

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| LEMBAR PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 2 |
| 1.2 Perumusan Permasalahan | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan | 2 |
| 1.5 Metodologi Penyelesaian Msalah | 3 |
| 1.6 Pembagian Tugas..... | 3 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1 Pertumbuhan | 4 |
| 2.1.1 Pertumbuhan | 4 |
| 2.1.2 Deteksi Stunting..... | 7 |
| 2.2 Imunisasi | 7 |
| 2.2.1 Tabel Imunisasi..... | 9 |
| 2.3 Android | 11 |
| 2.4 Metode Pengujian..... | 12 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| BAB III | ANALISA KEBUTUHAN dan PERANCANGAN APLIKASI | 13 |
| 3.1 | Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak | 13 |
| 3.1.1 | Deskripsi dan Pemodelan Persoalan | 14 |
| 3.1.2 | Analisi Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 14 |
| 3.1.2.1 | Kebuthan Fungsionalitas Perangkat Lunak..... | 14 |
| 3.1.2.2 | Kebutuhan Antarmuka | 17 |
| 3.1.3 | Lingkungan Operasi..... | 22 |
| 3.1.3.1 | Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 22 |
| 3.1.3.2 | Kebutuhan Perangkat Keras | 23 |
| 3.2 | Perancangan Perangkat Lunak..... | 24 |
| 3.2.1 | Perancangan Basis Data | 24 |
| 3.2.2 | Perancangan Arsitektual | 24 |
| BAB IV | IMPLEMENTASI dan PENGUJIAN APLIKASI | 25 |
| 4.1 | Implementasi | 25 |
| 4.1.1 | Implementasi Antarmuka Aplikasi..... | 25 |
| 4.2 | Struktur Kode... | 26 |
| 4.3 | Perancangan Pengujian | 28 |
| 4.3.1 | Pengujian Alpha..... | 28 |
| 4.3.1.1 | Rencana Pengujian Alpha..... | 29 |
| 4.3.2 | Pengujian Beta | 28 |
| 4.3.2.1 | Hasil Pengujian Beta..... | 29 |

| | | |
|-----------------------|-----------------------------------|-----------|
| Bab V | Kesimpulan dan Saran | 39 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 39 |
| 5.2 | Saran | 39 |
| Daftar Pustaka | | 40 |
| Lampiran | | 41 |