

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Manfaat.....	4
1.5. Ruang Lingkup.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. <i>Literature Review</i>	6
2.2. Perangkat Lunak.....	8
2.3. Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.4. Metode <i>ICONIX Process</i>	10
2.5. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
2.6. <i>Representational State Transfer Application Programming Interface</i>	16
2.7. <i>Framework Express.js</i>	17
2.8. <i>Google Cloud Platform (GCP)</i>	17
2.9. <i>Javascript Object Notation (JSON)</i>	18
2.10. <i>Framework Flutter</i>	18

2.11. <i>Firestore</i>	18
2.12. Pengujian <i>Black-box</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1. <i>Requirement</i>	21
3.2. <i>Analysis/Preliminary Design</i>	21
3.3. <i>Detailed Design</i>	22
3.4. <i>Implementation</i>	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	24
4.1. Tahap <i>Requirement</i>	24
4.1.1. Aplikasi - Aplikasi Pemandu dan Monitoring Kalori yang Ada Saat Ini.....	24
4.1.2. <i>Requirements Gathering</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	33
4.1.3. <i>Business Process</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	34
4.1.4. <i>Functional Requirement</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	37
4.1.5. <i>Domain Modeling</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	38
4.1.6. <i>Graphical User Interface (GUI) Storyboard</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	39
4.1.7. <i>Behavioral Requirement Definition</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	45
4.1.7.1. Daftar Aktor Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	45
4.1.7.2. Daftar <i>Use Case</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	46
4.1.7.3. <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	47
4.1.7.4. <i>Use Case Scenario</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	47
4.1.8. <i>Requirement Review</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	57
4.2. Tahap <i>Analysis/Preliminary Design</i>	58
4.2.1. <i>Robustness Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	59
4.2.2. <i>Update Domain Model</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	67
4.2.3. <i>Preliminary Design Review</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	68
4.3. Tahap <i>Detailed Design</i>	69
4.3.1. <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	69
4.3.2. <i>Class Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	80
4.3.3. <i>Critical Design Review</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	80

4.4. Tahap <i>Implementation</i>	82
4.4.1. Implementasi <i>Back-end</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	83
4.4.1.1. Implementasi Perangkat Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i> Bagian <i>Back-end</i>	83
4.4.1.2. Implementasi <i>Class</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i> Bagian <i>Back-end</i>	84
4.4.1.3. Implementasi <i>Database</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	85
4.4.1.4. Implementasi <i>API</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	89
4.4.2. Implementasi <i>Front-end</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	90
4.4.2.1. Implementasi Perangkat Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i> Bagian <i>Front-end</i>	90
4.4.2.2. Implementasi <i>Class</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i> Bagian <i>Front-end</i>	91
4.4.2.3. Implementasi Antarmuka Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	91
4.4.2.4. Implementasi <i>REST API</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	91
4.4.3. <i>Testing</i>	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1. Kesimpulan.....	94
5.2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN 1. Implementasi Antarmuka Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	99
LAMPIRAN 2. <i>Class Diagram</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	103
LAMPIRAN 3. Daftar <i>Endpoint</i> Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	104
LAMPIRAN 4. Rencana Skenario Pengujian Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	106
LAMPIRAN 5. Hasil Pengujian Aplikasi <i>Mobile MyFoods</i>	110