

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Batasan dan Asumsi Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Penelitian Terdahulu.....	9
2.2. Dasar Teori	13
2.2.1 SDLC Extreme Programming.....	13
2.2.2 Mobile Apps	14
2.2.3 Unified Modelling Language (UML)	15
2.2.4 React Native.....	22
2.2.5 Firebase.....	23
2.2.6 Black Box Testing	24
2.2.7 Antropometri.....	25
2.2.8 Z-score	27
2.2.9 <i>Basal Metabolic Rate (BMR) & Total Energy Expenditure (TEE)....</i>	<i>28</i>

2.2.8	Glomerular Filtration Rate (GFR)	29
2.3.	Profil Organisasi.....	31
2.4.	Perbandingan Aplikasi Serupa	32
2.5.	Alasan Pemilihan Teori, Model, Kerangka Kerja	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		36
3.1.	Kerangka Berpikir	36
3.2.	Sistematika Penyelesaian Masalah	38
3.3.	Pengolahan Data atau Pengembangan Produk / Artifak.....	40
3.3.1.	Planning	41
3.3.2.	Design	42
3.3.3.	Coding.....	43
3.3.4.	Testing	43
3.3.5.	Software Release.....	44
3.4.	Metode Evaluasi	44
3.5.	Rencana Jadwal Kegiatan.....	44
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA.....		48
4.1.	Pengumpulan Data	48
4.1.1	Wawancara.....	48
4.1.2	Observasi	51
4.1.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	51
4.1.4	Analisis Kebutuhan Fungsional	53
4.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	58
4.1.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	59
4.2.	Pengolahan Data.....	59
4.2.1	Arsitektur Sistem	60
4.2.2	Perencanaan Iterasi Pengembangan.....	60
4.3	Perancangan Sistem.....	65
4.3.1	Perancangan Iterasi 1	66
4.3.2	Perancangan Iterasi 2	120
4.3.3	Perancangan Iterasi 3	161
4.4	<i>User Interface Design</i>	215
4.4.1	UI Design Iterasi 1	215
4.4.2	UI Design Iterasi 2.....	216

4.4.3 UI Design Iterasi 3	217
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	218
5.1 Implementasi Iterasi 1	218
5.1.1 Pengembangan Aplikasi Mobile Iterasi 1	218
5.1.2 Pengujian Sistem Iterasi 1.....	228
5.2 Implementasi Iterasi 2	234
5.2.1 Pengembangan Aplikasi Mobile Iterasi 2	235
5.2.2 Pengujian Sistem Iterasi 2.....	243
5.3 Implementasi Iterasi 3	249
5.3.2 Pengembangan Aplikasi Mobile Iterasi 3	249
5.3.3 Pengujian Sistem Iterasi ke 3	259
5.4 Pengujian User Acceptance Testing (UAT)	268
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	275
6.1 Kesimpulan.....	275
6.2 Saran.....	276
DAFTAR PUSTAKA.....	277
LAMPIRAN.....	281