

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
RIWAYAT HIDUP	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR RUMUS	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	4
1.6 Metode Pengembangan Sistem	5
1.6.1 Penyusunan Tugas Akhir	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	<i>Diabetes Mellitus</i>	8
2.1.1	Faktor Penyebab <i>Diabetes Mellitus</i>	8
2.1.1.1	Pengobatan <i>Diabetes Mellitus</i>	11
2.2.2	Cara Penyembuhan <i>Diabetes Mellitus</i>	11
2.3	Kalori.....	14
2.3.1	Penentuan Jumlah Kalori Diet <i>Diabetes Mellitus</i>	14
2.3.2	Penggunaan Kalori	16
2.4	Algoritma Logika Fuzzy	24
2.4.1	Struktur Dasar Logika Fuzzy	27
2.4.1	Fungsi Keanggotaan.....	28
2.5	Metode Sugeno	32
2.6	Body Massa Index (BMI).....	34
2.7	Android	35
2.7.1	Android Platform Masa depan	35
2.7.2	Android SDK (<i>Software Development Kids</i>)	37
2.7.3	ADT (<i>Android Development Tools</i>).....	38
2.7.4	Fundamental Aplikasi	38
2.8	<i>Eclipse</i>	41
2.8.1	Sejarah <i>Eclipse</i>	42
2.8.2	Arsitektur <i>Eclipse</i>	42
2.9	Metode RUP (Rational Unified Process)	43
2.9.1	Fase RUP.....	46

2.9.1.1 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	47
2.9.1.2 <i>Usecase Diagram</i>	48
2.9.1.3 <i>Activity Diagram</i>	49
2.9.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	49
2.9.1.5 <i>Class Diagram</i>	50
2.9.1.6 Hubungan dengan UML <i>Class Diagram</i>	50
2.10 Teknik Pengujian	52
2.10.1 Pengujian <i>Blackbox</i>	54
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Analisis Sistem.....	55
3.1.1 Deskripsi Masalah.....	57
3.1.2 Sistem Yang diharapkan	58
3.1.3 Analisis Sistem Yang sedang Berjalan	58
3.1.4 Analisis Menggunakan Logika <i>Fuzzy</i> Metode <i>Sugeno</i>	66
3.1.5 Inferensi	68
3.1.5.1 <i>Pembentukan Himpunan Fuzzy</i>	69
3.1.6 <i>Pembentukan Aturan Fuzzy</i>	72
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	78
3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	79

3.4	Perancangan Sistem	79
3.4.1	Cara Kerja Sistem	79
3.4.2	Usecase Diagram.....	80
3.4.2.1	Skenario <i>Usecase</i>	81
3.4.3	<i>Activity</i> Diagram.....	89
3.4.4	<i>Sequence</i> Diagram.....	97
3.4.5	<i>Class</i> Diagram.....	103
3.5	Perancangan Tampilan.....	103
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
1.1	Implementasi Sistem.....	111
1.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	111
1.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	112
1.1.3	Implementasi.....	112
1.1.4	Pengujian Perangkat Lunak.....	126
1.1.5	Hasil Uji menggunakan blackbox.....	126
1.1.5.1	Uji Validasi Menu Informasi <i>Diabetes Mellitus</i>	126
1.1.5.2	Uji Validasi Menu Konsumsi.....	127
1.1.5.3	Uji Validasi Menu Olahraga	127
1.1.5.4	Uji Validasi Menu Tentang Aplikasi	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	129
5.2	Saran.....	129

DAFTAR

PUSTAKA.....13

0

LAMPIRAN.....

.....133

