DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACK* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 3

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 3

1.4. Kegunaan Penelitian 4

1.4.1. Kegunaan Praktis 4

1.4.2. Kegunaan Akademis 4

1.5. Batasan Masalah 5

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 5

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Kesehatan 7

2.2. Obesitas 8

2.2.1. Faktor- Faktor Penyebab Obesitas 9

2.3. Berat Badan Ideal 11

2.4. Diet 11

2.5. BMI (*Body Mass Index*) 13

2.5.1. Keterbatasan BMI 13

2.5.2. Klasifikasi BMI 14

2.6. Kalori 15

2.6.1. Kebutuhan Kalori 16

2.6.2. KKB (Kebutuhan Kalori Basal) 16

2.7. Konsep Aplikasi 17

2.7.1. Konsep Aplikasi *Mobile* 17

2.7.2. Aplikasi Berat Badan Ideal 18

2.8. Java 18

2.8.1. JDK (Java Development Kit) jdk-6u5-windows-i586-p 19

2.9. Android 20

2.9.1. Android SDK 21

2.10. Eclipse Galileo 22

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 24

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan 24

3.1.2. Visi dan Misi Yayasan Istiqamah 24

3.1.3. Struktur Organisasi Yayasan Istiqamah 25

3.1.4. Deskripsi Tugas 25

3.2. Metode Penelitian 26

3.2.1. Desain Penelitian 27

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 28

3.2.2.1. Sumber Data Primer 28

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 29

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 29

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 30

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 30

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan 32

3.2.4. Pengujian Software 34

3.2.4.1. Pengujian Black Box 34

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem 36

4.1.1. Analisis Masalah 36

4.2. Perancangan Sistem..... 37

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 38

4.2.2. Gambaran Umum SistemYang Diusulkan 38
4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan 38
4.2.3.1. *Use Case* Diagram 39
4.2.3.2. *Aktivity* Diagram 45
4.2.3.3. *Sequence* Diagram 49
4.2.3.4. *Class* Diagram 53
4.2.3.5. *Object* Diagram 54
4.2.3.6. *Component* Diagram 55
4.2.3.7. *Deployment* Diagram 55
4.2.4. Perancangan Antar Muka 56
4.2.4.1. Struktur Menu 56
4.2.4.2. Perancangan Input 60
4.2.4.3. Perancangan Output 60

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 62
5.1.1. Batasan Implementasi 62
5.1.2. Implementasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 62
5.1.3. Implementasi Antar Muka 65
5.1.4. Implementasi Installasi Program 75
5.1.5. Penggunaan Program 78
5.2. Pengujian 87
5.2.1. Rancangan Pengujian 88

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 89

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 92

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 93

6.2. Saran 93

DAFTAR PUSTAKA 95

LAMPIRAN 96