B (PC(3)3.2)

No. Papan Cerita : PC(8)8.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

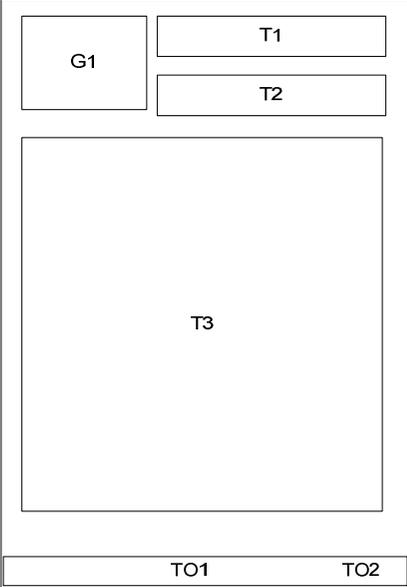
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Sayur Bening Selada (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar sayur bening selada T1: Teks yang berisi tulisan "Sayur Bening Selada" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail bahan-bahan sayur bening selada TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Sayur Bening Selada (Cara Pembuatan) (PC(8)8.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet B (PC(7)7.1)

No. Papan Cerita : PC(8)8.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

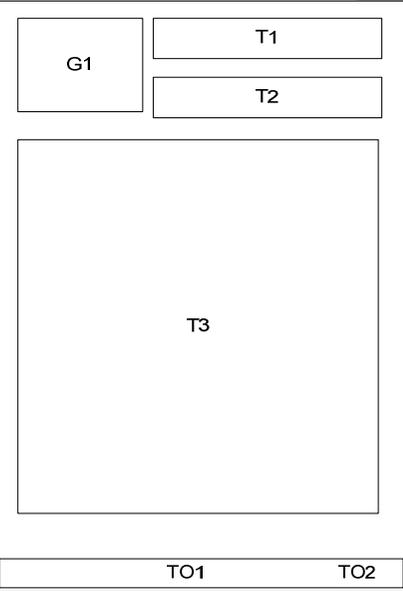
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Sayur Bening Selada (Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar Sayur Bening Selada T1: Teks yang berisi tulisan "Sayur Bening Selada" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail cara pembuatan sayur bening selada TO2: Tombol navigasi atas dan bawah TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan sayur bening selada (bahan-bahan) (PC(8)8.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan tampilan menu Menu Diet B PC(7)7.1

No. Papan Cerita : PC(9)9.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

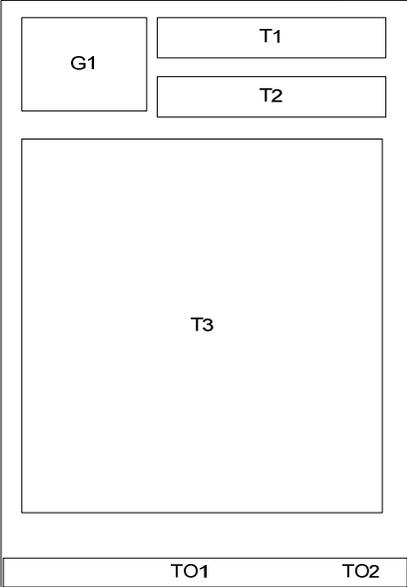
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Satai Kambing Lilit Serai (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar satai kambing lilit serai</p> <p>T1: Teks yang berisi tulisan "Satai Kambing Lilit Serai"</p> <p>T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan"</p> <p>T3: Teks isi detail bahan-bahan satai kambing lilit serai</p> <p>TO1: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Satai Kambing Lilit Serai (Cara Pembuatan) PC(9)9.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet B(PC(7)7.1)

No. Papan Cerita : PC(9)9.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

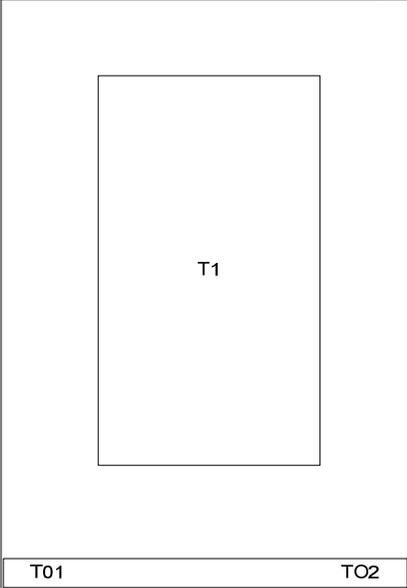
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Satai Kambing Lilit Serai (Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar satai kambing lilit serai T1: Teks yang berisi tulisan "Satai Kambing Lilit Serai" T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan" T3: Teks isi detail cara pembuatan satai kambing lilit serai TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan Satai Kambing Lilit Serai (Bahan-bahan) (PC(9)9.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet B(PC(7)7.1)

No. Papan Cerita : PC(3)3.3

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

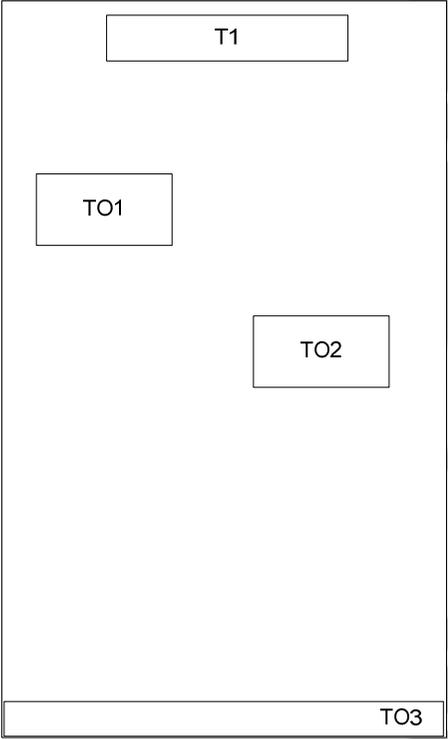
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Golongan Darah AB	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>T1 : Teks yang berisi penjelasan Anjuran dan Pantangan Makanan Golongan Darah AB</p> <p>T01: Tombol "Menu Diet AB"</p> <p>T02: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil submenu Menu Diet Golongan Darah AB (PC(10)10.1)• Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Submenu Jenis Golongan Darah (PC(2)2.2)

No. Papan Cerita : PC(10)10.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

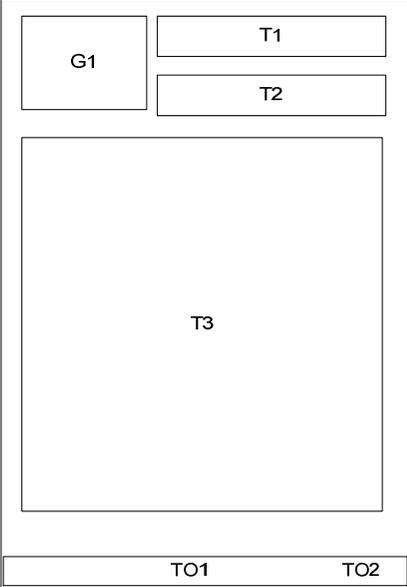
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Menu Diet AB	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a form with a title box 'T1' at the top. Below it are two buttons: 'TO1' on the left and 'TO2' on the right. At the bottom right corner, there is a button 'TO3'.</p>	<p>T1: Teks yang berisi tulisan "Menu Diet Golongan Darah B"</p> <p>TO1: Tombol "Tumis Sukiyaki"</p> <p>TO2: Tombol "Sup Seafood Cream"</p> <p>TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Tumis Sukiyaki(PC(11)11.1)• Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Sup Seafood Cream(PC(12)12.1)• Jika TO3 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Golongan Darah AB (PC(3)3.3)

No. Papan Cerita : PC(11)11.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

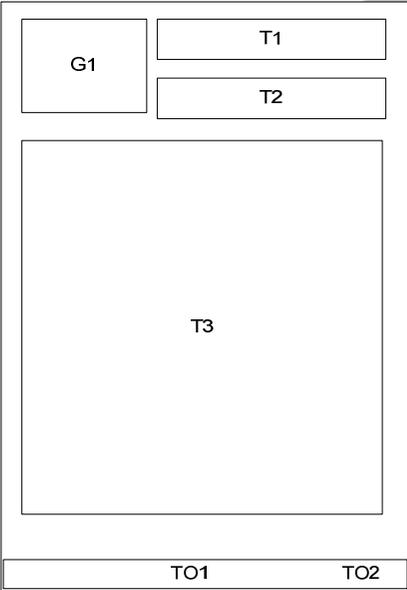
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tumis Sukiyaki (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar tumis sukiyaki T1: Teks yang berisi tulisan "Tumis Sukiyaki" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail bahan-bahan tumis sukiyaki TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Tumis Sukiyaki (Cara Pembuatan) (PC(11)11.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampilan pilihan menu Menu Diet AB(PC(10)10.1)

No. Papan Cerita : PC(11)11.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

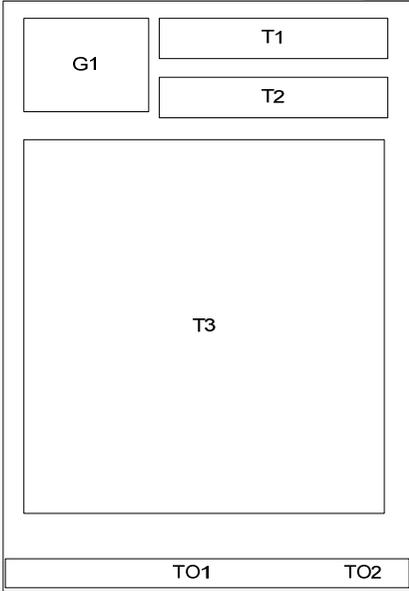
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tumis Sukiyaki (Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar tumis sukiyaki T1: Teks yang berisi tulisan "Tumis Sukiyaki" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail cara pembuatan tumis sukiyaki TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan tumis sukiyaki (Bahan-bahan)(PC(11)11.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Diet AB(PC(10)10.1)

No. Papan Cerita : PC(12)12.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

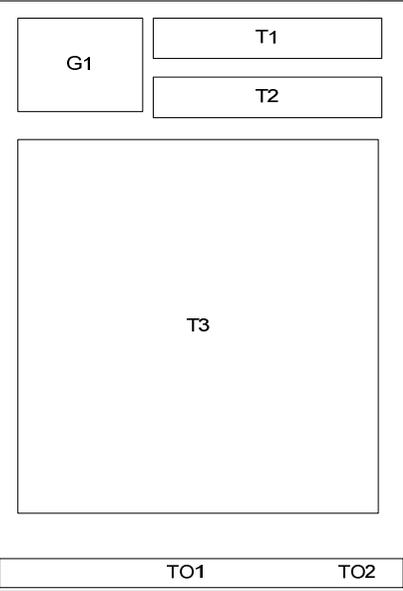
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Sup Seafood Cream (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar sup seafood cream T1: Teks yang berisi tulisan "Sup Seafood Cream" T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan" T3: Teks isi detail bahan-bahan sup seafood cream TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Sup Seafood Cream (Cara Pembuatan) (PC(12)12.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Diet AB(PC(10)10.1)

No. Papan Cerita : PC(12)12.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

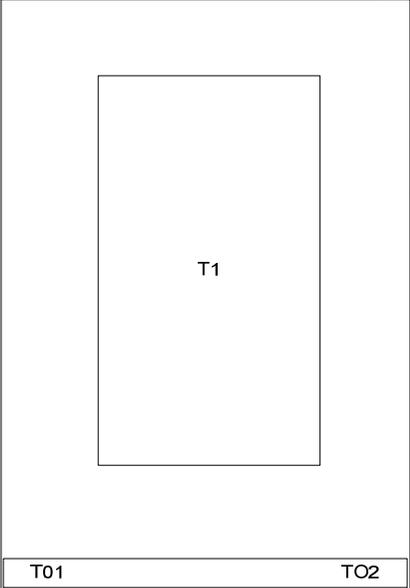
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Sup Seafood Cream (Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar sup seafood cream T1: Teks yang berisi tulisan "Sup Seafood Cream" T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan" T3: Teks isi detail cara pembuatan sup seafood cream TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan Sup Seafood Cream (Bahan-bahan) (PC(12)12.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Diet AB(PC(10)10.1)

No. Papan Cerita : PC(3)3.4

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

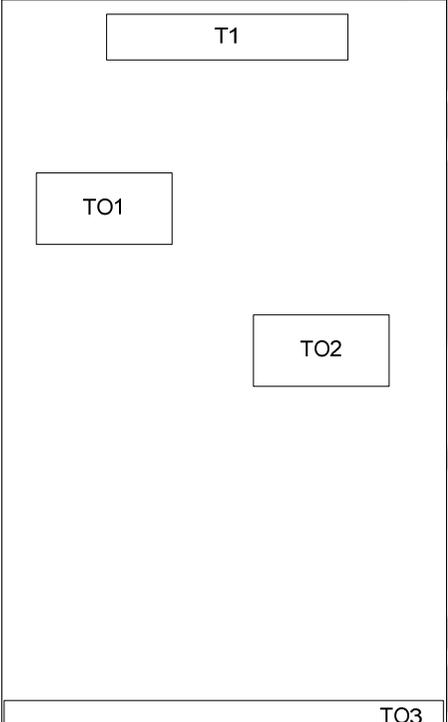
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Golongan Darah O	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>T1 : Teks yang berisi penjelasan Anjuran dan Pantangan Makanan Golongan Darah O</p> <p>T01: Tombol "Menu Diet O"</p> <p>T02: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika T01 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil submenu Menu Diet Golongan Darah O (PC(13)13.1)• Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke Submenu Jenis Golongan Darah (PC(2)2.2)

No. Papan Cerita : PC(13)13.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

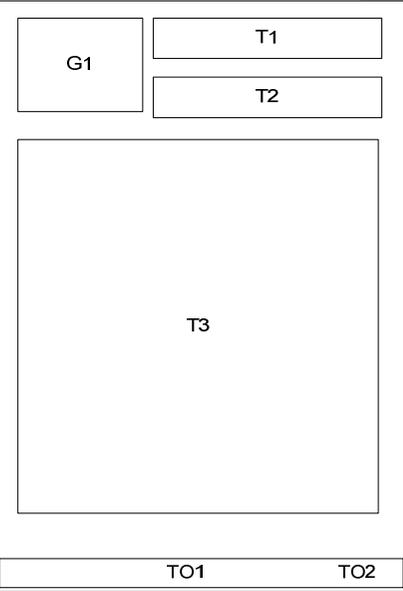
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Menu Diet O	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a form titled 'Form Menu Diet O'. It contains four buttons: 'T1' at the top center, 'TO1' on the left side, 'TO2' on the right side, and 'TO3' at the bottom right corner.</p>	<p>T1: Teks yang berisi tulisan "Menu Diet Golongan Darah B" TO1: Tombol "Mentimun Cah Ikan Asin" TO2: Tombol "Iga Bumbu Serai" TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Mentimun Cah Ikan Asin(PC(14)14.1)• Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil Iga Bumbu Serai (PC(15)15.1)• Jika TO3 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Golongan Darah O (PC(3)3.4)

No. Papan Cerita : PC(14)14.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

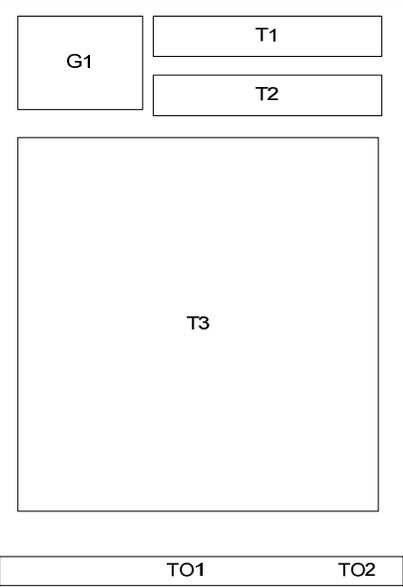
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Mentimun Cah Ikan Asin (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar mentimun cah ikan asin T1: Teks yang berisi tulisan "Mentimun Cah Ikan Asin" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail bahan-bahan mentimun cah ikan asin TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Mentimun Cah Ikan Asin (Cara Pembuatan) (PC(14)14.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Diet O(PC(13)13.1)

No. Papan Cerita : PC(14)14.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

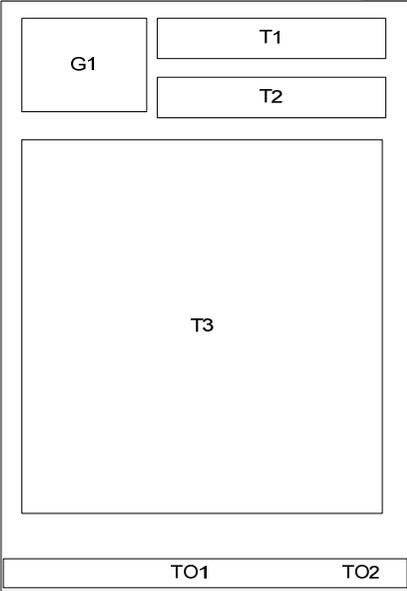
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Mentimun Cah Ikan Asin(Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar mentimun cah ikan asin T1: Teks yang berisi tulisan "Mentimun Cah Ikan Asin" T2: Teks yang berisi tulisan "Bahan-bahan" T3: Teks isi detail cara pembuatan mentimun cah ikan asin TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan mentimun cah ikan asin(bahan-bahan) (PC(14)14.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Diet O(PC(13)13.1)

No. Papan Cerita : PC(15)15.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

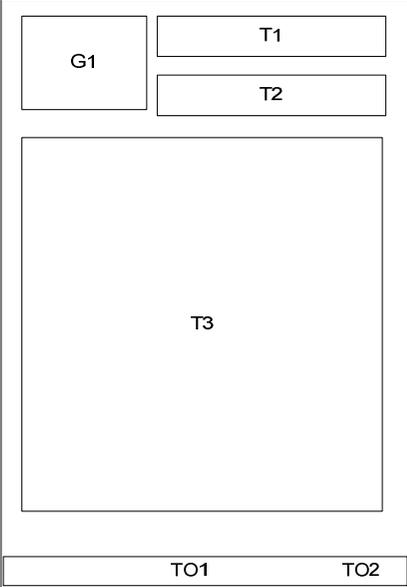
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Iga Bumbu Serai (Bahan-bahan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar iga bumbu serai T1: Teks yang berisi tulisan "Iga Bumbu Serai" T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan" T3: Teks isi detail bahan-bahan iga bumbu serai TO2: Tombol navigasi atas dan bawah TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi bawah maka akan menuju tampilan Iga Bumbu Serai(Cara Pembuatan) (PC(15)15.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Diet O(PC(13)13.1)

No. Papan Cerita : PC(15)15.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

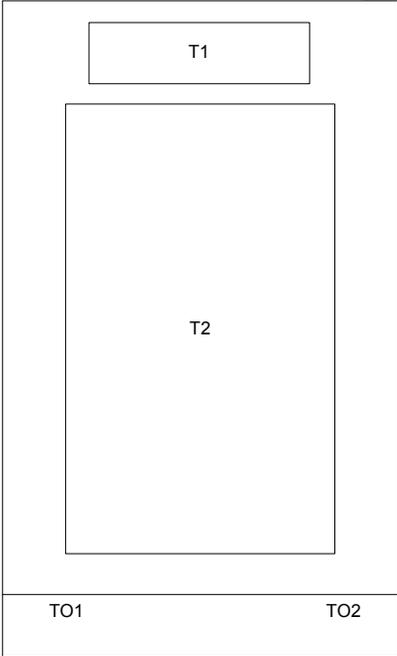
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Iga Bumbu Serai (Cara Pembuatan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar iga bumbu serai T1: Teks yang berisi tulisan "Iga Bumbu Serai" T2: Teks yang berisi tulisan "Cara Pembuatan" T3: Teks isi detail cara pembuatan iga bumbu serai TO1: Tombol navigasi atas dan bawah TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi atas maka akan menuju tampilan Iga Bumbu Serai (Bahan-bahan) (PC(15)15.12)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Diet O(PC(13)13.1)

No. Papan Cerita : PC(2)2.3

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

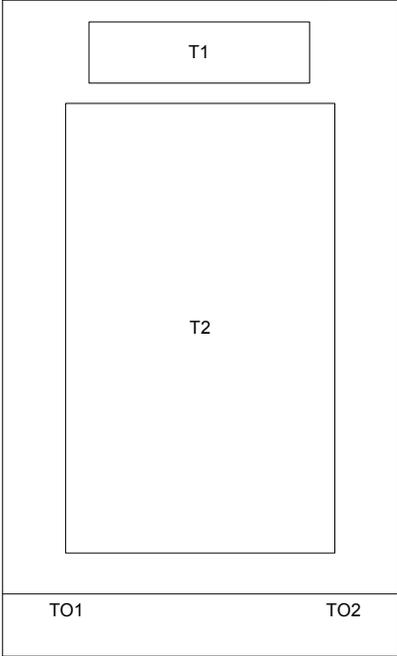
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Intro Pengukuran Berat Badan Ideal	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular form layout. At the top is a smaller rectangle labeled 'T1'. Below it is a larger rectangle labeled 'T2'. At the bottom of the form are two smaller rectangles labeled 'T01' and 'T02'.</p>	<p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Pengukuran Berat Badan Ideal"</p> <p>T2 : Teks isi detail intro Pengukuran Berat Badan Ideal</p> <p>T01: Tombol yang berisi tulisan "Selanjutnya"</p> <p>T02: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika T01 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju tampilan Pengukuran Berat Badan Ideal (Tabel) (PC(16)16.1)• Jika T02 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(16)16.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

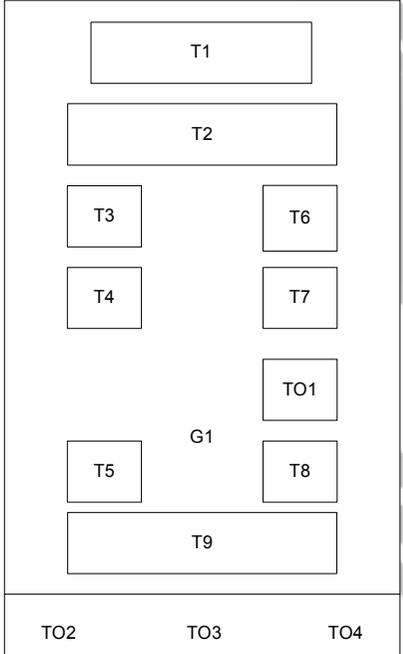
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Pengukuran Berat Badan Ideal (Tabel)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The diagram illustrates a form layout. At the top is a rectangular box labeled 'T1'. Below it is a larger rectangular area labeled 'T2'. At the bottom of the form are two buttons labeled 'TO1' and 'TO2'.</p>	<p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Tabel Status Tubuh" T2 : Teks isi detail Tabel Status Tubuh TO1: Tombol yang berisi tulisan "Mulai Hitung" TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju tampilan Pengukuran Berat Badan Ideal (Hitung) (PC(16)16.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke tampil intro pengukuran berat badan ideal (PC(2)2.3)

No. Papan Cerita : PC(16)16.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

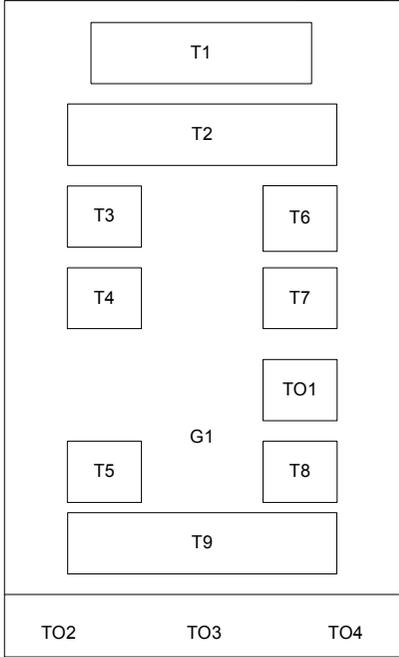
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Pengukuran Berat Badan Ideal (Hitung)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar background Pengukuran Berat Badan Ideal</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Pengukuran Berat Badan Ideal"</p> <p>T2 : Teks yang berisi tulisan "Silakan Inputkan"</p> <p>T3 : Teks yang berisi tulisan "Tinggi Badan"</p> <p>T4 : Teks yang berisi tulisan "Berat Badan"</p> <p>T5 : Teks yang berisi tulisan "Hasil IMT Anda"</p> <p>T6: Teks inputan tinggi badan</p> <p>T7: Teks inputan berat badan</p> <p>T8 : Teks yang berisi hasil pengukuran berat badan ideal</p> <p>T9 : Teks yang berisi detail hasil pengukuran berat badan ideal</p> <p>TO1: Tombol "Hasil"</p> <p>TO2: Tombol yang berisi tulisan "Hapus"</p> <p>TO3: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO4: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • T6 merupakan <i>textfield</i> yang berisi angka tinggi badan pengguna yang diinputkan dengan cara menekan tombol <i>keypad</i> navigasi angka yang ada pada media handphone. • T7 merupakan <i>textfield</i> yang berisi berat badan pengguna yang diinputkan dengan cara menekan tombol <i>keypad</i> navigasi angka yang ada pada media handphone. • Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil pengukuran berat badan ideal (Hasil) (PC(16)16.3) • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kiri maka akan mengosongkan <i>textfield</i> • TO3 digunakan untuk mengseleksi pilihan <i>textfield</i> yang akan diinputkan yaitu dengan menekan tombol keypad navigasi atas dan bawah • Jika TO4 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kanan maka akan kembali ke menu utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(16)16.3

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

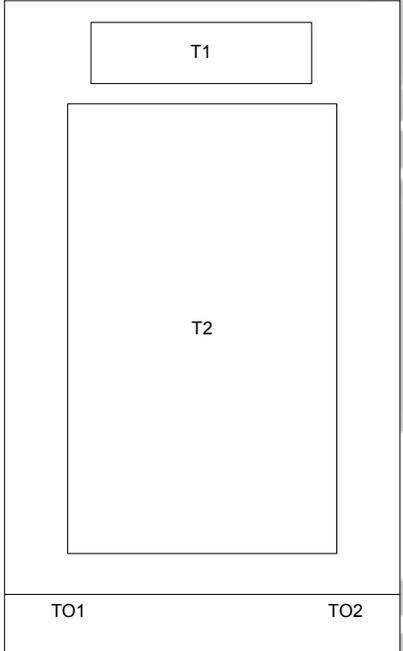
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Pengukuran Berat Badan Ideal (Hasil)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar background Pengukuran Berat Badan Ideal</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Pengukuran Berat Badan Ideal"</p> <p>T2 : Teks yang berisi tulisan "Silakan Inputkan"</p> <p>T3 : Teks yang berisi tulisan "Tinggi Badan"</p> <p>T4 : Teks yang berisi tulisan "Berat Badan"</p> <p>T5 : Teks yang berisi tulisan "Hasil IMT Anda"</p> <p>T6: Teks inputan tinggi badan</p> <p>T7: Teks inputan berat badan</p> <p>T8 : Teks yang berisi hasil pengukuran berat badan ideal</p> <p>T9 : Teks yang berisi detail hasil pengukuran berat badan ideal</p> <p>TO1: Tombol "Hasil"</p> <p>TO2: Tombol yang berisi tulisan "Hapus"</p> <p>TO3: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO4: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • T8 merupakan <i>textfield</i> yang berisi hasil pengukuran berat badan ideal berdasarkan inputan tinggi badan dan berat badan pengguna • T9 merupakan <i>textfield</i> yang berisi detail hasil pengukuran berat badan ideal, berdasarkan hasil pengukuran yang diperoleh • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kiri maka akan mengosongkan <i>textfield</i> • TO3 digunakan untuk mengseleksi pilihan <i>textfield</i> yang akan diinputkan yaitu dengan menekan tombol keypad navigasi atas dan bawah • Jika TO4 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kanan maka akan kembali ke menu utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC (2) 2.4

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

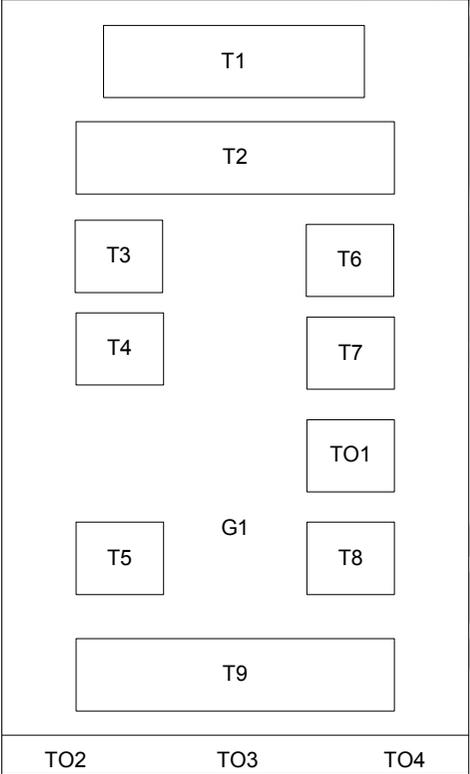
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Intro Pengukuran Kalori Tubuh	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The diagram illustrates the layout of the 'Form Intro Pengukuran Kalori Tubuh'. It features a title bar at the top, followed by a text box labeled 'T1'. Below 'T1' is a larger text area labeled 'T2'. At the bottom of the form, there are two buttons labeled 'TO1' and 'TO2'.</p>	<p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Pengukuran Kalori Tubuh" T2 : Teks isi detail intro pengukuran kalori tubuh TO1: Tombol yang berisi tulisan "Selanjutnya" TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju tampilan Pengukuran Kalori Tubuh (Hitung) (PC(17)17.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(17)17.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

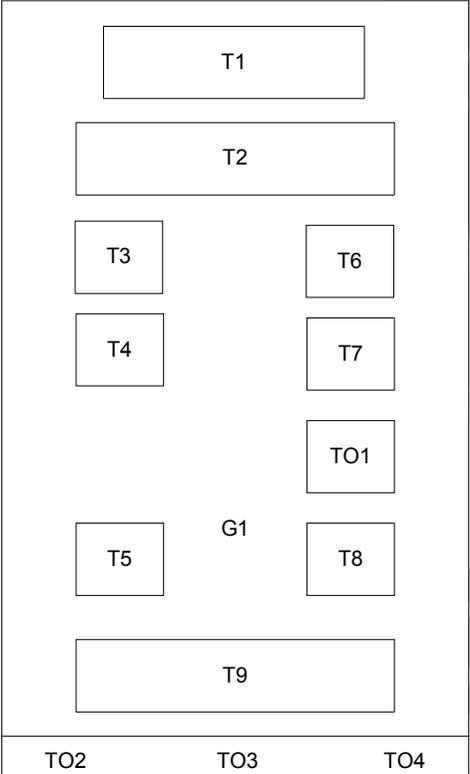
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Pengukuran Kalori Tubuh (Hitung)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar background Pengukuran Kalori Tubuh</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Pengukuran Kalori Tubuh"</p> <p>T2 : Teks yang berisi tulisan "Silakan Inputkan"</p> <p>T3 : Teks yang berisi tulisan "Jenis Kelamin"</p> <p>T4 : Teks yang berisi tulisan "Berat Badan"</p> <p>T5 : Teks yang berisi tulisan "Jumlah Kalori Anda"</p> <p>T6 : Teks inputan jenis kelamin</p> <p>T7 : Teks inputan berat badan</p> <p>T8 : Teks yang berisi jumlah kalori tubuh</p> <p>T9 : Teks yang berisi detail hasil pengukuran kalori tubuh</p> <p>TO1: Tombol "Hasil"</p> <p>TO2: Tombol yang berisi tulisan "Hapus"</p> <p>TO3: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO4: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • T6 merupakan <i>textfield</i> yang berisi jenis kelamin pengguna yang diinputkan dengan cara menekan tombol <i>keypad</i> navigasi angka yang ada pada media handphone. • T7 merupakan <i>textfield</i> yang berisi berat badan pengguna yang diinputkan dengan cara menekan tombol <i>keypad</i> navigasi angka yang ada pada media handphone. • Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil pengukuran kalori tubuh (Hasil) (PC PC(17)17.2) • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kiri maka akan mengosongkan <i>textfield</i> • TO3 digunakan untuk mengseleksi pilihan <i>textfield</i> yang akan diinputkan yaitu dengan menekan tombol keypad navigasi atas dan bawah • Jika TO4 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Utama (PC (2) 2.1)

No. Papan Cerita : PC(17)17.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

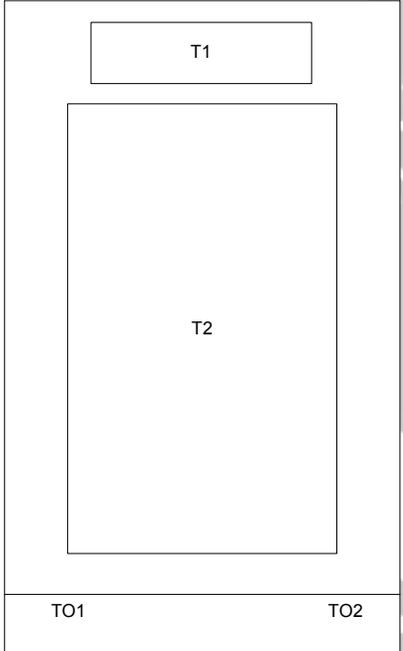
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Pengukuran Kalori Tubuh (Hasil)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar background Pengukuran Kalori Tubuh</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Pengukuran Kalori Tubuh"</p> <p>T2 : Teks yang berisi tulisan "Silakan Inputkan"</p> <p>T3 : Teks yang berisi tulisan "Jenis Kelamin"</p> <p>T4 : Teks yang berisi tulisan "Berat Badan"</p> <p>T5 : Teks yang berisi tulisan "Jumlah Kalori Anda"</p> <p>T6 : Teks inputan jenis kelamin</p> <p>T7 : Teks inputan berat badan</p> <p>T8 : Teks yang berisi jumlah kalori tubuh</p> <p>T9 : Teks yang berisi detail hasil pengukuran kalori tubuh</p> <p>TO1: Tombol "Hasil"</p> <p>TO2: Tombol yang berisi tulisan "Hapus"</p> <p>TO3: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO4: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • T8 merupakan <i>textfield</i> yang berisi hasil pengukuran kalori tubuh berdasarkan inputan tinggi badan dan berat badan pengguna • T9 merupakan <i>textfield</i> yang berisi detail hasil pengukuran kalori tubuh, berdasarkan hasil pengukuran yang diperoleh • Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kiri maka akan mengosongkan <i>textfield</i> • TO3 digunakan untuk mengseleksi pilihan <i>textfield</i> yang akan diinputkan yaitu dengan menekan tombol keypad navigasi atas dan bawah • Jika TO4 ditekan dengan menggunakan keypad <i>softkey</i> kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(2)2.5

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

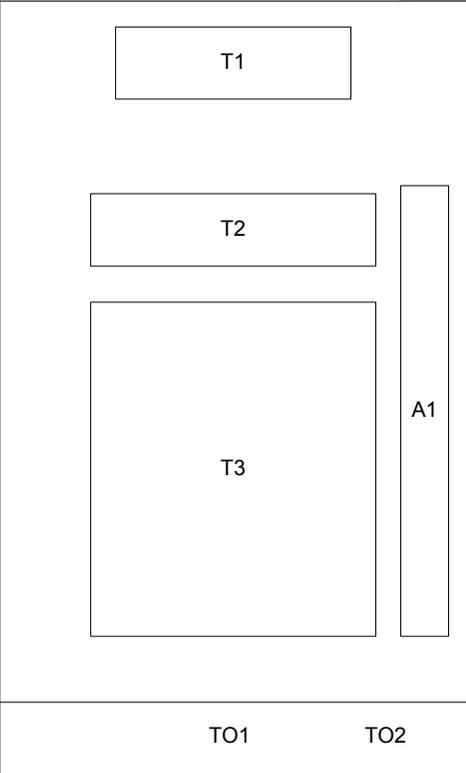
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Intro Data Kalori Makanan	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The diagram illustrates the layout of the 'Form Intro Data Kalori Makanan'. It consists of a title bar labeled 'T1' at the top. Below it is a large rectangular area labeled 'T2' for the main text. At the bottom, there are two buttons labeled 'TO1' and 'TO2'.</p>	<p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks isi detail intro data kalori makanan TO1: Tombol yang berisi tulisan "Data Kalori" TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju tampilan Data Kalori Makanan (1) (PC(18)18.1) Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke pilihan menu Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

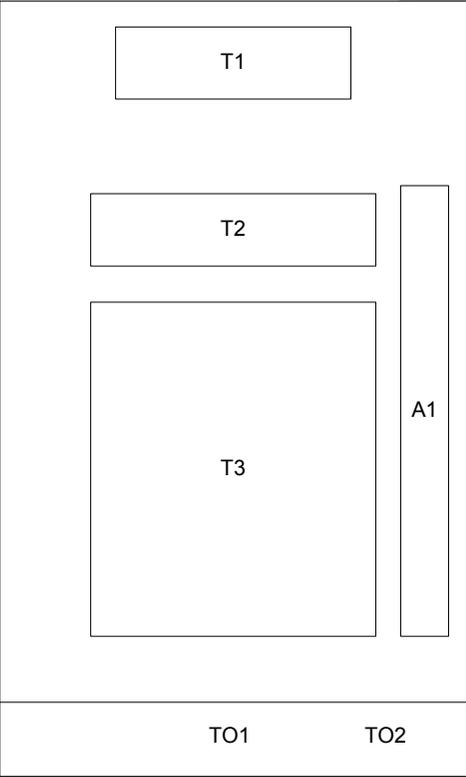
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (1)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The diagram illustrates the layout of the 'Form Data Kalori Makanan' screen. It features a title bar (T1) at the top, followed by a subtitle (T2). The main content area (T3) is a large rectangle with a vertical scroll bar (A1) on its right side. At the bottom, there is a navigation bar with two buttons: TO1 (left) and TO2 (right).</p>	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (1) T3 : Teks detail data kalori makanan (1) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Sebelumnya"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan data kalori makanan (2) (PC(18)18.2)• Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka Intro Data Kalori Makanan (PC(18)18.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

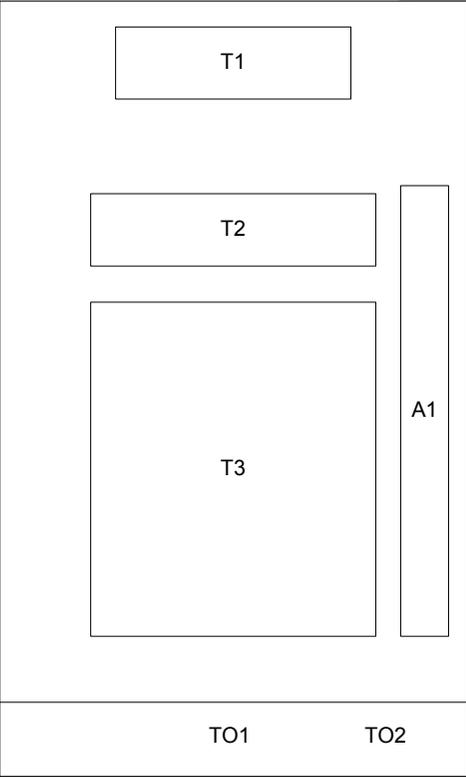
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (2)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (2) T3 : Teks detail data kalori makanan (2) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan data kalori makanan (3) (PC(18)18.3) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan kalori makanan (1) (PC(18)18.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.3

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

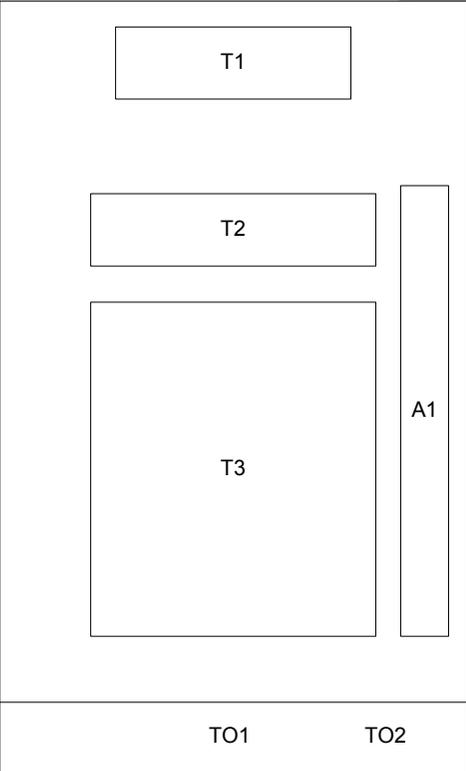
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (3)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The diagram illustrates the layout of the 'Form Data Kalori Makanan' screen. It features a title bar (T1) at the top, followed by a subtitle (T2). The main content area (T3) is a large rectangle with a vertical scroll bar (A1) on its right side. At the bottom of the screen, there are two buttons: TO1 (left) and TO2 (right).</p>	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (3) T3 : Teks detail data kalori makanan (3) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan data kalori makanan (4) (PC(18)18.4) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan data kalori makanan (2) (PC(18)18.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.4

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

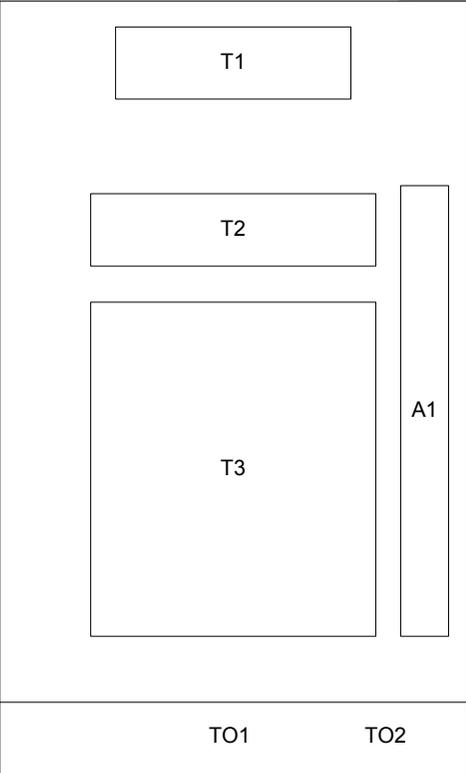
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (4)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>The diagram illustrates the layout of the 'Form Data Kalori Makanan' screen. It features a title bar (T1) at the top, a subtitle (T2) below it, and a large text area (T3) for displaying data. A vertical scroll bar (A1) is positioned to the right of the text area. At the bottom, there are two buttons: TO1 (left) and TO2 (right).</p>	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (4) T3 : Teks detail data kalori makanan (4) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan data kalori makanan (5) (PC(18)18.5) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan data kalori makanan (3) (PC(18)18.3)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.5

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

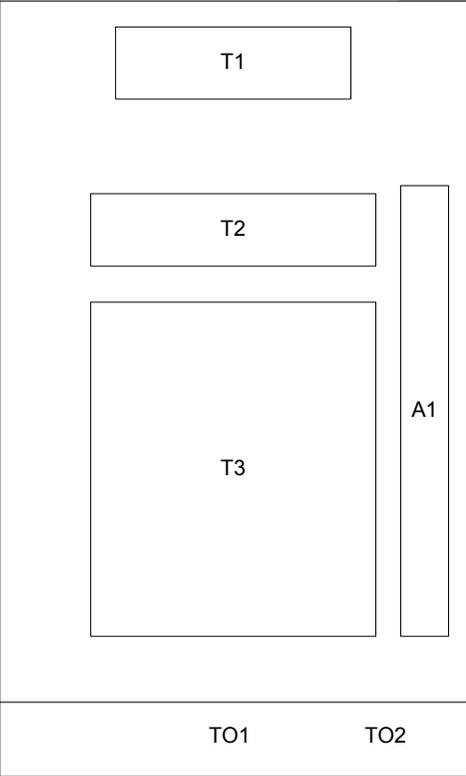
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (5)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (5) T3 : Teks detail data kalori makanan (5) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan data kalori makanan (6) (PC(18)18.6) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan data kalori makanan (4) (PC(18)18.4)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.6

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

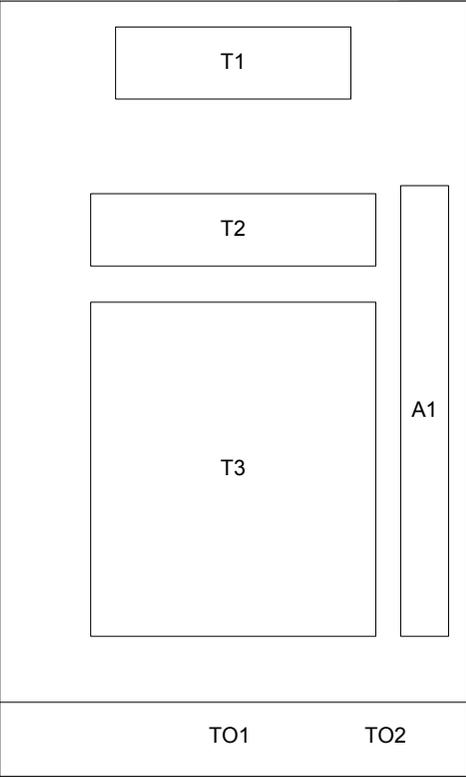
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (6)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (6) T3 : Teks detail data kalori makanan (6) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan data kalori makanan (7) (PC(18)18.7) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan data kalori makanan (5) (PC(18)18.5)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.7

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

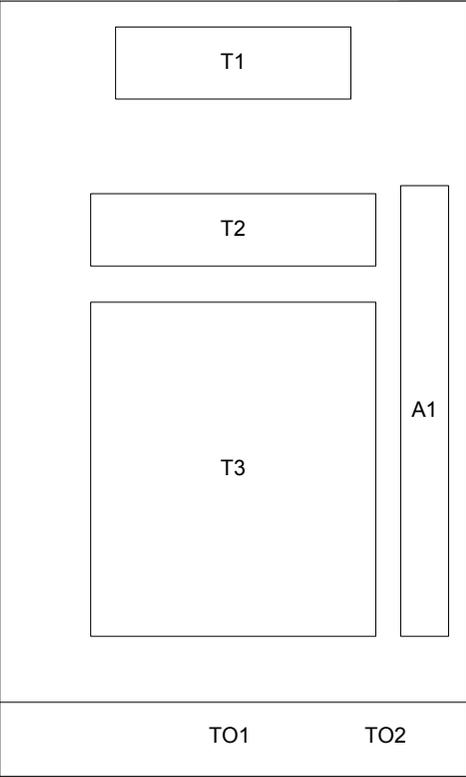
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (7)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (7) T3 : Teks detail data kalori makanan (7) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan data kalori makanan (8) (PC(18)18.8) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan data kalori makanan (6) (PC(18)18.6)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(18)18.8

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

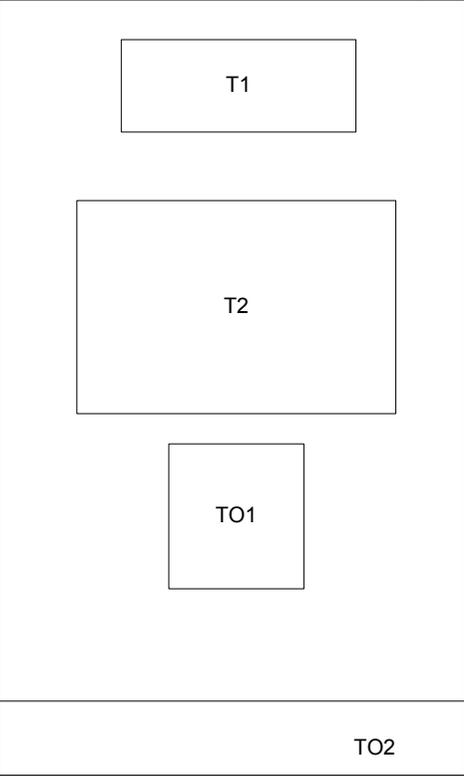
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Data Kalori Makanan (8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1 : Teks yang berisi tulisan "Data Kalori Makanan" T2 : Teks judul isi data kalori makanan (8) T3 : Teks detail data kalori makanan (8) TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju tampilan data kalori makanan (7) (PC(18)18.7)• Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(2)2.6

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

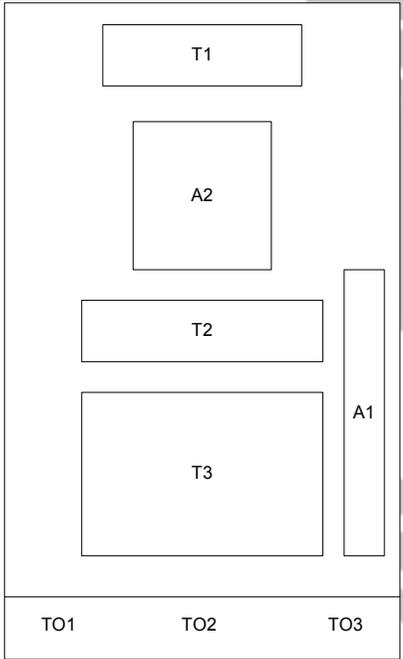
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Submenu Tips	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>T1 : Teks yang berisi tulisan "Tips Hidup Sehat"</p> <p>T2 : Teks yang berisi penjelasan tips hidup sehat</p> <p>TO1: Tombol "Tips Hidup Sehat"</p> <p>TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(1) (PC(19)19.1)• Jika TO2 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka menu utama ADiGoDa (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(19)19.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

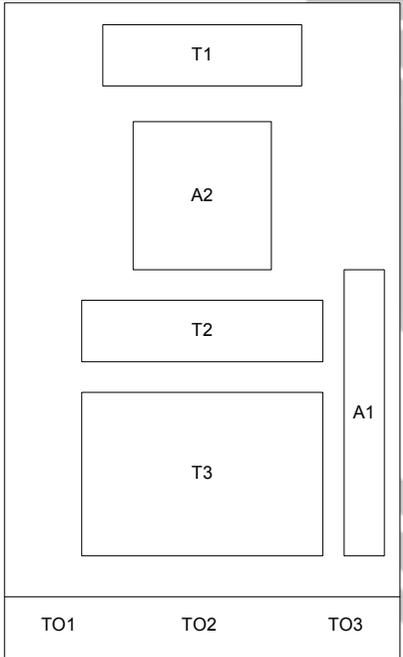
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (1)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah</p> <p>A2 : Animasi gambar tips hidup sehat</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips Hidup Sehat"</p> <p>T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (1)</p> <p>T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (1)</p> <p>TO1: Tombol "Selanjutnya"</p> <p>TO2: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(2) (PC(19)19.2) • TO2 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (1) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(19)19.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

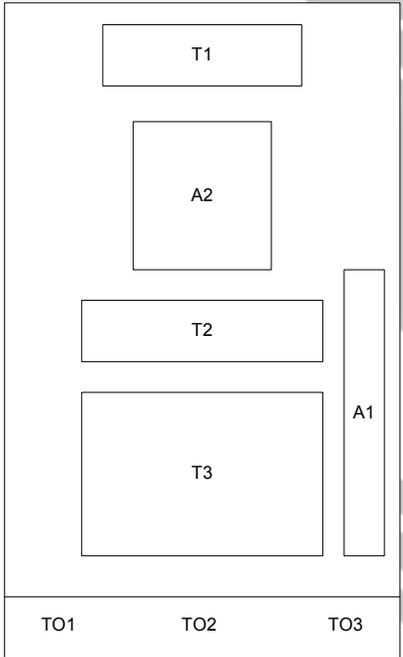
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (2)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah</p> <p>A2 : Animasi gambar tips hidup sehat</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips Hidup Sehat"</p> <p>T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (2)</p> <p>T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (2)</p> <p>TO1: Tombol "Selanjutnya"</p> <p>TO2: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(3) (PC(19)19.3) • TO2 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (2) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(19)19.3

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

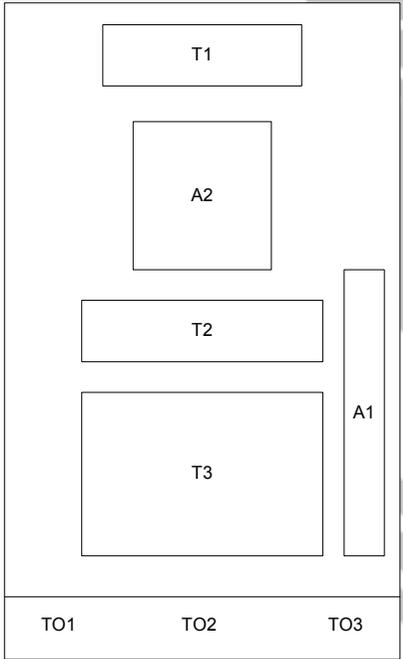
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (3)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah A2 : Animasi gambar tips hidup sehat T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips Hidup Sehat" T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (3) T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (3) TO1: Tombol "Selanjutnya" TO2: Tombol navigasi atas dan bawah TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(4) (PC(19)19.4) • TO2 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (3) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(19)19.4

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

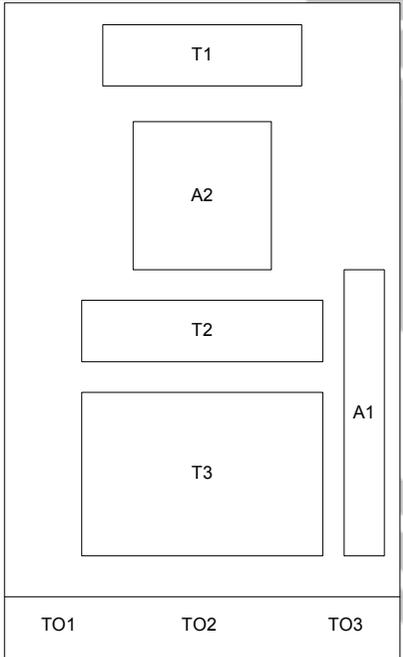
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (4)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah A2 : Animasi gambar tips hidup sehat T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips Hidup Sehat" T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (4) T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (4) TO1: Tombol "Selanjutnya" TO2: Tombol navigasi atas dan bawah TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(5) (PC(19)19.5) • TO2 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (4) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(19)19.5

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

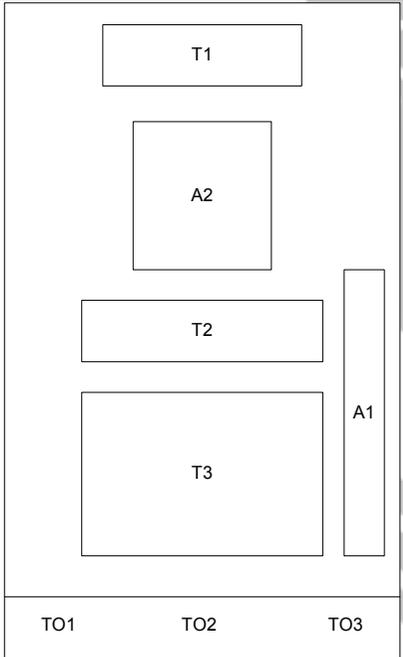
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (5)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah A2 : Animasi gambar tips hidup sehat T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips Hidup Sehat" T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (5) T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (5) TO1: Tombol "Selanjutnya" TO2: Tombol navigasi atas dan bawah TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(6) (PC(19)19.6) • TO2 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (5) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(19)19.6

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

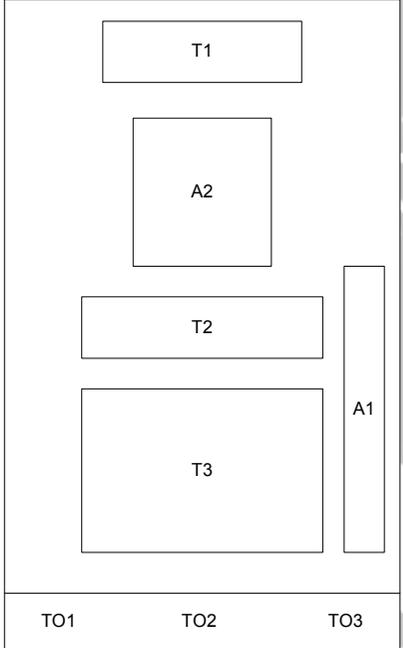
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (6)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah A2 : Animasi gambar tips hidup sehat T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips Hidup Sehat" T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (6) T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (6) TO1: Tombol "Selanjutnya" TO2: Tombol navigasi atas dan bawah TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(7) (PC(19)19.7) • TO2 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (6) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(19)19.7

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

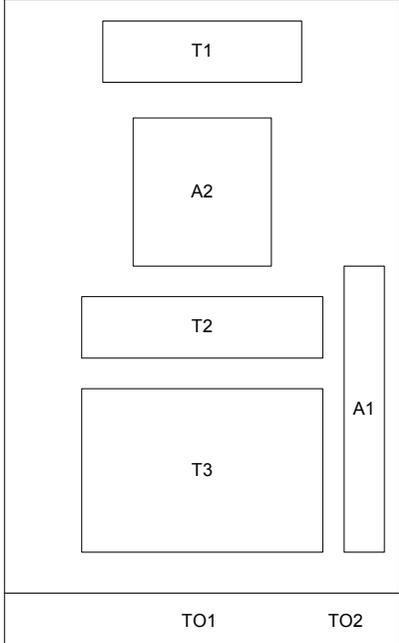
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (7)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah</p> <p>A2 : Animasi gambar tips hidup sehat</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips Hidup Sehat"</p> <p>T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (7)</p> <p>T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (7)</p> <p>TO1: Tombol "Selanjutnya"</p> <p>TO2: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>TO3: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika TO1 dipilih dengan menekan tombol keypad "Enter" maka akan menuju ke antarmuka tampil tips hidup sehat(8) (PC(19)19.8) • TO2 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (7) • Jika TO3 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(19)19.8

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

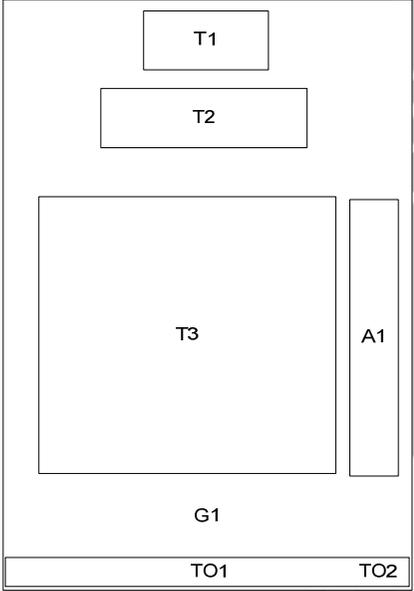
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Tips Hidup Sehat (8)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah</p> <p>A2 : Animasi gambar tips makanan sehat</p> <p>T1 : Teks yang berisi tulisan "8 Tips hidup Sehat"</p> <p>T2 : Teks judul isi tips hidup sehat (8)</p> <p>T3 : Teks detail isi tips hidup sehat (8)</p> <p>T01: Tombol navigasi atas dan bawah</p> <p>T02: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• T01 digunakan untuk melihat detail isi tips hidup sehat (8)• Jika T02 dipilih dengan menekan tombol keypad <i>Softkey</i> kanan maka akan menuju ke antarmuka sub menu tips (PC(2)2.6)

No. Papan Cerita : PC(2)2.7

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

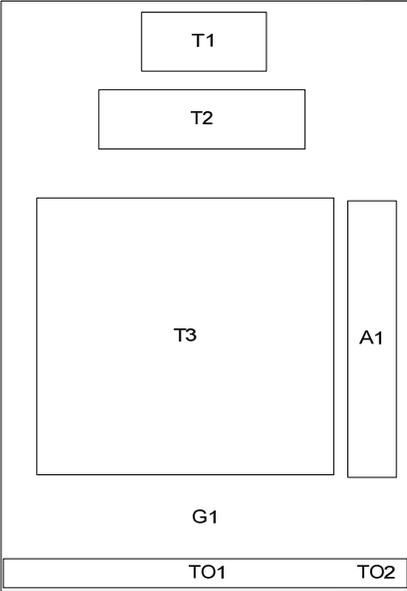
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Bantuan	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar <i>background</i> bantuan G1: Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1: Teks yang berjudul "Bantuan" T2: Teks yang berisi tulisan "Golongan Darah" T3: Teks yang berisi deskripsi bantuan jenis dan menu diet golongan darah TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan Bantuan Jenis Golongan Darah (PC(2)20.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(20)20.1

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

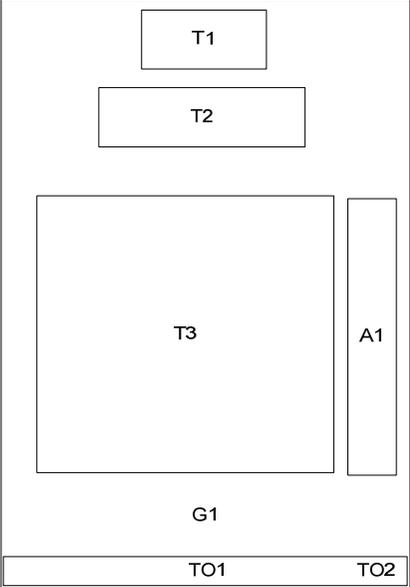
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Bantuan Jenis Golongan Darah	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar <i>background</i> bantuan G1: Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1: Teks yang berjudul "Bantuan" T2: Teks yang berisi tulisan "Pengukuran Berat Badan Ideal" T3: Teks yang berisi deskripsi bantuan tes pengukuran status berat badan ideal TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan Bantuan Pengukuran Pengukuran Berat Badan Ideal(PC(20)20.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke antarmuka Menu Utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(20)20.2

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

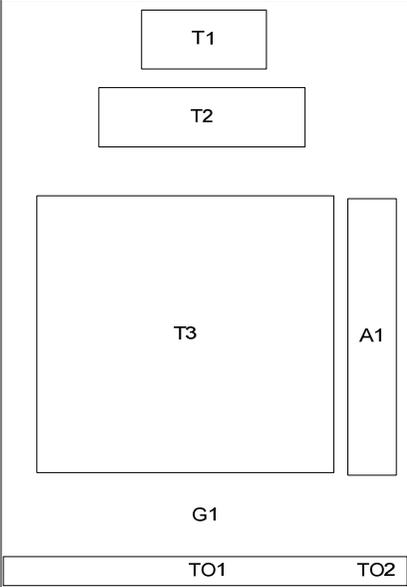
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Bantuan Pengukuran Berat Badan Ideal	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar <i>background</i> bantuan G1: Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1: Teks yang berjudul "Bantuan" T2: Teks yang berisi tulisan "Bantuan Pengukuran Kalori" T3: Teks yang berisi deskripsi bantuan pengukuran kalori TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan Bantuan Pengukuran Kalori Tubuh (PC(20)20.3) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan Bantuan Jenis Golongan Darah (PC(20)20.1)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke menu utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(20)20.3

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

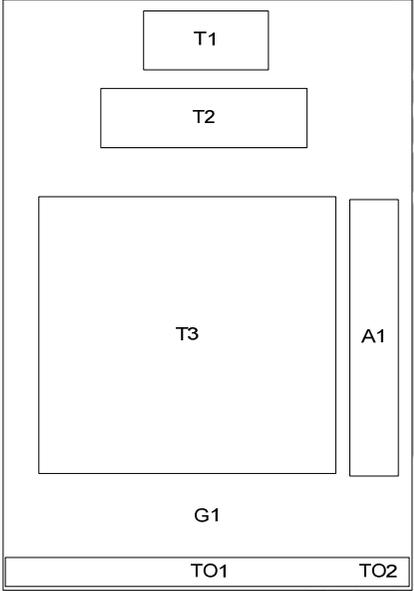
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Bantuan Pengukuran Kalori Tubuh	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar <i>background</i> bantuan G1: Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1: Teks yang berjudul "Bantuan" T2: Teks yang berisi tulisan "Bantuan Pengukuran Kalori" T3: Teks yang berisi deskripsi bantuan pengukuran kalori TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kanan maka akan menuju tampilan Bantuan Tips (PC(20)20.4) dan keypad kiri maka akan menuju tampilan Bantuan Pengukuran Berat Badan Ideal (PC(20)20.2)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke menu utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(20)20.4

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

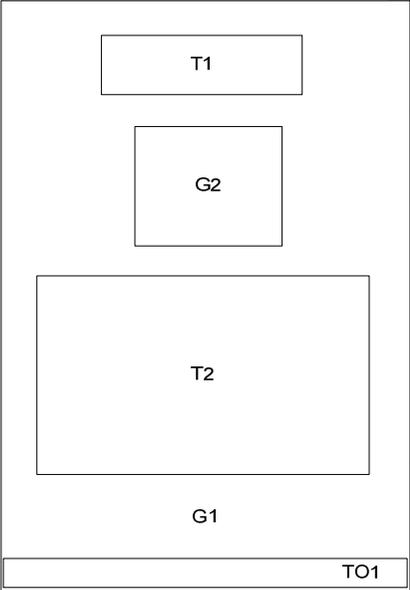
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Bantuan Tips	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar <i>background</i> bantuan G1: Animasi gambar <i>scroll</i> atas bawah T1: Teks yang berjudul "Bantuan" T2: Teks yang berisi tulisan "Tips" T3: Teks yang berisi deskripsi bantuan tips TO1: Tombol navigasi kiri dan kanan TO2: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad navigasi kiri maka akan menuju tampilan Bantuan Pengukuran Kalori Tubuh (PC(20)20.3)• Jika TO2 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke menu utama (PC(2)2.1)

No. Papan Cerita : PC(2)2.8

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

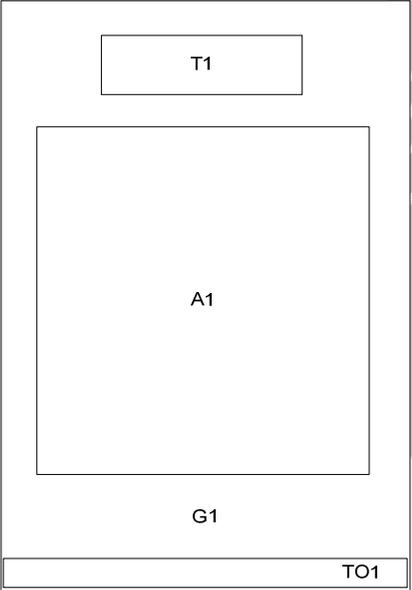
T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

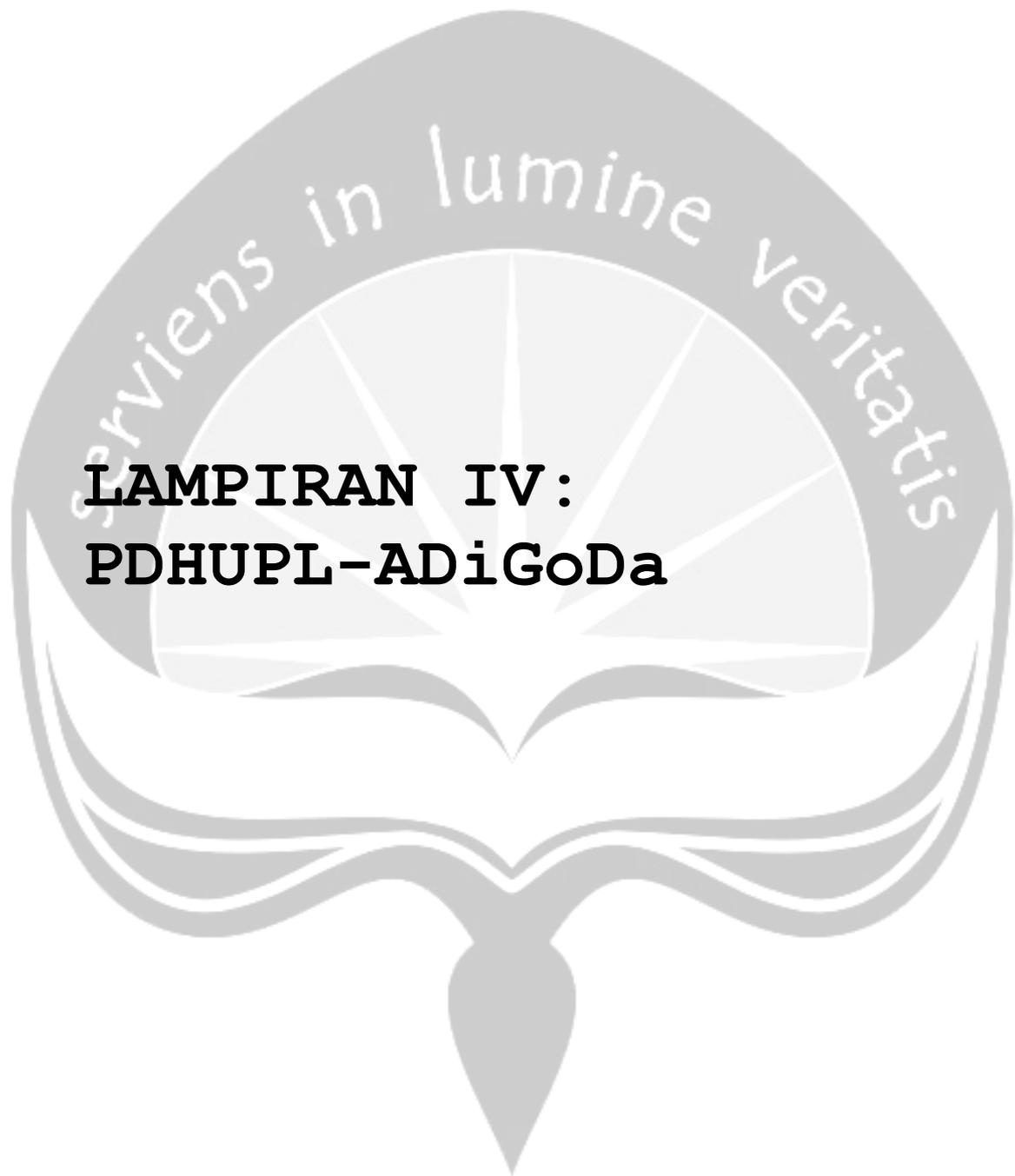
Judul : Form Profil Pembuat	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar background Profil Pembuat</p> <p>G2: Gambar pembuat aplikasi ADiGoDa</p> <p>T1: Teks yang bertuliskan "Profil Pembuat"</p> <p>T2: Teks yang berisi detail profil pembuat aplikasi ADiGoDa</p> <p>TO1: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke menu utama (PC (2) 2.1)

No. Papan Cerita : PC(2)2.9

Topik : Pembangunan Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia (ADiGoDa)

T(Teks), G(Grafik), S(Suara), A(Animasi)

Judul : Form Referensi	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	<p>G1: Gambar background Referensi T1: Teks yang bertuliskan "Referensi" A1: Animasi teks berisi sumber-sumber dan referensi yang digunakan untuk membangun aplikasi ADiGoDa TO1: Tombol yang berisi tulisan "Kembali"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika TO1 ditekan dengan menggunakan keypad softkey kanan maka akan kembali ke menu utama (PC(2)2.1)



**LAMPIRAN IV:
PDHUPL-ADiGoDa**

PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL UJI PERANGKAT LUNAK

ADiGoDa
(Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah
Berbasis Multimedia)

Untuk :
Tugas Akhir (Skripsi)

Dipersiapkan oleh:
Hellen Nesia.B / 05 07 04734

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas
Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	PDHUPL-ADiGoDa	1/33
		Revisi	

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	1/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

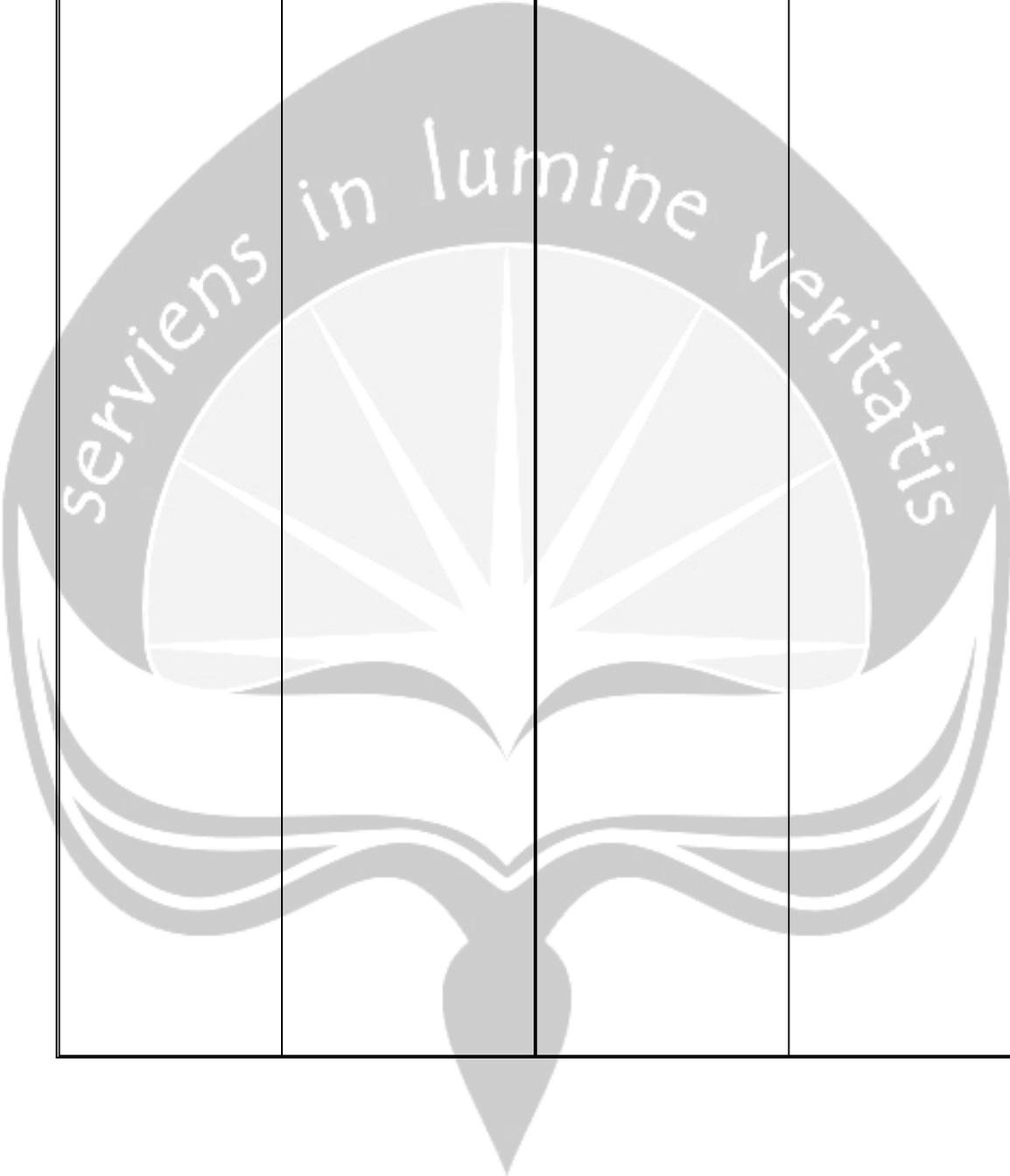
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

1.	Pendahuluan	8
1.1.	Tujuan Pembuatan Dokumen	8
1.2.	Deskripsi Umum Sistem	8
1.3.	Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	10
1.4.	Definisi dan Singkatan	11
1.5.	Dokumen Referensi	11
2.	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	11
2.1.	Perangkat Lunak Pengujian	11
2.2.	Perangkat Keras Pengujian	12
2.3.	Material Pengujian	12
2.4.	Sumber Daya Manusia	12
2.5.	Prosedur Umum Pengujian	12
2.5.1.	Pengenalan dan Latihan	12
2.5.2.	Persiapan Awal	13
2.5.2.1.	Persiapan Prosedural ...	13
2.5.2.2.	Persiapan Perangkat Keras	13
2.5.2.3.	Persiapan Perangkat Lunak	13
2.5.3.	Pelaksanaan	14
2.5.4.	Pelaporan Hasil	14
3.	Identifikasi dan Rencana Pengujian	15
4.	Deskripsi dan Hasil Uji	18
4.1.	Identifikasi Kelas Pengujian Intro (PDHUPL-ADiGoDa -01)	18
4.2.	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Menu Makanan Sehat (PDHUPL- ADiGoDa -02)	18
4.2.1	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Menu Makanan Sehat PDHUPL- ADiGoDa -02	18

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– ADiGoDa	4/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

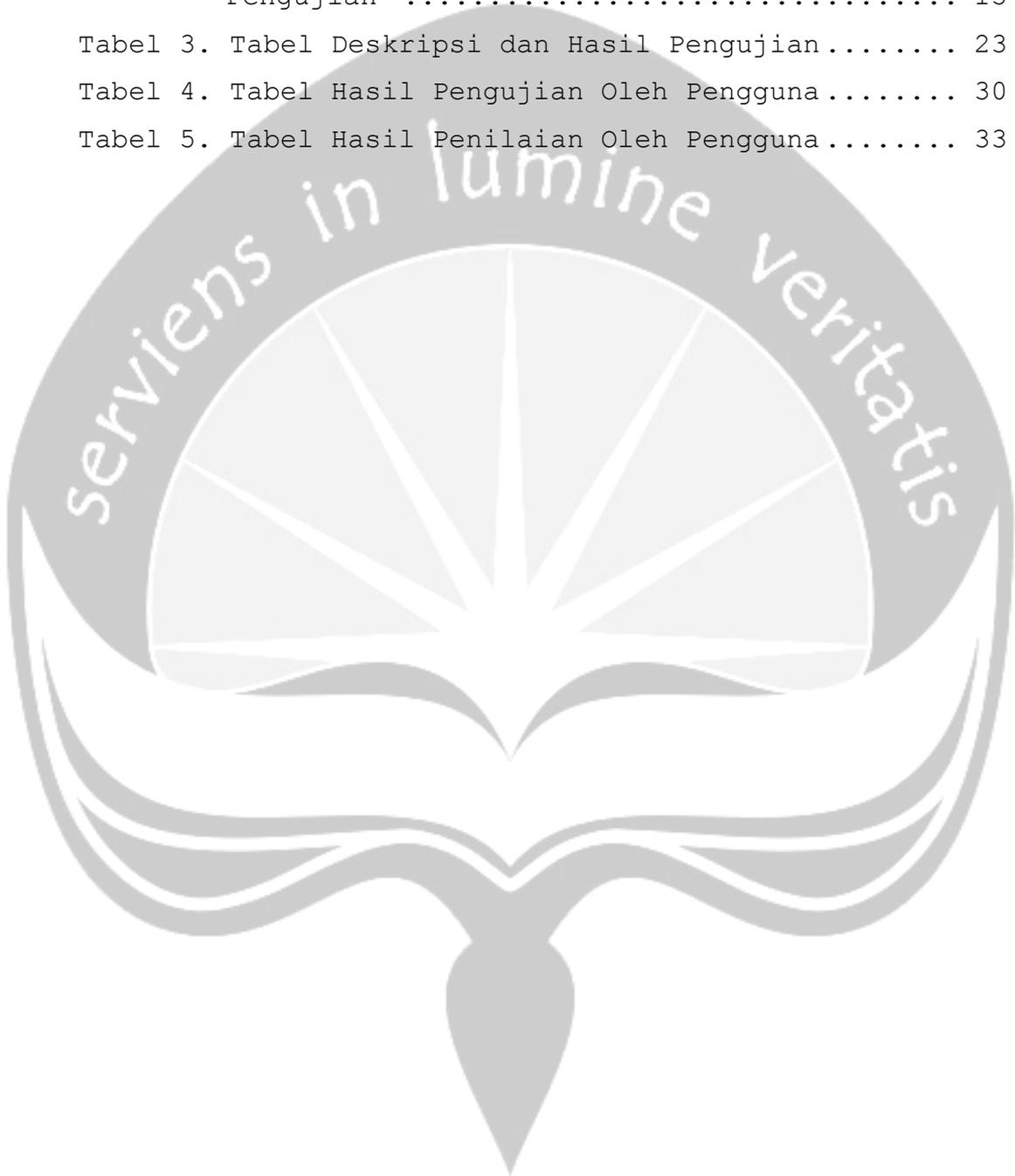
4.2.2	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Daftar Resep Makanan Sehat PDHUPL- ADiGoDa -02-01	18
4.2.2.1	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Detail Resep Makanan PDHUPL- ADiGoDa -02-01-01..	19
4.2.3	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Referensi Tempat Makan PDHUPL- ADiGoDa -02-02	19
4.3.	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Tes Pengetahuan Makanan Sehat (PDHUPL- ADiGoDa 03)	19
4.3.1	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Tes Pengetahuan Makanan Sehat PDHUPL- ADiGoDa -03	19
4.3.2	Identifikasi Butir Pengujian Inputan Tes Pengetahuan Makanan Sehat PDHUPL- ADiGoDa -03-01	20
4.3.3	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Hasil Tes PDHUPL- ADiGoDa -03-02 ..	20
4.4.	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengukuran Status Gizi (PDHUPL- ADiGoDa - 04)	20
4.4.1	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Pengukuran Status Gizi PDHUPL- ADiGoDa -04	20
4.4.2	Identifikasi Butir Pengujian Inputan Pengukuran Status Gizi PDHUPL- ADiGoDa -04-01	21
4.4.3	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Hasil Pengukuran Statuz Gizi PDHUPL- ADiGoDa -04-02	21



4.5.	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Menu Tips (PDHUPL- ADiGoDa -05)	21
4.5.1	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Menu Tips PDHUPL- ADiGoDa -05	21
4.5.2	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Tips Makanan Sehat PDHUPL- ADiGoDa -05-01	22
4.5.3	Identifikasi Butir Pengujian Tampil Tips Hidup Sehat PDHUPL-ADiGoDa-05-0222	
4.6.	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Bantuan (PDHUPL- ADiGoDa -06)	22
4.7.	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Profil Pembuat (PDHUPL- ADiGoDa -07)	22
4.8.	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Referensi (PDHUPL- ADiGoDa -08)	23
5.	Deskripsi Hasil Pengujian	24
5.	Pengujian Terhadap Pengguna	31

Daftar Tabel

Tabel 1. Tabel Definisi dan Singkatan.....	11
Tabel 2. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian	15
Tabel 3. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian.....	23
Tabel 4. Tabel Hasil Pengujian Oleh Pengguna.....	30
Tabel 5. Tabel Hasil Penilaian Oleh Pengguna.....	33



1. Pendahuluan

Dokumen PDHUPL ADiGoDa ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya terdapat pada dokumen SKPL- ADiGoDa (Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia). Dokumen PDHUPL ADiGoDa ini dibuat untuk jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan untuk memenuhi syarat tugas akhir. Selanjutnya dokumen PDHUPL ADiGoDa ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap ADiGoDa. PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem ADiGoDa.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak ADiGoDa secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai anjuran dan pantangan makanan sesuai golongan darah, memberikan daftar menu diet golongan darah, memberikan informasi mengenai tips hidup sehat, mengukur status berat badan ideal, dan mengukur makanan (gram dalam kalori). Sistem ini secara garis besar terdiri dari tujuh komponen besar, yaitu:

1. Modul yang menangani jenis golongan darah yang meliputi anjuran dan makanan sesuai golongan darah, menu diet golongan darah. Daftar menu diet golongan darah meliputi 2 pilihan menu makanan di setiap golongan darah, dimana setiap menu nya berisi detail dari resep makanan tersebut (bahan-bahan, cara pembuatan, dan nilai sajian).

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	8/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Modul yang menangani pengukuran berat badan ideal, pada bagian ini pengguna harus memasukan tinggi badan dan berat badan pengguna untuk mengetahui tingkat status berat badan pengguna. Status berat badan ini meliputi kekurangan berat badan tingkat berat, kekurangan berat badan tingkat ringan, normal, kelebihan berat badan tingkat ringan, dan kelebihan berat badan tingkat berat.
3. Modul yang menangani pengukuran kalori tubuh, pada bagian ini pengguna harus memasukan berat badan untuk mengetahui jumlah kebutuhan kalori tubuh perhari pengguna. Dimana setelah mengetahui jumlah kalori tubuh, pengguna dapat mengkonsumsi makanan perhari sesuai jumlah kalori. Pengguna dapat mengacu pada tabel daftar bahan makanan penukar untuk melihat data nilai kalori tiap makanan.
4. Modul yang menangani menu tips, yang meliputi tips hidup sehat. Sehingga pengguna mendapat informasi tentang hidup sehat.
5. Modul yang menangani menu bantuan, yang meliputi empat jenis bantuan yaitu menu golongan darah, menu diet golongan darah, pengukuran berat badan ideal, pengukuran kalori tubuh dan menu tips.
6. Modul yang menangani profil pembuat, yang meliputi profil dari pembuat aplikasi diet berdasarkan golongan darah berbasis multimedia (ADiGoDa) ini.
7. Modul yang menangani referensi, yang meliputi referensi dari pembuatan aplikasi ADiGoDa ini.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	9/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

Bagian 1. Pendahuluan

- 1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen
- 1.2. Deskripsi Umum Sistem
- 1.3. Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
- 1.4. Definisi dan Singkatan
- 1.5. Dokumen Referensi

Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

- 2.1. Perangkat Lunak Pengujian
- 2.2. Perangkat Keras Pengujian
- 2.3. Material Pengujian
- 2.4. Sumber Daya Manusia
- 2.5. Prosedur Umum
 - 2.5.1. Pengenalan dan Latihan
 - 2.5.2. Persiapan Awal
 - 2.5.2.1. Persiapan Prosedural
 - 2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras
 - 2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
 - 2.5.3. Pelaksanaan
 - 2.5.4. Pelaporan Hasil

Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji

- 4.1. Identifikasi Kelas Pengujian
 - 4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– ADiGoDa	10/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.4 Definisi dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan :

Tabel 1. Tabel Definisi dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
SKPL	Dokumen yang berisi tentang spesifikasi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.
ADiGoDa	Sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai anjuran dan pantangan makanan sesuai golongan darah, memberikan daftar menu diet golongan darah, memberikan informasi mengenai tips hidup sehat, mengukur status berat badan ideal, mengukur kalori tubuh, dan memberikan informasi data nilai kalori makanan.
DFD	Merupakan singkatan dari Data Flow Diagram yang digunakan untuk merepresentasikan aliran proses pada system perangkat lunak ini.

1.5 Dokumen Referensi

1. GL01, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.
2. PDHUPL - AReMMaSe, Aplikasi Resep Menu Makanan Sehat Berbasis Multimedia, disusun oleh Asteria Meilani Witanti-UAJY-2009.
3. SKPL ADiGoDa, Aplikasi Diet Berdasarkan Golongan Darah Berbasis Multimedia, disusun oleh Hellen Nesia.B-UAJY-2009.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	11/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak pengujian berupa:

1. Windows XP dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. Adobe Flash CS3 Professional dengan menggunakan fitur *Flash Lite 2.0* pada *Adobe Device Central CS3*, sebagai penjalanan aplikasi
3. *Flash Lite 2.1. player*, sebagai pre-instal yang ditanamkan pada *ponsel*
4. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2 Perangkat Keras Pengujian

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 1.8GHz dengan memori minimal 512 MB RAM.
2. Mouse dan keyboard, sebagai alat input.
3. Speaker
4. Card Reader.
5. Ponsel Nokia 5310 sebagai media pengujian

2.3 Material Pengujian

Material tambahan untuk pengujian ini yaitu manual AreMMase.

2.4 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Dosen Pembimbing yaitu dosen pembimbing tugas akhir ini.
2. Dosen Penguji yaitu dosen yang menguji sistem tersebut.
3. Pengguna aplikasi ADiGoDa.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	12/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak ADiGoDaini akan dilakukan sebelum dijalankan, karena cara menjalankannya relatif mudah sehingga tidak diperlukan waktu lama untuk mempelajarinya.

2.5.2 Persiapan Awal

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan mempersiapkan para tester dengan menyesuaikan jadwal para tester. Kemudian setelah disepakati jadwal terpilih maka pada hari yang telah ditentukan akan dilakukan test.

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa : pengujian aplikasi AdiGoDa pada emulator yang terdapat pada *Adobe Flash CS3 Professional* dan pengujian pada *ponsel* Nokia 5310.

Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa :

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 1.8GHz dengan memori minimal 512 MB RAM.
2. *Mouse* dan *Keyboard*, sebagai alat *input*.
3. *Speaker*
4. *Card Reader*.
5. *Ponsel* Nokia 5310 sebagai media pengujian

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak ADiGoDa disiapkan dalam Komputer
2. Install perangkat lunak *tool* penguji
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

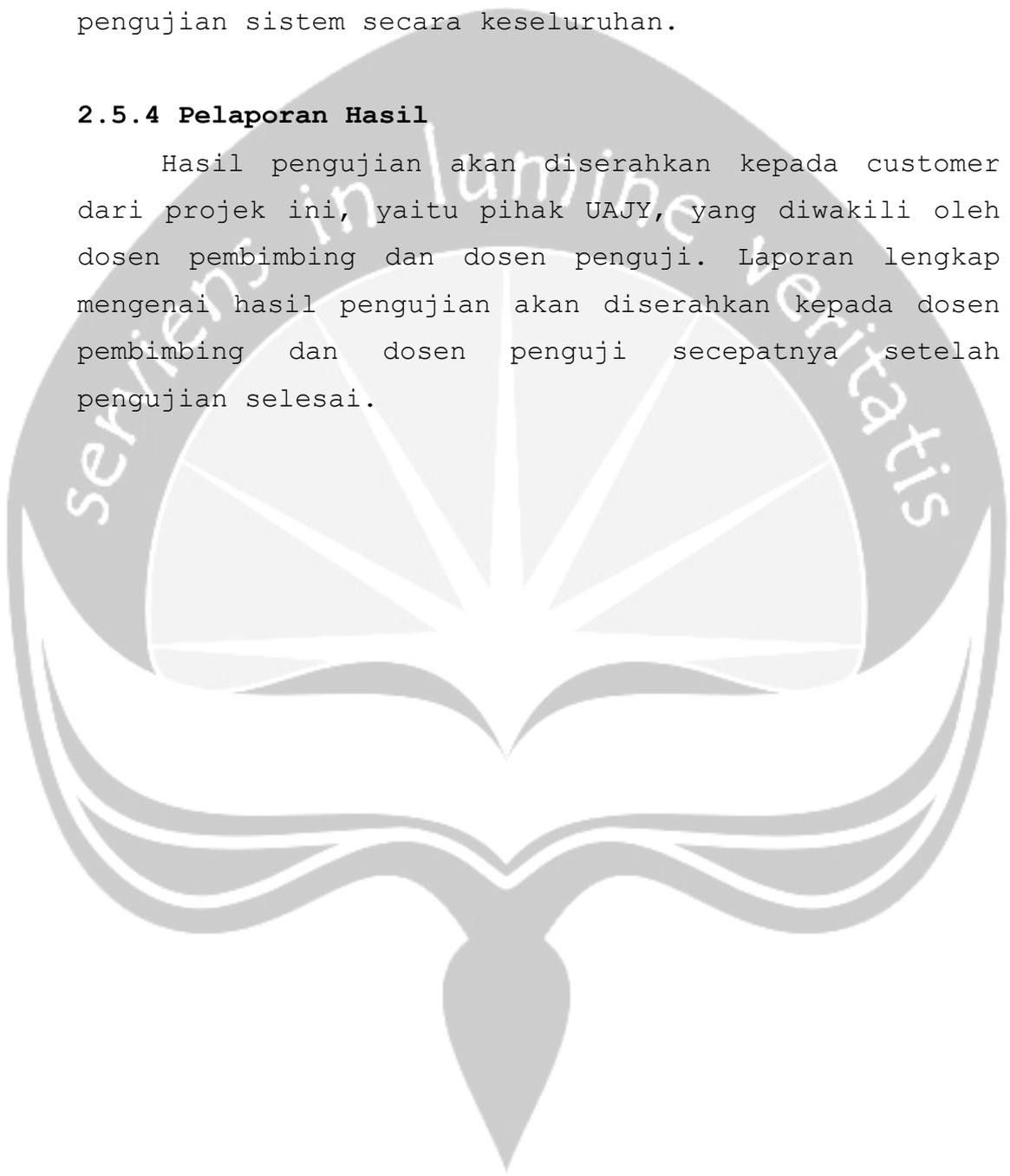
Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	13/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.5.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara keseluruhan.

2.5.4 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada customer dari proyek ini, yaitu pihak UAJY, yang diwakili oleh dosen pembimbing dan dosen penguji. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji secepatnya setelah pengujian selesai.



Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	14/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Tabel 2. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Intro	Pengujian Intro	SKPL-ADiGoDa-01	PDHUPL-ADiGoDa-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
Pengujian antarmuka Golongan Darah	Pengujian Tampil Jenis Golongan Darah	SKPL-ADiGoDa-02	PDHUPL-ADiGoDa-02	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
	Pengujian Tampil Anjuran dan Pantangan Makanan sesuai golongan darah	SKPL-ADiGoDa-02-01	PDHUPL-ADiGoDa-02-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
	Pengujian Tampil Menu Diet Golongan Darah	SKPL-ADiGoDa-02-01-01	PDHUPL-ADiGoDa-02-01-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010

	Pengujian Tampil Detail Menu Diet Golongan Darah	SKPL-ADiGoDa-02-01-01-01	PDHUPL-ADiGoDa-02-01-01-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
Pengujian antarmuka Pengukuran Berat Badan Ideal	Pengujian Tampil Pengukuran Berat Badan Ideal	SKPL-ADiGoDa-03	PDHUPL-ADiGoDa-03	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
	Pengujian Inputan Pengukuran Berat Badan Ideal	SKPL-ADiGoDa-03-01	PDHUPL-ADiGoDa-03-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
	Pengujian Tampil Hasil Pengukuran Berat Badan Ideal	SKPL-ADiGoDa-03-02	PDHUPL-ADiGoDa-03-02	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
Pengujian antarmuka Pengukuran Kalori Tubuh	Pengujian Tampil Pengukuran Kalori Tubuh	SKPL-ADiGoDa-04	PDHUPL-ADiGoDa-04	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
	Pengujian Inputan	SKPL-ADiGoDa-04-	PDHUPL-ADiGoDa-04-	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	16/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

	Pengukuran Kalori Tubuh	01	01			
	Pengujian Tampil Hasil Pengukuran Kalori Tubuh	SKPL-ADiGoDa-04-02	PDHUPL-ADiGoDa-04-02	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
	Pengujian Tampil Data Kalori Tubuh	SKPL-ADiGoDa-04-03	PDHUPL-ADiGoDa-04-03	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
Pengujian antarmuka Menu Tips	Pengujian Tampil Menu Tips	SKPL-ADiGoDa-05	PDHUPL-ADiGoDa-05	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
	Pengujian Tampil Tips Hidup Sehat	SKPL-ADiGoDa-05-01	PDHUPL-ADiGoDa-05-01	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
Pengujian antarmuka Bantuan	Pengujian Tampil Bantuan	SKPL-ADiGoDa-06	PDHUPL-ADiGoDa-05-06	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
Pengujian antarmuka Info Pembuat	Pengujian Tampil Info Pembuat	SKPL-ADiGoDa-07	PDHUPL-ADiGoDa-07	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010
Pengujian antarmuka Referensi	Pengujian Tampil Referensi	SKPL-ADiGoDa-08	PDHUPL-ADiGoDa-08	Pengujian Unit	Black Box	Juni 2010

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	17/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Deskripsi dan Hasil Uji

4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Intro (PDHUPL-ADiGoDa-01)

Kelas pengujian antarmuka Intro adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi *intro*. Meliputi warna, tulisan (teks), animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.2. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Menu Golongan Darah (PDHUPL-ADiGoDa-02)

Kelas pengujian antarmuka Menu Makanan Sehat adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu golongan darah dengan aktor penguji sebagai penggunaanya.

4.2.1. Identifikasi Butir Pengujian Tampil Jenis Golongan Darah PDHUPL-ADiGoDa-02

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari jenis golongan darah dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.2.2. Identifikasi Butir Pengujian Tampil Anjuran dan Pantangan Makanan Golongan Darah PDHUPL-ADiGoDa-02-01

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari anjuran dan pantangan makanan golongan darah dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL-ADiGoDa	18/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.2.3. Identifikasi Butir Pengujian Tampil Menu Diet Golongan Darah PDHUPL-ADiGoDa-02-01-01

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari daftar menu diet golongan darah dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.2.3.1 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Detail Menu Diet Golongan Darah PDHUPL-ADiGoDa-02-01-01-01

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari detail Menu Diet Golongan Darah dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.3. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengukuran Berat Badan Ideal (PDHUPL-ADiGoDa-03)

Kelas pengujian antarmuka Pengukuran Status Gizi adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil pengukuran status gizi dengan aktor penguji sebagai penggunaanya.

4.3.1 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Pengukuran Berat Badan Ideal PDHUPL-ADiGoDa-03

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari tampil pengukuran berat badan ideal dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	19/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.3.2 Identifikasi Butir Pengujian Inputan Pengukuran Berat Badan Ideal PDHUPL-ADiGoDa-03-01

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari inputan pengukuran berat badan ideal dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.3.3 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Hasil Pengukuran Berat Badan Ideal PDHUPL-ADiGoDa-03-02

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari tampil hasil tes pengukuran status berat badan ideal dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.4. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengukuran Kalori Tubuh (PDHUPL-ADiGoDa-04)

Kelas pengujian antarmuka Pengukuran Kalori Tubuh adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil pengukuran Kalori Tubuh dengan aktor penguji sebagai penggunanya.

4.4.1 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Pengukuran Kalori Tubuh PDHUPL-ADiGoDa-04

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari tampil pengukuran kalori tubuh dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	20/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.4.2 Identifikasi Butir Pengujian Inputan Pengukuran Kalori Tubuh PDHUPL-ADiGoDa-04-01

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari inputan pengukuran kalori tubuh dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.4.3 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Hasil Pengukuran Kalori Tubuh PDHUPL-ADiGoDa-04-02

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari tampil hasil tes pengukuran kalori tubuh dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.4.4 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Data Kalori Makanan PDHUPL-ADiGoDa-04-03

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari tampil data kalori makanan dengan aktor penguji sebagai penggunanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.5 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Menu Tips (PDHUPL-ADiGoDa-05)

Kelas pengujian antarmuka Menu Tips adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil menu tips dengan aktor penguji sebagai penggunanya.

4.5.1 Identifikasi Butir Pengujian Tampil Menu Tips PDHUPL-ADiGoDa-05

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari tampil menu tips dengan aktor penguji sebagai penggunanya.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	21/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.5.2. Identifikasi Butir Pengujian Tampil Tips Hidup Sehat PDHUPL-ADiGoDa-05-01

Butir pengujian ini menguji antarmuka dari tampil tips hidup sehat dengan aktor penguji sebagai penggunaanya. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, animasi, user friendly, dan lain-lain.

4.6 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Bantuan (PDHUPL-ADiGoDa-06)

Kelas pengujian antarmuka Bantuan adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil bantuan dengan aktor penguji sebagai penggunaanya.

4.7 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Profil Pembuat (PDHUPL-ADiGoDa-07)

Kelas pengujian antarmuka Profil Pembuat adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil profil pembuat dengan aktor penguji sebagai penggunaanya.

4.8 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Referensi (PDHUPL-ADiGoDa-08)

Kelas pengujian antarmuka Referensi adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka tampil referensi dengan aktor penguji sebagai penggunaanya.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	22/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Deskripsi Hasil Pengujian

Tabel 3. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran Yang Diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil Yang Didapat	Kesimpulan
PDHUPL-ADiGoDa-01	Pengujian tampil intro oleh pengguna	Pengguna menjalankan aplikasi		Fungsi akan memberikan status aktifasi pada screen utama	Aplikasi mampu memberikan aktivasi screen utama	Tampil gambar logo UAJY dan maskot AdiGoDa serta animasi loading	Handal
PDHUPL-ADiGoDa -02	Pengujian tampil Pilihan Jenis Golongan Darah	Pengguna memilih menu yang ada dalam jenis golongan darah	Pengguna menekan tombol navigasi atas dan bawah dan menekan tombol keypad Enter untuk memilih menu yang dikehendaki	Fungsi akan menampilkan pilihan jenis golongan darah yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan jenis golongan darah yang dipilih pengguna	Tampil pilihan jenis golongan darah yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL-ADiGoDa -02-01	Pengujian tampil Anjuran dan Pantangan Makanan Golongan Darah	Pengguna dapat melihat detail anjuran dan pantangan makanan berdasarkan golongan		Fungsi akan menampilkan detail anjuran dan pantangan makanan berdasarkan golongan darah yang	Aplikasi mampu menampilkan detail anjuran dan pantangan makanan berdasarkan golongan	Tampil detail anjuran dan pantangan makanan berdasarkan golongan darah yang dipilih pengguna	Handal

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	23/33
----------------------------------	-----------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

		darah pilihan pengguna		dipilih pengguna	darah yang dipilih pengguna		
PDHUPL-ADiGoDa -02-01-01	Pengujian tampil Pilihan Menu Diet Golongan Darah	Pengguna dapat memilih menu yang ada dalam menu diet golongan darah	Pengguna menekan tombol navigasi kiri dan kanan dan menekan tombol keypad Enter untuk memilih menu diet golongan darah yang dikendaki	Fungsi akan menampilkan pilihan menu diet golongan darah yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan pilihan menu diet golongan darah dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Tampil gambar serta dapat menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL-ADiGoDa -02-01-01-01	Pengujian tampil Menu Diet Golongan Darah	Pengguna dapat melihat isi detail menu diet golongan darah sesuai menu diet pilihan pengguna	Pengguna menekan tombol navigasi atas dan bawah untuk melihat isi detail menu diet golongan darah	Fungsi akan menampilkan isi detail menu diet golongan darah sesuai menu diet pilihan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan isi menu diet golongan darah sesuai menu diet pilihan pengguna	Tampil gambar makanan, detail isi menu, yang sesuai dengan menu diet pilihan pengguna	Handal
PDHUPL-ADiGoDa -03	Pengujian Pengukuran Berat Badan Ideal	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke tampilan pengukuran	Pilih <i>button</i> pengukuran berat badan ideal	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan	Tampil antarmuka pengukuran berat badan ideal	Handal

		berat badan ideal		pengukuran berat badan ideal	pengukuran berat badan ideal		
PDHUPL-ADiGoDa -03-01	Pengujian Inputan Pengukuran Berat Badan Ideal	Pengguna memasukkan angka tinggi badan dan berat badan pengguna lalu memilih tombol "hasil"	Pengguna menekan tombol angka pada keypad handphone untuk menginputkan tinggi badan dan berat badan menggunakan tombol navigasi atas dan bawah untuk melakukan seleksi pada tombol "hasil"	Fungsi akan menampilkan <i>textbox</i> tinggi badan dan berat badan dan tombol "hasil"	Aplikasi mampu menampilkan gambar <i>background</i> , <i>textbox</i> tinggi badan dan berat badan dan tombol "hasil"	Tampil gambar <i>background</i> , <i>textbox</i> tinggi badan dan berat badan dan tombol "hasil"	Handal
PDHUPL-ADiGoDa -03-02	Pengujian Hasil Pengukuran Berat Badan Ideal	Pengguna dapat melihat hasil pengukuran berat badan ideal pengguna	Pengguna menekan tombol "hasil" yang ada pada antarmuka berat badan ideal	Fungsi akan menampilkan hasil pengukuran berat badan ideal pengguna sesuai dengan angka tinggi badan dan berat badan	Aplikasi mampu menampilkan hasil pengukuran berat badan ideal pengguna sesuai dengan angka tinggi badan dan	Tampil hasil pengukuran berat badan ideal pengguna sesuai dengan angka tinggi badan dan berat badan pengguna	Handal

				pengguna	berat badan pengguna		
PDHUPL-ADiGoDa -04	Pengujian Pengukuran Kalori Tubuh	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke tampilan pengukuran berat badan ideal	Pilih <i>button</i> pengukuran berat badan ideal	Fungsi akan memberikan status aktivasi untuk antarmuka pengukuran berat badan ideal	Aplikasi mampu memberikan sinyal aktivasi tampilan pengukuran berat badan ideal	Tampil antarmuka pengukuran berat badan ideal	Handal
PDHUPL-ADiGoDa -04-01	Pengujian Inputan Pengukuran Kalori Tubuh	Pengguna memasukkan angka tinggi badan dan berat badan pengguna lalu memilih tombol "hasil"	Pengguna menekan tombol angka pada keypad handphone, menekan tombol "pria" atau "wanita" sesuai jenis kelamin pengguna, untuk menginputkan berat badan menggunakan tombol navigasi atas dan bawah untuk melakukan seleksi pada tombol "hasil"	Fungsi akan menampilkan tombol "pria" atau "wanita", <i>textbox</i> berat badan dan tombol "hasil"	Aplikasi mampu menampilkan gambar <i>background</i> , tombol "pria" atau "wanita", <i>textbox</i> berat badan dan tombol "hasil"	Tampil gambar <i>background</i> , tombol "pria" atau "wanita", <i>textbox</i> berat badan dan tombol "hasil"	Handal

PDHUPL-ADiGoDa -04-02	Pengujian Hasil Pengukuran Kalori Tubuh	Pengguna dapat melihat hasil pengukuran kalori tubuh pengguna	Pengguna menekan tombol "hasil" yang ada pada antarmuka pengukuran kalori tubuh	Fungsi akan menampilkan hasil pengukuran kalori tubuh pengguna sesuai dengan jenis kelamin dan berat badan pengguna	Aplikasi mampu menampilkan hasil pengukuran kalori tubuh pengguna sesuai dengan jenis kelamin dan berat badan pengguna	Tampil hasil pengukuran kalori tubuh pengguna sesuai dengan jenis kelamin dan berat badan pengguna	Handal
PDHUPL-ADiGoDa -04-03	Pengujian Tampil Data Kalori Makanan	Pengguna memilih <i>button</i> untuk masuk ke tampilan data kalori makanan	Pilih <i>button</i> Data Kalori Makanan	Fungsi menampilkan detail data kalori makanan	Aplikasi menampilkan detail data kalori makanan	Tampil detail data kalori makanan	Handal
PDHUPL-ADiGoDa-05	Pengujian Pilihan Menu Tips	Pengguna dapat melihat info tips hidup sehat dan memilih tombol tips hidup sehat	Pengguna menekan tombol keypad Enter untuk memilih tips hidup sehat	Fungsi akan menampilkan informasi tips hidup sehat dan tombol tips hidup sehat untuk melihat isinya	Aplikasi mampu menampilkan tombol tips hidup sehat dan menampilkan isi menu yang dipilih pengguna	Tampil isi tips hidup sehat yang dipilih pengguna	Handal

PDHUPL-ADiGoDa-05-01	Pengujian Pilihan Menu Tips Hidup Sehat	Pengguna melihat penjelasan tips hidup sehat	Pengguna menekan tombol navigasi atas dan bawah untuk melihat isi detail tips hidup sehat dan tombol kiri dan kanan untuk menuju ke tips hidup sehat halaman selanjutnya	Fungsi akan menampilkan isi tips hidup sehat yang dipilih oleh pengguna	Aplikasi mampu menampilkan isi tips hidup sehat	Tampil gambar tips serta dapat menampilkan isi tips hidup sehat yang dipilih pengguna	Handal
PDHUPL-ADiGoDa-06	Pengujian Bantuan	Pengguna melihat jenis-jenis bantuan yang ada dalam aplikasi ADiGoDa	Pengguna menekan tombol <i>Enter</i> pada pilihan menu Bantuan pada bagian menu utama, lalu pengguna menekan tombol navigasi atas dan bawah untuk melihat detailnya sedangkan untuk jenis-	Fungsi akan menampilkan antarmuka Bantuan yaitu petunjuk penggunaan bantuan yang terdiri dari bantuan golongan darah, bantuan pengukuran berat badan ideal,	Aplikasi mampu menampilkan antarmuka Bantuan yaitu petunjuk penggunaan bantuan yang terdiri dari bantuan golongan darah, bantuan pengukuran berat badan ideal,	Tampil detail isi setiap jenis bantuan, yang meliputi bantuan golongan darah, bantuan pengukuran berat badan ideal, bantuan pengukuran kalori tubuh, bantuan tips	Handal

			jenis bantuan yang ada pengguna menekan tombol navigasi kiri dan kanan	bantuan pengukuran kalori tubuh, bantuan tips	bantuan pengukuran kalori tubuh, bantuan tips		
PDHUPL-ADiGoDa-07	Pengujian Profil Pembuat	Pengguna melihat profil pembuat aplikasi ADiGoDa	Pengguna menekan tombol <i>Enter</i> pada pilihan menu profil pembuat pada bagian menu utama	Fungsi akan menampilkan foto dan info pembuat aplikasi ADiGoDa	Aplikasi mampu menampilkan foto dan info pembuat aplikasi ADiGoDa	Tampil detail isi info pembuat aplikasi ADiGoDa	Handal
PDHUPL-ADiGoDa-08	Pengujian Referensi	Pengguna melihat referensi-referensi yang digunakan	Pengguna menekan tombol <i>Enter</i> pada pilihan menu Referensi pada bagian menu utama	Fungsi akan menampilkan referensi-referensi yang digunakan	Aplikasi mampu menampilkan referensi-referensi yang digunakan	Tampil isi referensi-referensi yang digunakan	Handal

6. Pengujian Terhadap Pengguna

Sistem ini telah di uji cobakan terhadap 30 orang dan 1 orang nutrisionis

Tabel 4. Tabel Hasil Pengujian Oleh Pengguna

No	Nama	Umur	Pekerjaan	Komentar
1	Aline S.A	33	Allianz Life Indonesia	So far so good
2	Evi	33	PNS	Baik perlu disebarluaskan
3	Widodo	51	PNS	Sudah bagus
4	Ericka Dwi Y.	22	Mahasiswa	Bagus
5	Khristi	24	Swasta	Good job!
6	Holong Daniel Tony	19	Mahasiswa	kesan simpel, membuat mudah digunakan, bagus!
7	Sisilia	22	Mahasiswa	Bagus koq, cuma tambahan aja soundnya diganti OK! Sukses ya...
8	Dian	22	Mahasiswa	Keren kok, musicnya lucu, tapi yang bagian tipe lebih baik dikasih menu untuk back ke Tips sebelumnya.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	30/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

9	Susilowati C. A.	49	Ibu Rumah Tangga	Bagus dan menarik
10	Dhika	22	Mahasiswa	Gambar darah keren, aplikasinya menarik
11	Dayati	36	Ibu Rumah Tangga	Sudah menarik, tetapi tulisan terlalu kecil untuk orang tua.
12	Bp. Umar	56	Pensiunan	Menu kurang variasi, tapi keseluruhan sudah cukup baik
13	Adi Nugrahawati	37	Nutrisisionis	Berikan petunjuk penggunaan untuk mempermudah penggunaan.
14	Dhiba P.	21	Mahasiswa	Lucu, hebat
15	Mellisa Lestari	41	Manager	Sangat bagus, teruskanlah
16	Silvana Lolita	32	Ibu Rumah Tangga	Bermanfaat, sangat baik
17	Teddy Setiawan	29	Penjaga Rental	program ini sangat cocok untuk orang yang peduli dengan kesehatan
18	Boaz. S	24	Pemain Bola	Prgram sudah sangat baik dan menunjang untuk diet golongan darah
19	Henny Sulistiawati	45	Ibu Rumah Tangga	Sudah baik, dikembangkan terus.
20	Natalia T.	30	Guru	Baik

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	31/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

21	Paijah	35	Pembantu Rumah Tangga	Menarik mudah digunakan
22	Cynthia	28	Karyawan	-
23	Yati	38	Ibu Rumah Tangga	Sudah bagus tapi menu resepnya dibanyakin
24	Vera	32	Karyawan	Sangat memuaskan
25	Febi F.	44	Ibu Rumah Tangga	Good
26	Linda Sosiawan	40	Ibu Rumah Tangga	Variasi warna kurang menarik, musik latar kurang baik, tapi secara keseluruhan aplikasinya baik
27	Sri Padmawati	46	Dosen	Penggunaan referensi (sumber, harap menggunakan jurnal yang terakreditasi, bukan hanya website yang hanya .com
28	Nurul Fidiyati	23	Mahasiswa	-
29	Esti	35	Mahasiswa	Bravo dengan ide kreatifnya, sangat berguna
30	Feni Josita	40	Ibu Rumah Tangga	Baik
31	Chandra	43	Wiraswasta	Sangat Baik

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- ADiGoDa	32/33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Dan berdasarkan data hasil pengujian yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diisi oleh 31 Pengguna, maka didapatkan data penilaian sebagai berikut:

Tabel 5. Tabel Hasil Penilaian Oleh Pengguna

No	Pertanyaan	Kriteria Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
1.	Penggunaan variasi warna pada setiap halaman pada aplikasi ADiGoDa	7	23	1	0	0
2.	Penggunaan musik latar pada aplikasi ADiGoDa	9	15	7	0	0
3.	Kejelasan teks pada setiap halaman (bentuk font, warna teks, kemudahan pembacaan)	14	15	2	0	0
4.	Aplikasi ini mudah digunakan (<i>user friendly</i>)	12	18	1	0	0
5.	Penilaian tentang aplikasi AdiGoDa sebagai sebuah sistem yang berkaitan dengan menu diet golongan darah	11	19	1	0	0
6.	Penggunaan animasi dari aplikasi ADiGoDa	8	20	3	0	0
7.	Penggunaan gambar dari aplikasi ADiGoDa	9	20	2	0	0
8.	Penyajian menu diet makanan dalam aplikasi ADiGoDa	9	21	1	0	0
9.	Hasil pengukuran pada bagian pengukuran berat badan ideal dalam aplikasi ADiGoDa	6	20	5	0	0
10.	Hasil pengukuran pada bagian pengukuran kalori tubuh dalam aplikasi ADiGoDa	6	19	6	0	0
11.	Tips-tips yang ditampilkan	8	21	2	0	0
12.	Keefektifan penggunaan Bantuan	5	23	3	0	0



8. Apakah penyajian menu diet makan dalam aplikasi ADiGoDa ini sudah menarik?
- a. sangat menarik
 - b. menarik
 - c. kurang menarik
 - d. tidak menarik
 - e. sangat tidak menarik
9. Apakah hasil pengukuran pada bagian Pengukuran Berat Badan Ideal dalam aplikasi ADiGoDa ini sesuai dengan kenyataan Anda?
- a. sangat sesuai
 - b. sesuai
 - c. kurang sesuai
 - d. tidak sesuai
 - e. sangat tidak sesuai
10. Apakah hasil pengukuran pada bagian Pengukuran Kalori Tubuh dalam aplikasi ADiGoDa ini sesuai dengan kenyataan Anda?
- a. sangat sesuai
 - b. sesuai
 - c. kurang sesuai
 - d. tidak sesuai
 - e. sangat tidak sesuai
11. Apakah tips-tips yang ditampilkan pada bagian menu Tips dalam aplikasi ADiGoDa ini berguna bagi Anda?
- a. sangat berguna
 - b. berguna
 - c. kurang berguna
 - d. tidak berguna
 - e. sangat tidak berguna
12. Apakah penggunaan Bantuan dalam aplikasi ADiGoDa ini efektif?
- a. sangat efektif
 - b. efektif
 - c. kurang efektif
 - d. tidak efektif
 - e. sangat tidak efektif

Pendapat anda mengenai sistem ADiGoDa ini secara keseluruhan :

--Terima Kasih--