

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
MOTTO	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABLE	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 <i>Stat Of The Art</i>	5
1.7 Kerangka Pemikiran.....	7
1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kalori Tubuh.....	10
2.2 Perhitungan Kalori	12
2.3 Menentukan Kebutuhan Gizi dalam keadaan Sehat.....	13
2.4 Logika Fuzzy	15
2.4.1 Himpunan Fuzzy	17
2.4.2 Fungsi Keanggotaan	20
2.4.3 Representasi Linear	20
2.5 FIS (<i>Fuzzy Inference System</i>).....	22
2.6 Metode Inferensi Fuzzy Tsukamoto	23
2.7 Definisi Aplikasi	23
2.7.1 Aplikasi Mobile.....	23

2.7.2 Karakteristik Mobile.....	24
2.8 RUP (<i>Rational Unified Process</i>).....	24
2.9 Android Operating Sistem	25
2.9.1 Fitur-fitur Android.....	27
2.9.2 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	27
2.9.3 ADT (<i>Android Development Tools</i>)	28
2.9.4 Arsitektur Android	28
2.10 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	29
2.10.1 <i>Use Case Diagram</i>	30
2.10.2 <i>Activity Diagram</i>	31
2.10.3 <i>Sequence Diagram</i>	32
2.10.4 <i>Class Diagram</i>	33
2.11 Bahasa Pemrograman	34
2.11.1 Pengertian Java.....	34
2.11.2 XML.....	35
2.12 SQLite.....	35
2.13 Android Studio.....	36
2.14 MYSQL.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1 Analisis Sistem.....	38
3.1.1 Analisis Fungsional	38
3.1.2 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	39
3.1.3 Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	39
3.1.4 Karakteristik Pengguna	40
3.2 Analisis Data.....	41
3.2.1 Rumus Perhitungan Kalori	41
3.2.2 Tabel Nilai Level Aktivitas	46
3.3 Model <i>Fuzzy</i> Tsukamoto.....	46
3.4 Banyak Makanan yang dianjurkan.....	52
3.5 Tahap pembuatan.....	53
3.6 Perancangan	56
3.6.1 Arsitektur Sistem.....	56
3.6.2 Use Case Diagram.....	57
3.6.3 Class Diagram	57
3.6.4 Sequence Diagram.....	58
3.6.5 Activity Digram.....	60
3.6.6 Perancangan Basis Data	64

3.6.7 Perancangan Antar Muka (<i>Interface</i>)	67
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	75
4.1 Implementasi	75
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	75
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	76
4.1.3 Implementasi Database	76
4.1.4 Implementasi Antar Muka (<i>Interface</i>)	81
4.2 Pengujian Sistem	93
4.2.1 Rencana Pengujian Sistem	94
4.2.2 Rancangan Hasil Pelaksanaan Pengujian	95
4.2.3 Uji Keakuratan Program	98
4.2.4 Kesimpulan Pengujian	102
BAB V PENUTUP	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105

