

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PENGATUR POLA HIDUP SEHAT BERBASIS ANDROID

Wisnumurti¹, Novi Lestari²,

Abstract.— Current technological developments are increasingly rapid, with the development of technology, especially internet networks that can provide benefits to users. In the era of globalization the development of this technology directly and indirectly makes changes in people's lifestyle become more practical, effective and efficient. Many fast food such as fast food or junk food are available everywhere. Fast food and lifestyle changes cause unhealthy eating patterns, which can cause health problems related to nutrition. Malnutrition is a health problem related to nutrition that cannot be addressed. With an appropriate healthy lifestyle will help to be healthier and away from disease. World progress such as in developing countries causes many changes in the pattern of human life. Especially nowadays there are many fast or instant foods. The busyness faced by everyone causes them to ignore their lifestyle so that many diseases can attack them at any time. This study uses research methods, namely 1). Primary data in the form of observations carried out in the hospital of Siti Aisyah Lubuklinggau, addressed at Lapter Silampari Street, Kuti Lubuklinggau Timur Village, I 31626, Documentation. 2) Secondary data is data obtained by researchers from various existing sources. Secondary data is obtained from various sources including books, journals, reports and others. This application was built with 1). Designing healthy lifestyle applications using eclipse, System design design uses UML (Unified Modeling Language) and system testing using black box method, 2). Designing android-based healthy lifestyle management applications to make it more effective and efficient, and help the community about lifestyle rules healthy. With this application, it is expected to help the community in implementing and regulating a good and right healthy way of life.

¹Dosen, Program Studi Manajemen Informatika, AMIK AKMI Baturaja, Jl. A. Yani No. 267 A Baturaja, OKU, Sumatera Selatan, 32113, (telp 0735-322231), e-mail: Wisnu.akmibaturaja@gmail.Com

²Dosen, Program Studi Sistem Komputer, STMIK Musi Rawas, Jl. Kom L Yos Sudarso, Jawa Kanan Ss, Lubuk Linggau Tim. II, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan 31613, Indonesia (telp 0733 452218, e-mail: novilestari003@gmail.com)

Intisari— Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, dengan perkembangan teknologi terutama jaringan internet yang dapat memberikan manfaat bagi pemakai. Pada Era globalisasi perkembangan teknologi ini secara langsung dan tidak langsung membuat perubahan pola hidup masyarakat menjadi semakin praktis, efektif dan efisien. Banyak makanan cepat saji seperti fast food atau junk food yang tersedia dimana-mana. Makanan cepat saji dan perubahan pola hidup tersebut menyebabkan pola makan tidak sehat, sehingga dapat menimbulkan masalah kesehatan yang berkaitan dengan gizi. Kekurangan gizi merupakan masalah kesehatan yang berkaitan dengan gizi yang belum dapat ditangani. Dengan Pola hidup sehat yang sesuai akan membantu untuk lebih sehat dan jauh dari penyakit. Kemajuan dunia seperti di Negara - negara berkembang banyak menimbulkan perubahan pada pola hidup manusia. Apalagi saat ini sudah banyak makanan yang serba cepat atau instant. Kesibukan yang dihadapi oleh setiap orang menyebabkan mereka mengabaikan pola hidup mereka sehingga banyak penyakit yang kapan pun dapat menyerang mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu 1). Data primer berupa Observasi yang dilakukan di rumah sakit siti aisyah kota lubuklinggau yang beralamatkan di Jalan Lapter Silampari Kelurahan Air Kuti Lubuklinggau Timur I 31626, Wawancara dengan teknik wawancara adalah mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung pada sumber-sumber yang berhubungan dengan penelitian, dan Dokumentasi. 2) Data sekunder adalah data yang didapatkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber diantaranya buku, jurnal, laporan dan lain-lain. Aplikasi ini dibangun dengan 1). Perancangan aplikasi pola hidup sehat menggunakan eclipse, Perancangan desain sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language) dan Pengujian sistem menggunakan metode black box, 2) Merancang aplikasi pengatur pola hidup sehat berbasis android agar lebih efektif dan efisien, serta membantu masyarakat tentang aturan pola hidup sehat. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan membantu masyarakat dalam menerapkan dan mengatur cara hidup sehat yang baik dan benar.

Kata kunci: Aplikasi, Internet, android, UML (Unified Modeling Language) dan black box

1. PENDAHULUAN

Dalam Perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama teknologi jaringan internet yang dapat memberikan manfaat bagi pemakai. Pada Era globalisasi perkembangan teknologi ini secara langsung dan tidak langsung membuat perubahan pola hidup masyarakat menjadi semakin praktis, efektif dan efisien. Banyak makanan cepat saji seperti fast food atau junk food yang tersedia dimana-mana. Makanan cepat saji dan perubahan pola hidup tersebut menyebabkan pola makan tidak sehat, sehingga dapat menimbulkan masalah kesehatan yang berkaitan dengan gizi. Kekurangan gizi merupakan masalah kesehatan yang berkaitan dengan gizi yang belum dapat ditangani. Dengan Pola hidup sehat yang sesuai akan membantu untuk lebih sehat dan jauh dari penyakit. Kemajuan dunia seperti di Negara - negara berkembang banyak menimbulkan perubahan pada pola hidup manusia.

"Menurut Jubilee Enterprise Kesehatan tubuh merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipungkiri dalam melangsungkan kehidupan sehari-hari. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kesehatan tubuh seseorang salah satunya adalah makanan. Makanan menjadi salah satu faktor penting karena di dalam makanan terdapat kandungan zat-zat gizi untuk proses pertumbuhan dan perkembangan. Tubuh memerlukan beberapa zat yang digunakan dalam pertumbuhan dan perkembangan. Semua zat yang dibutuhkan tersebut terdapat dalam bahan makanan. Namun perlu diketahui bahwa tidak semua zat makanan terdapat dalam satu jenis makanan, dengan demikian makanan yang dikonsumsi perlu bervariasi.

"Menurut Jubilee Enterprise, Makanan yang dikonsumsi dapat menghasilkan zat penghasil energi atau tenaga untuk kegiatan sehari-hari yang bersifat fisik maupun *non* fisik. Zat penghasil energi meliputi karbohidrat, protein, dan lemak. Selain itu makanan juga dapat menghasilkan zat pembangun dan pemelihara jaringan serta pengatur proses metabolisme di antaranya protein, vitamin, mineral, dan air.

Era globalisasi ini membuat perubahan pola hidup masyarakat menjadi semakin praktis dengan meniru budaya barat. Banyak makanan cepat saji

seperti fast food atau junk food yang tersedia dimana-mana. Makanan cepat saji dan perubahan pola hidup tersebut menyebabkan pola makan tidak sehat, sehingga dapat menimbulkan masalah kesehatan yang berkaitan dengan gizi. Kekurangan gizi merupakan masalah kesehatan yang berkaitan dengan gizi yang belum dapat ditangani.

"Menurut Jubilee Enterprise" Pola hidup sehat yang sesuai akan membantu untuk lebih sehat dan jauh dari penyakit. Kemajuan dunia seperti di Negara-negara berkembang banyak menimbulkan perubahan pada pola hidup manusia. Apalagi saat ini sudah banyak makanan yang serba cepat atau instant. Kesibukan yang dihadapi oleh setiap orang menyebabkan mereka mengabaikan pola hidup mereka sehingga banyak penyakit yang kapan pun dapat menyerang mereka. Dari permasalahan tersebut, maka dalam penelitian ini dibuat suatu aplikasi untuk mengatur dan mengingatkan pengguna untuk bisa melakukan pola hidup sehat maka penulis mengangkat judul "***Aplikasi Pengatur Pola Hidup Sehat Berbasis Android***" aplikasi android yang dapat mengatur pola hidup sehat seseorang yaitu mengatur asupan makanan. Sehingga memudahkan pengguna dalam mengatur pola hidup sehatnya. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu penggunanya untuk mengatur pola hidup sehatnya dan dapat terhindar dari penyakit berbahaya dan dapat hidup sehat."

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengertian Aplikasi

Pengertian aplikasi ialah program yang siap digunakan untuk menjalankan perintah yaitu pemecahan masalah yang menggunakan tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah hal yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

2.2 Pengertian Pola Hidup Sehat

Menurut Jubilee Enterprise Kesehatan seseorang dapat disimpulkan bahwa pola hidup sehat adalah rangkaian aktivitas hidup atau gaya hidup yang mengutamakan kesehatan, baik kesehatan jasmani maupun rohani. Dan gaya hidup tersebut dimulai dari makanan, minuman,

maupun perilaku sehari-hari yang rutin dilakukan.”

2.3 Pengertian Android.

"Menurut Jubilee Enterprise Android merupakan sistem operasi yang dirancang khusus untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi android ini berbasis linux yang dijadikan sebagai pondasi dasar dari sistem operasi Android. Linux sendiri merupakan sistem operasi yang memang khusus dirancang untuk komputer.”

2.4 Pengertian Mobile

Pengertian *Mobile* adalah sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat lain, misalnya telepon *mobile* berarti terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat yang lain tanpa terjadi terputusnya komunikasi yang berlangsung.

Pengertian *mobile* mempunyai arti berpindah atau bergerak, sehingga aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di *mobile device*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile* ini dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas berjalan, belajar, hiburan, pekerjaan.

2.5 Pemrograman Java.

Pemrograman Java adalah Memerintah halaman *web* tapi java telah menjadi bahasa pengembangan aplikasi skala berbasis jaringan besar.

Dari pengertian pemrograman java diatas maka dapat disimpulkan bahwa Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat digunakan untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer dan berbagai platform.

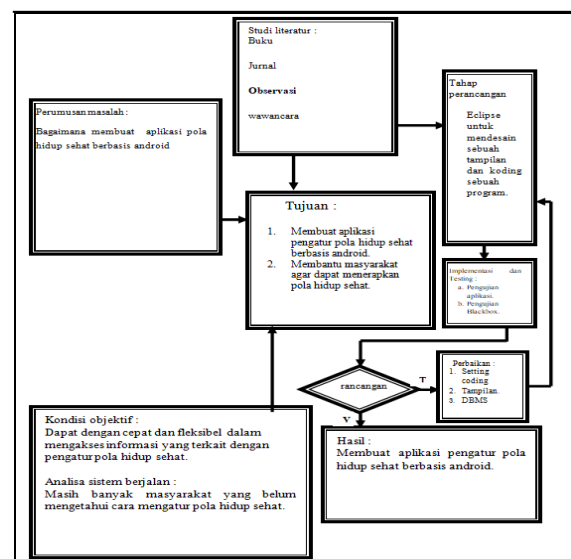
“Janner Simarmata. 2010 Java adalah bahasa pemrograman yang berbrntuk multi multi device dan platform jika menuliskan sebuah program menggunakan pemrograman Java, dapat menjalankannya hampir di semua komputer dan perangkat lain yang support Java, dengan sedikit perubahan atau tanpa perubahan sama sekali dalam kode pemrogramannya”.

2.6 Pengertian Android SDK

“Janner Simarmata. 2010 Android SDK adalah tool *Application Programming Interface* atau

yang di singkat API yang diperlukan untuk mulai pengembangan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Android merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang release oleh *Google*. Saat ini di sediakan *Android SDK (Software Development Kit)* sebagai alat bantu dan API untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman java. “

2.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

2.8 Metodologi Pengembangan System

Proses Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model *waterfall*,

Adapun tahapan-tahapan pengembangan sistem dengan model *waterfall* yaitu:

- Tahapan awal, yaitu tahap perencanaan, merupakan proses penting untuk mengetahui mengapa sistem Informasi harus dibuat dan menentukan bagaimana cara membangun sistem tersebut. Langkah pertama dari proses tersebut adalah dengan mengidentifikasi peluang apakah dapat memberikan kemungkinan biaya rendah tetapi menghasilkan keuntungan.
- Tahapan kedua, yaitu tahapan analisis adalah analisis sistem dilakukan untuk memberikan jawaban pertanyaan siapa yang akan

menggunakan sistem. Apa yang dilakukan oleh sistem, dimana dan saat kapan sistem tersebut digunakan. Pada tahap ini pembuat sistem akan melakukan observasi dan pengamatan terhadap sistem yang lama, kemudian mengidentifikasi, memanfaatkan dan mengembangkan peluang, dan membangun konsep untuk sebuah sistem baru.

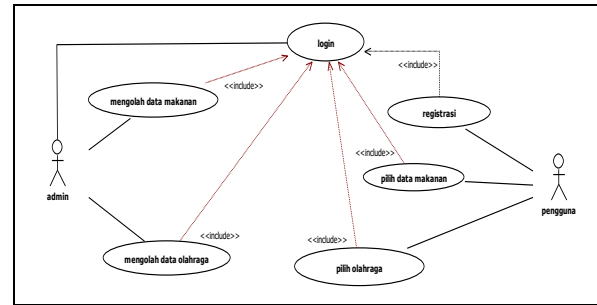
- c. Tahapan ketiga, yaitu tahapan perancangan dilakukan untuk menetapkan bagaimana sistem akan dioperasikan. adapun menentukan perangkat keras, jaringan, perangkat lunak, tampilan program, form dan laporan yang akan dipakai. Selain itu perlu program, file database yang dibutuhkan.
- d. Tahapan keempat, yaitu tahapan implementasi merupakan tahapan untuk menerjemahkan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan. Semua tahapan ini desain perangkat lunak sebagai sebuah program lengkap atau unit program.
- e. Tahapan kelima, yaitu tahapan pengujian adalah apakah sistem yang kita buat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Jika belum, proses selanjutnya adalah *iterative*, yaitu kembali ketaha-tahap sebelumnya.
- f. Tahapan Terakhir, yaitu tahapan perawatan pada tahap ini sistem telah dipasang dan digunakan, termasuk di dalamnya proses pemeliharaan dan perbaikan kesalahan. Perangkat lunak yang telah selesai dibuat dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user atau perubahan sistem.

2.9 Analisis dan Perancangan Sistem

2.8.1 Analisis Sistem

2.8.1.1 Use Case

Use Case diagram yang diinginkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah apa yang dilakukan sistem, dan bukan pada interaksi antara Actor dengan Sistem. Berikut adalah perancangan Use Case-nya :



Gambar 2. Use Case Diagram

2.8.1.2 Definisi Aktor

Aktor didefinisikan sebagai aturan yang diperlukan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan sistem .Sistem ini memiliki 2 aktor saja yaitu.

Tabel 1. Daftar Aktor

Aktor	Deskripsi
Admin	Aktor yang bertindak mempunyai akses terhadap sistem, mengolah data makanan dan data olahraga
Pengguna	Aktor yang bertindak melakukan registrasi, pilih menu makanan dan pilih menu olahraga

2.8.1.3 Defenisi Use case

Diagram ini digunakan untuk menggambarkan arus data sistem yang disebut dengan Diagram Arus Data.

Tabel 2. Defenisi Use Case

Use Case	Deskripsi
Login	Admin memasukan username dan password untuk masuk ke aplikasi pola hidup sehat
Mengolah data makanan	Admin dapat melakukan ubah,tambah dan hapus data makanan
Mengolah data olahraga	Admin dapat melakukan ubah,tambah dan hapus data olahraga
Registrasi	Pengguna melakukan registrasi untuk melengkapi data diri
Pilih makanan	Pengguna melakukan pilih data makanan
Pilih olahraga	Pengguna melakukan pilih data olahraga

2.8.1.4 Scenario Use Case

1. Skenario Use Case Login

Tabel 3 Skenario Use Case Login

Identifikasi	
Nama	<i>Login (Backend)</i>
Tujuan	Memastikan pengguna memiliki hak akses ke dalam sistem
Deskripsi	Aplikasi akan memeriksa apakah pengguna memiliki hak akses terhadap aplikasi dengan memasukan <i>Username</i> dan <i>Password</i>
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Menampilkan <i>form</i> login

Tabel Lanjutan 3.a. Skenario Use Case Login

Identifikasi	
1. Memasukan <i>Username</i> & <i>Password</i>	
	2. Menverifikasi apakah data yang di masukan sudah sesuai
	3. Masuk ke halaman utama

2 Skenario Use Case Mengolah Data makanan

Tabel 4. Skenario Use Case Mengolah Data makanan

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data makanan
Tujuan	Melakukan pengolahan data makanan
Deskripsi	Mengelolah data makanan
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin melakukan pengolahan data makanan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	2. Sistem menampilkan halaman utama
3. Admin memilih menu data makanan	4. Sistem menampilkan form data makanan

5. Admin melakukan ubah,tambah dan hapus data makanan	
Kondisi Akhir	Setiap data disimpan dalam basis data

3. Skenario Use Case Mengolah Data Olahraga

Tabel 5. Skenario Use Case Mengolah Data Olahraga

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data Olahraga
Tujuan	Melakukan pengolahan data Olahraga
Deskripsi	Mengelolah data Olahraga
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin melakukan pengolahan data Olahraga
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	2. Sistem menampilkan halaman utama
3. Admin memilih menu Olahraga	4. Sistem menampilkan form data Olahraga
5. Admin melakukan ubah,tambah dan hapus data Olahraga	
Kondisi Akhir	Setiap data disimpan dalam basis data

4. Skenario Use Case Registrasi

Tabel 6. Skenario Use Case Registrasi

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data Registrasi
Tujuan	Melakukan pengolahan data Registrasi
Deskripsi	Mengelolah data Registrasi
Aktor	pengguna
Kondisi Awal	pengguna melakukan pengolahan data registrasi
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. pengguna memasukan ke aplikasi pola hidup sehat	2. Sistem menampilkan halaman utama

Tabel Lanjutan 6a Skenario Use Case Registrasi

Identifikasi	
1. Pengguna memilih menu registrasi	2. Sistem menampilkan form data registrasi
Kondisi Akhir	Setiap data disimpan dalam basis data

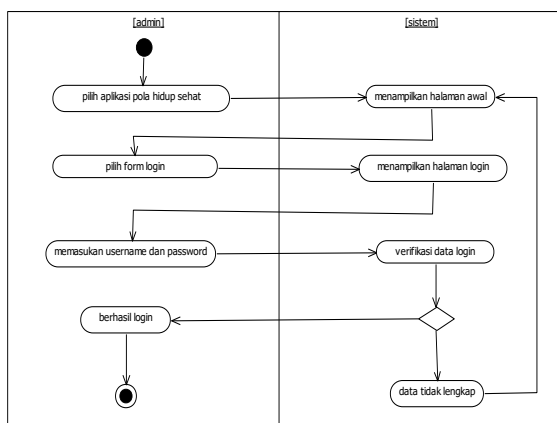
5.Skenario Use Case Pilih Makanan

Tabel 7.Skenario Use Case Pilih Makanan

Identifikasi	
Nama	Lihat Makanan
Tujuan	Melihat data Makanan
Deskripsi	Melihat data Makanan
Aktor	Pengguna
Kondisi Awal	Pengguna pilih Makanan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Masuk ke aplikasi pola hidup sehat	2. Sistem menampilkan halaman utama
3. Anggota memilih menu Makanan	4. Sistem menampilkan data Makanan
Kondisi Akhir	Setiap data disimpan dalam basis data

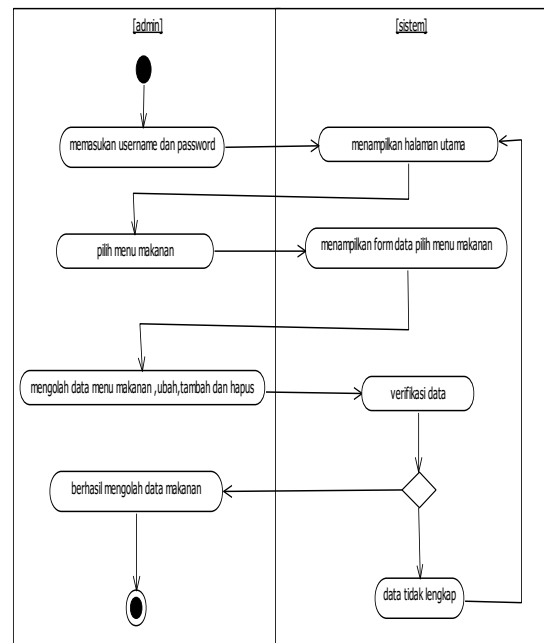
2.8.1.2 Activity Diagram

1. Activity Diagram Login



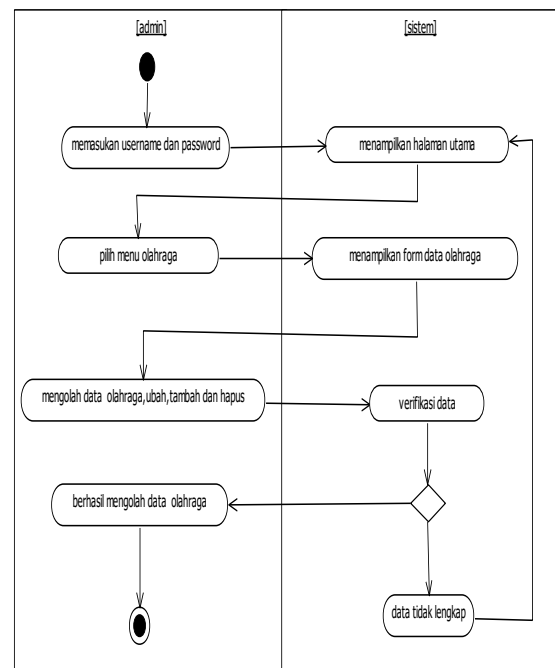
Gambar 3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Mengolah Data Makanan



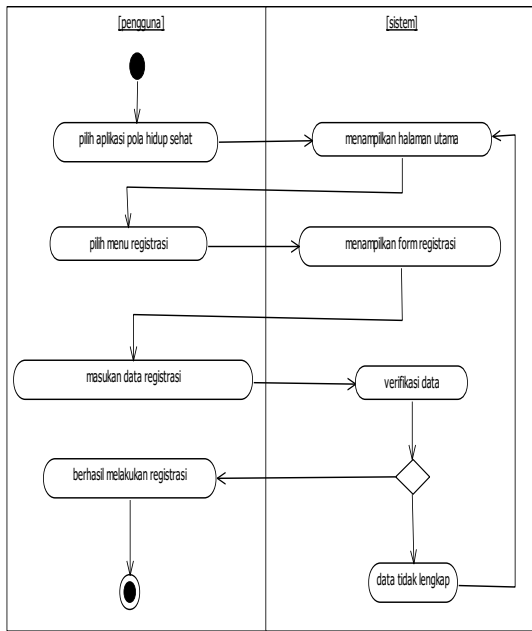
Gambar 4. Activity Diagram Mengolah Data Makanan

3. Activity Diagram Data Olahraga



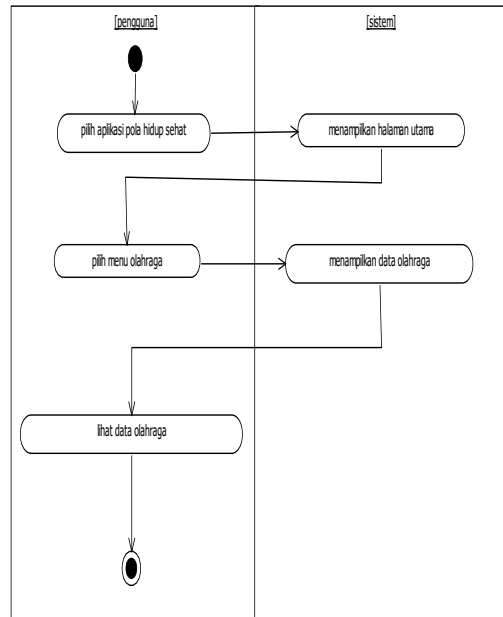
Gambar 5. Activity Diagram Mengolah Data Olahraga

4. Activity Diagram Registrasi



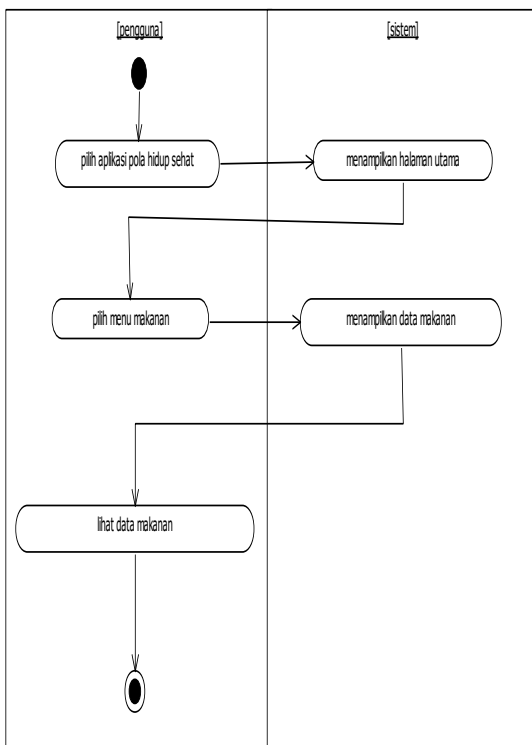
Gambar 6. Activity Diagram Registrasi

6. Activity Diagram Pilih Olahraga



Gambar 8. Activity Pilih Olahraga

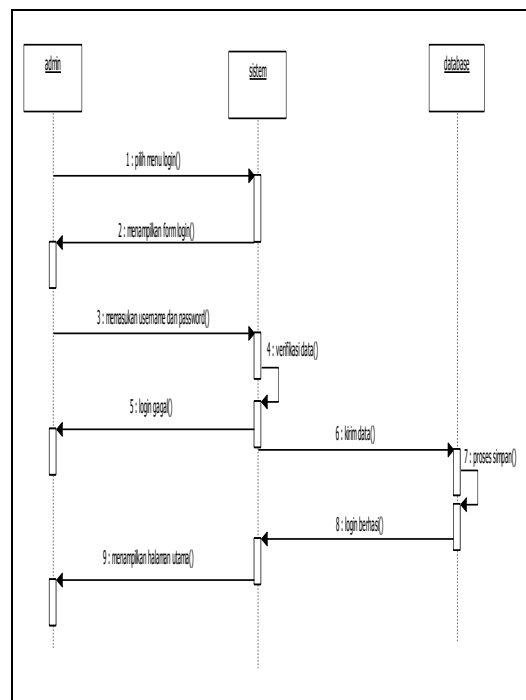
5. Activity Diagram Data Makanan



Gambar 7. Activity Diagram Data Makanan

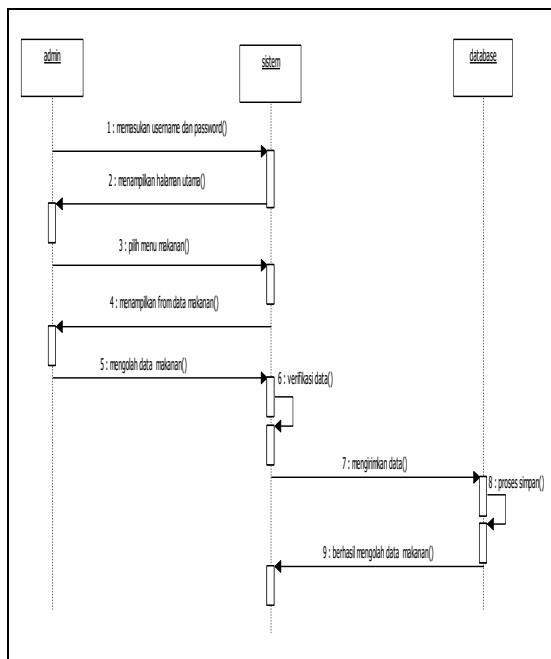
2.8.1.3 Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Login



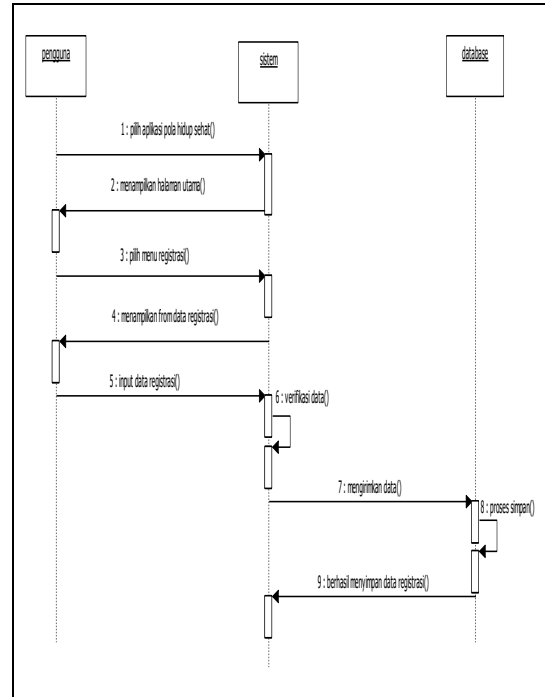
Gambar 9. Diagram Sequence Login

2. Diagram *Sequence* Mengolah Data Makanan



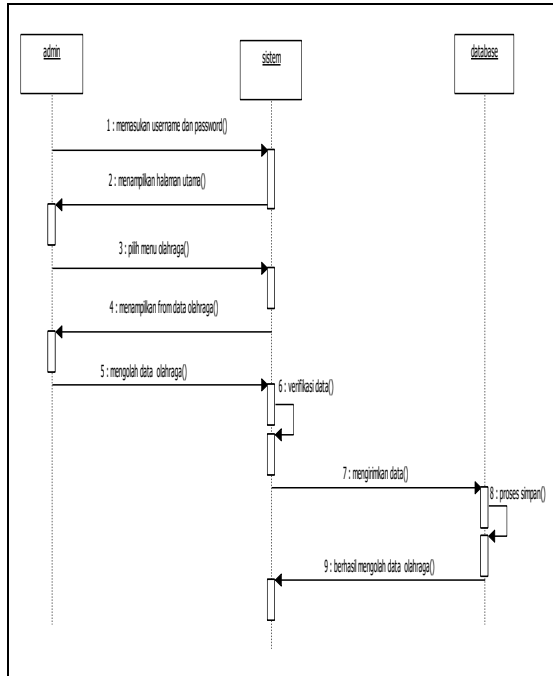
Gambar 10. Diagram *Sequence* Mengolah Data Makanan

3. Diagram *Sequence* Registrasi



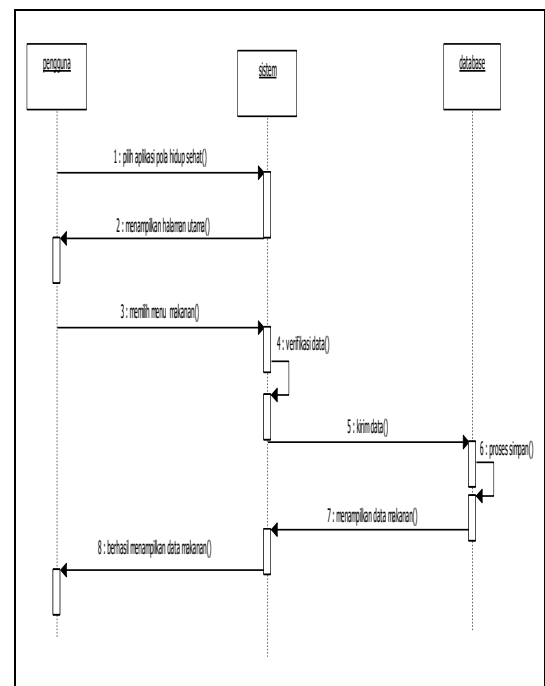
Gambar 12. Diagram *Sequence* Registrasi

2. Diagram *Sequence* Mengolah Data Olahraga



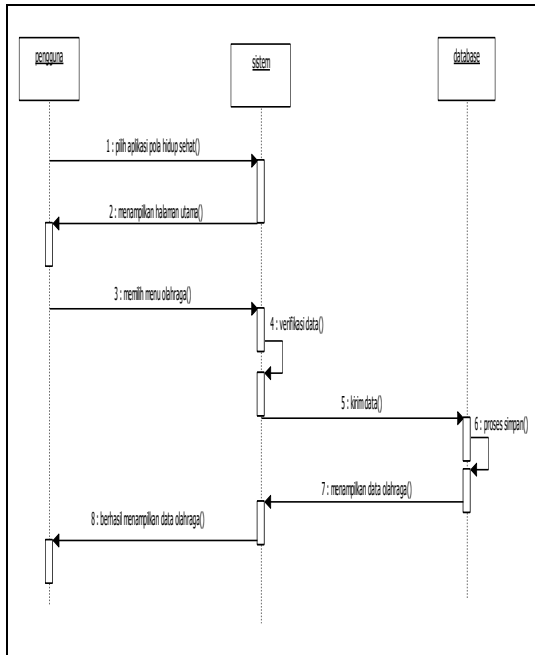
Gambar 11. Diagram *Sequence* Mengolah Data Olahraga

4. Diagram *Sequence* Data Makanan

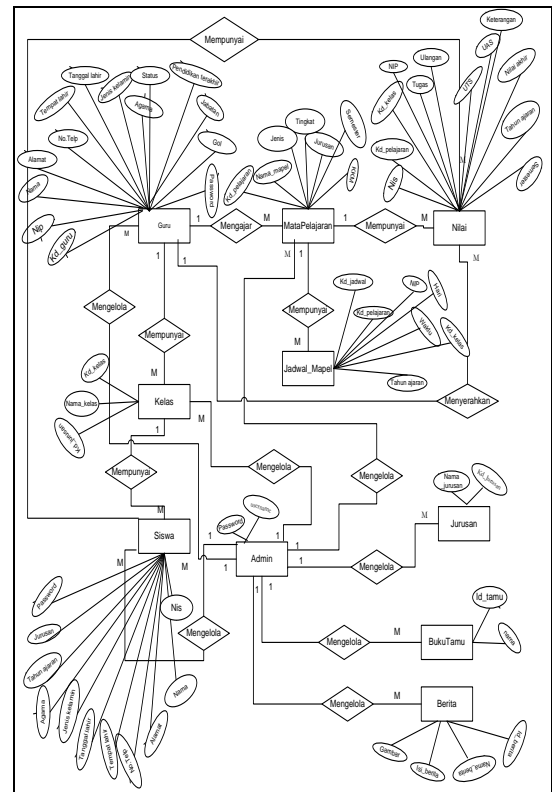


Gambar 13. Diagram *Sequence* Lihat Data Makanan

6. Diagram Sequence Olahraga



Gambar 14. Diagram Sequence Olahraga



Gambar 15. Entity Relationship Diagram

2.8.1.4 Class Diagram

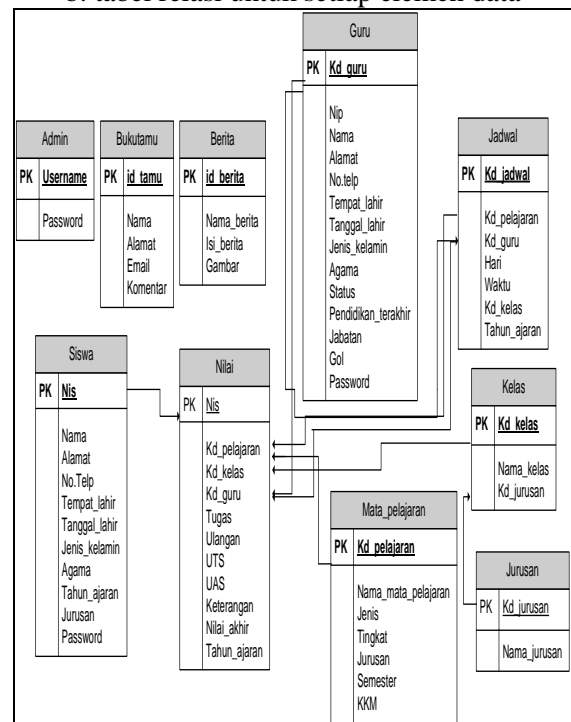
Aplikasi Pengatur Pola Hidup Sehat digambarkan menggunakan class diagram yang menggambarkan entitas-entitas yang ada pada sistem aplikasi pengatur pola hidup sehat, dimana entitas akan digunakan untuk menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. Pada class diagram aplikasi pengatur pola hidup sehat memiliki lima tabel yaitu tabel pengguna, jadwal, olahraga, makanan dan penyakit.

pola hidup sehat yang terdiri atas beberapa kelas, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Class Pengguna berisi Attribut id_pengguna, nama_pengguna, umur, jenis_kelamin, berat_badan, tinggi_badan, golongan_darah, kalori_pengguna dan kalori_harian.

- a. Entity Relationship Diagram (Diagram Hubungan Antar Entitas)

b. tabel relasi untuk setiap elemen data



Gambar 16 Relasi antar tabel

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dihasilkan sebuah aplikasi pola hidup sehat berbasis android yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi pola hidup dan makanan sehat yang dianjurkan dokter gizi Rumah Sakit Siti Aisyah.

Pemodelan sistem yang diusulkan dalam menentukan kebutuhan sistem ini yaitu sesuai dengan alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan, maka penggambaran atau pemodelan sistem yang diusulkan, meliputi diagram *use case*, skenario *use case*, diagram *activity*, diagram *sequence*, diagram *class*, diagram objek, diagram komponen, diagram *deployment*.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Halaman Awal

Untuk masuk ke tampilan awal aplikasi pola hidup sehat halaman ini menampilkan tampilan awal masuk ke aplikasi, setelah proses loading selesai maka akan menampilkan halaman menu , Adapun tampilan dari halaman awal dapat di lihat pada gambar 17



Gambar 17 Halaman Awal

3.2.2 Halaman Menu

Setelah proses loading selesai, aplikasi akan menampilkan halaman menu pada tampilan ini terdiri dari menu gizi pola hidup dan menu kalkulator gizi, adapun tampilan dari halaman menu dapat dilihat pada gambar 18



Gambar 18 Halaman Menu

3.2.3 Halaman Gizi

Halaman ini menampilkan menu gizi berdasarkan usia. Adapun tampilan halaman gizi dapat di lihat pada gambar 19



Gambar 19 Halaman Gizi

3.2.4 Halaman Gizi Bayi

Halaman ini menampilkan tentang gizi bayi. Adapun tampilan dari halaman gizi bayi dapat di lihat pada gambar 20.



Gambar 20. Gizi Bayi

3.2.5 Halaman Gizi dan Asi

Halaman ini menampilkan tentang gizi dan asi. Adapun tampilan dari halaman gizi dan asi dapat dilihat pada gambar 21



Gambar 21 Gizi dan Asi

3.2.6 Halaman Masalah Gizi Balita

Halaman ini menampilkan Masalah Gizi Balita. Adapun tampilan dari halaman Gizi Balita dapat dilihat pada gambar 22



Gambar 22 Masalah Gizi Balita

3.2.7 Halaman Karakteristik Gizi Balita

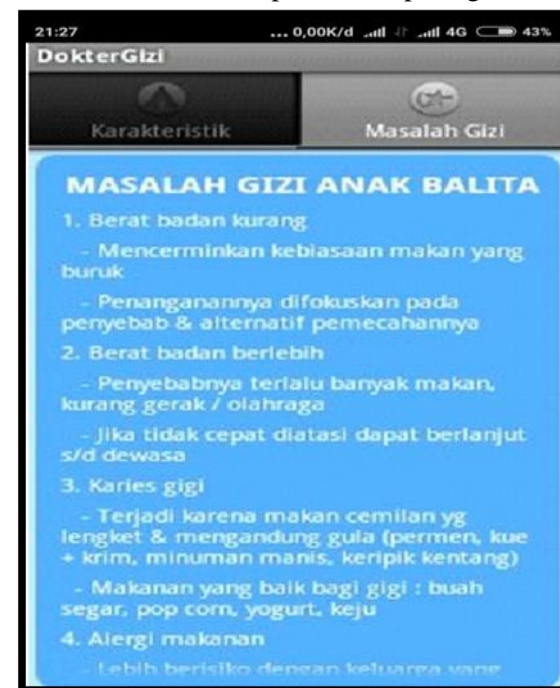
Halaman ini menampilkan tentang karakteristik gizi balita. Adapun tampilan dari halaman karakteristik gizi balita dapat dilihat pada gambar 23



Gambar 23 Karakteristik Gizi Balita

3.2.8 Halaman Masalah Gizi Balita

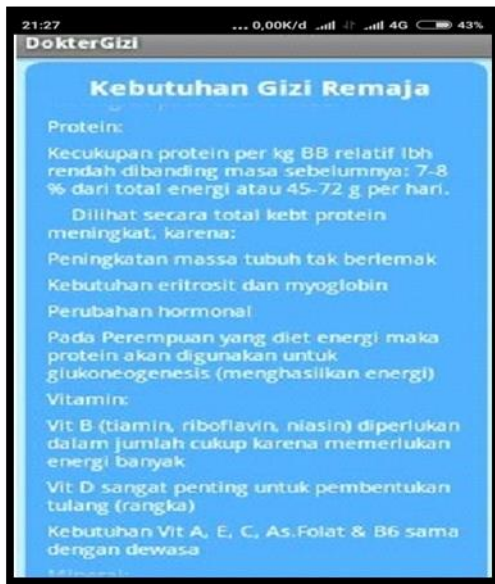
Halaman ini menampilkan tentang Masalah Gizi Balita. Adapun tampilan dari halaman Masalah Gizi Balita dapat dilihat pada gambar 24



Gambar 24 Masalah Gizi Balita

3.2.8 Halaman Gizi Remaja

Halaman ini menampilkan tentang Gizi Remaja. Adapun tampilan dari halaman Gizi Remaja dapat dilihat pada gambar 25



Gambar 25 Gizi Remanja



Gambar 27. Karakteristik Kesehatan Manula

3.2.10 Halaman Gizi Orang Dewasa

Halaman ini menampilkan tentang Gizi Orang Dewasa. Adapun tampilan dari halaman Gizi Orang Dewasa dapat di lihat pada gambar 26



Gambar 26. Gizi Orang Dewasa

3.2.12 Halaman Faktor Gizi Lansia

Halaman ini menampilkan tentang Faktor Gizi Lansia. Adapun tampilan dari halaman Faktor Gizi Lansia dapat di lihat pada gambar 28



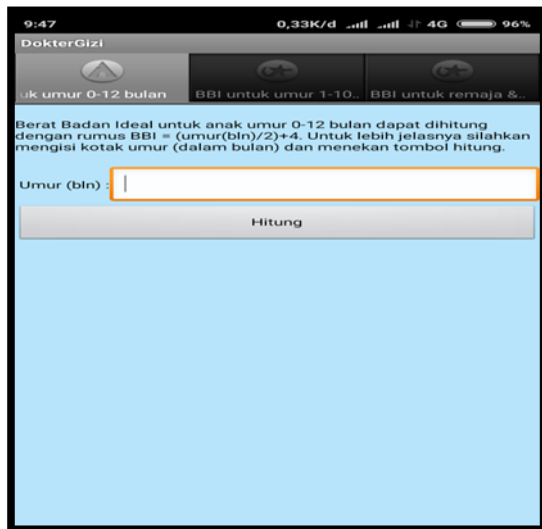
Gambar 28 Faktor Gizi Lansia

3.2.11 Halaman Karakteristik Kesehatan Manula

Halaman ini menampilkan tentang Karakteristik Kesehatan Manula. Adapun tampilan dari halaman Karakteristik Kesehatan Manula dapat di lihat pada gambar 27

3.2.13 Halaman Kalkulator Gizi Umur 0-12 Bulan

Halaman ini menampilkan hitungan Kalkulator Gizi Umur 0-12 Bulan halaman ini bertujuan untuk menghitung berat badan ideal anak yang berusia sampai 12 bulan . Adapun tampilan dari halaman Kalkulator Gizi Umur 0-12 Bulan dapat di lihat pada gambar 29



Gambar 29 Kalkulator Gizi Umur 0-12 Bulan



Gambar 31 Kalkulator Remaja dan Dewasa

3.2.14 Halaman Kalkulator Gizi Umur 1-10 Tahun

Halaman ini menampilkan hitungan Kalkulator Gizi Umur 1-10 Tahun halaman ini bertujuan untuk menghitung berat badan ideal anak yang berusia 1 sampai 10 tahun. Adapun tampilan dari halaman Kalkulator Gizi Umur 1-10 Tahun dapat di lihat pada gambar 30



Gambar 30 Kalkulator Gizi Umur 1-10 Tahun

3.2.15 Halaman Kalkulator Remaja dan Dewasa

Halaman ini menampilkan hitungan Kalkulator Remaja dan Dewasa halaman ini bertujuan untuk menghitung berat badan ideal remaja dan dewasa. Adapun tampilan dari halaman Kalkulator Remaja dan Dewasa dapat di lihat pada gambar 31

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis dan perancangan Aplikasi Rumah Sakit Siti Aisyah Lubuklinggau, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi pengatur pola hidup sehat.
2. Dengan adanya aplikasi ini mempermudah dokter gizi untuk menyampaikan informasi gizi.

5. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan peneliti untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi Pengatur Pola Hidup Sehat Pada Rumah Sakit Siti Aisyah Lubuklinggau ini masih sangat sederhana terdapat kekurangan yang harus di kembangkan lagi seperti tidak tersedianya form tanya jawab antara Dokter dan masyarakat maka di sarankan kedepannya melakukan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya agar berguna untuk penelitian selanjutnya.
2. Perkembangan sistem informasi ini diarahkan untuk menjadi lebih maju, canggih dan efisien dalam pemanfaatan media aplikasi android. Sehingga diharapkan aplikasi ini dapat digunakan dengan optimal dan efisien.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Rumah Sakit Siti Aisyah Lubuklinggau yang telah memberikan izin untuk penelitian ini dan kepada AMIK AKMI Baturaja serta STMIK Mura yang telah banyak mensupport pelaksanaan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arief M Rudyanto, 2011. *Pemograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*, Andi, Yogyakarta.
- [2] Bin Ladjamudin Al-Bahra, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha ilmu, Yogyakarta.
- [3] Nugroho Adi, 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak menggunakan UML dan Java*, Andi, Yogyakarta.
- [4] Madcoms, 2011. *Aplikasi Database dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL*, Andi, Yogyakarta.
- [5] Madcoms, 2007. *Aplikasi Manajemen Database Pendidikan Berbasis Web PHP dan MySQL*, Andi, Yogyakarta.
- [6] Modul Rekayasa Perangkat Lunak, [Http://www. Modul-Rekayasa-Perangkat-Lunak.htm](http://www.Modul-Rekayasa-Perangkat-Lunak.htm).hal1 (Selasa,02-21-2012).
- [7] Simarmata Janner, 2010. *Rekayasa Web*, Andi, Yogyakarta.