

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan yaitu

1. Penulis dapat membangun aplikasi rekomendasi diet berbasis *mobile* untuk membantu dalam menentukan diet yang cocok.
2. Aplikasi yang telah dibangun ini akan dapat membantu pengguna dalam memandu diet yang dilakukan, hal ini dibuktikan dengan 77% memilih setuju pada pengujian kepada pengguna dengan pertanyaan "adanya aplikasi ini saya terbantu menurunkan atau menjaga berat badan".

6.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi DIETKU diharapkan bisa dikembangkan tidak hanya pada *platform Android*.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan memperbaiki antarmuka agar lebih menarik.
3. Penambahan animasi panduan olahraga, agar pengguna mempunyai banyak referensi gerakan olahraga.

Daftar Pustaka

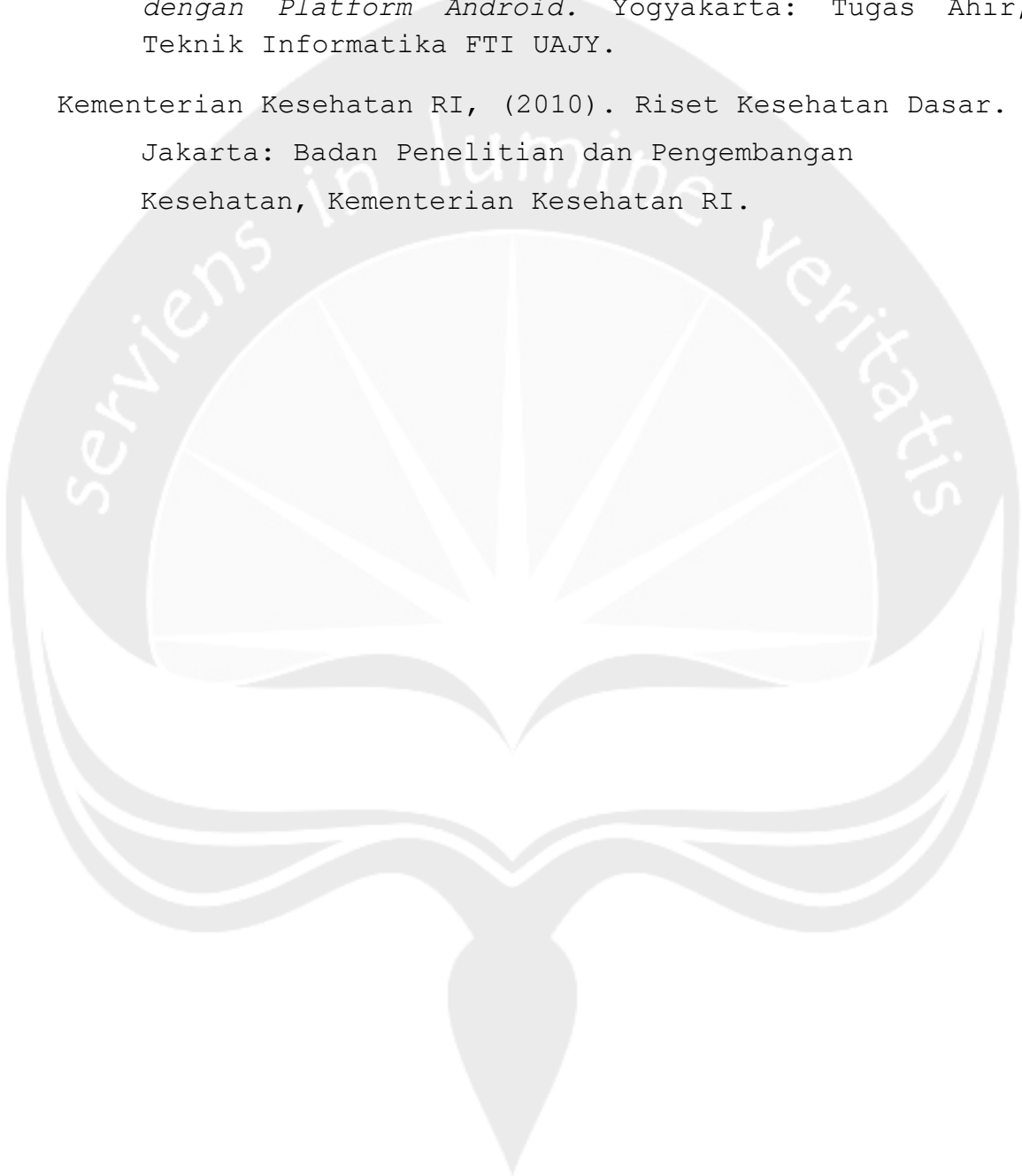
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Adamo, P. J., & Whitney, C. (2002). *Eat Right For your Type*. New York: GP Putnam's Sons.
- Alonso, G., Casati, F., Kuno, H., & Machiraju, V. (2004). *Web Services :Concepts,Architectures and Applications*. Berlin: Acid-Free Paper.
- Amirta, Y. (2007). *Diet Sehat, Murah & Menyenangkan*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Budianto, A. K. (2002). *Gizi dan Kesehatan*. Malang: UMM Press.
- Depkominfo. (2008). *Kerangka Acuan dan Pedoman Inteeroperabilitas Sistem Informasi Instansi Pemerintahan*. Jakarta: Direktorat Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan KontenDirektorat Jenderal Aplikasi TelematikaDepartemen Komunikasi dan Informatika.
- Elisabeth, L. (2010). *Web Service Sebagai Metode Penghubung Antaraplikasi Komputer Dengan Bahasa Pemrograman Yang Berbeda*. Medan: Tugas Ahir, Ilmu Komputer Universitas Sumatra Utara.
- Ellis, L. (2010). *Berpacu Melawan Usia - Rahasia Awet Muda Tanpa Obat Dan Kosmetika*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Fahri, T. S. (2013). *Analisis dan Perancangan Aplikasi Penyusun Menu Diet Bagi Anak-anak, Normal, Rendah Kalori dan Tinggi Kalori*. Yogyakarta: Tugas Ahir, Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- Graha, C. K. (2010). *100 Question & Answer : Kolesterol*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hutapea, R. A. (2008). *Pengembangan Aplikasi Simulasi Nutrisi dan Kebutuhan Kalori Dengan Telepon Seluler*. Yogyakarta: Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY.
- Jahari, A. (2004). *Penilaian Status Gizi Berdasarkan Antropometri*. Bogor: Puslitbang Gizi dan Makanan.
- Jequier, E. (1994). Carbohydrates as a source of energy. *The American Journal of Clinical Nutrition*, 682S.
- Kurniali, P. C., & Abikusno, N. (2007). *Physical Intelligence Series Healthy Food for Healthy People*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Layman, D. K., Evans, E., Baum, J. I., & Seyler, J. (2005). Dietary Protein and Exercise Have Additive Effects on Body Composition during Weight Loss in Adult Women^{1,2}. *ProQuest Agriculture Journals*, 1903.
- Maffeis CG, T. G. (1998; , 8 22). Influence of diet, physical activity and parents' obesity on children's. *a four year longitudinal study*, pp. 758-764.
- Mustofa, A. (2010). *Solusi Ampuh Mengatasi Obesitas Disertai Pembahasan*. Yogyakarta: Hanggar Kreator.
- Nam-Seok Joo, 1. Y.-W.-H.-W.-T. (2011). Application of Protein-Rich Oriental Diet. *Yonsei Med J*, 249-256.
- Nesia, H. (2010). *Bangunan Aplikasi diet golongan darah berbasis multi media*. Yogyakarta: Universitas AtmaJaya.
- Rosmala, Zizi. (2007). *Menu Sehat Sesuai Golongan Darah*. Jakarta : Puspa Swara.

- S. Sinaud, C. M.-D. (2002). Net energy value of two low-digestible carbohydrates, LycasinwHBC and. *British Journal of Nutrition*, 131-139.
- Sandjaja. (2009). *Kamus gizi : pelengkap kesehatan keluarga*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Santoso, D. (2009). *Rahasia Diet : The Concept, The Diet, The Workout*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Saputro. (2004). *Sistem Pendukung Keputusan Penyusunan Program Diet dengan metode program dinamik berbasis short message service*. Yogyakarta: Tugas Ahir, Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sartika, R. A. (2011). *Faktor risiko obesitas pada anak 5-15 tahun di indonesia*. *MAKARA, KESEHATAN, VOL. 15, NO. 1*, 37-43.
- Sebastia, L., Garcia, I., Onaindia, E., & Guzman, C. (2009). e-Tourism: A tourist recommendation and planning application. *International Journal on Artificial Intelligence Tools*, 717-738.
- Sediaoetama, A. D. (1991). *Ilmu Gizi Untuk Profesi dan Mahasiswa*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Sharda, N. (2010). *Tourism Informatics: visual travel recommender systems, social communities, and user interface design*. New York: Information Science Reference.
- Setiawan, Fredy A. Interview.2014."Pemilihan program diet". Yogyakarta
- Siswoutomo, W. (2004). *Membangun Web Service Open Source Menggunakan PHP*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sore, Gabriel L. (2013). *Pembangunan Aplikasi Pencarian Toko Oleh-Oleh di Kota Yogyakarta Berbasis Lokasi dengan Platform Android*. Yogyakarta: Tugas Akhir, Teknik Informatika FTI UAJY.

Kementerian Kesehatan RI, (2010). *Riset Kesehatan Dasar*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Kementerian Kesehatan RI.



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

PENGEMBANGAN APLIKASI REKOMENDASI DIET

BERBASIS *MOBILE*

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Inggar Sanjaya / 100706198

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	1/ 31
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	IS							
Diperiksa oleh	E							
Disetujui oleh	TS							

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	2/ 31
<p>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</p>		

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	6
1.1. Tujuan	6
1.2. Lingkup Masalah	6
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
2.2. Fungsi Produk	11
3. Kebutuhan khusus	15
3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal	15
3.2. Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak	17
3.3. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	18
4. Entity Relationship Diagram (ERD)	31

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	4/ 31
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 GAMBAR

Gambar 1.	Arsitektur Perangkat Lunak Dietku	11
Gambar 2.	Use Case Diagram	17
Gambar 3.	Entity Relationship Diagram	31



Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	5/ 31
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. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak DIETKU (DietKu) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem, perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (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-DIETKU ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2. Lingkup Masalah

Di era modern seperti saat ini teknologi sangat bermanfaat sekali dalam kehidupan manusia di berbagai bidang, sebagai contoh dalam bidang perdagangan, ekonomi, dan juga dalam bidang kesehatan. Selain gizi buruk, kelebihan berat badan menjadi salah satu masalah di bidang kesehatan. Pola makan yang tidak terkontrol, kurangnya berolah raga adalah sebagian faktor penyebab kegemukan pada manusia.

Tidak sedikit orang yang berlari menuju rumah sakit untuk melakukan operasi sedot lemak guna mempercantik bentuk tubuh yang di inginkan. Tidak hanya banyak biaya melainkan banyak waktu yang diperlukan untuk menjalani

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	6/ 31
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		

oprasi sedot lemak. Cara lain untuk melakukan pengurangan berat badan yaitu melalui diet.

Oleh karena itulah dibangun aplikasi diet berbasis *mobile* yang mendasarkan pada 3 jenis dietn yaitu diet golongan darah, *south beach diet* dan diet rendah kalori tinggi protein. Perangkat *mobile* dipilih karena banyak orang sudah mempunyai perangkat ini, dan mobilitas yang semakin tinggi juga menyebabkan banyak orang harus membawa perangkat ini dimana mereka berada, jadi memudahkan para pengguna untuk mengakses aplikasi Dietku.

Dalam melakukan pengembangan aplikasi *mobile* ini, penulis membatasi masalah atau ruang lingkup masalah. Hal ini dimaksudkan agar pengembangan aplikasi ini dapat dilakukan pada batasan yang jelas. Batasan masalah dalam pengembangan tugas akhir ini adalah :

- 1.Terdapat 3 jenis diet yaitu diet golongan darah, *south beach diet*, diet rendah kalori tinggi protein.
- 2.Fitur yang ada pada aplikasi yaitu panduan latihan kardio, melihat daftar tempat fitness, dan melihat kalori makanan.
- 3.Aplikasi ini hanya berjalan pada sistem operasi android.
- 4.Resolusi layar pada saat pembuatan adalah 3,7 inch atau 480x800

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	7/ 31
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. Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi	
SKPL	Adalah Spesifikasi dari Kebutuhan Perangkat Lunak yang akan dikembangkan.	
DIETKU	Aplikasi Mobile DietKu.	
SKPL-DIETKU-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada DIETKU (DietKu dimana XXX merupakan nomor Fungsionalitas).	
Web Service	Sebuah software aplikasi yang dapat teridentifikasi oleh URI dan memiliki interface yang didefinisikan, dideskripsikan, dan dimengerti oleh XML dan juga mendukung interaksi langsung dengan software aplikasi yang lain dengan menggunakan message berbasis XML melalui protokol internet.	
Android	Sistem operasi perangkat <i>mobile</i> yang dikembangkan oleh <i>Microsoft</i> dan merupakan pengganti platform <i>Windows Mobile</i> .	
Basis data	Sebuah sistem penyimpanan data yang digunakan pengguna untuk menyimpan data.	
Server	Sebuah komputer untuk sumber daya penyimpanan bagi <i>client</i> yang terhubung ke jaringan tertentu.	
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	8/ 31
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		

Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
----------	---

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Sanjaya, Inggar. *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Bethesda Morning Report*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.

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 DIETKU 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 DIETKU tersebut.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	9/ 31
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		

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

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1. Perspektif produk

Dietku adalah sebuah aplikasi mobile yang berjalan pada platform Android. Dalam aplikasi ini pengguna akan menjalani diet yang di rekomendasikan oleh aplikasi. Jika pengguna belum terdaftar, maka harus daftar terlebih dahulu untuk mendapat akses ke dalam aplikasi.

Jika pengguna sudah melakukan login, maka untuk memulainya pengguna harus memilih menu dietku yang berisi informasi rekomendasi diet, menu diet, dan tips diet.

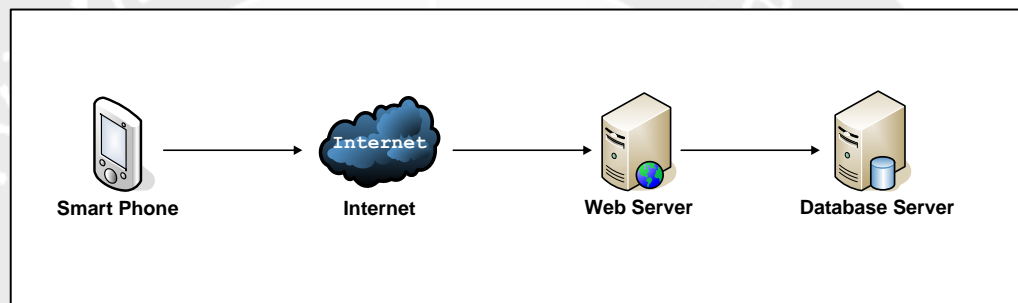
Pada menu utama user bisa memilih menu olahraga, yaitu sebuah menu yang akan menampilkan animasi cara berolahraga untuk membakar kalori dari dalam tubuh serta bisa melihat informasi gym berdasarkan kota. Selain fitur tersebut, aplikasi ini juga menyajikan fitur untuk melihat kalori makanan beserta kandungan nutrisi lainnya.

Aplikasi Dietku ini berjalan pada platform Android, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *java*. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan *eclipse* dan basis data menggunakan MySQL.

Pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi tersebut melalui GUI (Graphical User Interface). Seperti yang terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	10/ 31
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		

digunakan berupa client - server, dimana semua data dari proses bisnis disimpan dalam server. Pengguna dapat melakukan akses ke aplikasi melalui perangkat smart-phone. Inputan data yang dimasukan akan disimpan dalam basis data server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang akan dicari ke basis data server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang merequest melalui web service.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak Dietku

2.2. Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak DIETKU adalah sebagai berikut :

1. Fungsi *Login* (SKPL-DIETKU-001)

Fungsi login digunakan oleh *user* untuk masuk ke dalam aplikasi Dietku sesuai dengan peran yang dimiliki *user* tersebut.

2. Fungsi Daftar *User* (SKPL-DIETKU-002)

Fungsi daftar *user* digunakan oleh *user* untuk membuat *account* yang digunakan untuk dapat melakukan *login* ke aplikasi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	11/ 31
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. Fungsi Dietku (**SKPL-DIETKU-003**)

Fungsi dietku digunakan *user* untuk dapat mengetahui jenis diet dan menu yang disarankan.

Fungsi Dietku mencakup :

a. Fungsi Rekomendasi Diet (**SKPL-DIETKU-003-1**)

Fungsi rekomendasi diet digunakan untuk melihat rekomendasi diet yang disarankan.

b. Fungsi lihat menu makan (**SKPL-DIETKU-003-2**)

Fungsi lihat menu akan digunakan untuk mengetahui menu yang disarankan oleh sistem.

c. Fungsi Tips Diet (**SKPL-DIETKU-003-3**)

Fungsi tips diet digunakan untuk melihat berbagai tips diet.

4. Fungsi Kalori (**SKPL-DIETKU-004**)

Fungsi kalori digunakan *user* untuk dapat mengetahui jumlah kalori pada suatu makanan.

5. Fungsi Olahraga (**SKPL-DIETKU-005**)

Fungsi olahraga digunakan *user* untuk mengikuti olah tubuh yang sudah di sediakan oleh aplikasi.

Fungsi *olahraga* mencakup:

a. Fungsi latihan (**SKPL-DIETKU-005-1**)

Fungsi latihan digunakan untuk melihat animasi gerakan tubuh untuk membakar kalori.

b. Fungsi lihat tempat gym (**SKPL-DIETKU-005-2**)

Fungsi lihat tempat gym digunakan untuk mengetahui tempat-tempat gym (fitness) berdasarkan kota.

6. Fungsi *profil* (**SKPL-DIETKU-006**)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	12/ 31
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		

Fungsi profil digunakan menampilkan profil user dan juga keterangan tentang kondisi tubuh user yang meliuti berat normal, kebutuhan kalori perhari.

Fungsi *profil* mencakup:

a. Fungsi *ubah profil* (**SKPL-DIETKU-006-1**)

Fungsi *ubah profil* digunakan untuk mengubah profil user ketika user mempunyai informasi baru.

b. Fungsi *ubah password* (**SKPL-DIETKU-006-2**)

Fungsi *ubah password* digunakan untuk mengubah password profil user.

7. Fungsi *pengelolaan data user* (**SKPL-DIETKU-007**)

Fungsi *pengelolaan data user* dipergunakan oleh administrator untuk mengelola data user pada aplikasi DIETKU.

Fungsi *pengelolaan data user* mencakup:

a. Fungsi *hapus data user* (**SKPL-DIETKU-007-1**)

Fungsi *hapus data user* digunakan administrator untuk menghapus data user.

8. Fungsi *pengelolaan data makanan* (**SKPL-DIETKU-008**)

Fungsi *pengelolaan data makanan* dipergunakan oleh administrator untuk mengelola data makanan pada aplikasi DIETKU

Fungsi *pengelolaan data makanan* mencakup:

a. Fungsi *insert Data Makanan* (**SKPL-DIETKU-008-1**)

Fungsi *insert data makanan* digunakan untuk menambahkan data makanan yang baru.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	13/ 31
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		

b. Fungsi *Edit Data Makanan* (**SKPL-DIETKU-008-2**)

Fungsi edit data makan digunakan untuk mengubah data makanan.

c. Fungsi *Hapus Data Makanan* (**SKPL-DIETKU-008-3**)

Fungsi hapus data makanan digunakan untuk menghapus data makanan.

9. Fungsi pengelolaan data fitnes (**SKPL-DIETKU-009**)

Fungsi pengelolaan Dipergunakan oleh administrator untuk mengelola data lokasi fitnes pada aplikasi DIETKU

Fungsi *pengelolaan data fitnes* mencakup:

a. Fungsi *insert Data fitnes* (**SKPL-DIETKU-009-1**)

Fungsi insert data fitness digunakan untuk menambahkan data lokasi fitnes yang baru.

b. Fungsi *edit data fitnes* (**SKPL-DIETKU-009-2**)

Fungsi edit data fitness digunakan untuk mengubah data lokasi fitnes.

c. Fungsi *hapus data fitnes* (**SKPL-DIETKU-009-3**)

Fungsi hapus data fitness digunakan untuk menghapus data lokasi fitnes.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	14/ 31
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 khusus

3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak DietKu meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

a. Antarmuka pemakai

Pengguna Aplikasi Kuis *Online* berinteraksi langsung dengan sistem melalui antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk page-page yang berbasis mobile menggunakan *smart phone* berbasis Android.

b. Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat Aplikasi Dietku adalah sebuah *smart phone* Android dengan versi Android 4.4.

c. Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak pendukung Aplikasi DIETKU adalah sebagai berikut :

1. Nama : Eclipse IDE
Sumber : The Eclipse Foundation
Sebagai tool pengembang aplikasi DIETKU.
2. Nama : MySql
Sumber : MySql LAB
Sebagai *basis data management system* (DBMS) yang digunakan untuk penyimpanan data di sisi *server*.
3. Nama : Android
Sumber : Google

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	15/ 31
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		

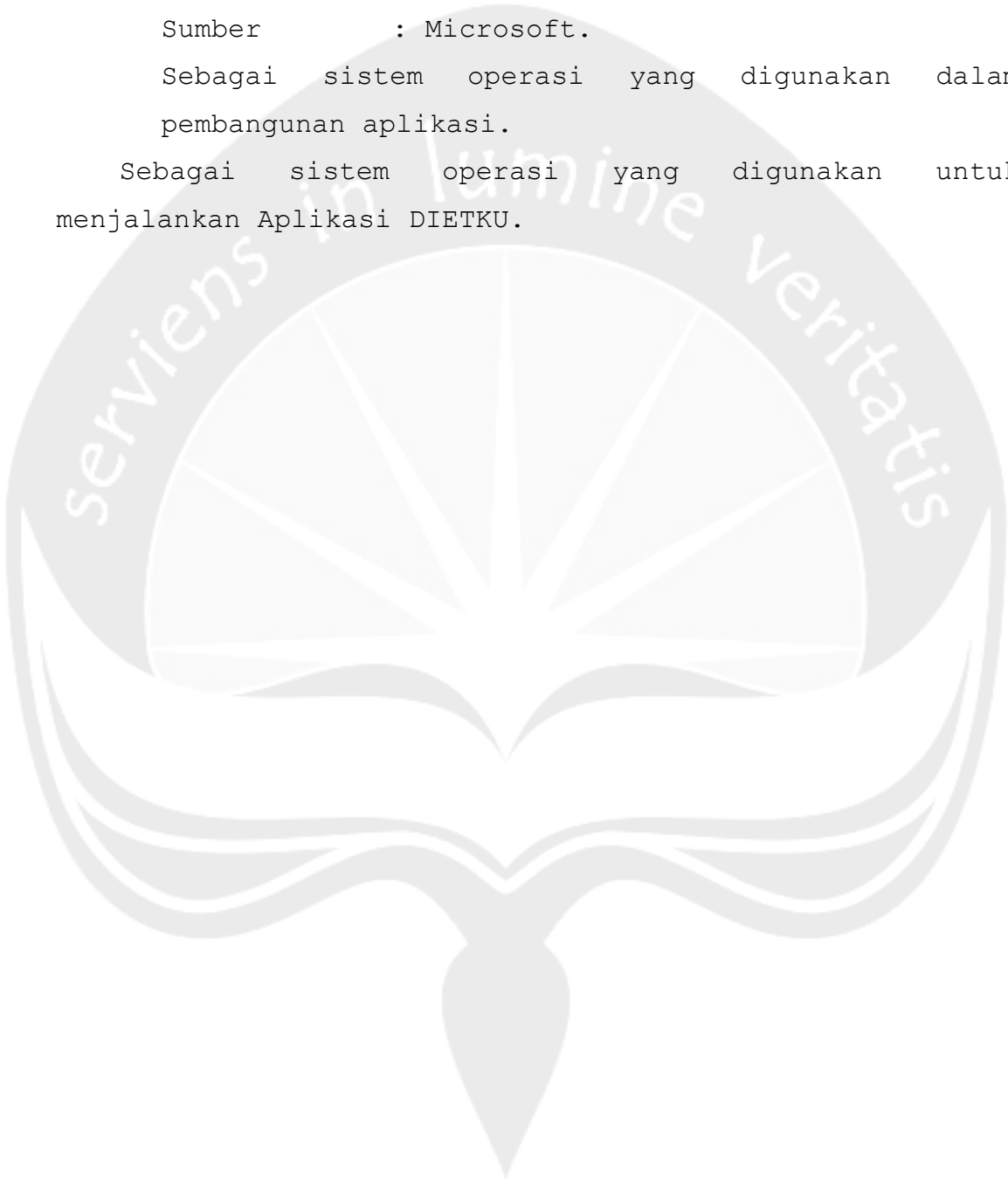
Sebagai sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi DIETKU.

4. Nama : Windows 8.

Sumber : Microsoft.

Sebagai sistem operasi yang digunakan dalam pembangunan aplikasi.

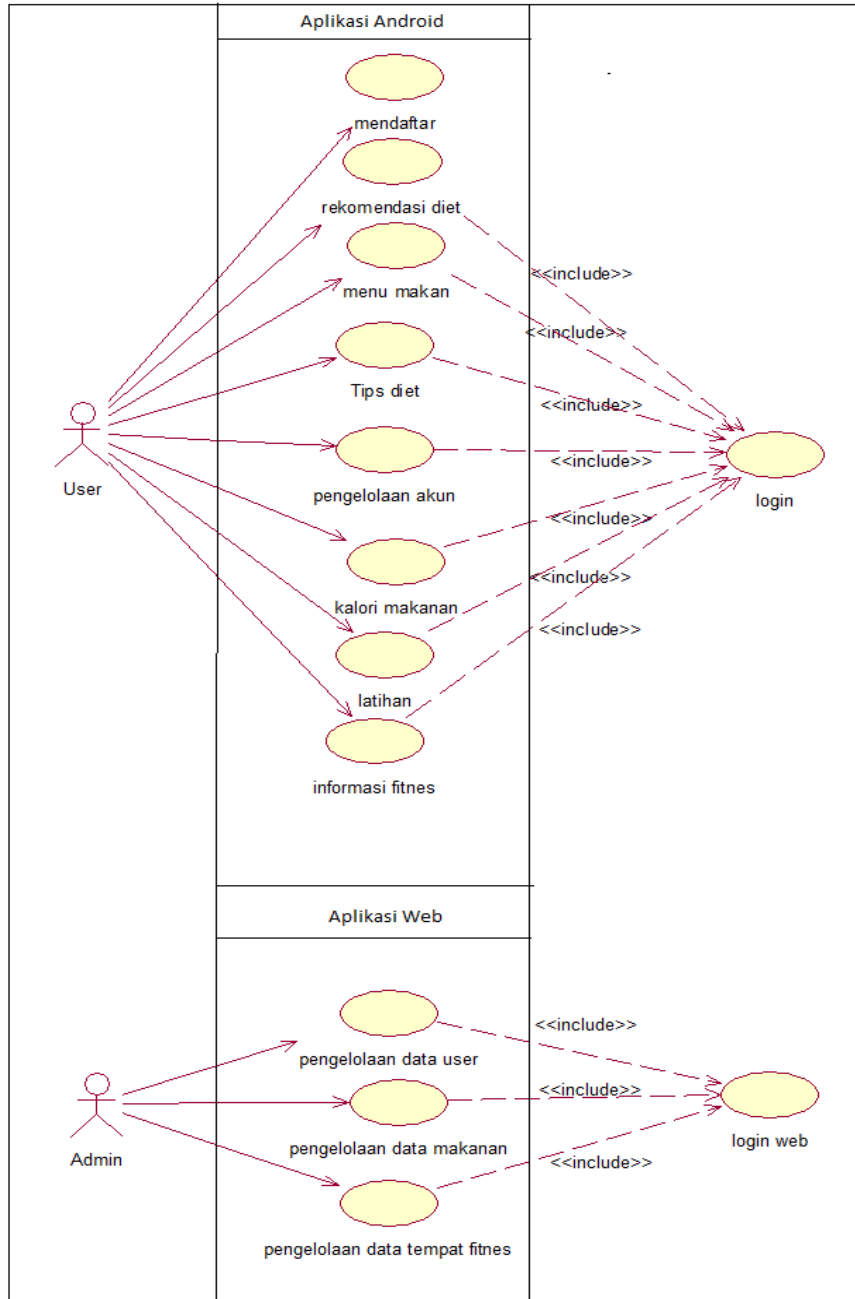
Sebagai sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi DIETKU.



Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	16/ 31
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		

3.2. Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

3.3. Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

3.3.1 Use case Specification: Daftar User

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mendaftar pada sistem.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan daftar
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk daftar
3. Aktor memasukkan data yang diminta oleh sistem
4. Sistem memeriksa data yang sudah dimasukkan
E-1 data yang dimasukkan belum lengkap
5. Sistem memberikan notifikasi pendaftaran sukses
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 data yang dimasukkan belum lengkap

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data yang dimasukkan kurang lengkap

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	18/ 31
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. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

none

8. PostConditions

1. Aktor sudah terdftar dan bias mengakses sistem

3.3.2 Use case Specification: Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik dari *user* dan *password* yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login
3. Aktor memasukkan username dan password
4. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor
 - E-1 Password atau nama user tidak sesuai
5. Sistem memberikan akses ke aktor
6. Use Case ini selesai

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	19/ 31
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. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Password atau nama user tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

1. use case daftar telah dilakukan

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

3.3.3 Use case Specification: Ubah Profil User

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melihat profil actor

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih menu profil
2. Sistem menampilkan antarmuka profil
3. Aktor bias mengupdate profil

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	20/ 31
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. Sistem memeriksa masukkan dari actor
E-1 data yang di inputkan belum lengkap
5. Sistem notifikasi update berhasil
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

E-1 Password atau nama user tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data yang dimasukkan kurang lengkap
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data aktor di basis data telah terupdate.

3.3.4 Use case Specification: Dietku

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk panduan diet. Ator dapat melihat rekomendasi diet, menu makan, dan tips diet.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	21/ 31
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		

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih menu dietku
2. Sistem memberikan pilihan untuk melihat rekomendasi diet, menu makan, dan tips diet
3. Aktor memilih rekomendasi diet
A-1 Aktor memilih melihat menu makan
A-2 Aktor memilih melihat tips diet
4. Sistem menampilkan rekomendasi diet
5. Aktor membaca dan memahami jenis diet yang direkomendasikan
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih melihat menu makan

1. Sistem menampilkan menu makan untuk aktor
2. Aktor membaca menu makan
3. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6

A-2 Aktor memilih melihat tips diet

1. Sistem menampilkan tips diet
2. Aktor membaca menu makan
3. Berlanjut ke basic flow langkah ke 6

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	22/ 31
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. Aktor mengetahui jenis diet yang disarankan oleh sistem

3.3.5 Use case Specification: kalori

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melihat jumlah kalori pada suatu makanan.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih menu kalori.
2. Sistem menampilkan antarmuka kategori makanan.
3. Aktor memilih salah satu dari berbagai kategori makanan.
4. Sistem menampilkan makanan pada kategori yang telah di pilih aktor.
5. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	23/ 31
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. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Aktor mengetahui jumlah kalori yang dibutuhkan setiap hari.

3.3.6 Use case Specification: gym

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk latihan olah tubuh dan melihat lokasi fitness berdasarkan kota.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih menu gym
2. Sistem memberikan pilihan untuk latihan dan melihat lokasi fitness.
3. Aktor memilih latihan
A-1 Aktor memilih lokasi fitness
4. System menampilkan animasi latihan beserta waktu
5. Actor mengikuti latihan sesuai panduan pada animasi
6. Use Case ini selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih lokasi fitness

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	24/ 31
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. System menampilkan nama kota-kota yang sudah ada dalam basis data
2. Actor memilih salah satu dari beberapa kota
3. Sistem menampilkan informasi lokasi fitness
4. Berlanjut ke basic flow langkah ke-6

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Animasi latihan sudah di lihat oleh actor.

3.3.7 Use case Specification: Pengelolaan data user

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data profile dari user. Aktor dapat melakukan edit data user, hapus data user(kecuali admin sendiri).

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data user.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan edit data user, hapus data user(kecuali admin sendiri).
3. Aktor memilih untuk melakukan edit data

A-1 Aktor memilih untuk melakukan hapus data user

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	25/ 31
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. Aktor mengedit data user
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data user yang telah diinputkan
6. Sistem mengecek data user yang telah diedit
7. Sistem menyimpan data user ke basis data
8. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan hapus user

1. Sistem menampilkan data atau profile user yang ingin dihapus
2. Aktor memilih untuk menghapus data user
3. Sistem menyimpan data user yang ada ke basis data
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 8

6. Error Flow

1. none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data user di basis data telah terupdate

3.3.8 Use case Specification: Pengelolaan data makanan

1. Brief Description

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	26/ 31
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		

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola makanan. Aktor dapat melakukan insert, edit, hapus.

2. Primary Actor

a. Administrator

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data makanan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, dan hapus.
3. Aktor memilih untuk melakukan insert data makanan
A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data makanan
A-3 Aktor memilih untuk melakukan hapus data makanan
4. Aktor menginputkan makanan
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data makanan yang telah diinputkan
6. Sistem menyimpan ke basis data
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

1. Sistem menampilkan data makanan
2. Aktor mengedit data makanan yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data makanan yang telah diedit
4. Sistem menyimpan menu yang telah diedit ke basis data

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	27/ 31
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. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus

1. Sistem menampilkan data makanan yang ingin dihapus
2. Aktor memilih untuk menghapus data makanan
3. Sistem menyimpan data makanan yang ada ke basis data
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 7

6. Error Flow

none

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data makanan di basis data telah terupdate

3.3.9 Use case Specification: Pengelolaan data lokasi fines

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola makanan. Aktor dapat melakukan insert, edit, hapus.

2. Primary Actor

- a. Administrator

3. Supporting Actor

none

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	28/ 31
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. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data lokasi fitnes.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan insert, edit, dan hapus.
3. Aktor memilih untuk melakukan insert lokasi fitnes
A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit lokasi fitnes
A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus lokasi fitnes
4. Aktor menginputkan lokasi fitnes
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lokasi fitnes yang telah diinputkan
6. Sistem menyimpan menu ke basis data
7. Use Case selesai

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit

1. Sistem menampilkan data lokasi fitnes
2. Aktor mengedit data lokasi fitnes yang sudah ditampilkan
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lokasi fitnes yang telah diedit
4. Sistem menyimpan lokasi fitnes yang telah diedit ke basis data
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 7

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	29/ 31
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. Sistem menampilkan data lokasi fitnes yang ingin dihapus
2. Aktor memilih untuk menghapus data lokasi fitnes
3. Sistem menyimpan data lokasi fitnes yang ada ke basis data
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 7

6. Error Flow

none

7. PreConditions

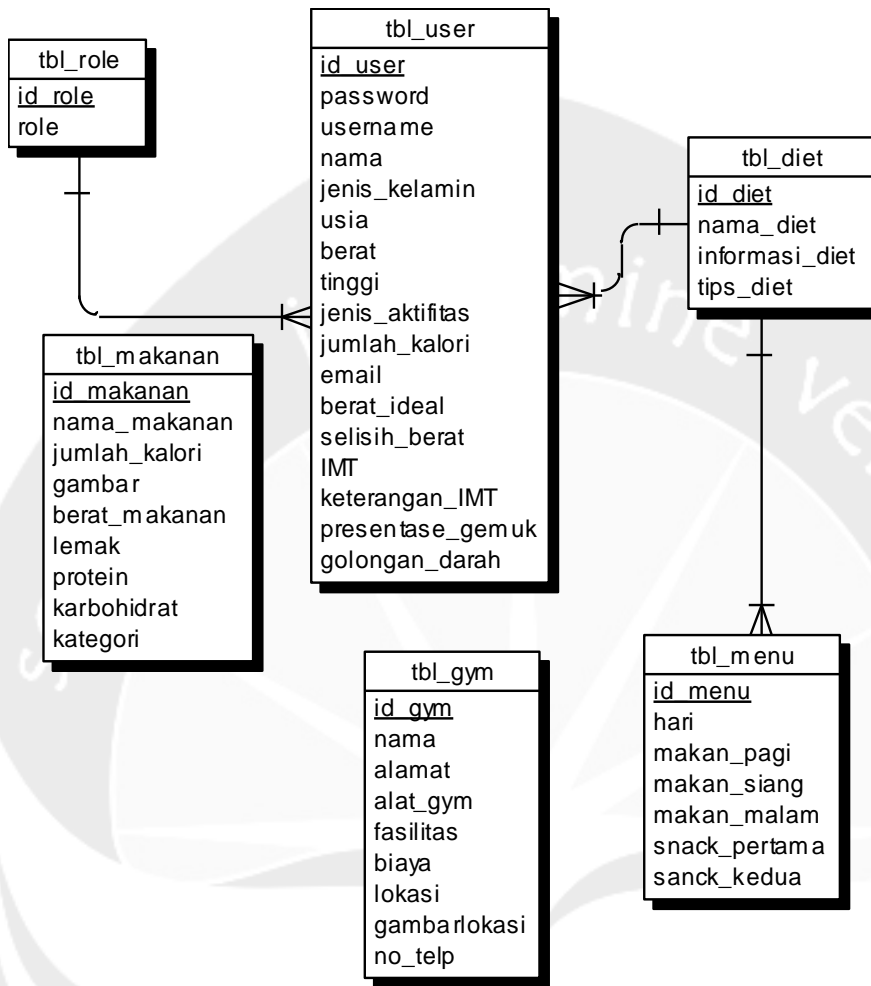
1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data lokasi fitnes di basis data telah terupdate

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – DIETKU	30/ 31
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. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

PENGEMBANGAN APLIKASI REKOMENDASI DIET
BERBASIS *MOBILE*

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Inggar Sanjaya / 100706198

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DIETKU	1/ 62
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	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Dituli	IS							

s oleh								
Diperiksa oleh	E							
Disetujui oleh	TS							

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1.	Pendahuluan	8
1.1	Tujuan	8
1.2	Ruang Lingkup	8
1.3	Definisi dan Akronim	8
1.4	Referensi	9
2.	Perancangan Sistem	11
2.1	Perancangan arsitektur Dietku Android	11
2.2	Perancangan arsitektur Dietku Web	12
2.3	Sequence Diagram Android	12
2.4	Sequence Diagram Web	18
2.5	Class Diagram	25
2.3.2.	Class Diagram Specific Descriptions Android	27
2.3.2.1.	Specific Design Class ui_login	27
2.3.2.2.	Specific Design Class ui_daftar	27
2.3.2.3.	Specific Design Class ui_profil	27
2.3.2.4.	Specific Design Class ui_updateprofil	27
2.3.2.5.	Specific Design Class ui_ubahpassword	28
2.3.2.6.	Specific Design Class ui_kategoridiet	28
2.3.2.7.	Specific Design Class Menu	28
2.3.2.8.	Specific Design Class tips_diet	28
2.3.2.9.	Specific Design Class informasi_gym	28
2.3.2.10.	Specific Design Class kalori_makanan	29
2.3.2.11.	Specific Design Class LoginControl	29
2.3.2.12.	Specific Design Class UserControl	29
2.3.2.13.	Specific Design Class DietControl	30
2.3.2.14.	Specific Design Class MakananControl	30
2.3.2.15.	Specific Design Class FitnesControl	30
2.3.2.16.	Specific Design Class UserEntity	31
2.3.2.17.	Specific Design Class Tbl_menu	32
2.3.2.18.	Specific Design Class MakananEntity	33
2.3.3.1.	Specific Design Class loginView	34
2.3.3.2.	Specific Design Class MakananView	34
2.3.3.3.	Specific Design Class FitnesView	34
2.3.3.4.	Specific Design Class UserControl	34
2.3.3.5.	Specific Design Class loginView	34
2.3.3.6.	Specific Design Class LoginCtrl	35
2.3.3.7.	Specific Design Class FitnesCntrol	35
2.3.3.8.	Specific Design Class MaknanCtrl	35
2.3.3.9.	Specific Design Class User	36
2.3.3.10.	Specific Design Class Role	36
2.3.3.11.	Specific Design Class Role	36
2.3.3.12.	Specific Design Class Gym	36
3.	Deskripsi Dekomposisi	37
3.1	Dekomposisi Data	37

Deskripsi Entitas Data Role.....	37
Deskripsi Entitas Data User.....	37
Deskripsi Entitas Data diet.....	38
Deskripsi Entitas Data makanan.....	38
Deskripsi Entitas Data diet.....	39
3.2 Physical Data Model.....	40
4. Perancangan Antarmuka	41
4.1 Sketsa UI dan deskripsinya.....	41
Login.....	41
Daftar.....	42
Menu Utama.....	43
Pilih Dietku.....	44
Menu Profil.....	45
Menu Rekomendasi Diet.....	46
Menu Makan.....	47
Menu Tips Diet.....	48
Menu Olahraga.....	49
Menu latihan.....	50
Menu informasi gym.....	51
Menu Kalori Makanan.....	52
Tentang Apliaksi.....	53
4.2 Sketsa UI web dan deskripsinya.....	54
Login web.....	54
Tampil data user.....	55
Insert data makanan.....	57
Tampil data makanan.....	58
Edit makanan.....	59
Insert data fites.....	60
Tampil data fitnes.....	61
Edit fitnes.....	62

Daftar Gambar

Gambar 1. Perancangan Arsitektur Aplikasi DietKu android	11
Gambar 2. Perancangan Arsitektur Aplikasi DietKu web	12
Gambar 3. Sequence Diagram : Daftar	12
Gambar 4. Sequence Diagram : Login	13
Gambar 5. Sequence Diagram : Profil	13
Gambar 6. Sequence Diagram : Ubah Profil	14
Gambar 7. Sequence Diagram : Ubah Password	14
Gambar 8. Sequence Diagram : Rekomendasi Diet	15
Gambar 9. Sequence Diagram : tips diet	15
Gambar 10. Sequence Diagram : Menu Makan	16
Gambar 11. Sequence Diagram : Kalori Makanan	16
Gambar 12. Sequence Diagram : informasi gym	17
Gambar 13. Sequence Diagram : Login web	18
Gambar 14. Sequence Diagram : Tampil User	19
Gambar 15. Sequence Diagram : edit User	20
Gambar 16. Sequence Diagram : Tampil fitnes	21
Gambar 17. Sequence Diagram : edit fitnes	21
Gambar 18. Sequence Diagram : hapus fitness	22
Gambar 19. Sequence Diagram : tambah fitnes	22
Gambar 20. Sequence Diagram : tampil makanan	23
Gambar 21. Sequence Diagram : edit makanan	23
Gambar 22. Sequence Diagram : tambah makanan	24
Gambar 23. Class Diagram Android	25
Gambar 24. Class diagram WEB	26
Gambar 25. Physical Data Model	40
Gambar 26. Rancangan Antarmuka Login	41
Gambar 27. Rancangan Antarmuka Edit Password	42
Gambar 28. Rancangan Antarmuka Menu Utama	43
Gambar 29. Rancangan Antarmuka Pilih Kategori	44
Gambar 30. Rancangan Antarmuka Profil	45
Gambar 31. Rancangan Antarmuka Rekomendasi Diet	46
Gambar 32. Rancangan Antarmuka menu Makan	47
Gambar 33. Rancangan Antarmuka menu tips diet	48
Gambar 34. Rancangan Antarmuka menu Gym	49
Gambar 35. Rancangan Antarmuka menu latihan	50
Gambar 36. Rancangan Antarmuka Tempat gym	51
Gambar 37. Rancangan Antarmuka Kalori Makanan	52
Gambar 38. Rancangan Antarmuka Tentang Aplikasi	53
Gambar 39. Rancangan Antarmuka login web	54
Gambar 40. Rancangan Antarmuka tampil data user	55
Gambar 41. Rancangan Antarmuka hapus data user	56
Gambar 42. Rancangan Antarmuka hapus data user	57
Gambar 43. Rancangan Antarmuka tampil data makanan	58
Gambar 44. Rancangan Antarmuka edit makanan	59
Gambar 45. Rancangan Antarmuka insert fitnes	60
Gambar 46. Rancangan Antarmuka tampil data fitnes	61

Gambar 47. Rancangan Antarmuka edit fitness..... 62



Pendahuluan

Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

Ruang Lingkup

Perangkat Lunak Dietku dikembangkan dengan tujuan untuk :

Mempermudah pengguna dalam melakukan program diet.

Mempermudah pengguna dalam memilih menu makan yang sesuai dengan kalori.

Definisi dan Akronim

Beberapa definisi, akronim, singkatan yang digunakan dalam DPPL DietKu ini antara lain adalah sebagai berikut :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
Dietku	Aplikasi mobile DietKu.
GUI	Graphical User Interface, tampilan antarmuka program bagi pengguna

Database	Kumpulan data terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk Network global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Web Service	Sebuah software aplikasi yang dapat teridentifikasi oleh URI dan memiliki interface yang didefinisikan, dideskripsikan, dan dimengerti oleh XML dan juga mendukung interaksi langsung dengan software aplikasi yang lain dengan menggunakan message berbasis XML melalui protokol internet.
Windows Phone	Sistem operasi perangkat <i>mobile</i> yang dikembangkan oleh <i>Microsoft</i> dan merupakan pengganti platform <i>Windows Mobile</i> .
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

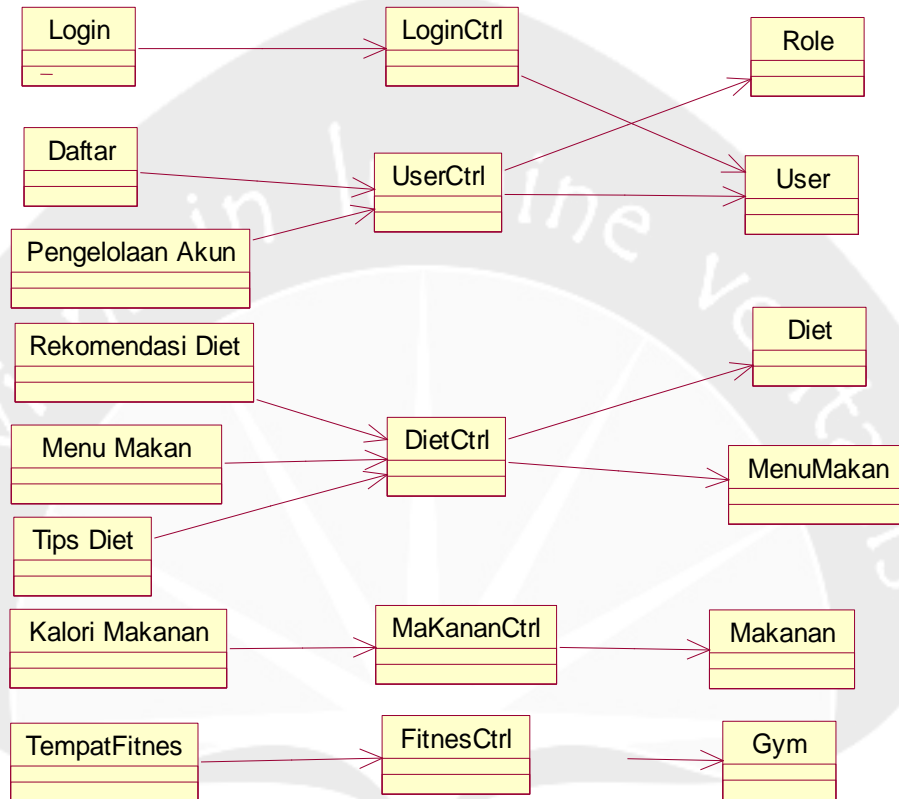
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DIETKU	9/ 62
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sanjaya, Inngar. *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Bethesda Morning Report*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.
2. Gede Lumbang, Februari 2014,
<http://gedelumbang.com/tutorial-ci-integrasiopen-flash-chart-dengan-codeigniter>.
3. Suria, Ozzi. *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak istem Pelayanan Order dan Reservasi Movie Square*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.



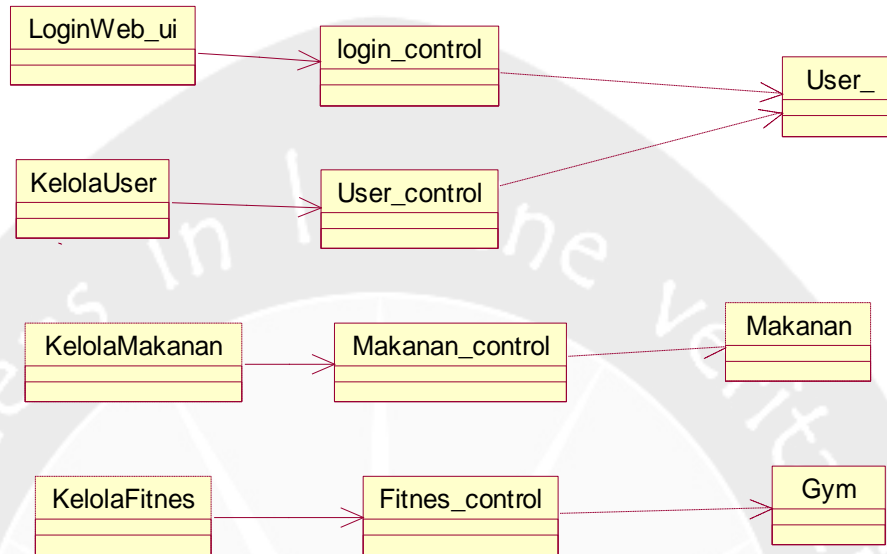
Perancangan Sistem

Perancangan arsitektur Dietku Android



Gambar 1. Perancangan Arsitektur Aplikasi DietKu android

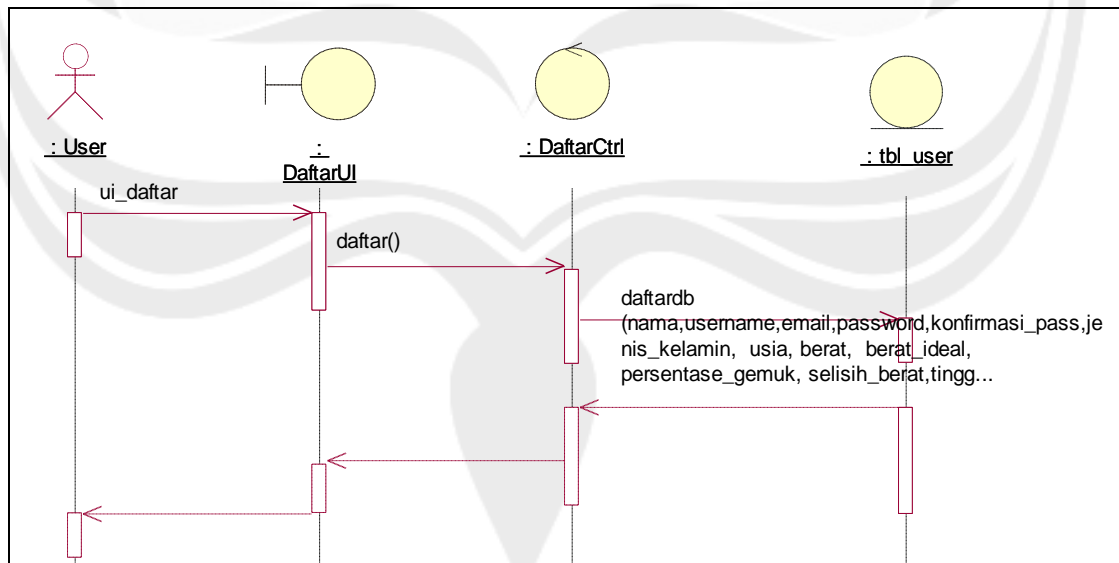
Perancangan arsitektur Dietku Web



Gambar 2. Perancangan Arsitektur Aplikasi DietKu web

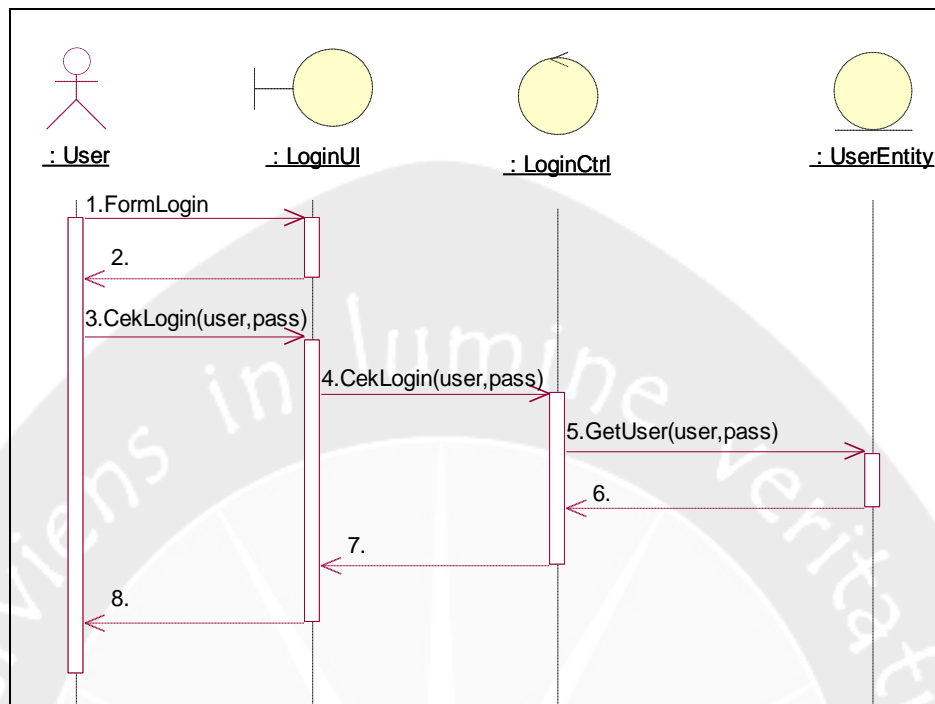
Sequence Diagram Android

2.3.1. Daftar



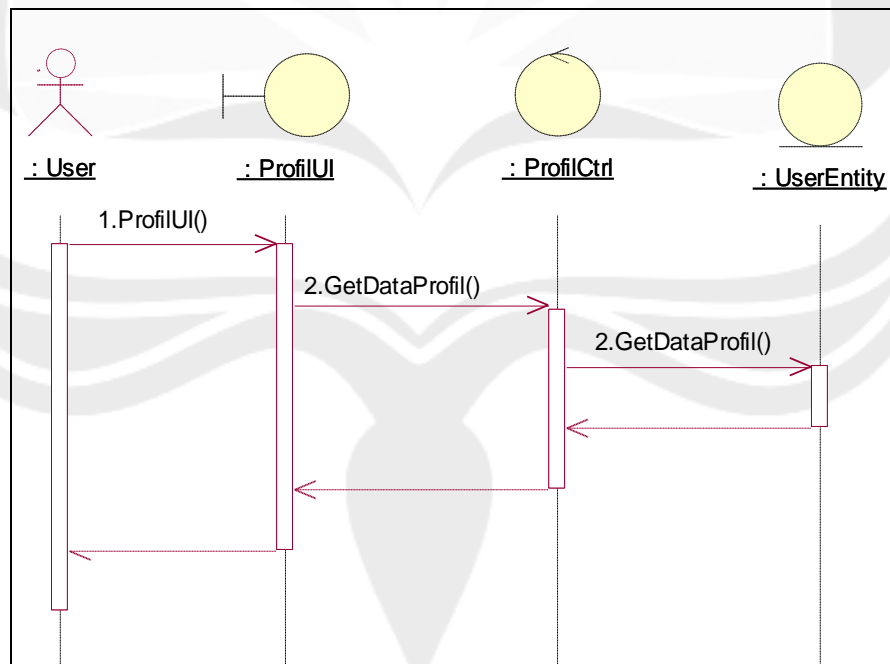
Gambar 3. Sequence Diagram : Daftar

2.3.2. Login



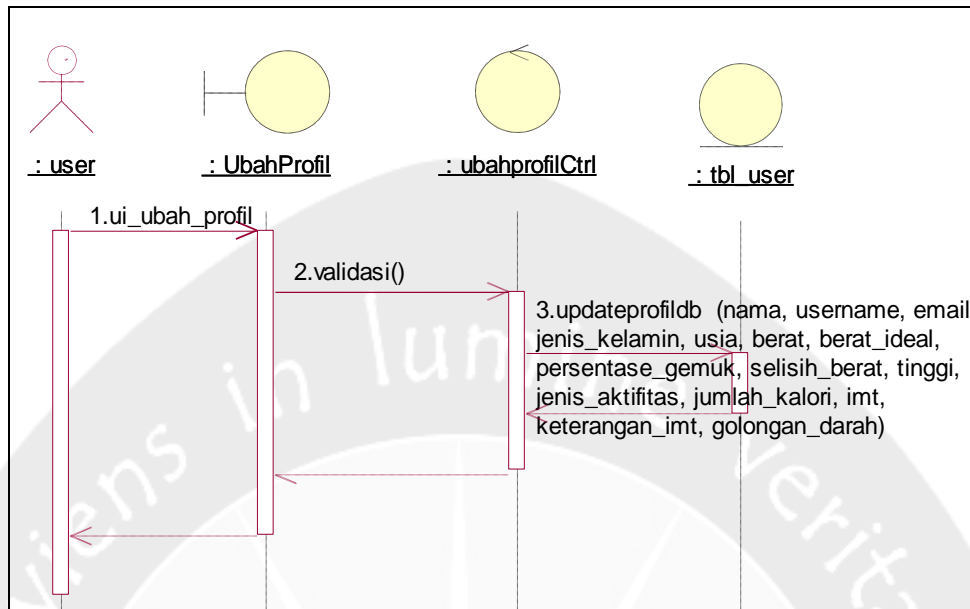
Gambar 4. Sequence Diagram : Login

2.3.3. Profil



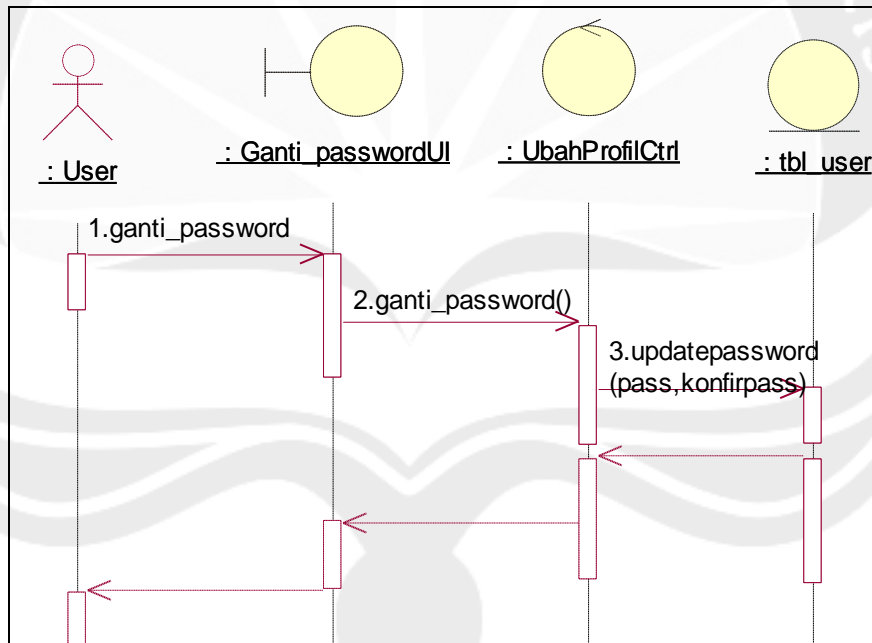
Gambar 5. Sequence Diagram : Profil

2.3.4. Ubah Profil



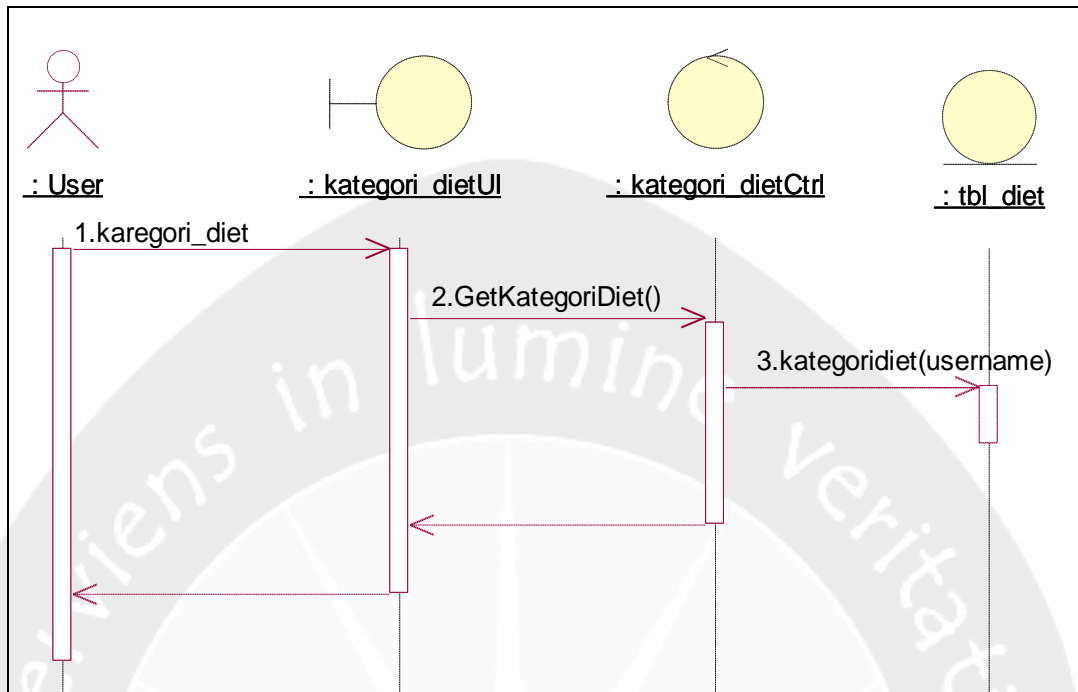
Gambar 6. Sequence Diagram : Ubah Profil

2.3.5. Ubah Password



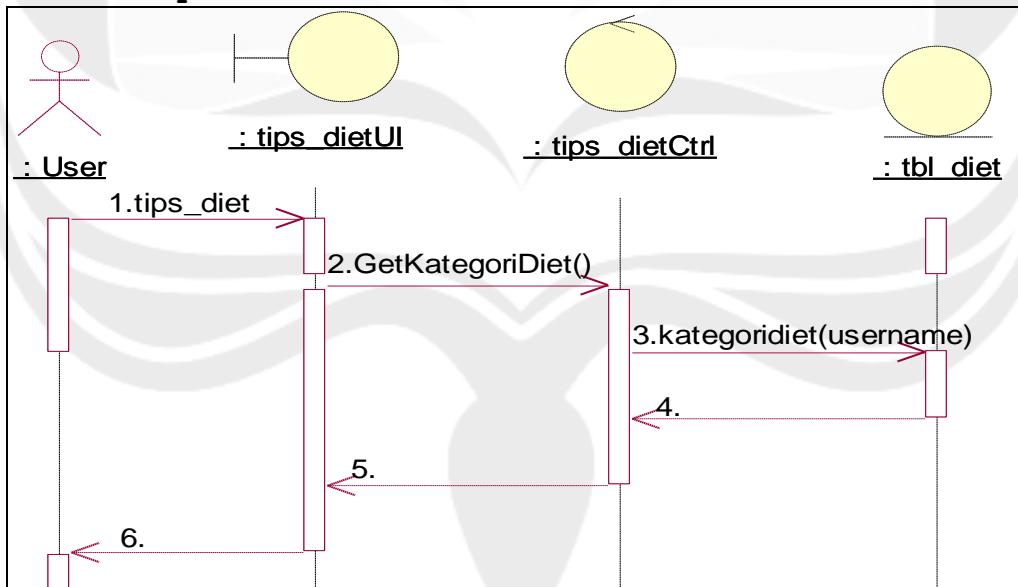
Gambar 7. Sequence Diagram : Ubah Password

2.3.6. Rekomendasi Diet



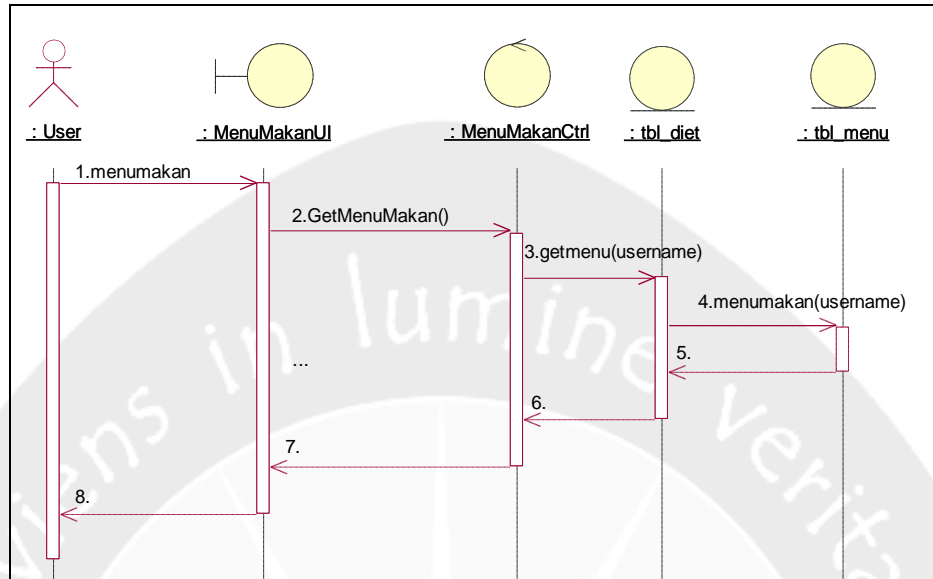
Gambar 8. Sequence Diagram : Rekomendasi Diet

2.3.7. Tips Diet



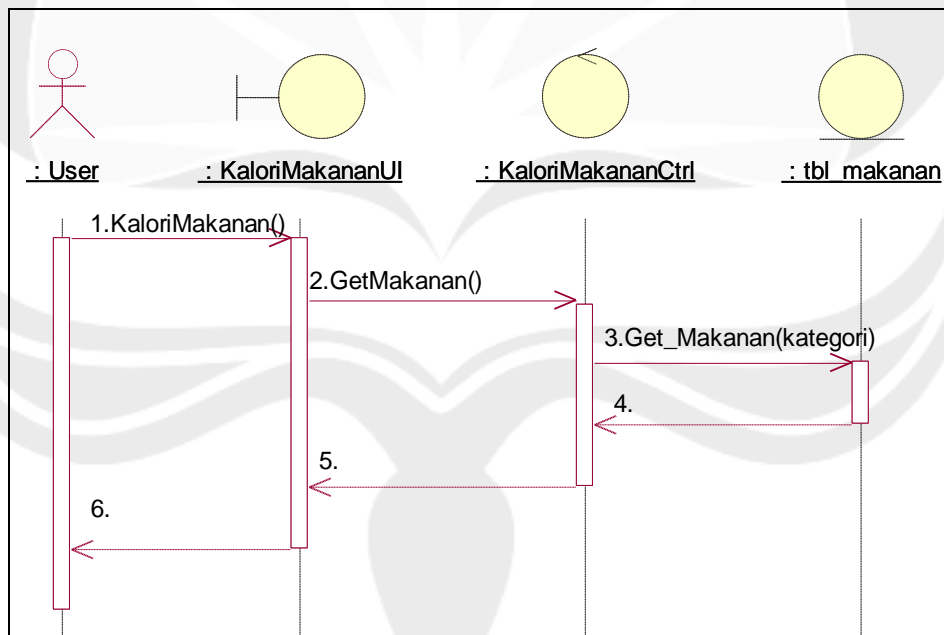
Gambar 9. Sequence Diagram : tips diet

2.3.8. Menu Makan



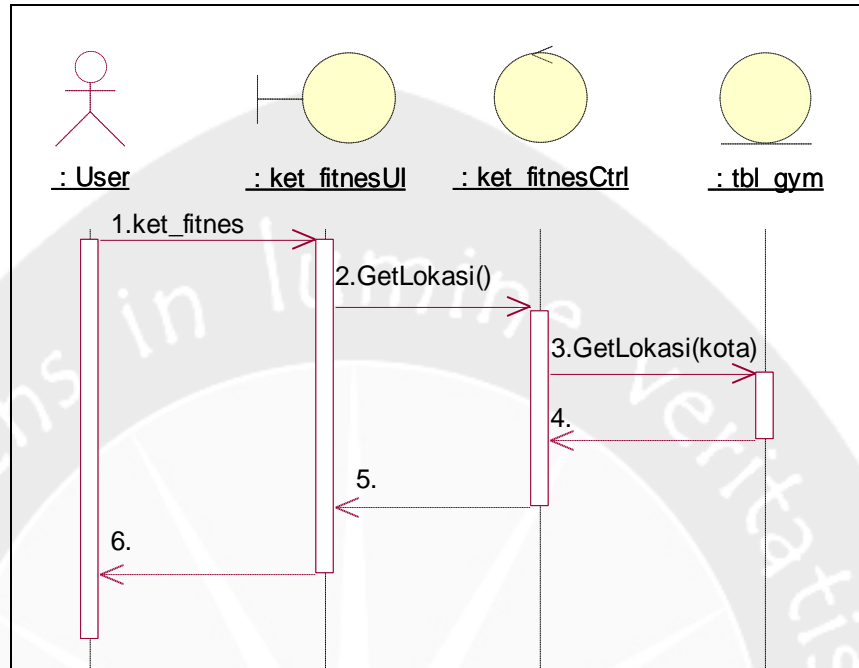
Gambar 10. Sequence Diagram : Menu Makan

2.3.9. Kalori Makanan



Gambar 11. Sequence Diagram : Kalori Makanan

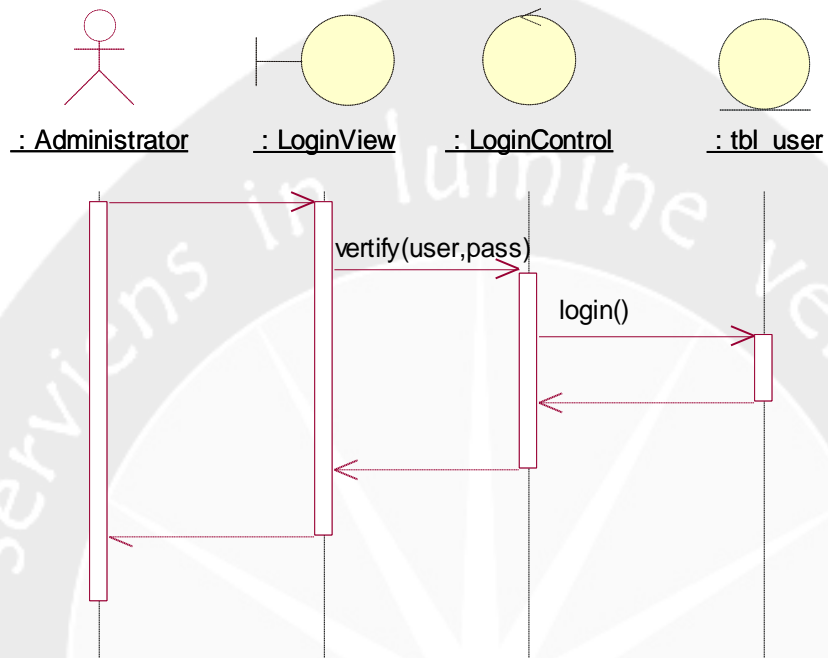
2.3.10. Informasi Gym



Gambar 12. Sequence Diagram : informasi gym

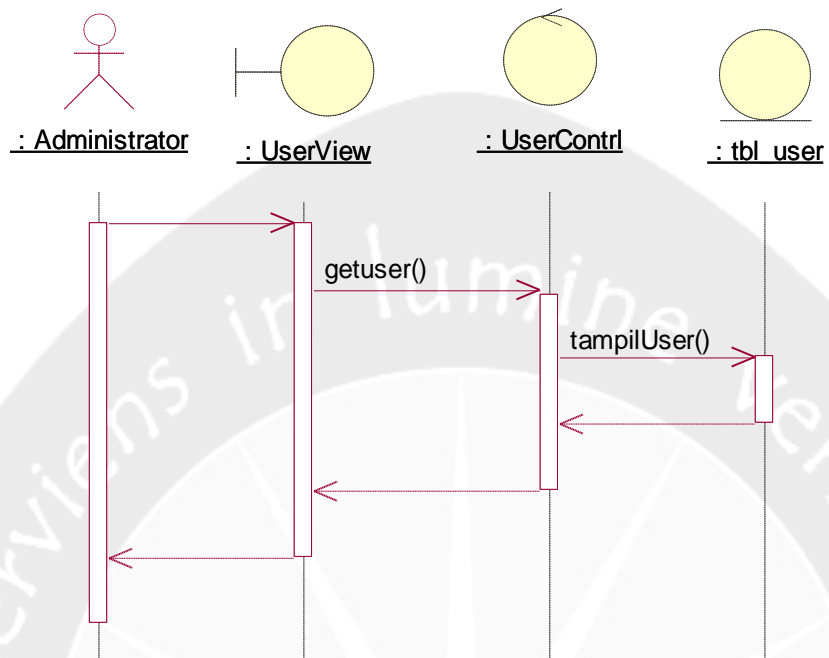
Sequence Diagram Web

2.4.1. Login



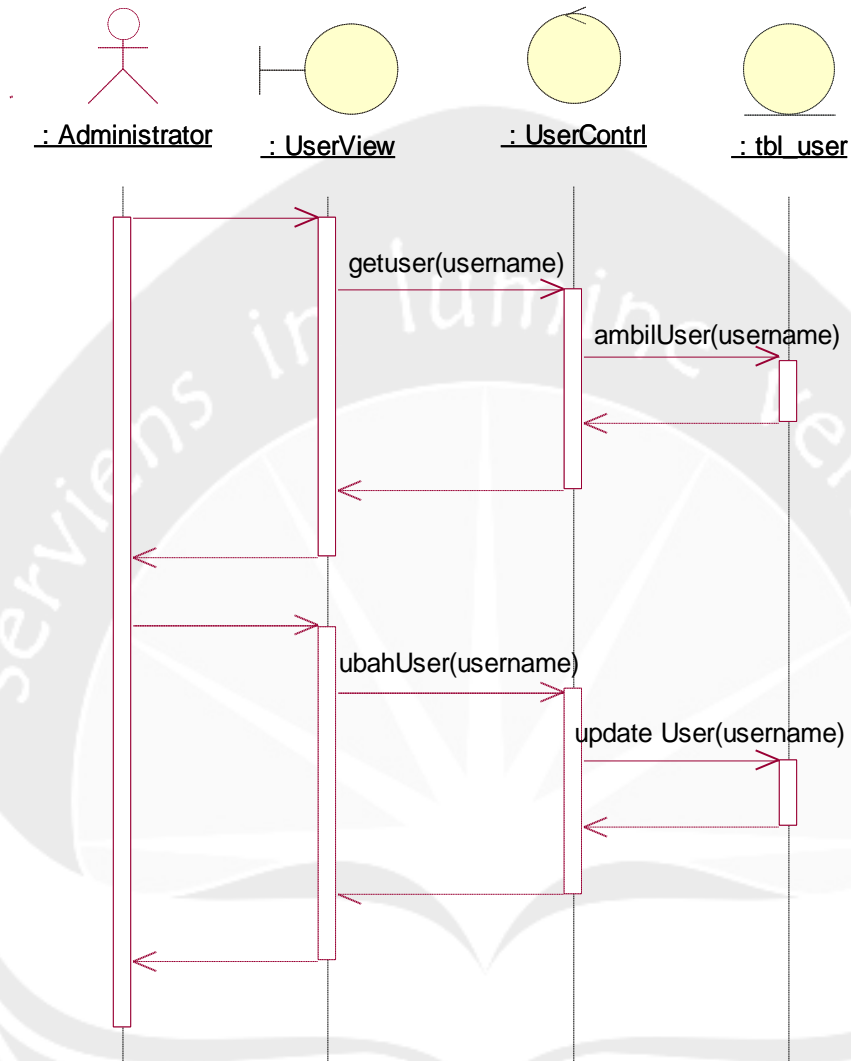
Gambar 13. Sequence Diagram : Login web

2.4.2. Tampil User



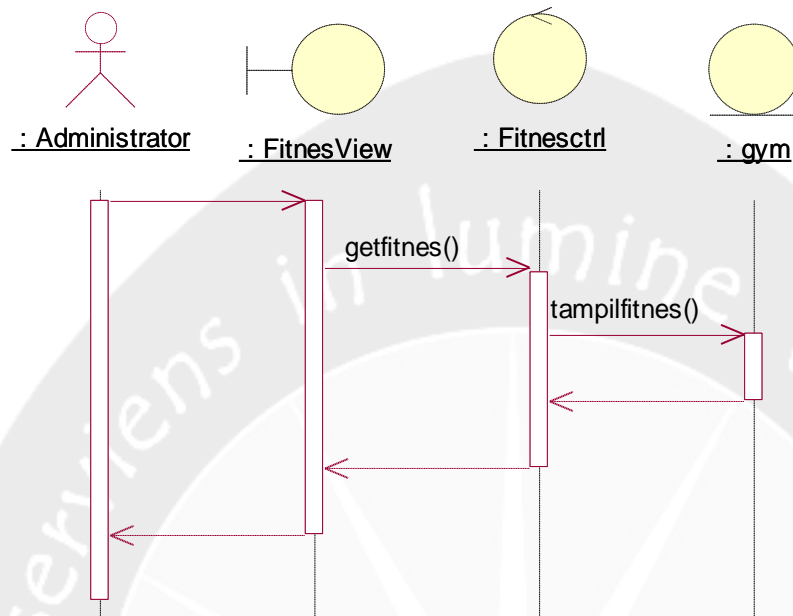
Gambar 14. Sequence Diagram : Tampil User

2.4.3. Edit User



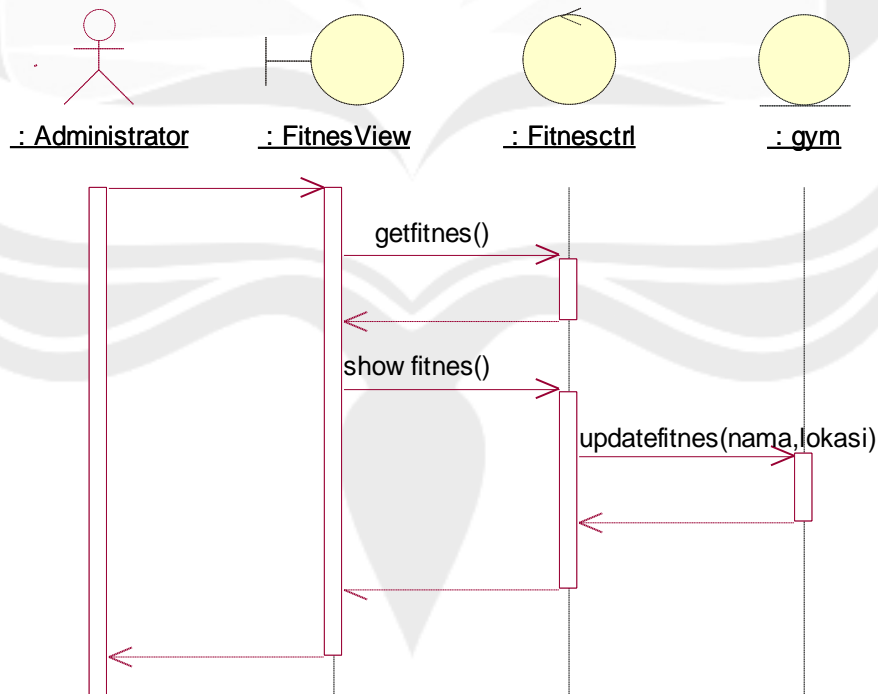
Gambar 15. Sequence Diagram : edit User

2.4.4. Tampil Fitnes



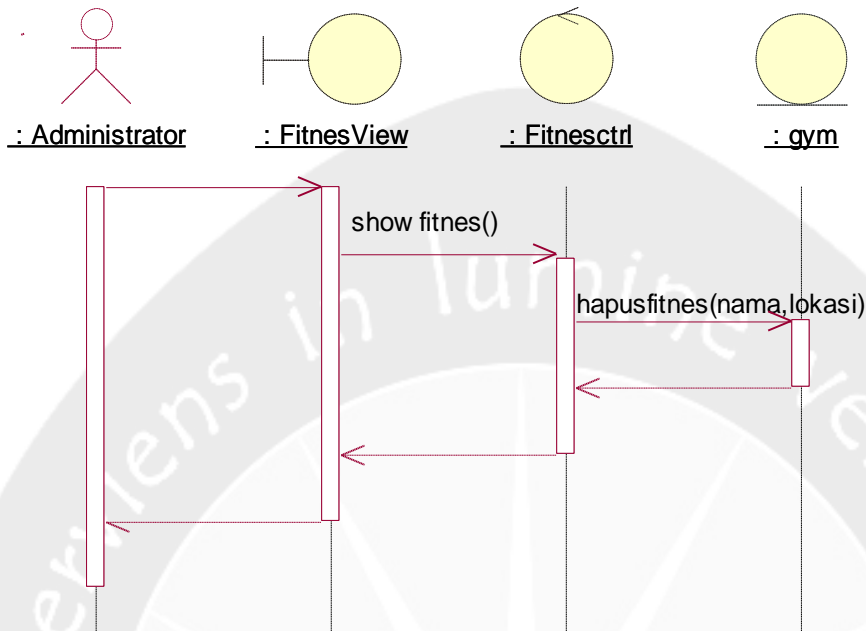
Gambar 16. Sequence Diagram : Tampil fitnes

2.4.5. edit Fitnes



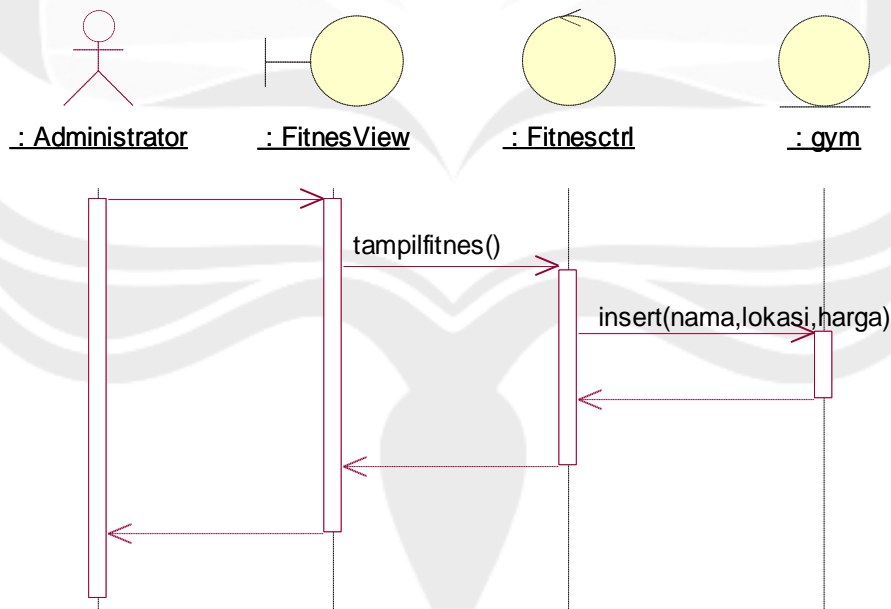
Gambar 17. Sequence Diagram : edit fitnes

2.4.6. hapus fitness



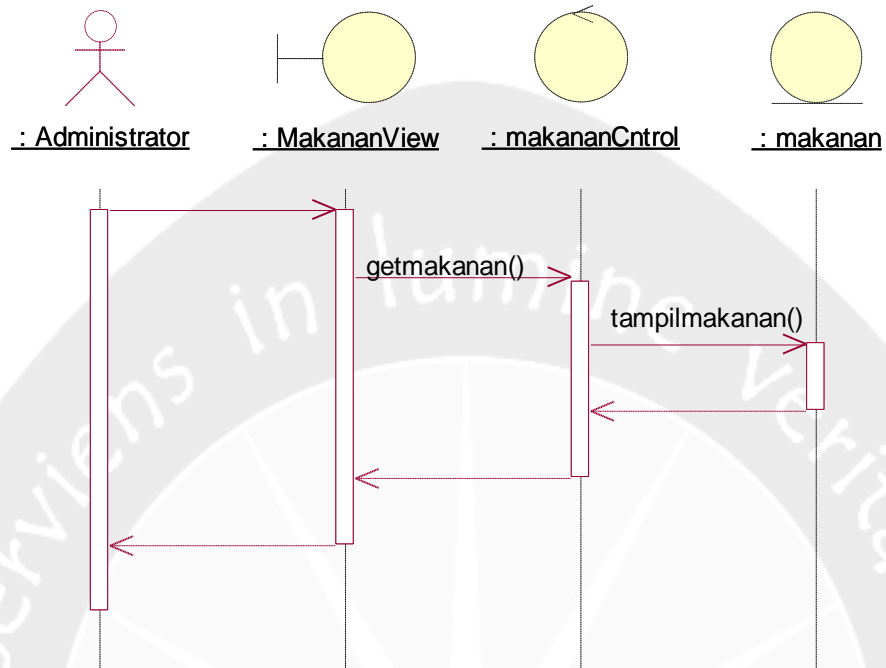
Gambar 18. Sequence Diagram : hapus fitness

2.4.7. tambah fitness



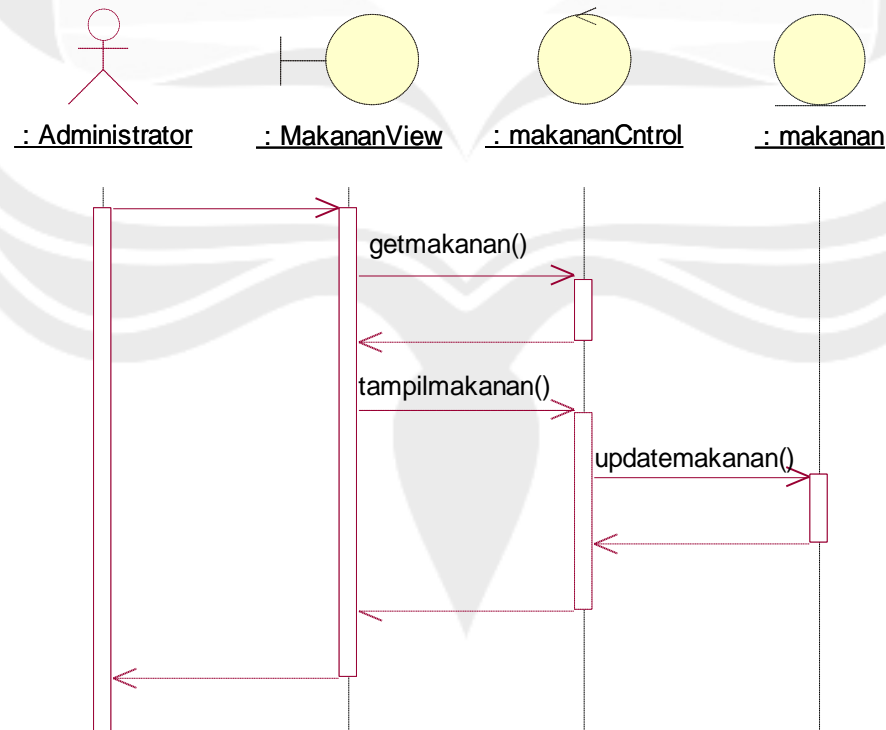
Gambar 19. Sequence Diagram : tambah fitness

2.4.8. Tampil makanan



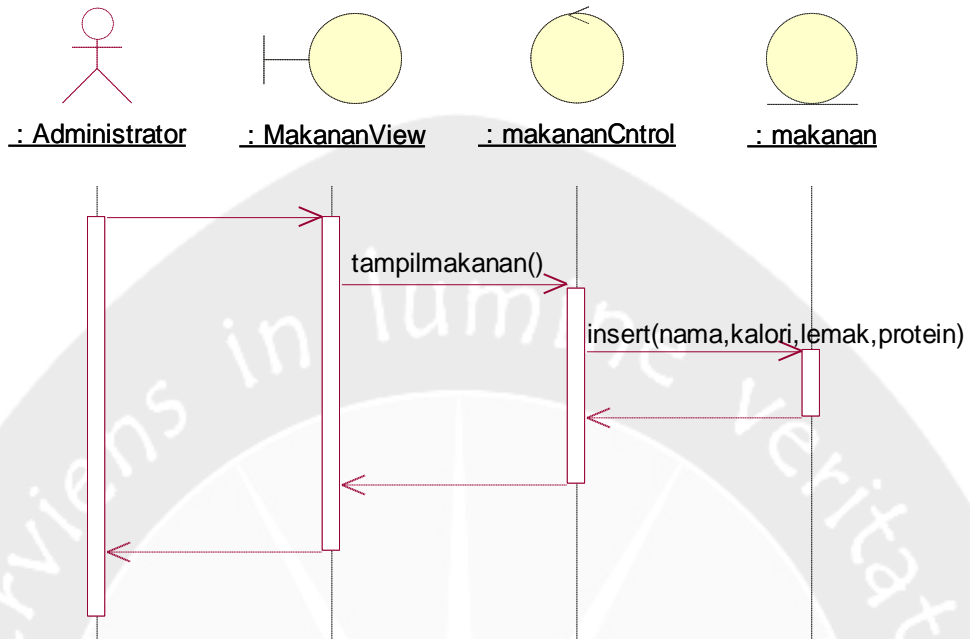
Gambar 20. Sequence Diagram : tampil makanan

2.4.9. Edit Makanan



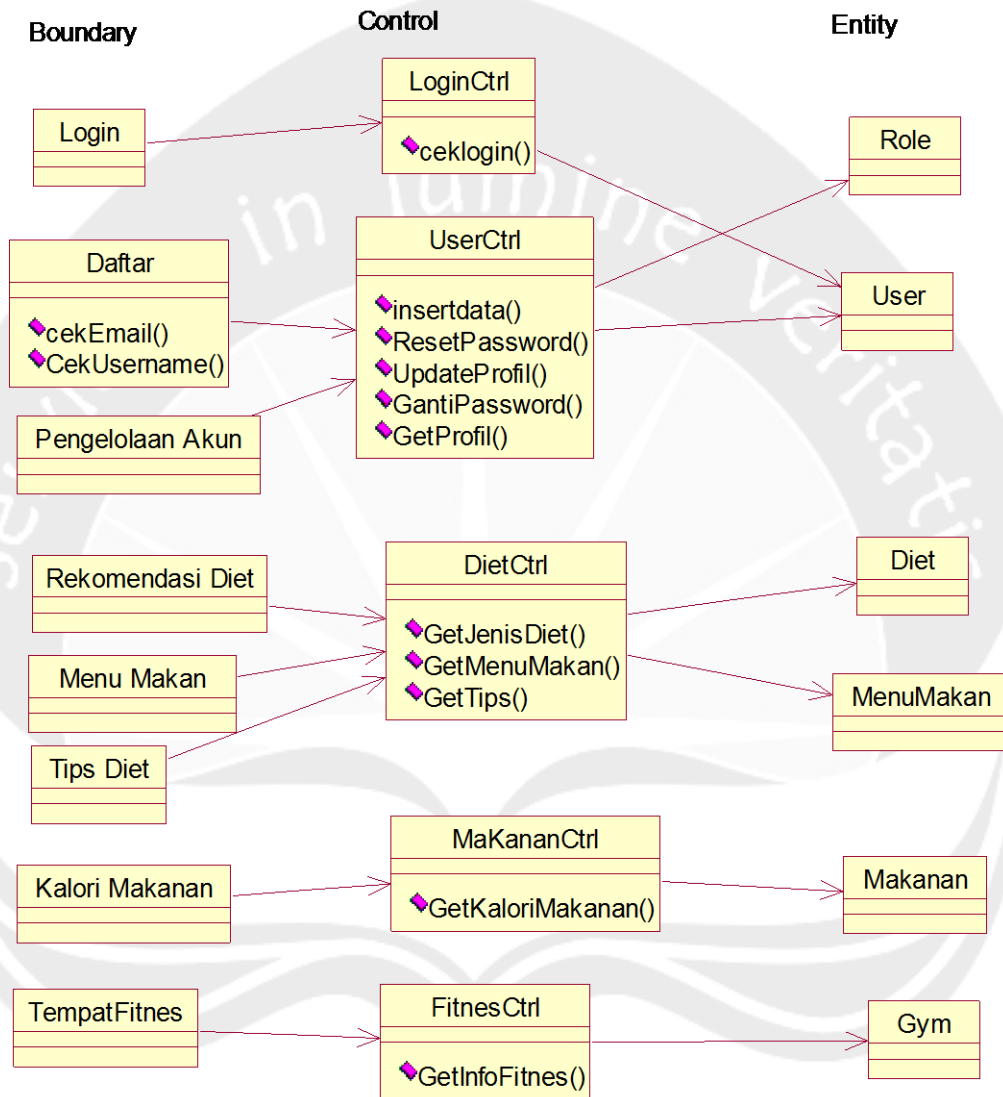
Gambar 21. Sequence Diagram : edit makanan

2.4.10. Tambah makanan

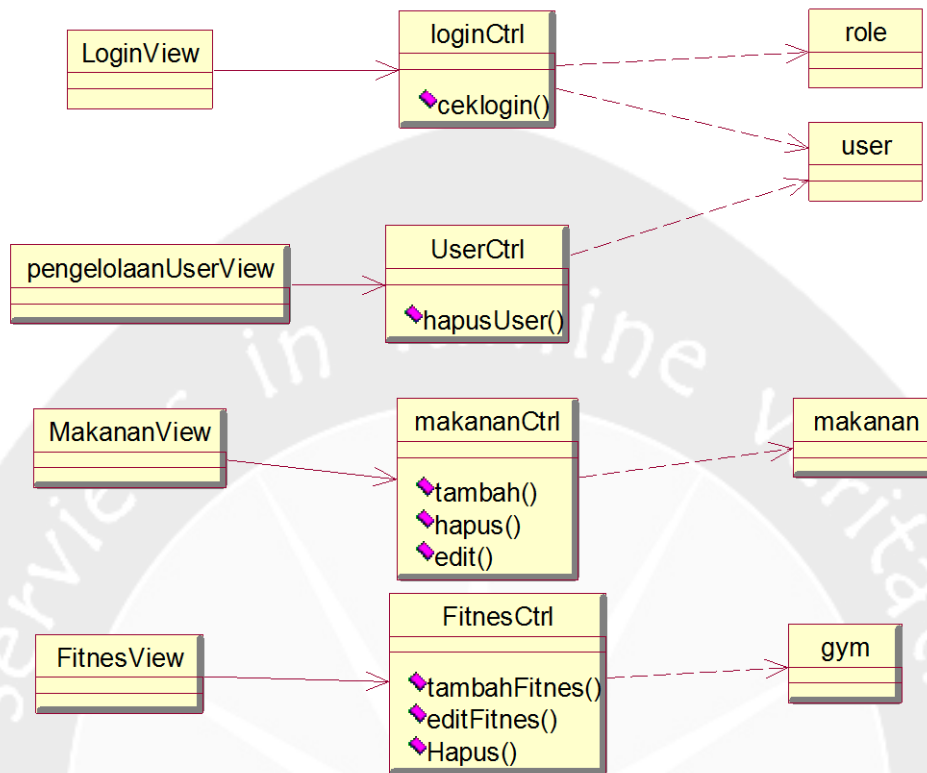


Gambar 22. Sequence Diagram : tambah makanan

2.5. Class Diagram



Gambar 23. Class Diagram Android



Gambar 24. Class diagram WEB

2.3.2. Class Diagram Specific Descriptions Android

2.3.2.1. Specific Design Class ui_login

ui_login	<<boundary>>

2.3.2.2. Specific Design Class ui_daftar

Ui_daftar	<<boundary>>
+ cekusername() Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah username masih tersedia apa tidak.	
+ cekemail() Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah email digunakan apa belum digunakan.	

2.3.2.3. Specific Design Class ui_profil

Ui_profil	<<boundary>>

2.3.2.4. Specific Design Class ui_updateprofil

Ui_updateprofil	<<boundary>>

--

2.3.2.5. Specific Design Class ui_ubahpassword

Ui_ubahpassword	<<boundary>>

2.3.2.6. Specific Design Class ui_kategoridiet

Ui_kategoridiet	<<boundary>>

2.3.2.7. Specific Design Class Menu

Menu	<<boundary>>

2.3.2.8. Specific Design Class tips_diet

tips_diet	<<boundary>>

2.3.2.9. Specific Design Class informasi_gym

informasi_gym	<<boundary>>

2.3.2.10. Specific Design Class kalori_makanan

kalori_makanan	<< boundary >>

2.3.2.11. Specific Design Class LoginControl

LoginControl	<<control>>
+ CekLogin() Operasi ini digunakan untuk mengecek data nama berdasarkan inputan username dan password user.	

2.3.2.12. Specific Design Class UserControl

UserControl	<<control>>
+ InsertData() Operasi ini digunakan untuk memasukkan user baru dan disimpan dalam Basis data.	
+ Daftar() Operasi ini digunakan untuk menambah data pada user.	
+ GetProfil () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data data user yang sebelumnya sudah diinputkan.	
+ UpdateProfil() Operasi ini digunakan untuk memperbaharui profil user mengenai data user	
+ Ubah password()	

Operasi ini digunakan untuk mengganti password user.

2.3.2.13. Specific Design Class DietControl

DietControl	<<control>>
+ getKategoridiet() Operasi ini digunakan untuk mengambil data diet berdasarkan rekomendasi yang di sarankan.	
+ getmenumakan() Operasi ini digunakan untuk mengambil data makanan berdasarkan diet yang dijalani	
+ getTips() Operasi ini digunakan untuk mengambil tips diet berdasarkan diet yang dijalani.	

2.3.2.14. Specific Design Class MakananControl

MakananControl	<<control>>
+ GetMakanan() Operasi ini digunakan untuk mengambil data makanan berdasarkan kategori.	

2.3.2.15. Specific Design Class FitnesControl

FitnesControl	<<control>>
+ GetFitnes() Operasi ini digunakan untuk mengambil semua data	

informasi gym.

2.3.2.16. Specific Design Class UserEntity

UserEntity	<<entity>>
<p>+id_user Atribut digunakan untuk menyimpan data id user.</p> <p>+username Atribut digunakan menyimpan data username dari user.</p> <p>+password Atribut digunakan menyimpan data pasword dari user.</p> <p>+nama Atribut digunakan menyimpan data nama dari user.</p> <p>+jenis_kelamin Atribut digunakan menyimpan data jenis_kelamin dari user.</p> <p>+usia Atribut digunakan menyimpan data usia dari user.</p> <p>+berat_badan Atribut digunakan menyimpan data berat_badan dari user.</p> <p>+tinggi_badan Atribut digunakan menyimpan data tinggi_badan dari user.</p> <p>+jenis_aktifitas Atribut digunakan menyimpan data jenis_aktifitas dari user.</p> <p>+kebutuhan_kalori Atribut digunakan menyimpan data kebutuhan_kalori dari user</p>	

+imt Atribut digunakan menyimpan data indeks masa tubuh +keteranganimt Atribut digunakan untuk menyimpan keterangan indeks masa tubuh

2.3.2.17. Specific Design Class Tbl_menu

Tbl_menu	<<entity>>
+id_diet Atribut digunakan menyimpan data id diet dari diet. +nama_diet Atribut digunakan menyimpan data nama diet dari diet. +informasi_diet Atribut digunakan menyimpan data informasi diet dari diet. +lama_diet Atribut digunakan menyimpan data lama diet dari diet. +menu_pagi Atribut digunakan menyimpan data menu pagi dari diet. +menu_siang Atribut digunakan menyimpan data menu siang dari diet. +menu_malam Atribut digunakan menyimpan data menu malam dari diet. +snack_pertama Atribut digunakan menyimpan data snack pertama dari diet. +snack_kedua	

Atribut digunakan menyimpan data snack kedua dari diet.
 +waktu_makan
 Atribut digunakan menyimpan data waktu makan dari diet.

2.3.2.18. Specific Design Class MakananEntity

Tbl_makanan	<<entity>>
<p>+id_makanan Atribut digunakan menyimpan data id makanan dari makanan.</p> <p>+nama_makanan Atribut digunakan menyimpan data nama makanan dari makanan.</p> <p>+Kalori_makanan Atribut digunakan menyimpan data kalori makanan dari makanan.</p> <p>+Gambar Atribut digunakan menyimpan data gambar dari makanan.</p> <p>+informasi_makanan Atribut digunakan menyimpan data informasi makanan dari makanan.</p>	

2.3.3. Class Diagram Specific Descriptions WEB

2.3.3.1. Specific Design Class loginView

ui_login	<<boundary>>

2.3.3.2. Specific Design Class MakananView

MakananView	<<boundary>>

2.3.3.3. Specific Design Class FitnesView

FitnesView	<<boundary>>

2.3.3.4. Specific Design Class UserView

UserView	<<boundary>>

2.3.3.5. Specific Design Class loginView

ui_login	<<Control>>

--

2.3.3.6. Specific Design Class LoginCtrl

LoginCtrl	<<Control>>
+cekLogin Fungsi ini digunakan untuk mengecek apakah inputan username dan password sudah benar	

2.3.3.7. Specific Design Class FitnesCntrol

FitnesCntrol	<<Control>>
+TambahFitnes Operasi ini digunakan untuk memasukkan data fitness baru +EditFitnes Operasi ini digunakan untuk mengupdate informasi fitness berdasarkan id gym +hapusFitnes Operasi ini digunakan untuk menghapus data fitness berdasarkan id fitness	

2.3.3.8. Specific Design Class MaknanCtrl

MaknanCtrl	<<Control>>
+Tambah Operasi ini digunakan untuk memasukkan data makanan	

baru

+Edit

Operasi ini digunakan untuk mengupdate informasi makanan berdasarkan id makanan

+hapus

Operasi ini digunakan untuk menghapus data makanan berdasarkan id makanan

2.3.3.9. Specific Design Class User

UserEntity	<<entity>>

2.3.3.10. Specific Design Class Role

UserEntity	<<entity>>

2.3.3.11. Specific Design Class Role

Makanan	<<entity>>

2.3.3.12. Specific Design Class Gym

Gym	<<entity>>

Deskripsi Dekomposisi

Dekomposisi Data

2.3.4. Deskripsi Entitas Data Role

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_role	Integer	-	ID dari role, Primary Key
role	Variable Character	50	Nama role

2.3.5. Deskripsi Entitas Data User

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_user	integer	-	id dari user, primary key
nama	character	200	nama user
username	variable character	50	username user
jenis_kelamin	variable character	20	jenis kelamin user
usia	float	20	usia user
berat	float	20	berat user
tinggi	float	20	tinggi user
jenis_aktivitas	variable character	50	tingkat aktivitas user
jumlah_kalori	float	20	jumlah kalori
password	variable character	50	password user
id_role	integer	-	id_role, foreign key
id_diet	integer	-	id_diet,

			foreign key
Jumlah_kalori	float	20	Jumlah kalori
email	varchar	200	Email user
Selisih_berat	float	8	Berat badan - berat ideal
IMT	float	8	Indeks massa tubuh
Keterangan_IMT	Varchar	3000	Keterangan IMT
Presentase_gemuk	float	8	Melihat kegemukan
Golongan_darah	Varchar	5	Golongan darah

2.3.6. Deskripsi Entitas Data diet

Nama	Type	Panjang	Keterangan
id_diet	integer	-	id dari user, primary key
nama_diet	variable character	200	nama user
informasi_diet	variable character	1000	Informasi diet user
Tips_diet	variable character	1000	Berisi tips diet

2.3.7. Deskripsi Entitas Data makanan

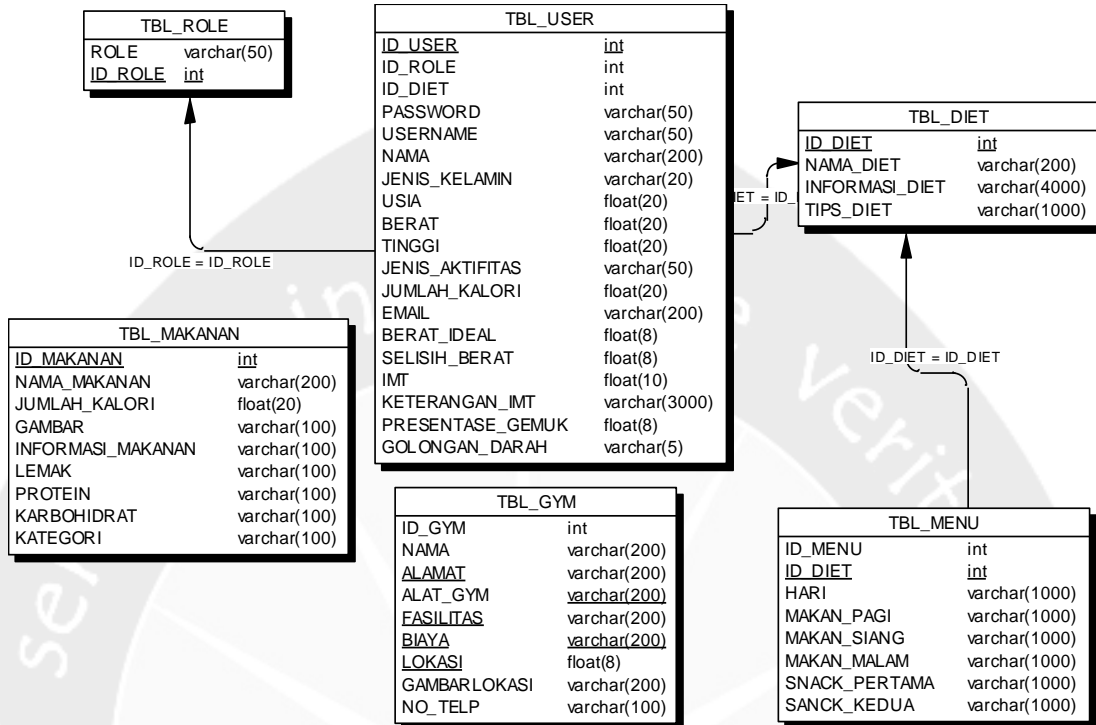
Nama	Type	Panjang	Keterangan
id_makanan	integer	-	id dari makanan, primary key
Nama_makanan	variable character	200	nama makanan
Jumlah_kalori	variable character	50	Jumlah kalori makanan

gambar	variable character	100	Gambar makanan
Informasi makanan	variable character	1000	Informasi makanan
lemak	variable character	100	Kandungan lemak
protein	variable character	100	Kandungan protein
karbohidrat	variable character	100	Kandungan karbohidrat
kategori	variable character	100	Kategori makanan

2.3.8. Deskripsi Entitas Data diet

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_menu	integer		id dari menu, PK
id_diet	integer	-	id dari diet, FK
Makan_pagi	variable character	1000	Menu pagi
Makan_siang	variable character	1000	Menu siang
Makan_pagi	variable character	1000	Menu malam
Snack_pertama	variable character	1000	Snack 1
Snack_kedua	variable character	1000	Sanack 2

Physical Data Model

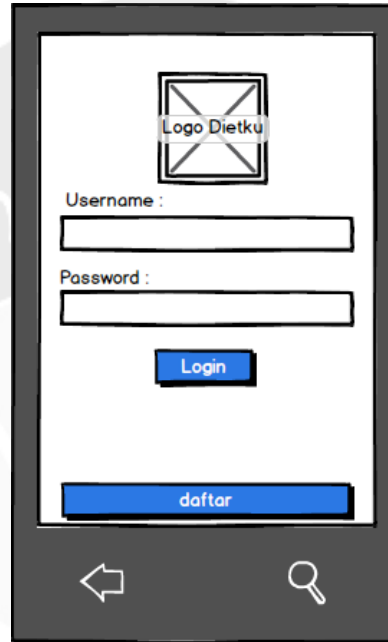


Gambar 25. Physical Data Model

Perancangan Antarmuka

Sketsa UI dan deskripsinya

4.1.1. Login



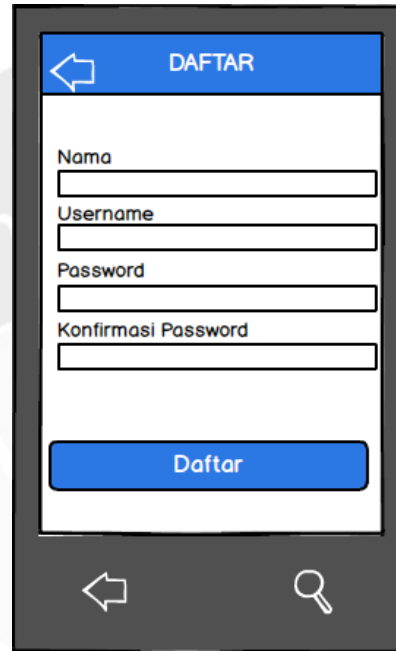
Gambar 26. Rancangan Antarmuka Login

Antarmuka ini digunakan Ketika user akan melakukan login ke sistem untuk dapat berinteraksi dengan sistem melalui aplikasi. Dalam antarmuka ini ditampilkan 2 inputan berupa username dan password, user diminta memasukan username dan password yang telah dimilikinya untuk di cek dalam database, setelah itu user memilih button login agar sistem dapat mengecek inputan yang telah dimasukan user, jika inputan user sesuai dengan yang data user yang tersimpan dalam database maka sistem akan mengarahkan ke halaman berikutnya, jika inputan user salah maka akan tampil pesan yang menampilkan bahwa inputan Username ata password salah. Jika user belum mengisi data inputan untuk login maka akan ditampilkan pesan bahwa data masih kosong. Jika user belum terdaftar

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DIETKU	41/ 62
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		

user dapat memilih link Daftar Disini untuk mendaftarkan dirinya sebagai user dalam aplikasi ini.

4.1.2. Daftar

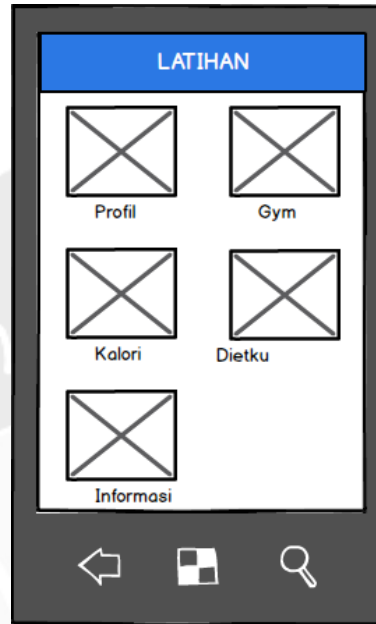


Gambar 27. Rancangan Antarmuka Edit Password

Antarmuka ini digunakan Ketika user akan mendaftarkan dirinya sebagai user dalam aplikasi ini. Dalam antarmuka ini terdapat data data inputan berupa nama, username, password dan konfirmasi password. Data tersebut akan disimpan dalam database yang selanjutnya akan digunakan user untuk melakukan login ke dalam aplikasi. Jika user sudah selesai mengisi data tersebut maka user dapat memilih button daftar untuk memasukan datanya ke dalam databse. Jika data inputan masih kosong maka akan ditampilkan bahwa data inputan masih kosong. Jika data inputan password berbeda dengan data inputan konfirmasi password maka akan ditampilkan data inputan password harus sama.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – DIETKU	42/ 62
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		

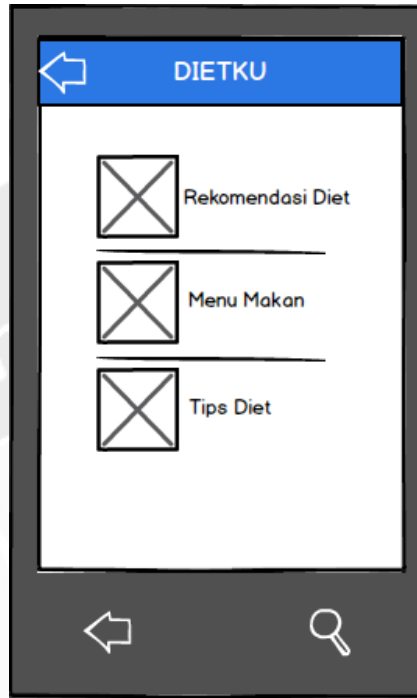
4.1.3. Menu Utama



Gambar 28. Rancangan Antarmuka Menu Utama

Antarmuka ini digunakan Ketika user sudah melakukan login. Maka sistem akan mengarahkan user ke halaman selanjutnya yaitu halaman menu. Dalam antarmuka halaman menu terdapat sebuah text yang menampilkan bahwa nama user dan level yang login. Antarmuka menu tersebut juga terdapat hubtile, hubtile adalah sebuah icon yang menyerupai button yang dapat digunakan user untuk menu navigasinya ke halaman halaman yang dituju. Terdapat 5 hubtile antara lain DietKu, menu yang digunakan untuk melihat jenis diet. Gym menu yang menunjukkan cara berolah raga dan tempat-tempat gym. Menu kalori diperuntukkan menghitung jumlah kalori yang diperlukan tubuh dan melihat kalori makanan. Tentang aplikasi berisi informasi tentang aplikasi dan yan terahir adalah keluar yaitu menu yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.

4.1.4. Pilih Dietku



Gambar 29. Rancangan Antarmuka Pilih Kategori

Antarmuka ini digunakan Ketika user telah memilih menu DietKu di dalam menu yang ada dalam halaman menu. Dalam antarmuka ini terdapat pilihan sub menu lagi yaitu profil, jenis diet, menu makan, dan tops diet. User cukup memilihnya dengan menyentuh menu yang dipilihnya.

4.1.5. Menu Profil

PROFIL

Nama

Jenis Kelamin

Usia Tahun

Berat Badan kg

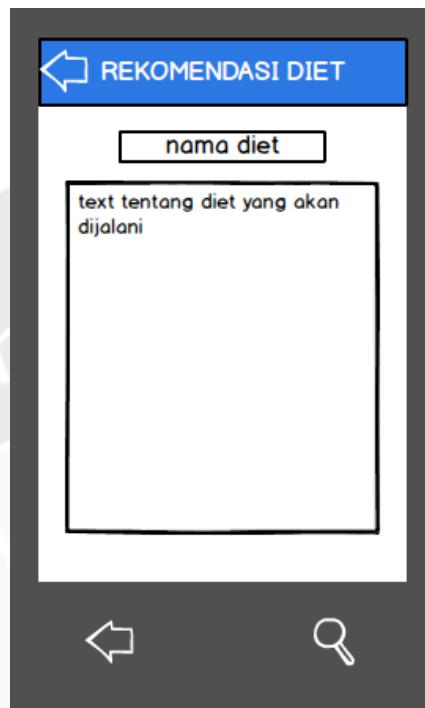
Tinggi Badan cm

Ubah

Gambar 30. Rancangan Antarmuka Profil

Antarmuka ini digunakan untuk melihat profil user, data-data user akan di tampilkan pada ui ini. Sedangkan jika user ingin memperbaharui datanya maka tinggal pilih menu ubah, misalkan user ingin merubah berat badan, pertama-tama user memilih ubah dan mengganti berat badannya, setelah selai user memilih button simpan maka data akan terupdate.

4.1.6. Menu Rekomendasi Diet



Gambar 31. Rancangan Antarmuka Rekomendasi Diet

Antarmuka ini digunakan untuk mengetahui jenis diet yang akan di jalani oleh user. Pada ui ini akan berisi keterangan diet, fase-fase diet, dan informasi lainnya.

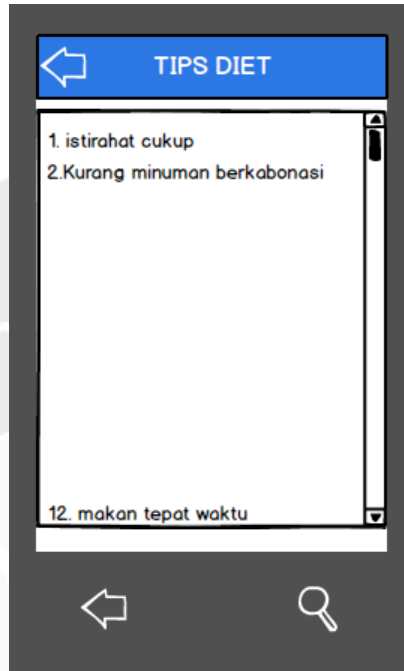
4.1.7. Menu Makan



Gambar 32. Rancangan Antarmuka menu Makan

Antarmuka ini digunakan untuk mengetahui menu makan yang disarankan oleh aplikasi kepada user berdasarkan jenis diet yang dijalani. Menu ini bisa diganti menurut harinya dengan memilih navigasi next.

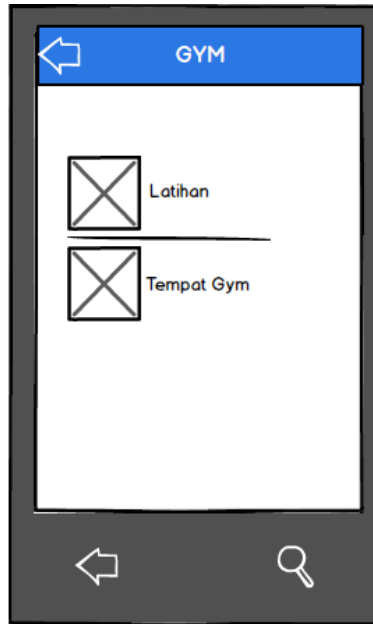
4.1.8. Menu Tips Diet



Gambar 33. Rancangan Antarmuka menu tips diet

Antarmuka ini memberikan tips-tips menjalani sebuah diet agar diet itu dapat berhasil. Tips-tips ini sangatlah penting, kadang hal kecil dapat menggagalkan diet anda. Misalnya tidur tidak boleh lebih dari jam 11 malam.

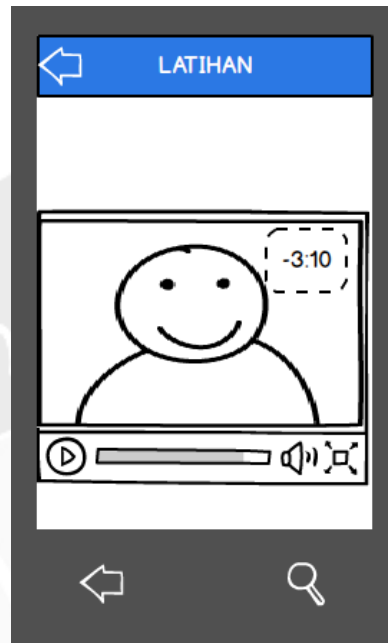
4.1.9. Menu Olahraga



Gambar 34. Rancangan Antarmuka menu Gym

Antarmuka ini digunakan Ketika user telah memilih menu Gym di dalam menu yang ada dalam halaman menu. Dalam antarmuka ini terdapat pilihan sub menu lagi yaitu latihan dan tempat gym. User cukup memilihnya dengan menyentuh menu yang dipilihnya.

4.1.10. Menu latihan



Gambar 35. Rancangan Antarmuka menu latihan

Antarmuka ini digunakan Ketika user telah memilih menu latihan. Pada menu ini user akan melihat sebuah animasi gerak tubuh yaitu sebagai latihan gerak untuk membakar kalori yang dimana akan ada timer sebagai penanda gerakan.

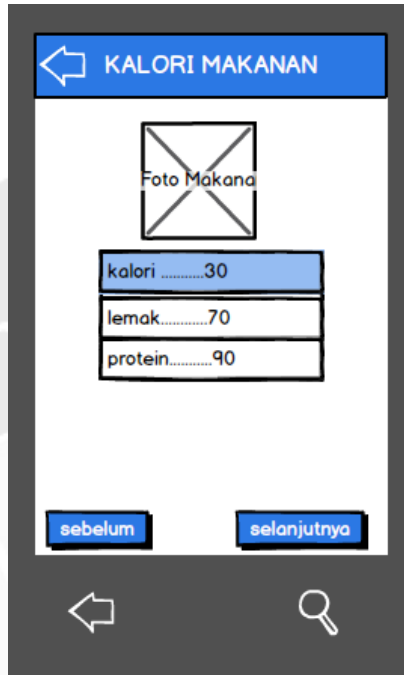
4.1.11. Menu informasi gym



Gambar 36. Rancangan Antarmuka Tempat gym

Antarmuka ini digunakan ketika user telah memilih menu informasi gym. Pada menu ini user akan mendapat informasi mengenai tempat gym yang termasuk harga, alamat, alat latihan, instruktur.

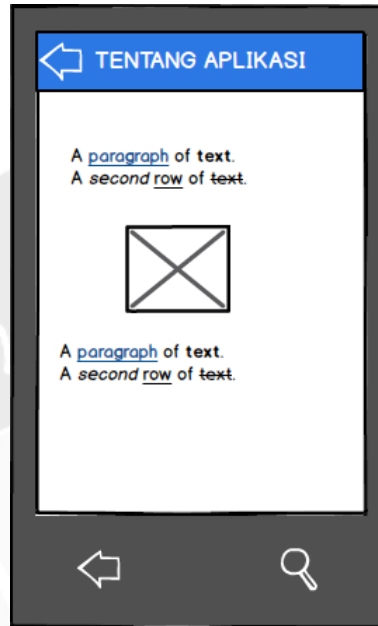
4.1.12. Menu Kalori Makanan



Gambar 37. Rancangan Antarmuka Kalori Makanan

Antarmuka ini akan menampilkan nama makanan beserta jumlah kalori pada makanan tersebut, jadi user bisa mengetahui batasan makanan yang harus di konsumsi untuk memenuhi asupan kalori dalam tubuh. Terdapat foto makanan dan keterangan jumlah nutrisi dibawahnya seperti lemak,protein dan kalori.Tombol selanjutnya digunakan untuk melihat tempat berikutnya, begitu juga untuk tombol sebelum.

4.1.13. Tentang Aplikasi

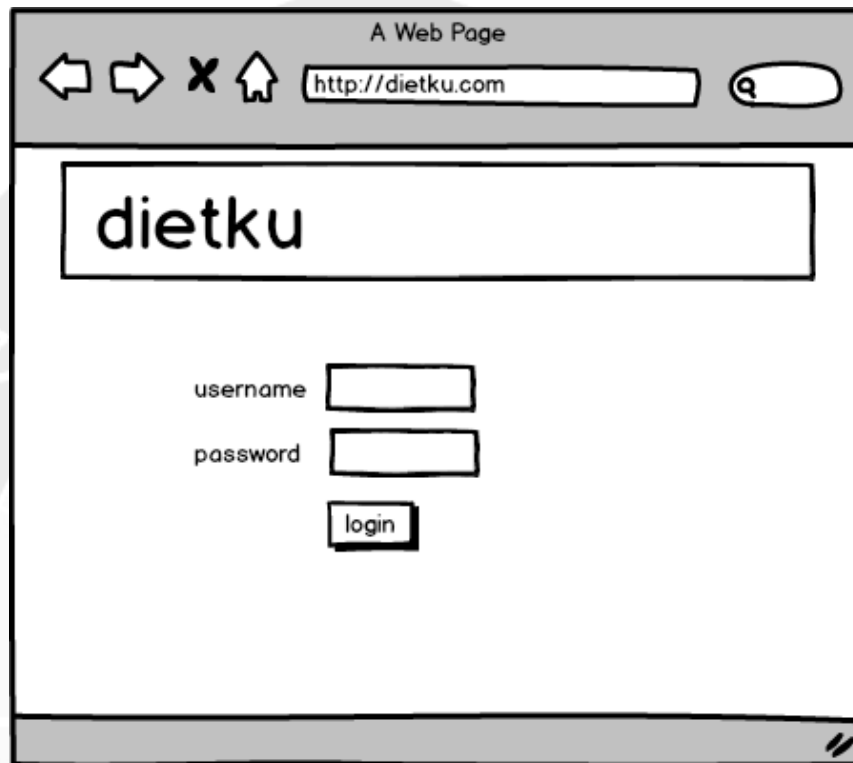


Gambar 38. Rancangan Antarmuka Tentang Aplikasi

Antarmuka ini berisi mengenai informasi aplikasi dietku. Selain informasi aplikasi dietku, juga memuat informasi tentang pengembang aplikasi dietku.

Sketsa UI web dan deskripsinya

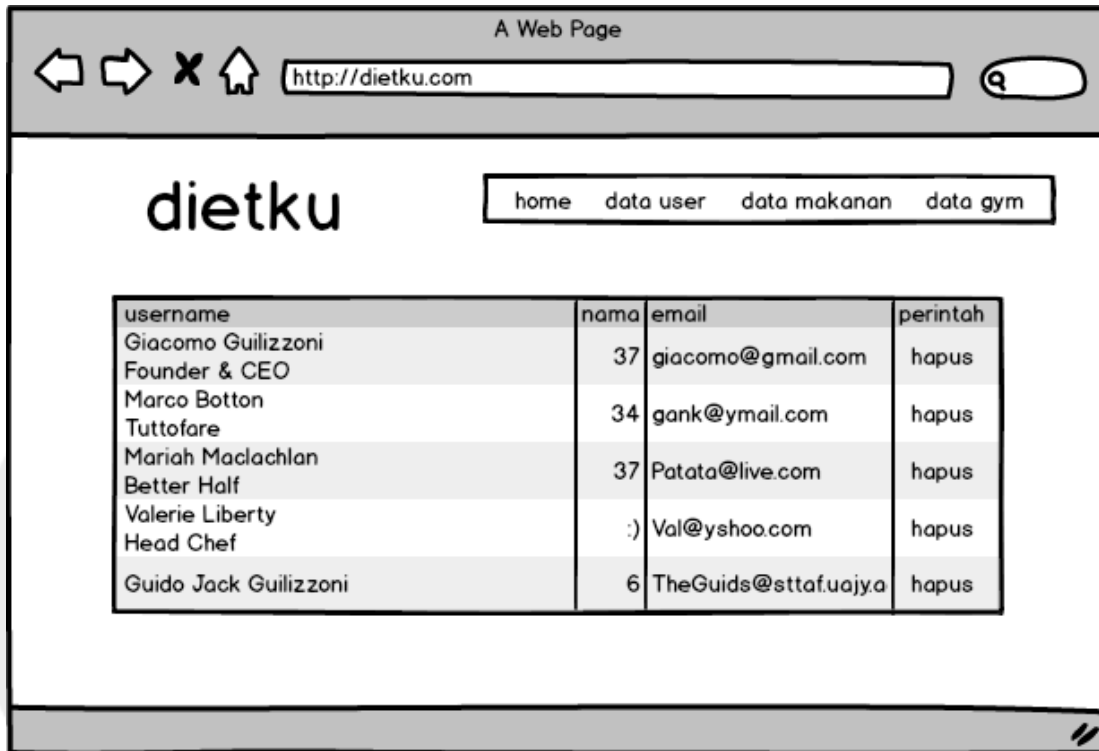
4.2.1. Login web



Gambar 39. Rancangan Antarmuka login web

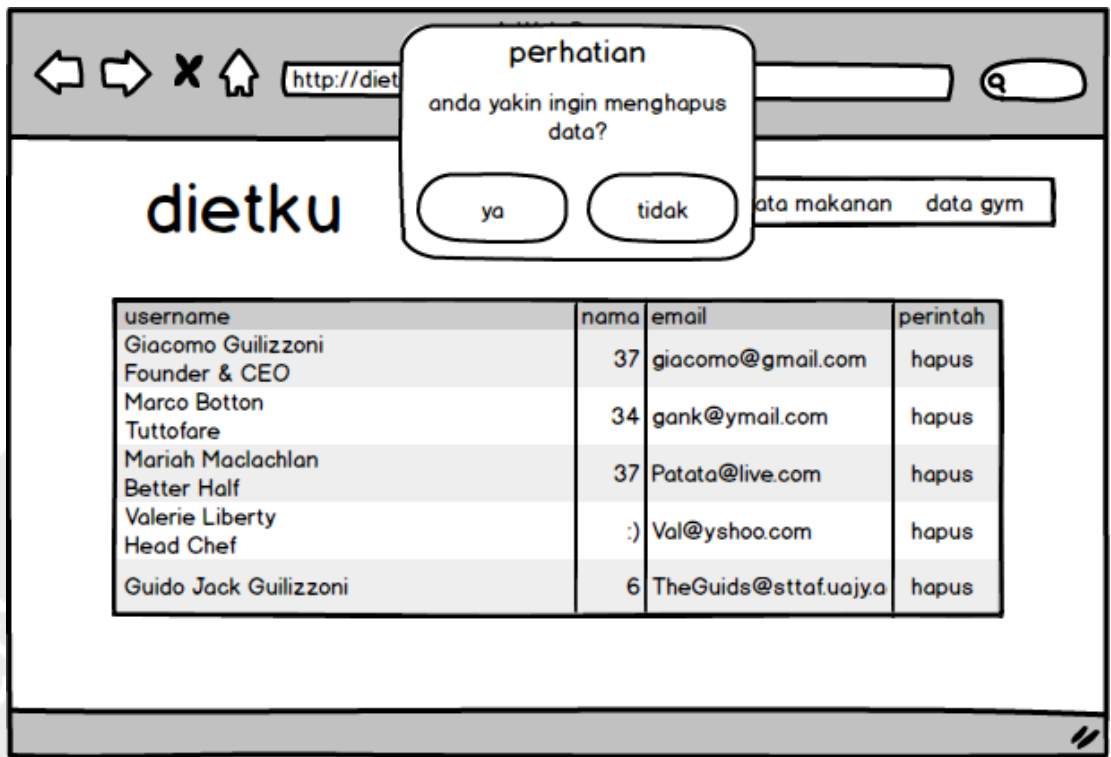
Antarmuka ini digunakan untuk memasukkan username dan password agar admin dapat masuk ke dalam sistem. admin memasukkan username dan password setelah itu menekan tombol 'Login'. Apabila username dan password valid, maka user akan masuk ke halaman utama sistem namun jika username tidak ada atau password salah maka akan mengeluarkan notifikasi password salah atau username salah.

4.2.2. Tampil data user



Gambar 40. Rancangan Antarmuka tampil data user

Antarmuka pada gambar 40 digunakan untuk menampilkan data user yang ada pada database dietku. Pada antarmuka ini admin tidak bisa mengedit user karena data sudah dikalkulasi oleh sistem jadi tidak memerlukan edit. Admin hanya bisa menghapus user dengan memilih perintah hapus. Setelah klik hapus maka akan ada notifikasi seperti gambar 41.



Gambar 41. Rancangan Antarmuka hapus data user

4.2.3. Insert data makanan

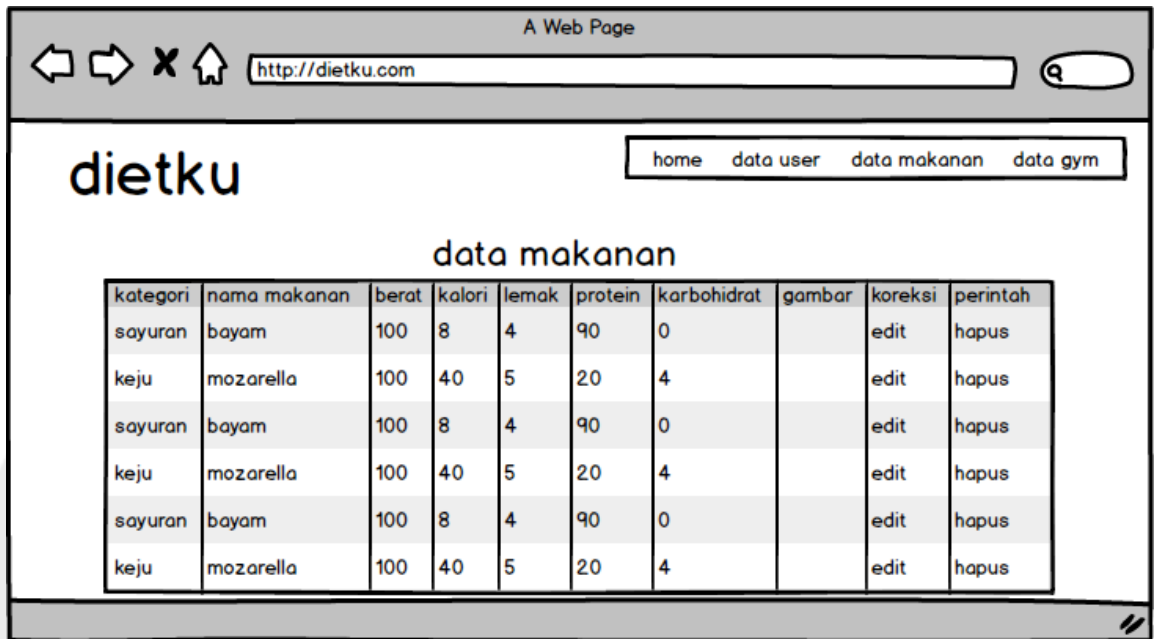
The image shows a web browser window titled "A Web Page" with the address bar containing "http://dietku.com". The page content includes a navigation menu with "home", "data user", "data makanan", and "data gym". The main form area is titled "dietku" and contains the following fields and controls:

- kategori**: A dropdown menu with "sayuran" selected.
- nama**: A text input field.
- berat**: A text input field.
- kalori**: A text input field.
- lemak**: A text input field.
- protein**: A text input field.
- gambar**: A "browse" button.
- A "Simpan" button is located below the form fields.

Gambar 42. Rancangan Antarmuka hapus data user

Saat admin memilih insert makanan, makan antarmuka yang tampil seperti gambar 42. Antarmuka ini digunakan untuk menambah makanan dalam database. Admin diminta memasukkan kategori makanan hingga gambar, bila mana ada data yang tidak terisi maka system akan memvalidasi dan menampilkan peringatan 'lengkapi data'.

4.2.4. Tampil data makanan



Gambar 43. Rancangan Antarmuka tampil data makanan

Antarmuka pada gambar 43 digunakan menampilkan data makanan yang sudah ada dalam database. Admin dapat menghapus ataupun mengedit data makanan yang ada dalam table dengan cara klik perintah hapus atau edit. Jika klik hapus maka akan keluar notifikasi seperti menghapus user yang ditunjukkan gambar 41.

4.2.5. Edit makanan

A Web Page

http://dietku.com

dietku home data user data makanan data gym

kategori sayuran ▼

nama bayam

berat 100gr

kalori 10

lemak 0

protein 30

gambar browse

Simpan

Gambar 44. Rancangan Antarmuka edit makanan

Pada saat admin memilih edit makan akan masuk pada antarmuka edit makanan. data diambil berdasarkan id makanan, lalu ditampilkan dimasing-masing textbox. Setelah selesai edit, klik simpan maka data makanan sudah terbaru sesuai yang diinputkan.

4.2.6. Insert data fites

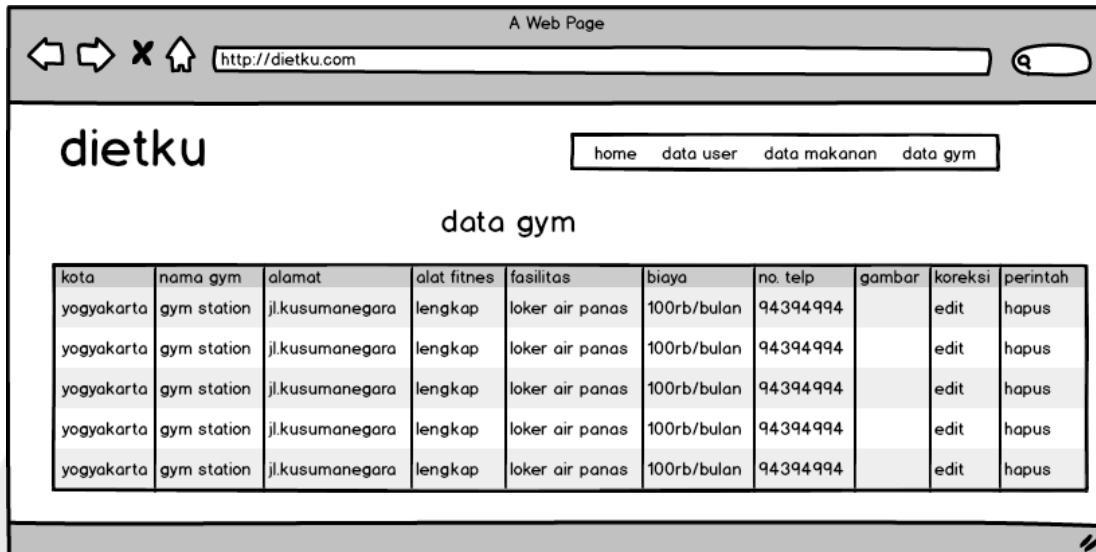
The image shows a web browser window titled "A Web Page" with the address bar containing "http://dietku.com". The page content includes a navigation menu with "home", "data user", "data makanan", and "data gym". The main form is titled "dietku" and contains the following fields and controls:

- kota: dropdown menu with "yogyakarta" selected
- nama gym: text input field
- alamat: text input field
- alat gyn: text input field
- fasilitas: text input field
- biaya: text input field
- no telp: text input field
- gambar: text input field with a "browse" button next to it
- Simpan: submit button

Gambar 45. Rancangan Antarmuka insert fitnes

Saat admin memilih insert fitnes, makan antarmuka yang tampil seperti gambar 44. Antarmuka ini digunakan untuk menambah fines dalam database. Admin diminta memasukkan kota hingga gambar, bila mana ada data yang tidak terisi maka system akan memvalidasi dan menampilkan peringatan 'lengkapi data'.

4.2.7. Tampil data fitnes



Gambar 46. Rancangan Antarmuka tampil data fitnes

Antarmuka pada gambar 46 digunakan menampilkan data fitnes yang sudah ada dalam database. Admin dapat menghapus ataupun mengedit data fitnes yang ada dalam table dengan cara klik perintah hapus atau edit. Jika klik hapus maka akan keluar notifikasi seperti menghapus user yang ditunjukkan gambar 41.

4.2.8. Edit fitnes

A Web Page

http://dietku.com

dietku

home data user data makanan data gym

kota yogyakarta ▼

nama gym max gym

alamat yogyakarta

alat gyn lengkap

fasilitas loker, sauna

biaya 100/bulan

no telp 567822

gambar browse

Simpan

Gambar 47. Rancangan Antarmuka edit fitness

Pada saat admin memilih edit fitnes akan masuk pada antarmuka edit fitnes. Data diambil berdasarkan id fitnes, lalu ditampilkan dimasing-masing textbox. Setelah selesai edit, klik simpan maka data fitnes sudah terbaru sesuai yang diinputkan.