

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| LEMBAR PENGESAHAN BUKU <i>CAPSTONE DESIGN</i> | i |
| LEMBAR PENYATAAN ORISINALITAS | ii |
| ABSTRAK | iii |
| <i>ABSTRACT</i> | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| UCAPAN TERIMA KASIH | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR SINGKATAN | xiv |
| BAB 1 USULAN GAGASAN | 1 |
| 1.1 Deskripsi Umum Masalah | 1 |
| 1.1.1 Latar belakang masalah | 1 |
| 1.1.2 Analisa Masalah | 2 |
| 1.1.3 Tujuan <i>Capstone</i> | 3 |
| 1.2 Analisa Solusi yang Ada | 4 |
| 1.3 Kesimpulan | 5 |
| BAB 2 SPESIFIKASI DAN BATASAN SOLUSI | 6 |
| 2.1 Dasar Penentuan Spesifikasi | 6 |
| 2.2 Batasan dan Spesifikasi | 7 |
| 2.2.1 Batasan spesifikasi yang diusulkan | 7 |
| 2.2.2 Penentuan Spesifikasi | 9 |
| 2.3 Pengukuran/Verifikasi Spesifikasi | 11 |
| 2.3.1 <i>Mobile Application</i> | 11 |
| 2.3.2 <i>Evaluation Metrics</i> | 11 |
| 2.3.3 Pengujian API dengan Postman | 12 |
| 2.4 Kesimpulan | 13 |
| BAB 3 DESAIN RANCANGAN SOLUSI | 15 |
| 3.1 Alternatif Usulan Solusi | 15 |
| 3.1.1 Produk A | 15 |
| 3.1.2 Produk B | 16 |

| | | |
|-------------------------|---|----|
| 3.1.3 | Produk C | 18 |
| 3.2 | Analisis dan Pemilihan Solusi | 19 |
| 3.3 | Desain Solusi Terpilih | 21 |
| 3.3.1 | UML Diagram..... | 21 |
| 3.3.2 | <i>Activity Diagram Login</i> | 22 |
| 3.3.3 | <i>Activity Diagram Register</i> | 22 |
| 3.3.4 | <i>Activity Diagram Psychological Behavior Report</i> | 23 |
| 3.3.5 | <i>Activity Diagram Consultation Chat</i> | 24 |
| 3.3.6 | <i>Activity Diagram Daftar Bahan Makanan</i> | 25 |
| 3.3.7 | <i>Activity Diagram Referensi Materi</i> | 26 |
| 3.3.8 | <i>Activity Diagram Tip dan Trik</i> | 27 |
| 3.3.9 | <i>Activity Diagram Riwayat Laporan</i> | 28 |
| 3.4 | Desain UI/UX Aplikasi..... | 28 |
| 3.4.1 | Desain <i>Landing Page</i> | 29 |
| 3.4.2 | Desain Halaman <i>Login</i> dan Halaman <i>Register</i> | 29 |
| 3.4.3 | Desain Halaman Beranda..... | 30 |
| 3.4.4 | Desain Halaman <i>Psychological Behavior Report</i> | 31 |
| 3.4.5 | Desain Halaman <i>Consultation Chat</i> | 33 |
| 3.4.6 | Desain Halaman Daftar Bahan Makanan..... | 33 |
| 3.4.7 | Desain Halaman Referensi Materi | 34 |
| 3.4.8 | Desain Halaman Riwayat Laporan | 35 |
| 3.4.9 | Desain Halaman Profil..... | 36 |
| 3.5 | Jadwal dan Anggaran..... | 37 |
| 3.6 | Kesimpulan | 38 |
| BAB 4 IMPLEMENTASI..... | | 40 |
| 4.1 | Deskripsi Umum Implementasi | 40 |
| 4.2 | Detil Implementasi..... | 41 |
| 4.2.1 | Implementasi <i>Natural Language Processing (NLP)</i> | 41 |
| 4.2.2 | Implementasi <i>Android Application</i> | 45 |
| 4.2.3 | Implementasi <i>Deployment Model NLP</i> | 52 |
| 4.2.4 | Implementasi <i>Authentication</i> | 54 |
| 4.3 | Prosedur Pengoperasian..... | 57 |
| 4.4 | Kesimpulan | 66 |

| | |
|---|----|
| BAB 5 PENGUJIAN SISTEM | 67 |
| 5.1 Skenario Umum Pengujian | 67 |
| 5.1.1 Skenario Pengujian SUS | 67 |
| 5.1.2 Skenario Pengujian Model NLP | 67 |
| 5.1.3 Skenario Pengujian API menggunakan Postman..... | 68 |
| 5.1.4 Skenario Pengujian <i>Black Box</i> | 68 |
| 5.2 Detil Pengujian | 69 |
| 5.2.1 Detil Pengujian SUS | 69 |
| 5.2.2 Detil Pengujian Model NLP..... | 70 |
| 5.2.3 Detil Pengujian API dan Autentikasi menggunakan Postman..... | 73 |
| 5.2.4 Detil Pengujian <i>Black Box</i> | 75 |
| 5.3 Analisa Hasil Pengujian..... | 76 |
| 5.3.1 Analisis Hasil Pengujian SUS..... | 77 |
| 5.3.2 Analisis Hasil Pengujian Model NLP | 78 |
| 5.3.3 Analisis Hasil Pengujian API dan Autentikasi menggunakan Postman .. | 82 |
| 5.3.4 Analisis Hasil Pengujian <i>Black Box</i> | 82 |
| 5.4 Kesimpulan | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA | 84 |
| LAMPIRAN..... | 88 |