

LAMPIRAN 1
Data Survei

Berikut data survei yang telah dilakukan pada tanggal 11 September 2015 hingga 16 September 2015, dengan jumlah responden sebanyak 55 orang. Hasil survei dianalisis menggunakan skala likert.

Tabel Pertayaan:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Y	N	TS	T
Q1	Apakah anda pengguna android?				
Q2	Menurut anda, apakah diperlukan suatu sistem informasi pengingat waktu untuk mengurus bayi, seperti pengingat waktu untuk memberi makan, memandikan, memberikan susu, mengajak tidur, mengganti pampers, dll?	SS	S	N	TS
Q3	Menurut anda, apakah diperlukan suatu sistem informasi yang menyimpan seluruh tumbuh kembang anak, seperti kapan pertama kali sang buah hati bisa melihat, mendengar, duduk, berdiri, dll?	SS	S	N	TS
Q4	Menurut anda, apakah diperlukan suatu sistem informasi yang menyimpan riwayat imunisasi dan memberi notifikasi pengingat jadwal imunisasi?	SS	S	N	TS
Q5	Menurut anda, apakah diperlukan suatu sistem informasi penghitung skala gizi anak dan menampilkan perbandingannya dengan grafik kesehatan?	SS	S	N	TS

Tabel Hasil:

No	Y	T	SS		S		N		TS		STS		Total	%		
			R	Skor	R	Skor	R	Skor	R	Skor	R	Skor				
Q1	48	7													55	
Q2			6	30	7	28	8	24	4	8	30	30	120	44%		
Q3			24	120	10	40	14	42	4	8	3	213	77%			
Q4			28	140	10	40	10	30	2	4	5	219	80%			
Q5			18	90	12	48	14	42	3	6	8	194	71%			

Keterangan Tabel Pertanyaan :

- Y = Ya
- T = Tidak
- SS = Sangat Setuju skor 5
- S = Setuju skor 4
- N = Netral skor 3
- TS = Tidak Setuju skor 2
- STS = Sangat Tidak Setuju skor 1

Keterangan Tabel Hasil :

- R = Jumlah Responden
- Skor = Nilai Skala \times Jumlah Responden
- Total = Jumlah Skor
- % = $\frac{Total}{Skor\ Ideal} \times 100\%$

Perhitungan Skor Ideal :

$$Skor\ Ideal = Nilai\ Skala\ Maksimum \times Jumlah\ Responden$$

$$Skor\ Ideal = 5 \times 55$$

$$Skor\ Ideal = 275$$

LAMPIRAN 2
Elisitasi

Elisitasi merupakan rancangan yang dibuat berdasarkan sistem baru yang diinginkan untuk dieksekusi. Elisitasi didapat melalui 3 (tiga) tahap, yaitu Elisitasi tahap I, Elisitasi tahap II, dan Elisitasi tahap III.

1. Elisitasi tahap I

Elisitasi tahap I berisi seluruh rancangan sistem baru yang diusulkan oleh perancang sistem informasi. Berikut merupakan elisitasi tahap I dari SIGITA:

Tabel 1 Elisitasi tahap I SIGITA

Functional	
Analisa Kebutuhan	
Saya ingin sistem dapat :	
No	Keterangan
1	Menambahkan data profil kedalam sistem
2	Memiliki lebih dari satu data profil dalam sistem
3	Menampilkan data profil secara detail
4	Mengubah data profil
5	Menghapus data profil serta seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut
6	Menambah <i>passcode</i> dalam profil
7	Mengubah <i>passcode</i>
8	Menghapus <i>passcode</i>
9	Menghapus data profil serta seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut jika lupa <i>passcode</i>

No	Keterangan
10	Menghitung status gizi
11	Menampilkan perbandingan hasil kalkulator gizi dengan grafik tumbuh kembang anak
12	Menambahkan data perhitungan status gizi anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih
13	Menampilkan data perhitungan status gizi anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih
14	Mengubah data perhitungan status gizi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
15	Menghapus data perhitungan status gizi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
16	Menampilkan jadwal imunisasi beserta detailnya
17	Menampilkan status imunisasi sesuai dengan profil yang sedang dipilih pada jadwal imunisasi
18	Menambahkan riwayat imunisasi anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih
19	Menampilkan riwayat imunisasi anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih
20	Mengubah riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
21	Menghapus riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih

No	Keterangan
22	Menampilkan fungsi alarm mengenai imunisasi yang harus diberikan
23	Menampilkan notifikasi mengenai alarm imunisasi
24	Menampilkan list tahapan tumbuh kembang
25	Menambahkan galeri tumbuh kembang anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih
26	Menampilkan galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
27	Mengubah galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
28	Menghapus galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
29	Menambahkan catatan kesehatan anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih
30	Menampilkan catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
31	Mengubah catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih
32	Menghapus catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih

<i>Non Functional</i>	
Saya ingin sistem dapat :	
1	Mempunyai tampilan sistem yang menarik
2	Menampilkan logo SIGITA
3	Dapat digunakan tanpa menggunakan internet
4	Dapat digunakan pada perangkat <i>mobile</i> android

2. Elisitasi tahap II

Elisitasi tahap II merupakan hasil pengklarifikasian dari elisitasi tahap I berdasarkan MDI (*Mandatory, Desireable, Inessential*). Metode MDI ini bertujuan untuk memisahkan antara rancangan sistem yang penting dan harus ada pada sistem baru. Berikut merupakan elisitasi tahap II dari SIGITA :

Tabel 2 Elisitasi tahap II SIGITA

<i>Functional</i>				
Analisa Kebutuhan				
Saya ingin sistem dapat :				
No	Keterangan	M	D	I
1	Menambahkan data profil kedalam sistem	✓		
2	Memiliki lebih dari satu data profil dalam sistem		✓	
3	Menampilkan data profil secara detail	✓		
4	Mengubah data profil	✓		

No	Keterangan	M	D	I
5	Menghapus data profil serta seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut	✓		
6	Menambah <i>passcode</i> dalam profil		✓	
7	Mengubah <i>passcode</i>		✓	
8	Menghapus <i>passcode</i>		✓	
9	Menghapus data profil serta seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut jika lupa <i>passcode</i>		✓	
10	Menghitung status gizi	✓		
11	Menampilkan perbandingan hasil kalkulator gizi dengan grafik tumbuh kembang anak		✓	
12	Menambahkan data perhitungan status gizi anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
13	Menampilkan data perhitungan status gizi anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
14	Mengubah data perhitungan status gizi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
15	Menghapus data perhitungan status gizi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
16	Menampilkan jadwal imunisasi berserta detailnya	✓		

No	Keterangan	M	D	I
17	Menampilkan status imunisasi sesuai dengan profil yang sedang dipilih pada jadwal imunisasi		✓	
18	Menambahkan riwayat imunisasi anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
19	Menampilkan riwayat imunisasi anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
20	Mengubah riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
21	Menghapus riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
22	Menampilkan fungsi alarm mengenai imunisasi yang harus diberikan		✓	
23	Menampilkan notifikasi mengenai alarm imunisasi		✓	
24	Menampilkan list tahapan tumbuh kembang	✓		
25	Menambahkan galeri tumbuh kembang anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
26	Menampilkan galeri tumbuh kembang anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
27	Mengubah galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		

No	Keterangan	M	D	I
28	Menghapus galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
29	Menambahkan catatan kesehatan anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
30	Menampilkan catatan kesehatan anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
31	Mengubah catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
32	Menghapus catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓		
<i>Non Functional</i>				
Saya ingin sistem dapat :				
No	Keterangan	M	D	I
1	Mempunyai tampilan sistem yang menarik		✓	
2	Menampilkan logo SIGITA		✓	
3	Dapat digunakan tanpa menggunakan internet		✓	
4	Dapat digunakan pada perangkat <i>mobile</i> android	✓		

3. Elisitasi tahap III

Elisitasi tahap III merupakan hasil penyusutan dari elisitasi tahap II dengan cara mengeliminasi semua *requirement* yang bersifat *Inessential*. Selanjutnya semua *requirement* diklarifikasikan kembali melalui metode TOE (*Technical*,

Operational, Economy). Metode TOE kemudian dibagi kembali menjadi HML (*High, Middle, Low*). Berikut merupakan elisitasi tahap III dari SIGITA :

Tabel 3 Elisitasi tahap III SIGITA

Analisa Kebutuhan										
Feasibility		T			O			E		
Risk		H	M	L	H	M	L	H	M	L
1	Menambahkan data profil kedalam sistem		✓			✓				✓
2	Memiliki lebih dari satu data profil dalam sistem		✓			✓				✓
3	Menampilkan data profil secara detail		✓			✓				✓
4	Mengubah data profil		✓			✓				✓
5	Menghapus data profil serta seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut		✓			✓				✓
6	Menambah <i>passcode</i> dalam profil		✓		✓					✓
7	Mengubah <i>passcode</i>		✓		✓					✓
8	Menghapus <i>passcode</i>		✓		✓					✓
9	Menghapus data profil serta seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut jika lupa <i>passcode</i>		✓		✓					✓
10	Menghitung status gizi		✓		✓					✓

<i>Feasibility</i>		T			O			E		
<i>Risk</i>		H	M	L	H	M	L	H	M	L
11	Menampilkan perbandingan hasil kalkulator gizi dengan grafik tumbuh kembang anak	✓			✓					✓
12	Menambahkan data perhitungan status gizi anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
13	Menampilkan data perhitungan status gizi anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
14	Mengubah data perhitungan status gizi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
15	Menghapus data perhitungan status gizi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
16	Menampilkan jadwal imunisasi berserta detailnya		✓			✓				✓
17	Menampilkan status imunisasi sesuai dengan profil yang sedang dipilih pada jadwal imunisasi		✓			✓				✓

<i>Feasibility</i>		T			O			E		
<i>Risk</i>		H	M	L	H	M	L	H	M	L
18	Menambahkan riwayat imunisasi anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
19	Menampilkan riwayat imunisasi anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
20	Mengubah riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
21	Menghapus riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
22	Menampilkan fungsi alarm mengenai imunisasi yang harus diberikan	✓			✓					✓
23	Menampilkan notifikasi mengenai alarm imunisasi	✓			✓					✓
24	Menampilkan list tahapan tumbuh kembang		✓			✓				✓
25	Menambahkan galeri tumbuh kembang anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓			✓					✓

<i>Feasibility</i>		T			O			E		
<i>Risk</i>		H	M	L	H	M	L	H	M	L
26	Menampilkan galeri tumbuh kembang anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓			✓					✓
27	Mengubah galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓			✓					✓
28	Menghapus galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih	✓			✓					✓
29	Menambahkan catatan kesehatan anak kedalam sistem sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
30	Menampilkan catatan kesehatan anak secara detail sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
31	Mengubah catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓
32	Menghapus catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang sedang dipilih		✓			✓				✓

Software Requirement Specification

Version 1.0

11 August, 2016

Sistem Informasi Gizi, Imunisasi, dan
Tumbuh-kembang Anak (SIGITA)

Syafira Puji Virginia

Dipersiapkan untuk
Kelengkapan Tugas Akhir Informatika Universitas
Bakrie

DAFTAR ISI

Lampiran 3 <i>Software Requirement Specification</i>	258
DAFTAR ISI.....	259
DAFTAR GAMBAR	261
DAFTAR TABEL.....	266
1. <i>Introduction</i>	269
1.1. <i>Purpose</i>	269
1.2. <i>Scope of Project</i>	269
1.3. <i>Glossary</i>	269
1.4. <i>References</i>	272
1.5. <i>Overview of Document</i>	272
2. <i>Overall Description</i>	273
2.1. <i>System Environment</i>	273
2.2. <i>Functional Requirement Specification</i>	273
2.3. <i>User Characteristics</i>	275
2.4. <i>Non-Functional Requirements</i>	275
3. <i>Requirement Specification</i>	276
3.1. <i>External Interface Requirements</i>	276
3.1.1 <i>User Interface</i>	276
3.1.2 <i>Hardware Interface</i>	322
3.1.3 <i>Software Interface</i>	323
3.2. <i>Functional Requirements</i>	324
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	324
3.2.2 <i>Activity Diagram</i>	363

3.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	407
3.3.	<i>Detailed Non-Functional Requirements</i>	463
3.3.1	<i>Logical Structure of Data</i>	463
3.3.2	<i>Availability</i>	469
3.3.3	<i>Security</i>	469

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 UI Home 276

Gambar 3.2 UI Profil..... 277

Gambar 3.3 UI Pilih Profil 278

Gambar 3.4 UI Tambah Profil 279

Gambar 3.5 UI Detail Profil..... 280

Gambar 3.6 UI Ubah Profil..... 281

Gambar 3.7 UI Hapus Profil 282

Gambar 3.8 UI Passcode Tidak Aktif 283

Gambar 3.9 UI Passcode Aktif..... 284

Gambar 3.10 UI Tambah Passcode 285

Gambar 3.11 UI Cek Passcode 286

Gambar 3.12 UI Ubah Passcode 287

Gambar 3.13 UI Lupa Passcode..... 288

Gambar 3.14 UI Gizi..... 289

Gambar 3.15 UI Kalkulator Gizi..... 290

Gambar 3.16 UI Hasil Kalkulator Gizi 291

Gambar 3.17 UI Dokumentasi Gizi 292

Gambar 3.18 UI Tambah Dokumentasi Gizi 293

Gambar 3.19 UI Detail Dokumentasi Gizi..... 294

Gambar 3.20 UI Ubah Dokumentasi Gizi..... 295

Gambar 3.21 UI Hapus Dokumentasi Gizi 296

Gambar 3.22 UI Imunisasi	297
Gambar 3.23 UI Jadwal Imunisasi	298
Gambar 3.24 UI Detail Jadwal Imunisasi	299
Gambar 3.25 UI Detail Jadwal Imunisasi Profil	300
Gambar 3.26 UI Riwayat Imunisasi	301
Gambar 3.27 UI Tambah Riwayat Imunisasi.....	302
Gambar 3.28 UI Detail Riwayat Imunisasi	303
Gambar 3.29 UI Ubah Riwayat Imunisasi	304
Gambar 3.30 UI Hapus Riwayat Imunisasi.....	305
Gambar 3.31 UI Alarm Imunisasi	306
Gambar 3.32 UI Notifikasi Alarm Imunisasi	307
Gambar 3.33 UI Tumbuh Kembang	308
Gambar 3.34 UI Tahapan Tumbuh Kembang.....	309
Gambar 3.35 UI Galeri Tumbuh Kembang	310
Gambar 3.36 UI Tambah Galeri.....	311
Gambar 3.37 UI Detail Galeri.....	312
Gambar 3.38 UI Ubah Galeri	313
Gambar 3.39 UI Hapus Galeri	314
Gambar 3.40 UI Catatan Kesehatan.....	315
Gambar 3.41 UI Tambah Catatan Kesehatan.....	316
Gambar 3.42 UI Detail Catatan Kesehatan	317
Gambar 3.43 UI Ubah Catatan Kesehatan	318
Gambar 3.44 UI Hapus Catatan Kesehatan.....	319

Gambar 3.45 UI Alert Belum Memilih Profil.....	320
Gambar 3.46 UI Tentang SIGITA	321
Gambar 3.47 UI Keluar SIGITA.....	322
Gambar 3.48 <i>Use Case Diagram</i> SIGITA	325
Gambar 3.49 <i>Activity Diagram</i> Tambah Profil	364
Gambar 3.50 <i>Activity Diagram</i> Pilih Profil	365
Gambar 3.51 <i>Activity Diagram</i> Detail Profil	366
Gambar 3.52 <i>Activity Diagram</i> Ubah Profil	368
Gambar 3.53 <i>Activity Diagram</i> Hapus Profil.....	370
Gambar 3.54 <i>Activity Diagram</i> Passcode	372
Gambar 3.55 <i>Activity Diagram</i> Tambah Passcode	373
Gambar 3.56 <i>Activity Diagram</i> Ubah Passcode.....	375
Gambar 3.57 <i>Activity Diagram</i> Hapus Passcode	377
Gambar 3.58 <i>Activity Diagram</i> Lupa Passcode	379
Gambar 3.59 <i>Activity Diagram</i> Kalkulator Gizi	380
Gambar 3.60 <i>Activity Diagram</i> Tambah Dokumentasi Gizi.....	381
Gambar 3.61 <i>Activity Diagram</i> Detail Dokumentasi Gizi	383
Gambar 3.62 <i>Activity Diagram</i> Ubah Dokumentasi Gizi	384
Gambar 3.63 <i>Activity Diagram</i> Hapus Dokumentasi Gizi.....	386
Gambar 3.64 <i>Activity Diagram</i> Jadwal Imunisasi	387
Gambar 3.65 <i>Activity Diagram</i> Tambah Riwayat Imunisasi	388
Gambar 3.66 <i>Activity Diagram</i> Detail Riwayat Imunisasi	390
Gambar 3.67 <i>Activity Diagram</i> Ubah Riwayat Imunisasi.....	391

Gambar 3.68 <i>Activity Diagram</i> Hapus Riwayat Imunisasi	393
Gambar 3.69 <i>Activity Diagram</i> Alarm Imunisasi	394
Gambar 3.70 <i>Activity Diagram</i> Tahapan Tumbuh Kembang	395
Gambar 3.71 <i>Activity Diagram</i> Tambah Galeri Tumbuh Kembang	396
Gambar 3.72 <i>Activity Diagram</i> Detail Galeri Tumbuh Kembang	397
Gambar 3.73 <i>Activity Diagram</i> Ubah Galeri Tumbuh Kembang	399
Gambar 3.74 <i>Activity Diagram</i> Hapus Galeri Tumbuh Kembang.....	401
Gambar 3.75 <i>Activity Diagram</i> Tambah Catatan Kesehatan	402
Gambar 3.76 <i>Activity Diagram</i> Detail Catatan Kesehatan	403
Gambar 3.77 <i>Activity Diagram</i> Ubah Catatan Kesehatan.....	404
Gambar 3.78 <i>Activity Diagram</i> Hapus Catatan Kesehatan	406
Gambar 3.79 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Profil	408
Gambar 3.80 <i>Sequence Diagram</i> Pilih Profil.....	410
Gambar 3.81 <i>Sequence Diagram</i> Detail Profil	412
Gambar 3.82 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil.....	414
Gambar 3.83 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Profil.....	416
Gambar 3.84 <i>Sequence Diagram</i> Passcode.....	418
Gambar 3.85 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Passcode.....	420
Gambar 3.86 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Passcode	422
Gambar 3.87 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Passcode	424
Gambar 3.88 <i>Sequence Diagram</i> Lupa Passcode	426
Gambar 3.89 <i>Sequence Diagram</i> Kalkulator Gizi	428
Gambar 3.90 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Dokumentasi Gizi	429

Gambar 3.91 <i>Sequence Diagram</i> Detail Dokumentasi Gizi	431
Gambar 3.92 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Dokumentasi Gizi	433
Gambar 3.93 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Dokumentasi Gizi.....	435
Gambar 3.94 <i>Sequence Diagram</i> Jadwal Imunisasi.....	437
Gambar 3.95 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Riwayat Imunisasi	438
Gambar 3.96 <i>Sequence Diagram</i> Detail Riwayat Imunisasi.....	440
Gambar 3.97 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Riwayat Imunisasi.....	442
Gambar 3.98 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Riwayat Imunisasi	444
Gambar 3.99 <i>Sequence Diagram</i> Alarm Imunisasi.....	446
Gambar 3.100 <i>Sequence Diagram</i> Tahapan Tumbuh Kembang	447
Gambar 3.101 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Galeri Tumbuh Kembang	448
Gambar 3.102 <i>Sequence Diagram</i> Detail Galeri Tumbuh Kembang	450
Gambar 3.103 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Galeri Tumbuh Kembang	452
Gambar 3.104 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Galeri Tumbuh Kembang.....	454
Gambar 3.105 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Catatan Kesehatan	456
Gambar 3.106 <i>Sequence Diagram</i> Detail Catatan Kesehatan.....	458
Gambar 3.107 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Catatan Kesehatan.....	460
Gambar 3.108 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Catatan Kesehatan	462
Gambar 3.109 <i>Logical structure of data</i> SIGITA.....	464

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Glosarium.....	269
Tabel 2.1 Fungsi-fungsi SIGITA	273
Tabel 3.1 <i>Hardware Interfaces</i>	323
Tabel 3.2 <i>Software Interfaces</i>	323
Tabel 3.3 <i>Use Case Scenario</i> Profil	326
Tabel 3.4 <i>Use Case Scenario</i> Pilih Profil.....	326
Tabel 3.5 <i>Use Case Scenario</i> Tambah Profil	327
Tabel 3.6 <i>Use Case Scenario</i> Detail Profil	327
Tabel 3.7 <i>Use Case Scenario</i> Ubah Profil	328
Tabel 3.8 <i>Use Case Scenario</i> Hapus Profil.....	329
Tabel 3.9 <i>Use Case Scenario</i> Passcode.....	331
Tabel 3.10 <i>Use Case Scenario</i> Lupa Passcode	332
Tabel 3.11 <i>Use Case Scenario</i> Cek Passcode	333
Tabel 3.12 <i>Use Case Scenario</i> Tambah Passcode	333
Tabel 3.13 <i>Use Case Scenario</i> Ubah Passcode.....	335
Tabel 3.14 <i>Use Case Scenario</i> Hapus Passcode	336
Tabel 3.15 <i>Use Case Scenario</i> Lupa Passcode	338
Tabel 3.16 <i>Use Case Scenario</i> Gizi	338
Tabel 3.17 <i>Use Case Scenario</i> Kalkulator Gizi	339
Tabel 3.18 <i>Use Case Scenario</i> Hasil Kalkulator Gizi.....	339
Tabel 3.19 <i>Use Case Scenario</i> Dokumentasi Gizi	340

Tabel 3.20 <i>Use Case Scenario</i> Tambah Dokumentasi Gizi.....	341
Tabel 3.21 <i>Use Case Scenario</i> Detail Dokumentasi Gizi	342
Tabel 3.22 <i>Use Case Scenario</i> Ubah Dokumentasi Gizi	343
Tabel 3.23 <i>Use Case Scenario</i> Hapus Dokumentasi Gizi.....	344
Tabel 3.24 <i>Use Case Scenario</i> Imunisasi.....	345
Tabel 3.25 <i>Use Case Scenario</i> Jadwal Imunisasi.....	345
Tabel 3.26 <i>Use Case Scenario</i> Detail Jadwal Imunisasi.....	346
Tabel 3.27 <i>Use Case Scenario</i> Riwayat Imunisasi	347
Tabel 3.28 <i>Use Case Scenario</i> Tambah Riwayat Imunisasi	348
Tabel 3.29 <i>Use Case Scenario</i> Detail Riwayat Imunisasi.....	348
Tabel 3.30 <i>Use Case Scenario</i> Ubah Riwayat Imunisasi.....	349
Tabel 3.31 <i>Use Case Scenario</i> Hapus Riwayat Imunisasi	350
Tabel 3.32 <i>Use Case Scenario</i> Alarm Imunisasi	351
Tabel 3.33 <i>Use Case Scenario</i> Tumbuh Kembang	352
Tabel 3.34 <i>Use Case Scenario</i> Tahapan Tumbuh Kembang	353
Tabel 3.35 <i>Use Case Scenario</i> Galeri Tumbuh Kembang	353
Tabel 3.36 <i>Use Case Scenario</i> Tambah Galeri	354
Tabel 3.37 <i>Use Case Scenario</i> Detail Galeri	355
Tabel 3.38 <i>Use Case Scenario</i> Ubah Galeri.....	356
Tabel 3.39 <i>Use Case Scenario</i> Hapus Galeri	357
Tabel 3.40 <i>Use Case Scenario</i> Catatan Kesehatan	358
Tabel 3.41 <i>Use Case Scenario</i> Tambah Catatan Kesehatan	359
Tabel 3.42 <i>Use Case Scenario</i> Detail Catatan Kesehatan.....	360

Tabel 3.43 <i>Use Case Scenario</i> Ubah Catatan Kesehatan.....	361
Tabel 3.44 <i>Use Case Scenario</i> Hapus Catatan Kesehatan	362
Tabel 3.45 <i>Use Case Scenario</i> Tentang SIGITA	363
Tabel 3.46 Profil <i>Data Entity</i>	465
Tabel 3.47 DokumentasiGizi <i>Data Entity</i>	465
Tabel 3.48 RiwayatImunisasi <i>Data Entity</i>	466
Tabel 3.49 GaleriTumBang <i>Data Entity</i>	467
Tabel 3.50 CatatanKesehatan <i>Data Entity</i>	468

1. Introduction

Dokumen *System Requirement Specification* (SRS) ini menguraikan fungsi-fungsi dan kemampuan dari sistem yang harus dikembangkan dan harus dipenuhi. Selain itu, SRS juga menguraikan batasan-batasan pengembangan yang harus dipatuhi. SRS adalah landasan dari tahapan selanjutnya dalam pengembangan *software*.

1.1. Purpose

Dokumen SRS ini menyajikan penjelasan secara mendetail tentang SIGITA. Dokumen ini menjelaskan tujuan dan fungsi, antarmuka, dan apa yang dapat dilakukan SIGITA. Dokumen ini juga menjelaskan kebutuhan dan fitur yang akan dikembangkan dalam SIGITA. Dokumen SRS ini dibuat agar pengguna dokumen ini mendapatkan gambaran lengkap mengenai SIGITA, baik berupa gambaran umum maupun penjelasan secara rinci dan menyeluruh.

1.2. Scope of Project

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa sistem informasi yang dapat menghitung status gizi, mengingatkan jadwal imunisasi, serta menyimpan status gizi, riwayat imunisasi, riwayat tumbuh kembang, dan pencatatan kesehatan anak. Sistem informasi ini kemudian diberi nama SIGITA, yang merupakan singkatan dari Sistem Informasi Gizi, Imunisasi, dan Tumbuh-kembang Anak.

1.3. Glossary

Berikut merupakan daftar istilah beserta definisinya yang digunakan dalam dokumen ini :

Tabel 1.1 Glosarium

<i>Term</i>	<i>Definition</i>
ADT	<i>Android Developer Tools</i> , merupakan <i>plugin</i> untuk IDE yang didesain untuk memberikan kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android

<i>Term</i>	<i>Definition</i>
CPU	<i>Central Processing Unit</i> , merupakan <i>hardware</i> yang berfungsi untuk menerima dan melaksanakan perintah dari <i>software</i>
<i>Database</i>	Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan berdasarkan skema. Sebuah basis data dapat melayani aplikasi tunggal atau lebih
<i>Device</i>	Merupakan suatu alat yang dibuat untuk tujuan tertentu, terutama untuk tujuan mekanis serta elektronik
GUI	<i>Graphic User Interface</i> , merupakan jenis antarmuka pengguna yang menggunakan grafis (bukan perintah teks) sebagai media interaksi antara <i>user</i> dengan komputer
<i>Hardware</i>	Perangkat keras merupakan komponen pada komputer yang dapat terlihat dan disentuh secara fisik
IDE	<i>Integrated Development Environment</i> , merupakan sebuah program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan <i>software</i>
<i>Native Application</i>	Merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman tertentu, yang sesuai dengan platform yang ditargetkan
OS	<i>Operating System</i> , merupakan sebuah <i>software</i> komputer yang bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen <i>hardware</i> serta operasi-operasi dasar sistem
<i>Platform</i>	Merupakan unsur yang penting dalam pengembangan <i>software</i> . Memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjalankan <i>software</i>

<i>Term</i>	<i>Definition</i>
<i>Plugin</i>	Merupakan sebuah program komputer yang menambah fungsionalitas sebuah program utama
<i>Software</i>	Perangkat lunak merupakan data-data yang terdapat pada sebuah komputer yang disimpan secara digital. Merupakan komponen yang tidak terlihat secara fisik, namun terdapat dalam sebuah komputer
SRS	<i>Software Requirement Specification</i> , merupakan sebuah dokumen yang menjelaskan tentang berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi oleh suatu <i>software</i>
RAM	<i>Random Access Memory</i> , merupakan tempat penyimpanan memori yang bersifat sementara pada saat computer dijalankan dan dapat diakses secara acak
<i>Thumbnail</i>	Merupakan gambar <i>preview</i> yang berukuran lebih kecil dari ukuran aslinya
UI	<i>User Interface</i> , merupakan suatu alat yang disediakan oleh sistem operasi sebagai sarana untuk berinteraksi antara <i>user</i> dengan sistem operasi
<i>User</i>	Merupakan seorang pengguna, memiliki kekuasaan penuh terhadap suatu sistem operasi
XML	<i>Extensible Markup Language</i> , merupakan bahasa pemrograman yang mendefinisikan seperangkat aturan untuk pengkodean dokumen dalam format yang terbaca oleh komputer serta manusia

1.4. References

- IEEE. *IEEE Std 830-1998 IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications*. IEEE Computer Society, 1998.

1.5. Overview of Document

Bab selanjutnya menjelaskan mengenai keseluruhan gambaran dari SIGITA, sedangkan pada bab ketiga adalah bagian *requirement specification* yang ditulis untuk para pengembang dan menjelaskan dalam hal teknis rincian fungsi SIGITA.

2. Overall Description

Sistem Informasi Gizi, Imunisasi, dan Tumbuh-kembang Anak (SIGITA) berfungsi sebagai penghitungan status gizi, pengingat jadwal imunisasi, serta penyimpanan status gizi per bulan, riwayat imunisasi, riwayat tumbuh kembang, dan juga pencatatan kesehatan anak berusia 0 hingga 5 tahun.

2.1. System Environment

Sistem Informasi Gizi, Imunisasi, dan Tumbuh-kembang Anak (SIGITA) dirancang dan dibangun menggunakan pendekatan *native application* pada perangkat *mobile* berbasis android dengan minimum sistem operasi v.4.0.3 yakni Android Ice Cream Sandwich. SIGITA di desain untuk memberikan kemudahan kepada *user* dalam meyimpan informasi penting mengenai buah hatinya.

2.2. Functional Requirement Specification

Berikut merupakan fungsi-fungsi yang terdapat dalam SIGITA:

Tabel 2.1 Fungsi-fungsi SIGITA

No	Fungsi
1	Fungsi <i>Tambah Profil</i>
2	Fungsi <i>Detail Profil</i>
3	Fungsi <i>Ubah Profil</i>
4	Fungsi <i>Hapus Profil</i>
5	Fungsi <i>Tambah Passcode</i>
6	Fungsi <i>Ubah Passcode</i>
7	Fungsi <i>Hapus Passcode</i>
8	Fungsi <i>Lupa Passcode</i>

No	Fungsi
9	Fungsi <i>Hitung Kalkulator Gizi</i>
10	Fungsi <i>Tambah Dokumentasi Gizi</i>
11	Fungsi <i>Detail Dokumentasi Gizi</i>
12	Fungsi <i>Ubah Dokumentasi Gizi</i>
13	Fungsi <i>Hapus Dokumentasi Gizi</i>
14	Fungsi <i>Detail Jadwal Imunisasi</i>
15	Fungsi <i>Tambah Riwayat Imunisasi</i>
16	Fungsi <i>Detail Riwayat Imunisasi</i>
17	Fungsi <i>Ubah Riwayat Imunisasi</i>
18	Fungsi <i>Hapus Riwayat Imunisasi</i>
19	Fungsi <i>Alarm Imunisasi</i>
20	Fungsi <i>Detail Tahapan Tumbuh Kembang</i>
21	Fungsi <i>Tambah Galeri Tumbuh Kembang</i>
22	Fungsi <i>Detail Galeri Tumbuh Kembang</i>
23	Fungsi <i>Ubah Galeri Tumbuh Kembang</i>
24	Fungsi <i>Hapus Galeri Tumbuh Kembang</i>
25	Fungsi <i>Tambah Catatan Kesehatan</i>
26	Fungsi <i>Detail Catatan Kesehatan</i>
27	Fungsi <i>Ubah Catatan Kesehatan</i>
28	Fungsi <i>Hapus Catatan Kesehatan</i>

2.3. *User Characteristics*

User dari SIGITA adalah semua orang yang memiliki anak berusia 0 hingga 5 tahun, serta memiliki perangkat *mobile* berbasis sistem operasi Android.

2.4. *Non-Functional Requirements*

SIGITA hanya dapat dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis android dengan minimum sistem operasi v.4.0.3 atau yang lebih dikenal dengan Android Ice Cream Sandwich. Selain itu, SIGITA hanya tersedia dalam Bahasa Indonesia.

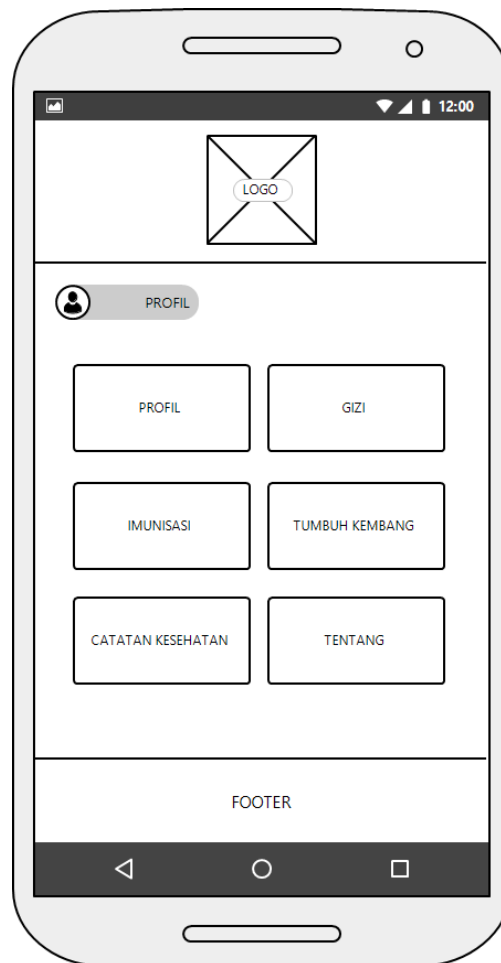
3. Requirement Specification

SIGITA dirancang menggunakan pendekatan *native application*, sehingga untuk desain antarmukanya akan dirancang menggunakan *Extensible Markup Language* (XML).

3.1. External Interface Requirements

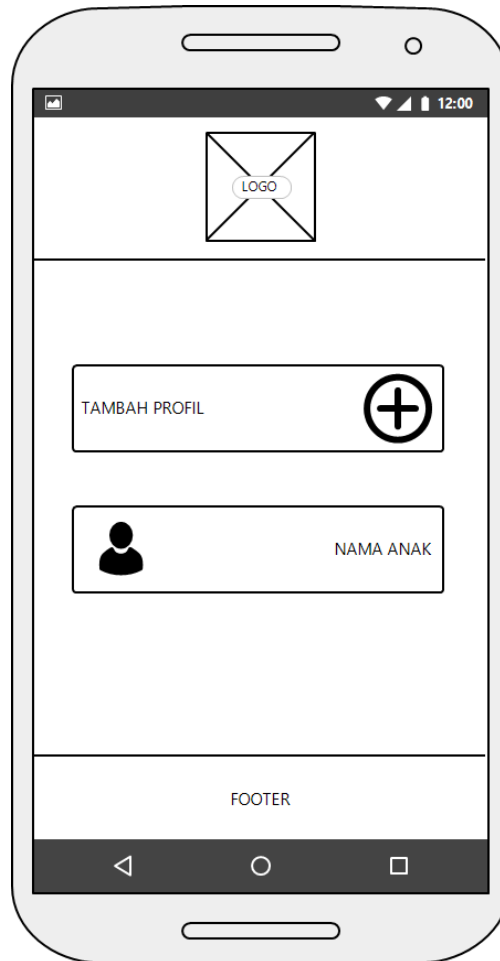
3.1.1 User Interface

Berikut merupakan rancangan *mock-up interface* dari SIGITA yang akan dibuat:



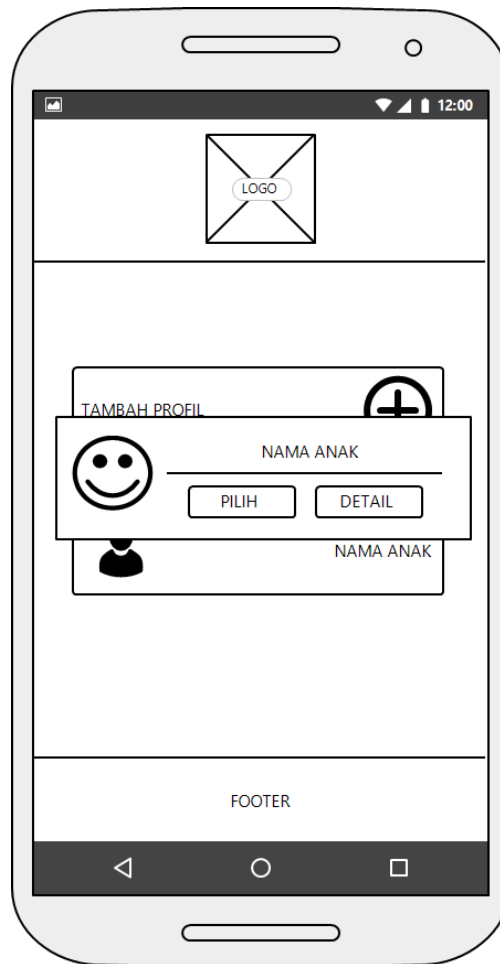
Gambar 3.1 UI Home

Gambar 3.1 merupakan UI Home, yang akan muncul ketika SIGITA dijalankan untuk pertama kalinya. UI Home memiliki enam menu utama, yakni menu Profil, Gizi, Imunisasi, Tumbuh Kembang, Catatan Kesehatan, serta Tentang. Pada bagian kiri atas terdapat sebuah *icon* kecil yang merupakan menu Profil.



Gambar 3.2 UI Profil

Gambar 3.2 merupakan UI Profil yang akan muncul ketika *user* memilih menu Profil pada UI Home. UI Profil menampilkan data anak yang telah terdaftar sebelumnya dalam bentuk list, serta terdapat tombol Tambah Profil untuk menambah data anak baru.



Gambar 3.3 UI Pilih Profil

Gambar 3.3 merupakan UI Pilih Profil yang akan muncul ketika *user* memilih nama anak pada UI Profil. UI Pilih Profil menampilkan sebuah kotak dialog berisi foto serta nama anak yang dipilih, serta dua buah tombol, yakni tombol Pilih dan Detail.

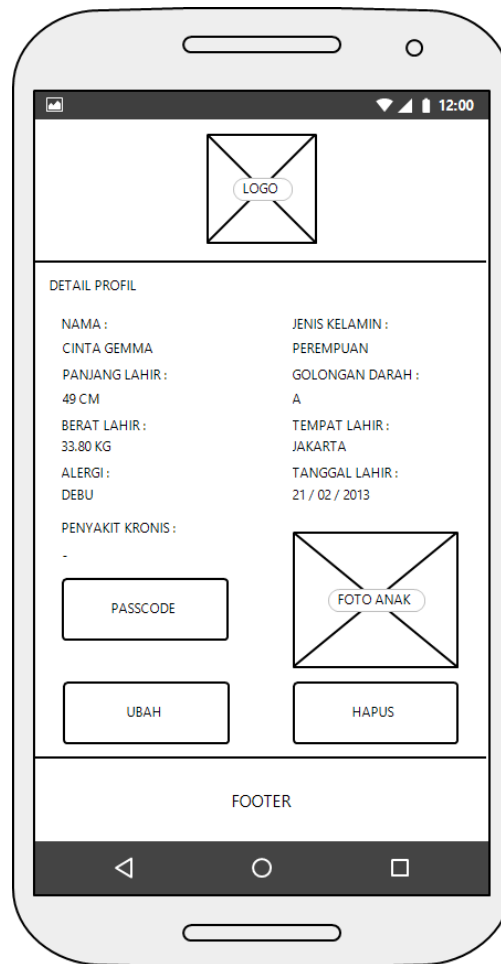
The image shows a mobile application interface for adding a profile. At the top, there is a status bar with the time 12:00 and icons for signal, Wi-Fi, and battery. Below the status bar is a header area with a placeholder for a logo labeled 'LOGO'. The main content area is titled 'TAMBAH PROFIL' and contains several input fields and radio buttons for personal information:

- NAMA:** A text input field.
- JENIS KELAMIN:** Radio buttons for 'LAKI-LAKI' and 'PEREMPUAN'.
- GOLONGAN DARAH:** Radio buttons for 'A', 'B', 'AB', and 'O'.
- PANJANG LAHIR:** A text input field followed by 'CM'.
- BERAT LAHIR:** A text input field followed by 'KG'.
- ALERGI:** A text input field.
- PENYAKIT KRONIS:** A text input field.
- TEMPAT LAHIR:** A text input field.
- TANGGAL LAHIR:** A text input field.

On the right side of the form, there is a placeholder for a photo labeled 'FOTO'. At the bottom of the form is a 'SIMPAN' button. Below the form is a 'FOOTER' section. The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps buttons.

Gambar 3.4 UI Tambah Profil

Gambar 3.4 merupakan UI Tambah Profil yang akan muncul ketika *user* memilih menu Tambah Profil pada UI Profil. UI Tambah Profil memiliki beberapa kolom untuk mengisi data pribadi anak. Kolom tersebut antara lain kolom nama anak, jenis kelamin, golongan darah, tempat dan tanggal lahir, panjang dan berat badan pada saat lahir, alergi yang dimiliki, penyakit kronis yang diderita, serta foto anak. Data kemudian akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



Gambar 3.5 UI Detail Profil

Gambar 3.5 merupakan UI Detail Profil yang akan muncul ketika *user* memilih nama anak dan memilih tombol Detail Profil pada *alert* yang muncul dalam UI Profil. UI Detail Profil menampilkan data pribadi anak sesuai dengan data yang telah dimasukkan sebelumnya, seperti nama anak, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, golongan darah, alergi yang dimiliki, penyakit kronis yang diderita, panjang dan berat pada saat lahir, serta foto anak. Terdapat tiga buah tombol menu pada UI Detail Profil, yakni tombol Passcode, Ubah, dan Hapus.

UBAH PROFIL

NAMA :
CINTA GEMMA

GOLONGAN DARAH :
 A B AB O

PANJANG LAHIR :
49 CM

BERAT LAHIR :
33.80 KG

ALERGI :
DEBU

PENYAKIT KRONIS :

JENIS KELAMIN :
 LAKI-LAKI
 PEREMPUAN

TEMPAT LAHIR :
JAKARTA

TANGGAL LAHIR :
21 / 02 / 2013

FOTO ANAK

SIMPAN

FOOTER

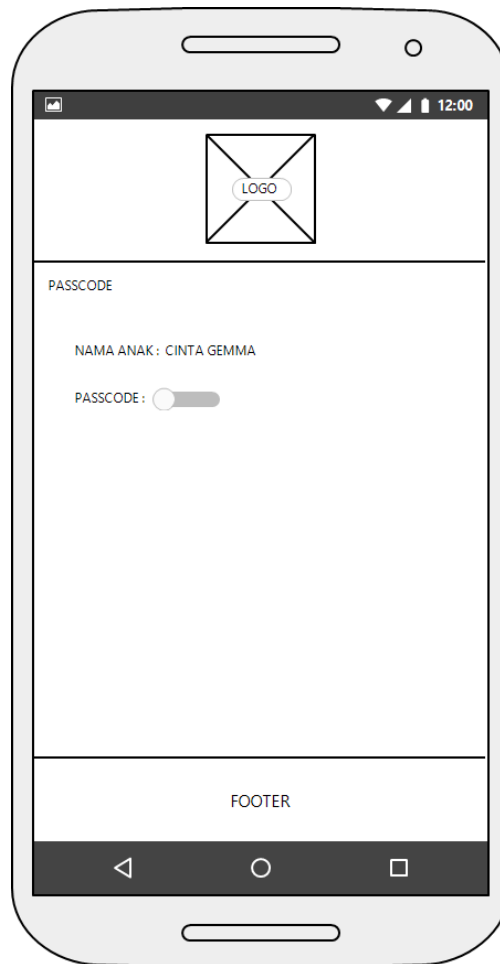
Gambar 3.6 UI Ubah Profil

Gambar 3.6 merupakan UI Ubah Profil yang akan muncul ketika *user* memilih menu Ubah pada UI Detail Profil. UI Ubah Profil memiliki beberapa kolom untuk mengisi data pribadi anak seperti pada UI Tambah Anak. Kolom tersebut antara lain kolom nama anak, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, golongan darah, alergi yang dimiliki, penyakit kronis yang diderita, panjang dan berat badan pada saat lahir, serta foto anak. Kolom pada UI ini sudah terisi dengan data yang sebelumnya telah disimpan, dan dapat diubah serta disimpan kembali. Data baru akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



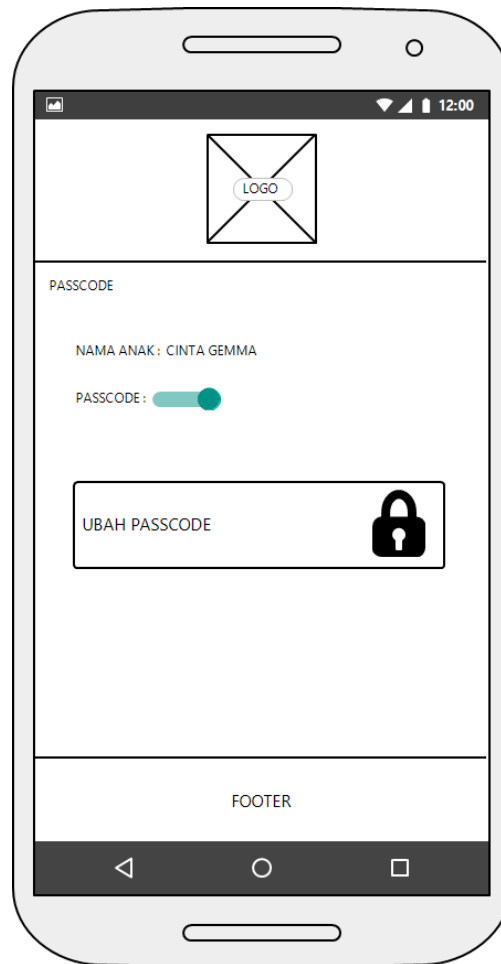
Gambar 3.7 UI Hapus Profil

Gambar 3.7 merupakan UI Hapus Profil. Sebuah kotak dialog konfirmasi akan muncul ketika *user* menekan tombol Hapus pada UI Detail Profil. Kotak dialog ini berfungsi untuk mengkonfirmasi kembali kepada *user* untuk menghapus seluruh data yang terhubung dengan data profil ini.



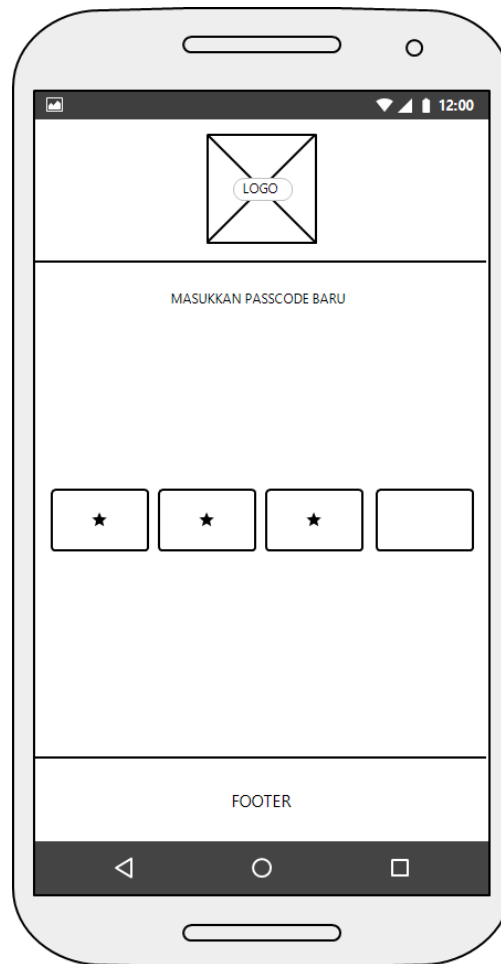
Gambar 3.8 UI Passcode Tidak Aktif

Gambar 3.8 merupakan UI Passcode Tidak Aktif yang akan muncul ketika *user* memilih tombol Passcode pada UI Detail Profil. Terdapat nama anak yang sedang dipilih dan tombol *switch* dalam keadaan mati.



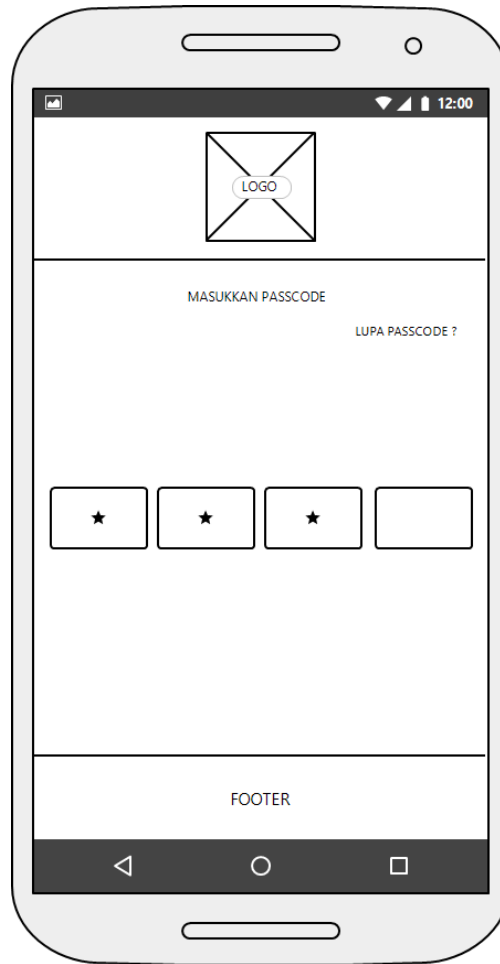
Gambar 3.9 UI Passcode Aktif

Gambar 3.9 merupakan UI Passcode Aktif yang akan muncul ketika *user* memilih tombol Passcode pada UI Detail Profil. Terdapat nama anak yang sedang dipilih, tombol *switch* yang menyala, serta menu Ubah Passcode.



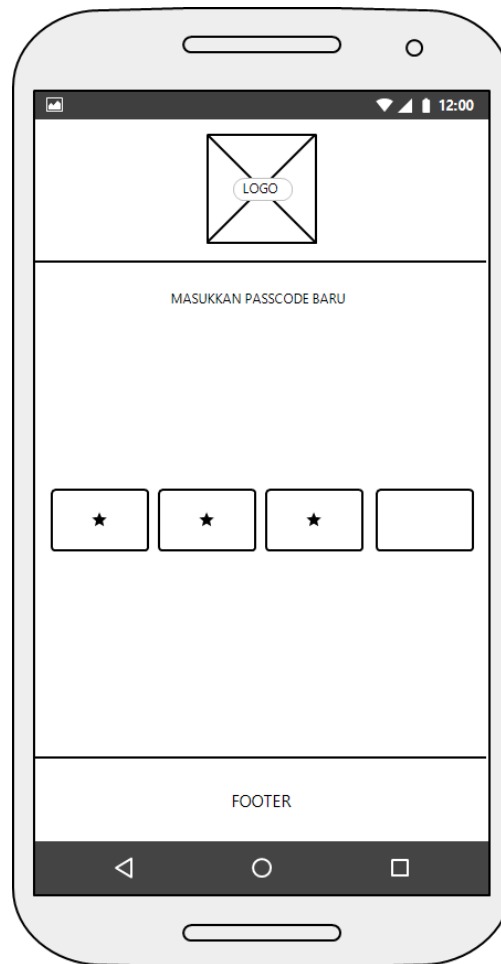
Gambar 3.10 UI Tambah Passcode

Gambar 3.10 merupakan UI Tambah Passcode yang akan muncul ketika *user* mengaktifkan *switch* pada UI Passcode. Terdapat empat buah kolom yang hanya dapat diisi dengan angka. Jika *user* telah memasukkan angka, kolom tersebut akan menampilkan gambar bintang, menandakan bahwa kolom tersebut telah memiliki angka.



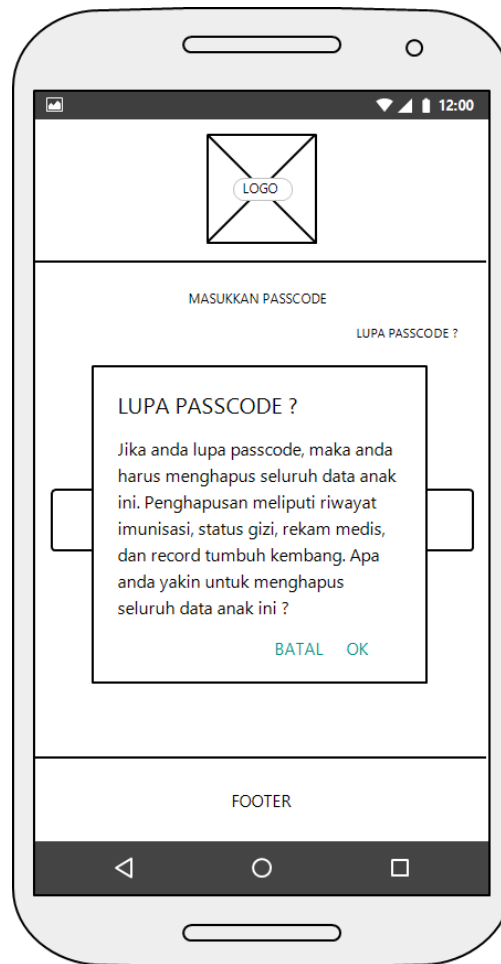
Gambar 3.11 UI Cek Passcode

Gambar 3.11 merupakan UI Cek Passcode yang akan muncul ketika *user* memilih menu Ubah Passcode pada UI Passcode, atau ketika *user* memilih tombol Pilih atau tombol Detail pada kotak dialam dalam UI Profil, atau ketika *user* memilih tombol Ubah atau Hapus pada UI Detail Profil. Terdapat empat buah kolom yang hanya dapat diisi dengan angka. Jika *user* telah memasukkan angka, kolom tersebut akan menampilkan gambar bintang, menandakan bahwa kolom tersebut telah memiliki angka. Pada bagian kanan atas terdapat sebuah menu bertuliskan “Lupa Passcode?” yang merupakan menu jika *user* lupa *passcode* terhadap profil tersebut.



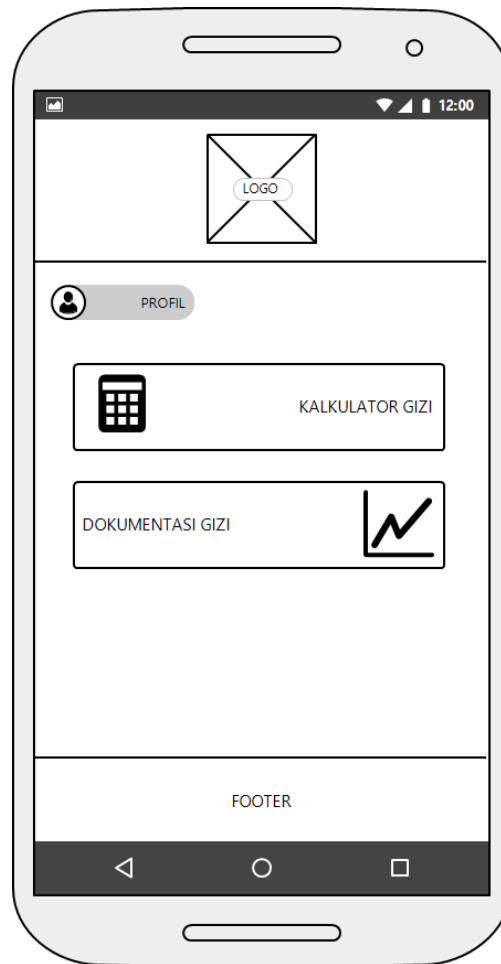
Gambar 3.12 UI Ubah Passcode

Gambar 3.12 merupakan UI Ubah Passcode yang akan muncul ketika *user* memilih menu Ubah Passcode pada UI Passcode. Terdapat empat buah kolom yang hanya dapat diisi dengan angka. Jika *user* telah memasukkan angka, kolom tersebut akan menampilkan gambar bintang, menandakan bahwa kolom tersebut telah memiliki angka.



Gambar 3.13 UI Lupa Passcode

Gambar 3.13 merupakan UI Lupa Passcode. Sebuah kotak dialog konfirmasi akan muncul ketika *user* memilih menu Lupa Passcode pada UI Cek Passcode. Kotak dialog ini berfungsi untuk mengkonfirmasi kembali kepada *user* untuk menghapus seluruh data yang terhubung dengan data profil ini jika *user* lupa *passcode*.



Gambar 3.14 UI Gizi

Gambar 3.14 merupakan UI Gizi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Gizi pada UI Home. UI Gizi menampilkan dua submenu didalamnya, yakni menu Kalkulator Gizi dan Dokumentasi Gizi.

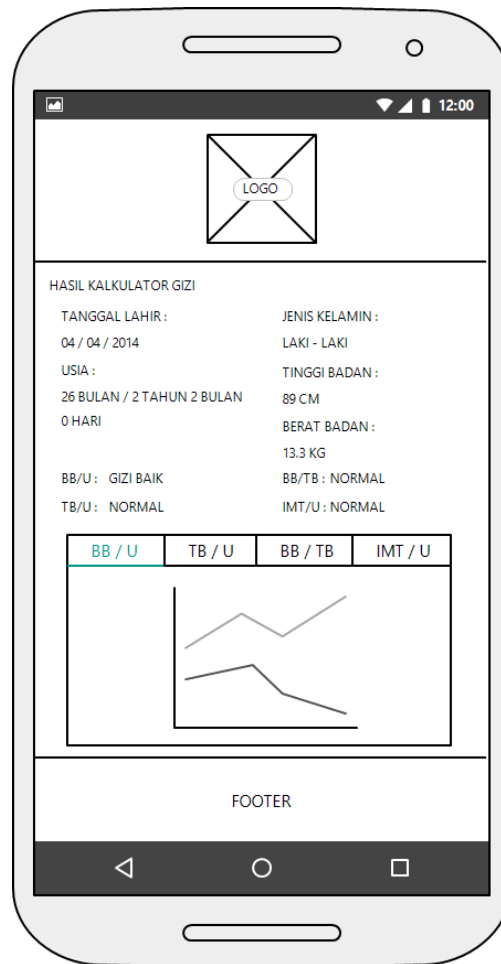
The image shows a mobile application interface for a nutrition calculator. At the top, there is a status bar with the time 12:00 and icons for signal, Wi-Fi, and battery. Below the status bar is a logo placeholder labeled 'LOGO'. The main content area is titled 'KALKULATOR GIZI' and contains the following elements:

- TANGGAL LAHIR :** A text label followed by an empty input field.
- TINGGI BADAN :** A text label followed by an empty input field and the unit 'CM'.
- JENIS KELAMIN :** A text label followed by two radio button options: 'LAKI-LAKI' and 'PEREMPUAN'.
- BERAT BADAN :** A text label followed by an empty input field and the unit 'KG'.
- HITUNG :** A large rectangular button centered below the input fields.
- FOOTER :** A text label centered at the bottom of the main content area.

At the very bottom of the screen is an Android navigation bar with three icons: a back arrow, a home circle, and a recent apps square.

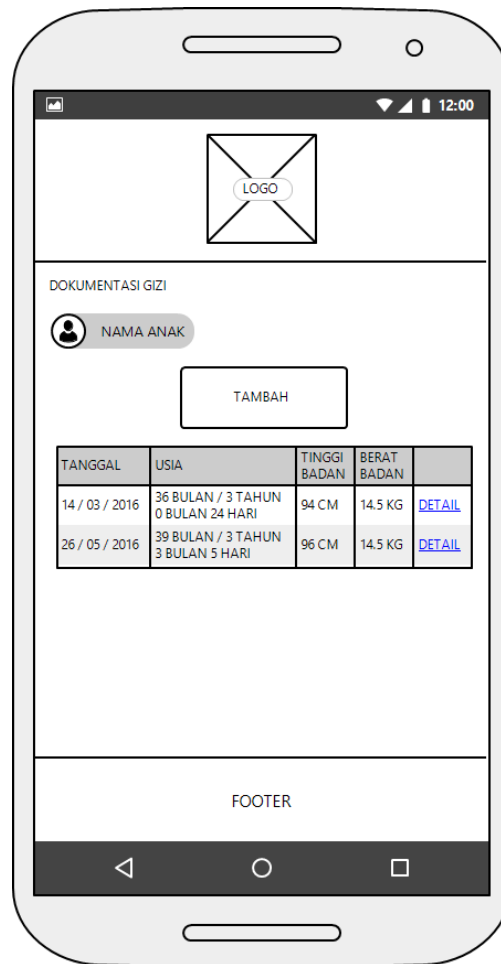
Gambar 3.15 UI Kalkulator Gizi

Gambar 3.15 merupakan UI Kalkulator Gizi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Kalkulator Gizi pada UI Gizi. UI Kalkulator Gizi memiliki beberapa kolom untuk mengisi data anak untuk kemudian dihitung status gizinya. Kolom tersebut antara lain kolom tanggal lahir, jenis kelamin, serta tinggi dan berat badan anak. Data kemudian akan dihitung dan ditampilkan hasilnya setelah *user* menekan tombol Hitung.



Gambar 3.16 UI Hasil Kalkulator Gizi

Gambar 3.16 merupakan UI Hasil Kalkulator Gizi yang akan menampilkan hasil pertungan status gizi anak berdasarkan data yang telah dimasukkan pada UI Kalkulator Gizi. Hasil perhitungan tersebut ditampilkan dalam status gizi berdasarkan indeks antropometri seperti adalah berat badan menurut umur (BB/U), tinggi badan menurut umur (TB/U), berat badan menurut tinggi badan (BB/TB), dan indeks massa tubuh menurut umur (IMT/U), serta perbandingannya dengan grafik tumbuh kembang anak.



Gambar 3.17 UI Dokumentasi Gizi

Gambar 3.17 merupakan UI Dokumentasi Gizi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi. UI Dokumentasi Gizi berisikan list status gizi yang telah disimpan sebelumnya. Terdapat pula sebuah tombol Tambah untuk menambahkan serta menghitung status gizi anak.

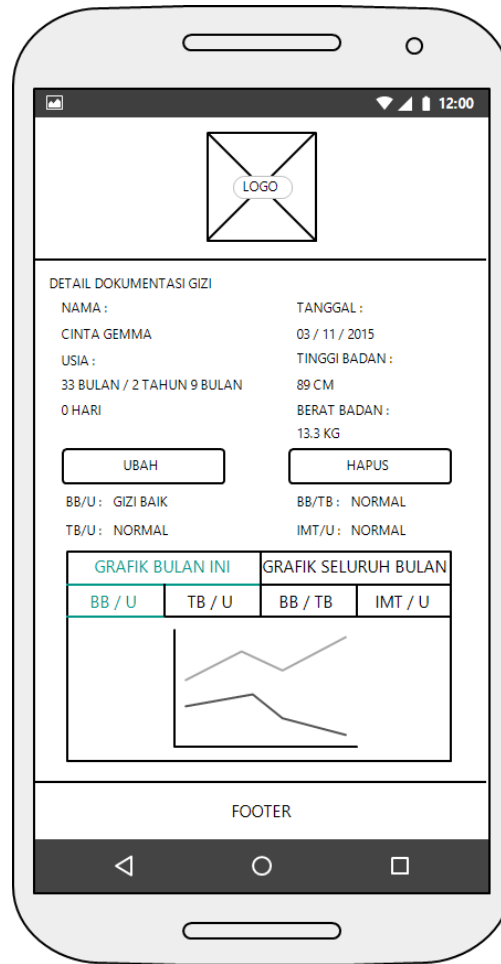
The image shows a mobile application interface for adding nutrition documentation. The screen is divided into several sections:

- Header:** A logo placeholder labeled "LOGO" is centered at the top.
- Title:** The section is titled "TAMBAH DOKUMENTASI GIZI".
- Form Fields:**
 - NAMA ANAK:** A text input field containing "CINTA GEMMA".
 - TANGGAL:** A date selection field.
 - USIA:** A text input field containing "-".
 - TINGGI BADAN:** A height input field followed by "CM".
 - BERAT BADAN:** A weight input field followed by "KG".
- Action:** A "SIMPAN" (Save) button is centered below the form fields.
- Footer:** A "FOOTER" label is centered at the bottom of the form area.

The interface is displayed on a smartphone screen with a status bar at the top showing the time as 12:00 and various system icons. The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps buttons.

Gambar 3.18 UI Tambah Dokumentasi Gizi

Gambar 3.18 merupakan UI Tambah Dokumentasi gizi yang akan muncul ketika *user* memilih tombol Tambah pada UI Dokumentasi Gizi. UI Tambah Dokumentasi Gizi memiliki beberapa kolom untuk mengisi data hasil penimbangan anak, seperti tanggal ketika penimbangan dilakukan serta tinggi dan berat badan anak pada tanggal tersebut. Data kemudian akan dihitung dan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan. Hasil perhitungan akan terlihat pada UI selanjutnya.



Gambar 3.19 UI Detail Dokumentasi Gizi

Gambar 3.19 merupakan UI Detail Dokumentasi Gizi yang akan menampilkan hasil perhitungan status gizi anak berdasarkan data yang telah dimasukkan pada UI Tambah Dokumentasi Gizi. Hasil perhitungan tersebut ditampilkan dalam status gizi berdasarkan indeks antropometri seperti adalah berat badan menurut umur (BB/U), tinggi badan menurut umur (TB/U), berat badan menurut tinggi badan (BB/TB), dan indeks massa tubuh menurut umur (IMT/U), serta perbandingannya dengan grafik tumbuh kembang anak. UI Terdapat dua buah tombol menu pada UI Detail Dokumentasi Gizi, yakni tombol Ubah dan Hapus.

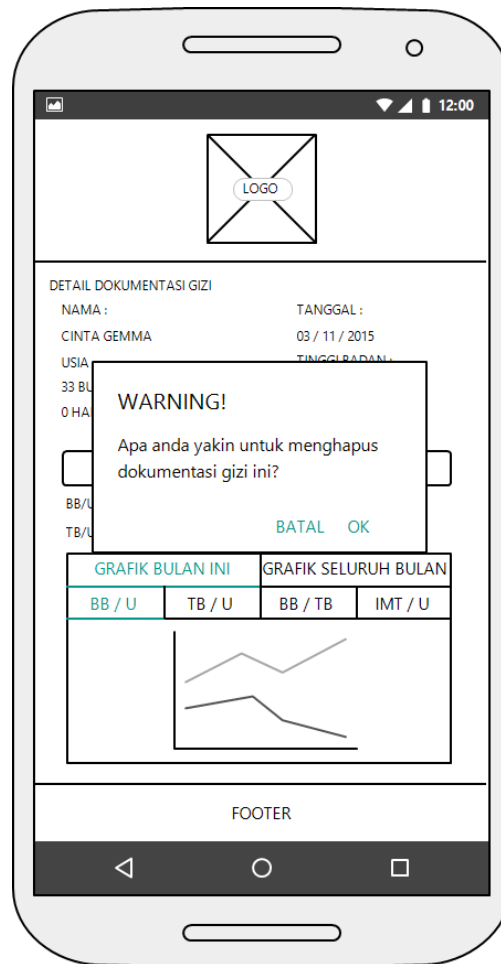
The image shows a mobile application interface for updating nutrition documentation. The screen is titled "UBAH DOKUMENTASI GIZI" and features a logo placeholder at the top. The form contains the following fields and values:

Field	Value
NAMA ANAK :	CINTA GEMMA
TANGGAL :	14 / 03 / 2016
USIA :	36 BULAN / 3 TAHUN 0 BULAN 24 HARI
TINGGI BADAN :	94 CM
BERAT BADAN :	14.5 KG

Below the form is a "SIMPAN" button. At the bottom of the screen is a "FOOTER" section. The interface is displayed on a smartphone with a status bar at the top showing the time as 12:00 and various icons.

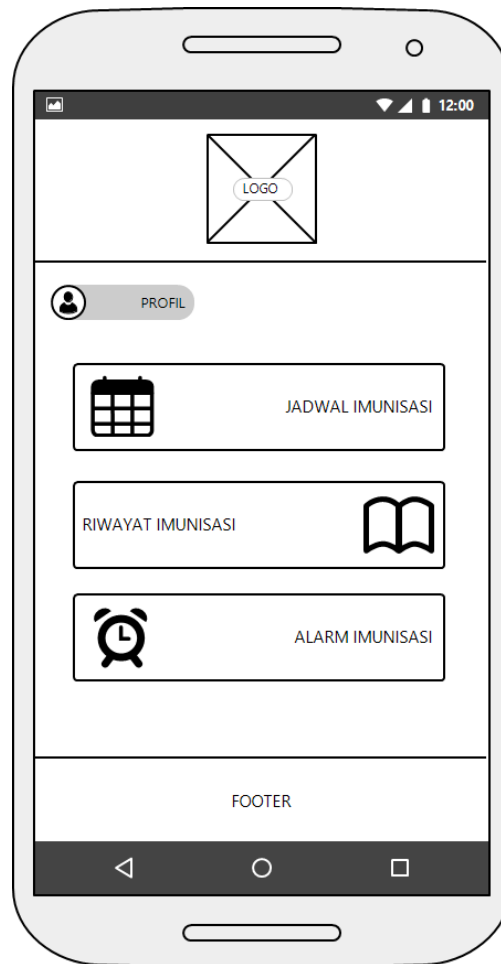
Gambar 3.20 UI Ubah Dokumentasi Gizi

Gambar 3.20 merupakan UI Ubah Dokumentasi Gizi yang akan muncul ketika *user* memilih tombol Ubah pada UI Detail Dokumentasi Gizi. UI Ubah Dokumentasi Gizi memiliki beberapa kolom untuk mengisi data hasil penimbangan anak seperti pada UI Tambah Dokumentasi Gizi. Kolom tersebut antara lain tanggal ketika penimbangan dilakukan serta tinggi dan berat badan anak pada tanggal tersebut. Kolom pada UI ini sudah terisi dengan data yang sebelumnya telah disimpan, dan dapat diubah serta disimpan kembali. Data baru akan dihitung ulang serta disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



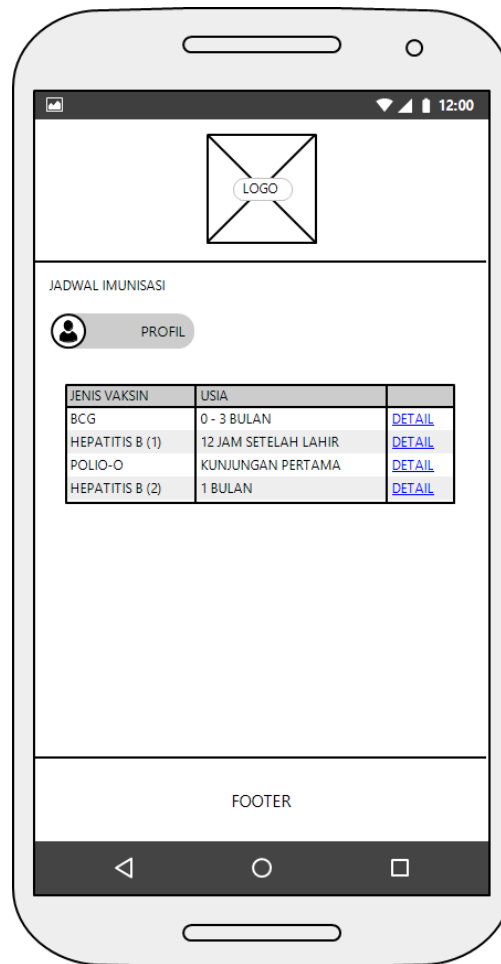
Gambar 3.21 UI Hapus Dokumentasi Gizi

Gambar 3.31 merupakan UI Hapus Dokumentasi Gizi. Sebuah kotak dialog konfirmasi akan muncul ketika *user* menekan tombol Hapus pada UI Detail Dokumentasi Gizi. Kotak dialog ini berfungsi untuk mengkonfirmasi kembali kepada *user* untuk menghapus seluruh data status gizi anak pada bulan yang dimaksud.



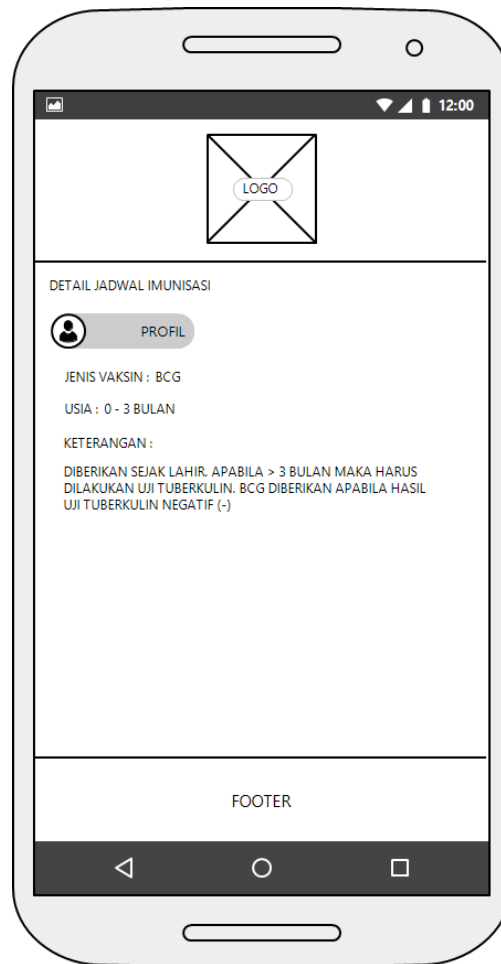
Gambar 3.22 UI Imunisasi

Gambar 3.22 merupakan UI Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Imunisasi pada UI Home. UI Imunisasi menampilkan tiga submenu didalamnya, yakni menu Jadwal Imunisasi, Riwayat Imunisasi, dan Alarm Imunisasi.



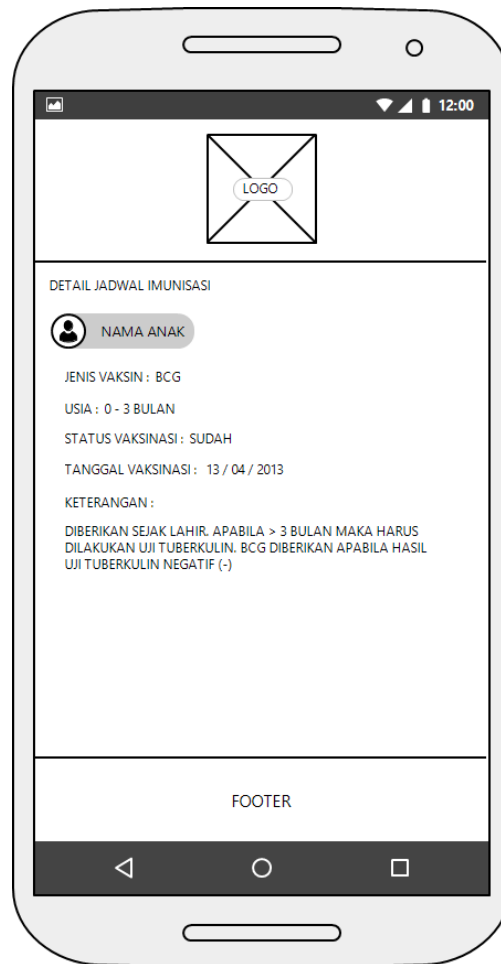
Gambar 3.23 UI Jadwal Imunisasi

Gambar 3.23 merupakan UI Jadwal Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Jadwal Imunisasi pada UI Imunisasi. UI Jadwal Imunisasi menampilkan jenis vaksin dan usia pemberian vaksin. Terdapat pula menu Detail untuk melihat secara detail mengenai suatu imunisasi.



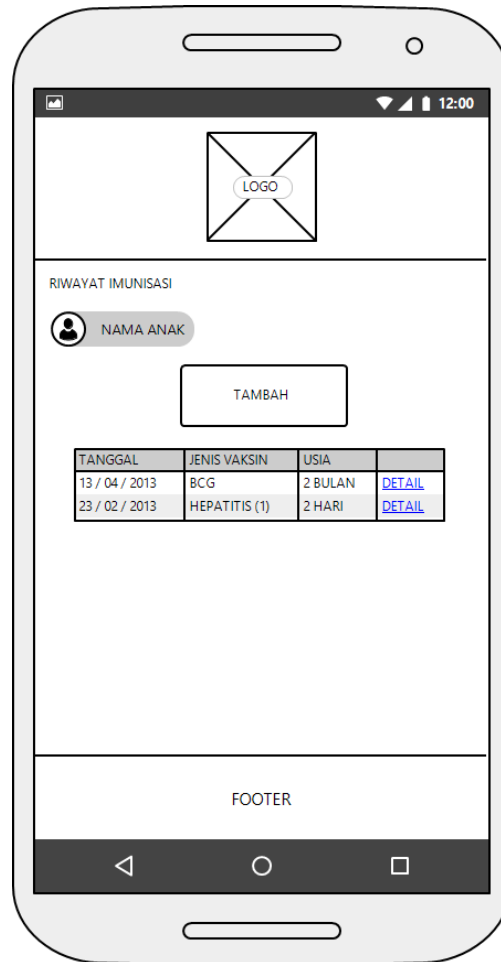
Gambar 3.24 UI Detail Jadwal Imunisasi

Gambar 3.24 merupakan UI Detail Jadwal Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Detail pada UI Jadwal Imunisasi. UI Detail Jadwal Imunisasi menampilkan jenis vaksin, usia pemberian vaksin, serta keterangan mengenai jenis vaksin tersebut.



Gambar 3.25 UI Detail Jadwal Imunisasi Profil

Gambar 3.25 merupakan UI Detail Jadwal Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Detail pada UI Jadwal Imunisasi dan sedang memilih profil. UI Detail Jadwal Imunisasi menampilkan jenis vaksin, usia pemberian vaksin, status vaksinasi, tanggal vaksinasi, serta keterangan mengenai jenis vaksin tersebut.



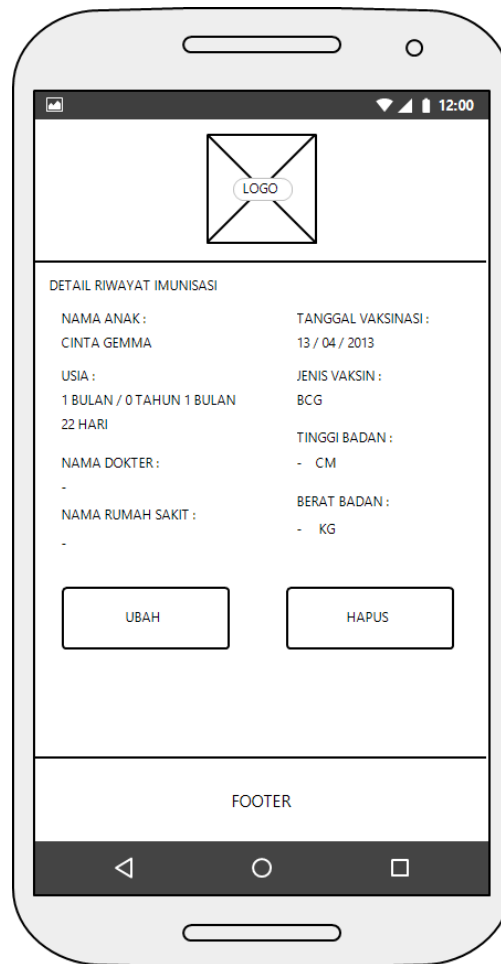
Gambar 3.26 UI Riwayat Imunisasi

Gambar 3.26 merupakan UI Riwayat Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi. UI Riwayat Imunisasi menampilkan tanggal pemberian vaksin, jenis vaksin yang diberikan, serta usia anak pada saat diberikan vaksin. Terdapat pula menu Detail untuk melihat secara detail mengenai riwayat imunisasi, serta tombol Tambah untuk menambah data riwayat imunisasi baru.

The image shows a mobile application interface for adding vaccination history. At the top, there is a status bar with the time 12:00 and icons for signal, Wi-Fi, and battery. Below the status bar is a header area with a placeholder for a logo. The main content area is titled "TAMBAH RIWAYAT IMUNISASI" and contains several input fields arranged in two columns. The left column includes fields for "NAMA ANAK:" (filled with "CINTA GEMMA"), "USIA:" (filled with "-"), "NAMA DOKTER:" (empty), and "NAMA RUMAH SAKIT:" (empty). The right column includes fields for "TANGGAL VAKSINASI:" (empty), "JENIS VAKSIN:" (a dropdown menu with "PILIH" selected), "TINGGI BADAN:" (empty) with a "CM" unit label, and "BERAT BADAN:" (empty) with a "KG" unit label. A "SIMPAN" button is centered below the input fields. At the bottom of the screen, there is a footer area labeled "FOOTER" and a navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Gambar 3.27 UI Tambah Riwayat Imunisasi

Gambar 3.27 merupakan UI Tambah Riwayat Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih tombol Tambah pada UI Riwayat Imunisasi. UI Tambah Riwayat Imunisasi memiliki beberapa kolom untuk mengisi data riwayat imunisasi, seperti tanggal vaksinasi, jenis vaksin yang diberikan, tinggi serta berat badan anak saat vaksin diberikan, serta nama dokter dan nama rumah sakit yang memberikan vaksin tersebut. Data kemudian akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



Gambar 3.28 UI Detail Riwayat Imunisasi

Gambar 3.28 merupakan UI Detail Riwayat Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Detail pada UI Riwayat Imunisasi. UI Detail Riwayat Imunisasi menampilkan data riwayat imunisasi sesuai dengan data yang telah dimasukkan sebelumnya yakni tanggal vaksinasi, usia anak saat diberikan vaksinasi, jenis vaksin yang diberikan, tinggi serta berat badan anak saat vaksin diberikan, serta nama dokter dan nama rumah sakit yang memberikan vaksin tersebut. Terdapat dua buah tombol menu pada UI Detail Riwayat Imunisasi, yakni tombol Ubah dan Hapus.

The image shows a mobile application interface for updating vaccination history. At the top, there is a status bar with the time 12:00 and icons for signal, Wi-Fi, and battery. Below the status bar is a header area with a placeholder for a logo. The main content area is titled "UBAH RIWAYAT IMUNISASI" and contains several input fields and a dropdown menu. The fields are arranged in two columns. The first column contains: "NAMA ANAK:" with the value "CINTA GEMMA", "USIA:" with the value "1 BULAN / 0 TAHUN 1 BULAN 22 HARI", "NAMA DOKTER:" with an empty text box, and "NAMA RUMAH SAKIT:" with an empty text box. The second column contains: "TANGGAL VAKSINASI:" with the value "13 / 04 / 2013", "JENIS VAKSIN:" with a dropdown menu showing "BCG", "TINGGI BADAN:" with an empty text box followed by "CM", and "BERAT BADAN:" with an empty text box followed by "KG". Below the input fields is a "SIMPAN" button. At the bottom of the screen is a footer area with the text "FOOTER" and a navigation bar with back, home, and recent apps icons.

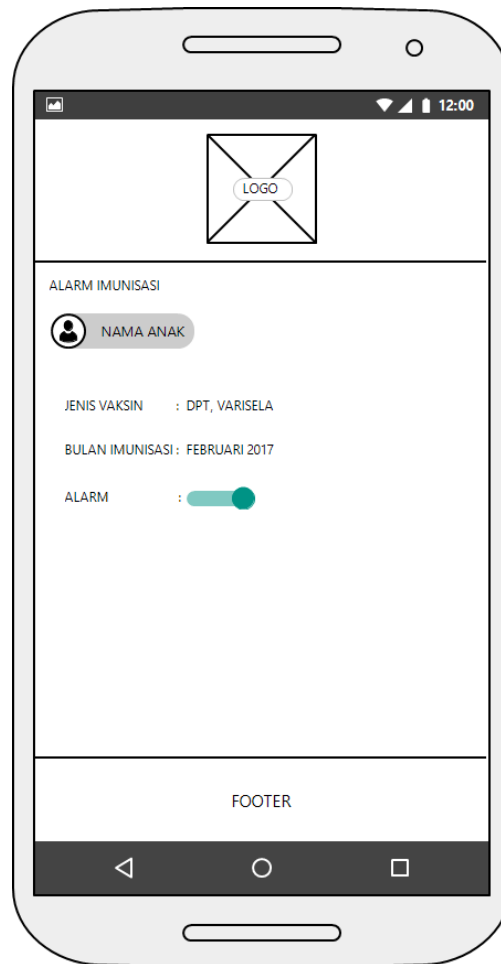
Gambar 3.29 UI Ubah Riwayat Imunisasi

Gambar 3.29 merupakan UI Ubah Riwayat Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Ubah pada UI Detail Riwayat Imunisasi. UI Ubah Riwayat Imunisasi memiliki beberapa kolom untuk mengisi data riwayat imunisasi seperti pada UI Tambah Riwayat Imunisasi. Kolom tersebut antara lain tanggal vaksinasi, jenis vaksin yang diberikan, tinggi serta berat badan anak saat vaksin diberikan, serta nama dokter dan nama rumah sakit yang memberikan vaksin tersebut. Kolom pada UI ini sudah terisi dengan data yang sebelumnya telah disimpan, dan dapat diubah serta disimpan kembali. Data kemudian akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



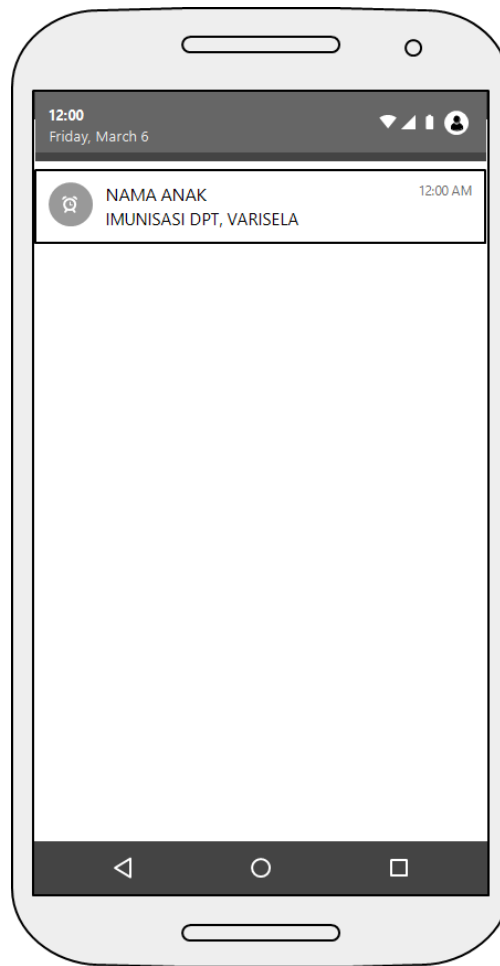
Gambar 3.30 UI Hapus Riwayat Imunisasi

Gambar 3.30 merupakan UI Hapus Riwayat Imunisasi. Sebuah kotak dialog konfirmasi akan muncul ketika *user* menekan tombol Hapus pada UI Detail Riwayat Imunisasi. Kotak dialog ini berfungsi untuk mengkonfirmasi kembali kepada *user* untuk menghapus data riwayat imunisasi anak.



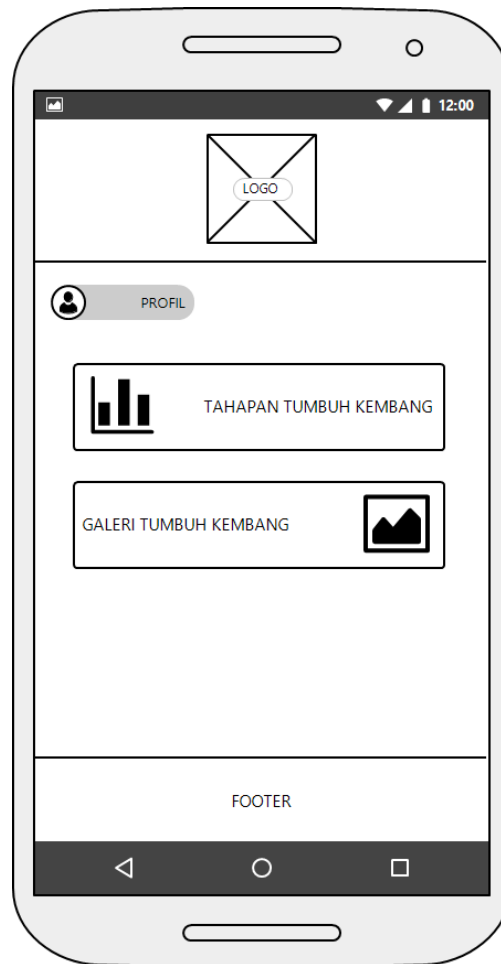
Gambar 3.31 UI Alarm Imunisasi

Gambar 3.31 merupakan UI Alarm Imunisasi yang akan muncul ketika *user* memilih menu Alarm Imunisasi pada UI Imunisasi. UI Alarm Imunisasi menampilkan jenis vaksin yang akan diberikan selanjutnya, bulan pemberian immunisasi, serta *switch on / off* untuk menghidupkan atau mematikan fungsi alarm.



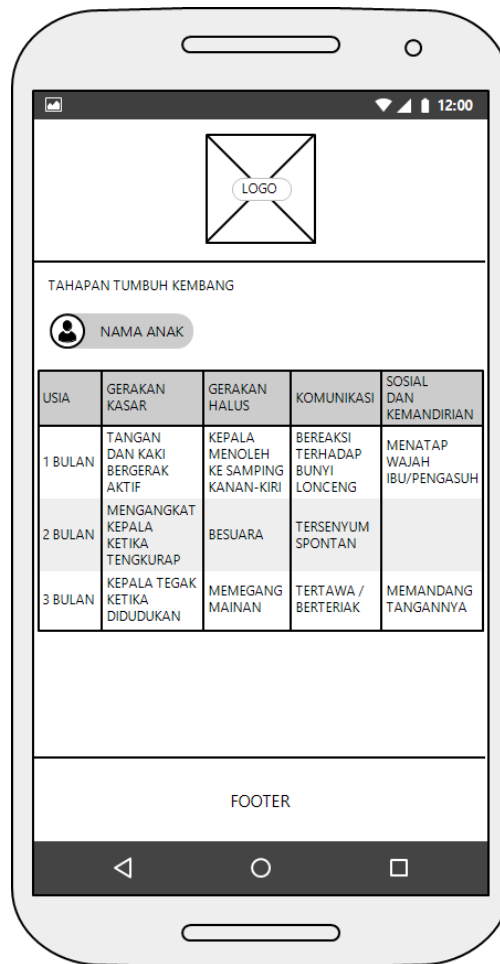
Gambar 3.32 UI Notifikasi Alarm Imunisasi

Gambar 3.32 merupakan UI Notifikasi Alarm Imunisasi. UI ini akan memunculkan sebuah notifikasi pada *notification bar* yang berisikan *reminder* jadwal imunisasi yang akan datang. Notifikasi tersebut berisi nama anak, jenis vaksin yang akan diberikan, serta bulan pemberian imunisasi.



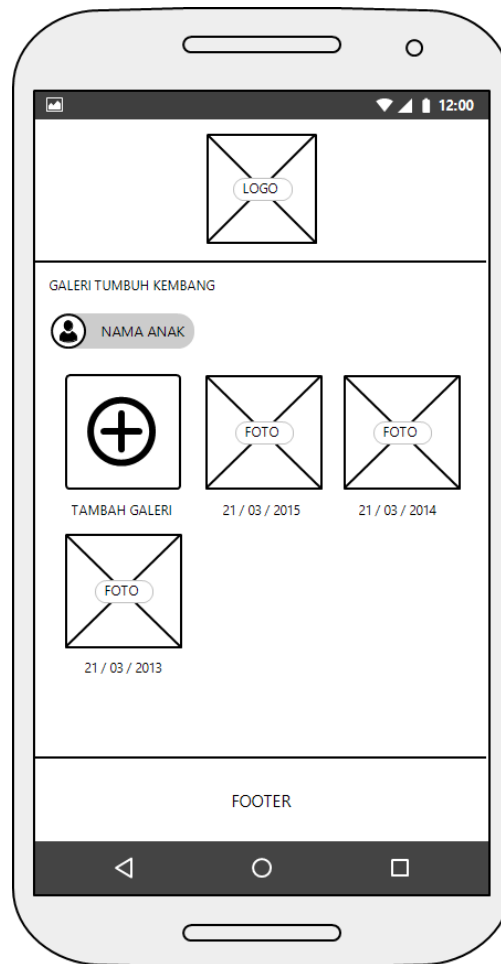
Gambar 3.33 UI Tumbuh Kembang

Gambar 3.33 merupakan UI Tumbuh Kembang yang akan muncul ketika *user* memilih menu Tumbuh Kembang pada UI Home. UI Tumbuh Kembang menampilkan dua submenu didalamnya, yakni menu Tahapan Tumbuh Kembang dan Galeri Tumbuh Kembang.



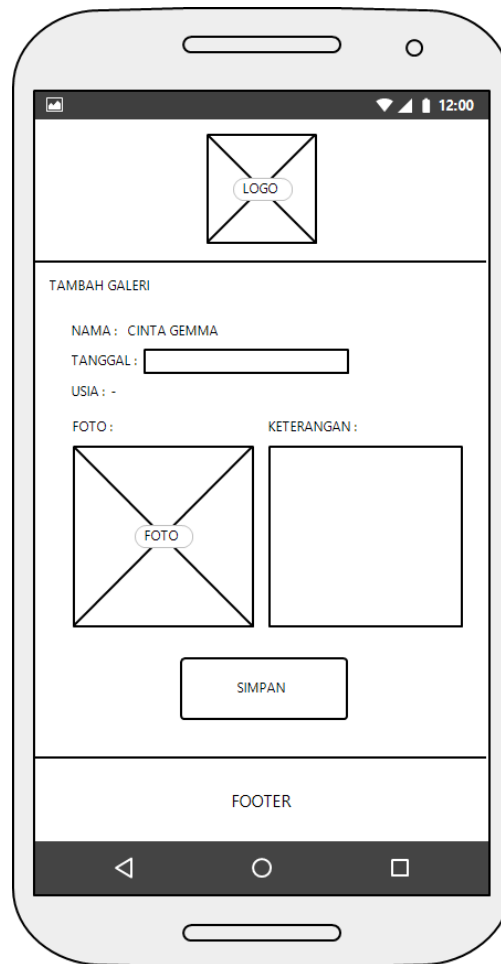
Gambar 3.34 UI Tahapan Tumbuh Kembang

Gambar 3.34 merupakan UI Tahapan Tumbuh Kembang yang akan muncul ketika *user* memilih menu Tahapan Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang. UI Tahapan Tumbuh Kembang menampilkan tahapan-tahapan tumbuh kembang pada anak berusia 0 hingga 5 tahun, dan menyajikannya dalam bentuk tabel.



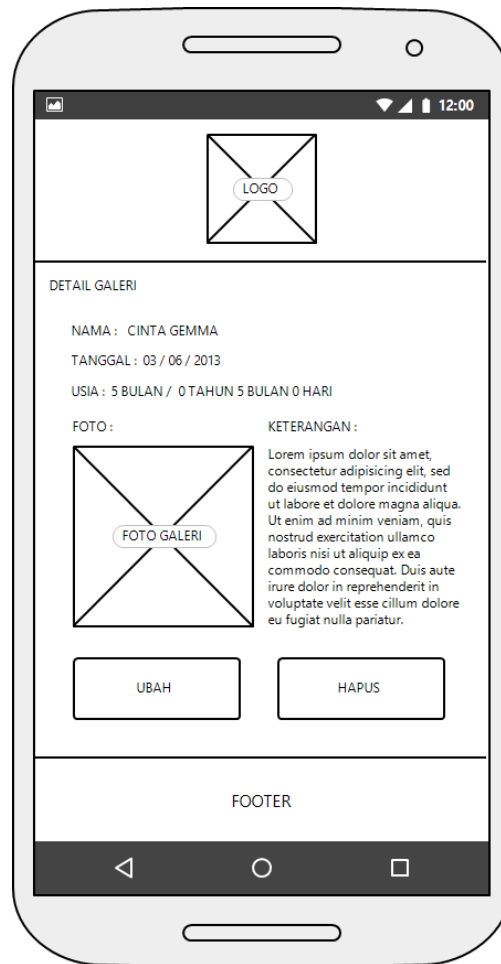
Gambar 3.35 UI Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.35 merupakan UI Galeri Tumbuh Kembang yang akan muncul ketika *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang. UI Galeri Tumbuh Kembang menampilkan foto serta keterangan foto tumbuh kembang anak yang berbentuk *thumbnail*. Detail lengkap mengenai momen tumbuh kembang dapat dilihat dengan cara memilih foto yang hendak dilihat detailnya. Terdapat pula sebuah tombol Tambah Galeri untuk menambahkan foto baru.



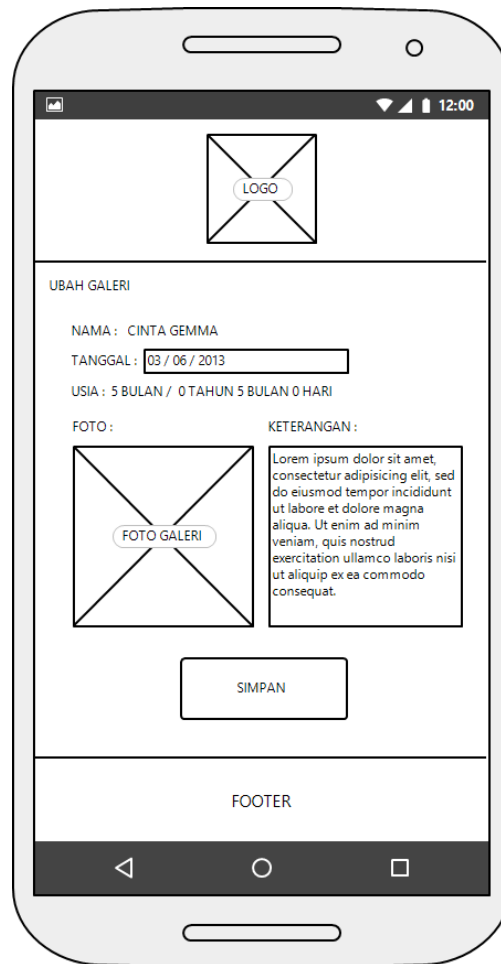
Gambar 3.36 UI Tambah Galeri

Gambar 3.36 merupakan UI Tambah Galeri yang akan muncul setelah *user* memilih menu Tambah Galeri pada UI Galeri Tumbuh Kembang. UI Tambah Galeri memiliki tiga buah kolom untuk mengisi galeri, yakni tanggal galeri, foto yang hendak dimasukkan, dan keterangan dari foto tersebut. Data kemudian akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



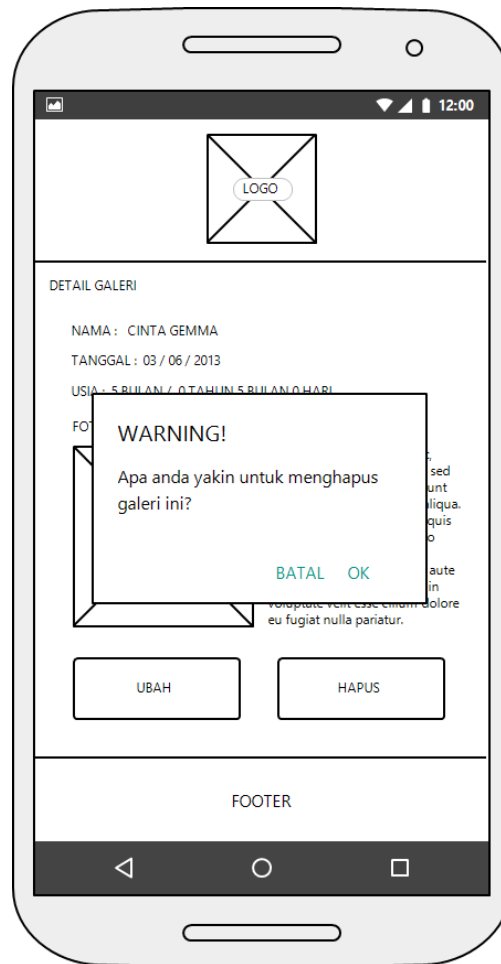
Gambar 3.37 UI Detail Galeri

Gambar 3.37 merupakan UI Detail Galeri yang akan muncul setelah *user* memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang. UI Detail Galeri menampilkan foto serta keterangan mengenai galeri tersebut. Terdapat dua buah tombol pada UI Detail Galeri, yakni tombol Ubah dan Hapus.



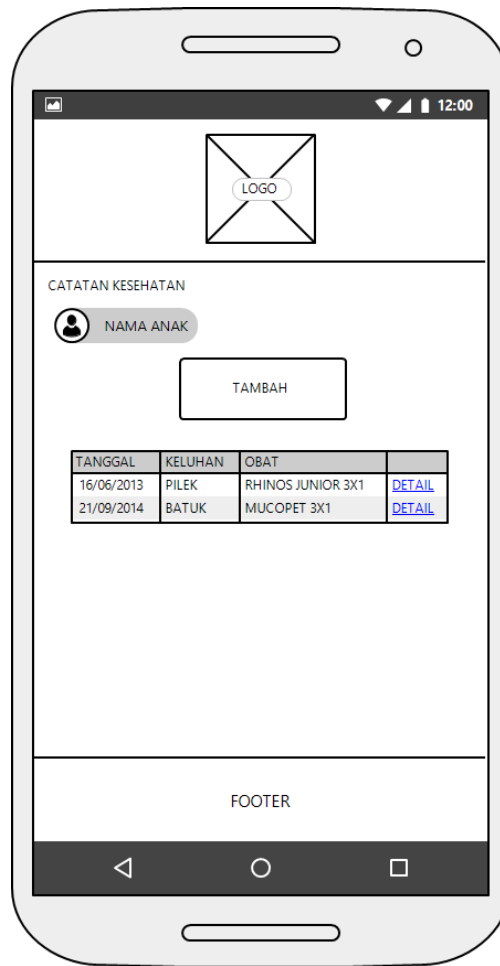
Gambar 3.38 UI Ubah Galeri

Gambar 3.38 merupakan UI Ubah Galeri yang akan muncul setelah *user* memilih tombol Ubah pada UI Detail Galeri. UI Ubah Galeri memiliki tiga kolom untuk mengisi galeri, yakni tanggal galeri, foto yang hendak dimasukkan, dan keterangan dari foto tersebut. Kolom pada UI ini sudah terisi dengan data yang sebelumnya telah disimpan, dan dapat diubah serta disimpan kembali. Data kemudian akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



Gambar 3.39 UI Hapus Galeri

Gambar 3.39 merupakan UI Hapus Galeri. Sebuah kotak dialog konfirmasi akan muncul ketika *user* menekan tombol Hapus pada UI Detail Galeri. Kotak dialog ini berfungsi untuk mengkonfirmasi kembali kepada *user* untuk menghapus galeri tumbuh kembang anak.



Gambar 3.40 UI Catatan Kesehatan

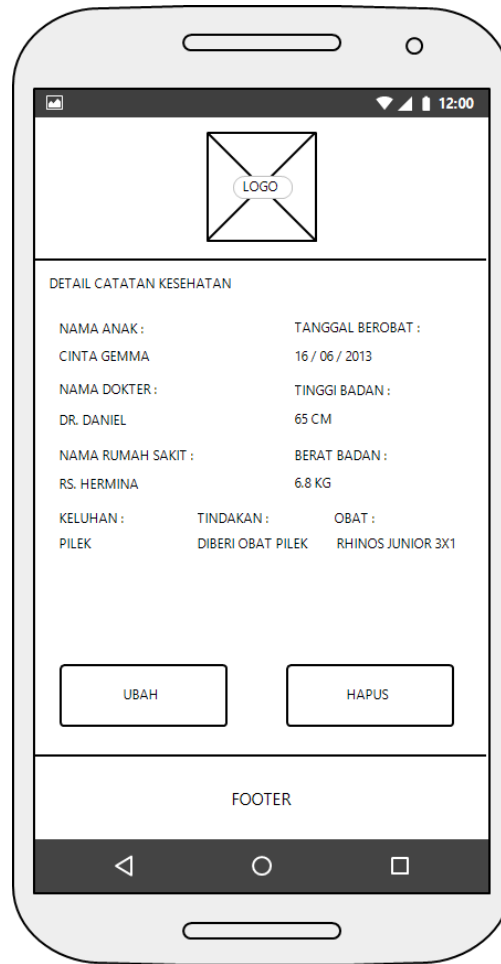
Gambar 3.40 merupakan UI Catatan Kesehatan yang akan muncul ketika *user* memilih menu Catatan Kesehatan pada UI Home. UI Catatan Kesehatan menampilkan tanggal berobat, keluhan yang diderita, serta nama obat yang diberikan. Terdapat pula menu Detail untuk melihat secara detail mengenai catatan kesehatan, serta tombol Tambah untuk menambah data kesehatan baru.

The image shows a mobile application interface for adding health records. The screen is divided into several sections:

- Header:** A logo placeholder labeled "LOGO".
- Title:** "TAMBAH CATATAN KESEHATAN".
- Form Fields:**
 - NAMA ANAK: CINTA GEMMA
 - TANGGAL BEROBAT: [Input Field]
 - NAMA DOKTER: [Input Field]
 - TINGGI BADAN: [Input Field]
 - NAMA RUMAH SAKIT: [Input Field]
 - BERAT BADAN: [Input Field]
 - KELUHAN: [Text Input Box]
 - TINDAKAN: [Text Input Box]
 - OBAT: [Text Input Box]
- Action:** A "SIMPAN" button.
- Footer:** A "FOOTER" section.

Gambar 3.41 UI Tambah Catatan Kesehatan

Gambar 3.41 merupakan UI Tambah Catatan Kesehatan yang akan muncul ketika *user* memilih menu Tambah pada UI Catatan Kesehatan. UI Tambah Catatan Kesehatan memiliki beberapa kolom untuk mengisi data kesehatan anak, seperti tanggal berobat, nama dokter dan nama rumah sakit saat berobat, tinggi serta berat badan anak saat berobat, kolom untuk keluhan yang diderita, dan juga kolom untuk tindakan serta obat yang diberikan. Data kemudian akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



Gambar 3.42 UI Detail Catatan Kesehatan

Gambar 3.42 merupakan UI Detail Catatan Kesehatan yang akan muncul ketika *user* memilih menu Detail pada UI Catatan Kesehatan. UI Detail Catatan Kesehatan menampilkan data kesehatan anak sesuai dengan data yang telah dimasukkan sebelumnya yakni tanggal berobat, nama dokter dan nama rumah sakit saat berobat, tinggi serta berat badan anak saat berobat, kolom untuk keluhan yang diderita, dan juga kolom untuk tindakan serta obat yang diberikan. Terdapat dua buah tombol menu pada UI Detail Catatan Kesehatan, yakni tombol Ubah dan Hapus.

UBAH CATATAN KESEHATAN

NAMA ANAK : CINTA GEMMA

TANGGAL BEROBAT : 16 / 06 / 2013

NAMA DOKTER : DR. DANIEL

TINGGI BADAN : 65 CM

NAMA RUMAH SAKIT : RS. HERMINA

BERAT BADAN : 6.8 KG

KELUHAN : PILEK

TINDAKAN : DIBERI OBAT PILEK

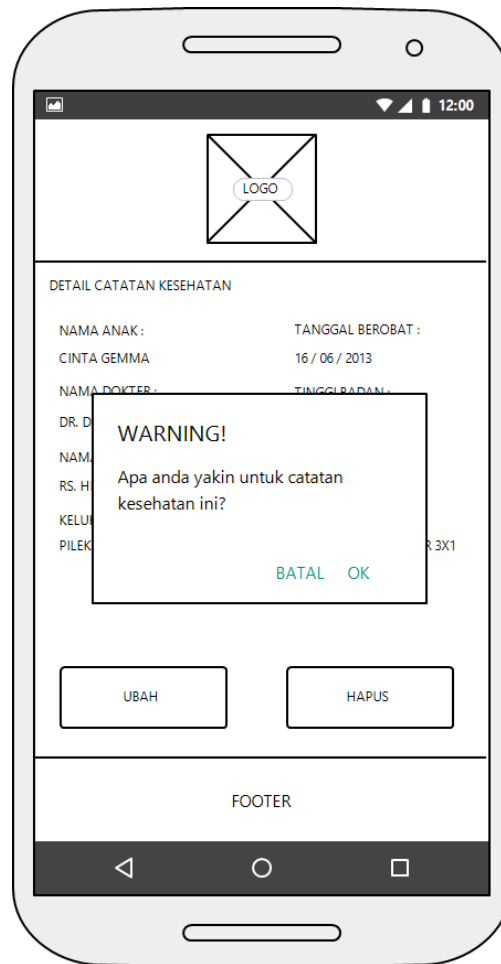
OBAT : RHINOS JUNIOR 3X1

SIMPAN

FOOTER

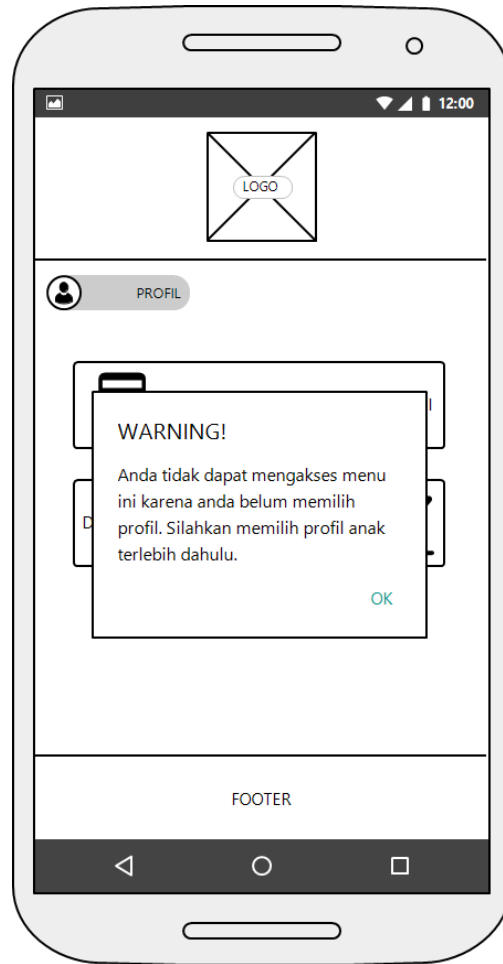
Gambar 3.43 UI Ubah Catatan Kesehatan

Gambar 3.43 merupakan UI Ubah Catatan Kesehatan yang akan muncul ketika *user* memilih menu Ubah pada UI Detail Catatan Kesehatan. UI Ubah Catatan Kesehatan memiliki beberapa kolom untuk mengisi data kesehatan anak seperti pada UI Tambah Catatan Kesehatan. Kolom tersebut antara tanggal berobat, nama dokter dan nama rumah sakit saat berobat, tinggi serta berat badan anak saat berobat, kolom untuk keluhan yang diderita, dan juga kolom untuk tindakan serta obat yang diberikan. Kolom pada UI ini sudah terisi dengan data yang sebelumnya telah disimpan, dan dapat diubah serta disimpan kembali. Data kemudian akan disimpan kedalam *database* setelah *user* menekan tombol Simpan.



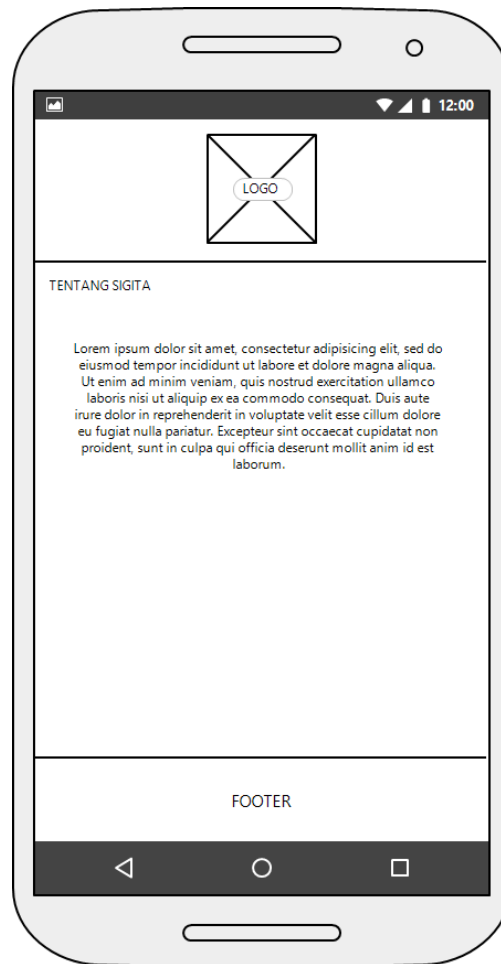
Gambar 3.44 UI Hapus Catatan Kesehatan

Gambar 3.44 merupakan UI Hapus Catatan Kesehatan. Sebuah kotak dialog konfirmasi akan muncul ketika *user* menekan tombol Hapus pada UI Detail Catatan Kesehatan. Kotak dialog ini berfungsi untuk mengkonfirmasi kembali kepada *user* untuk menghapus seluruh data kesehatan anak yang dimaksud.



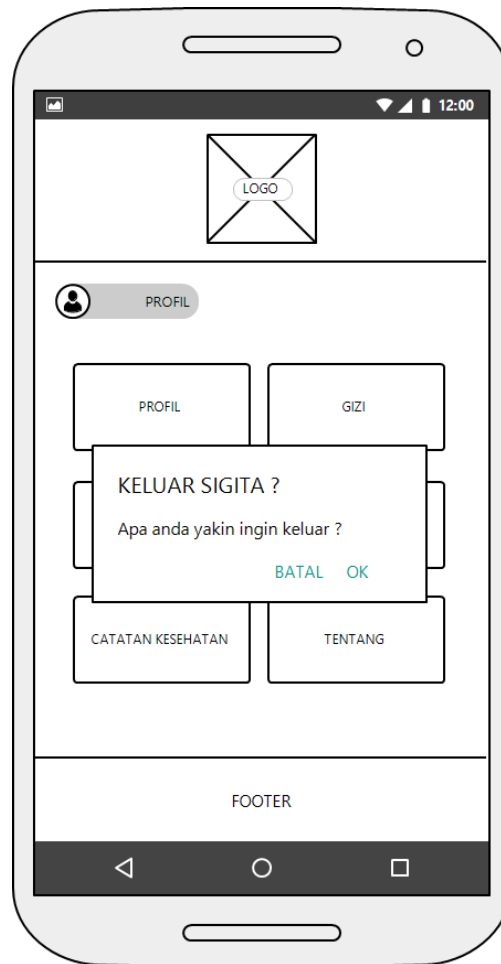
Gambar 3.45 UI Alert Belum Memilih Profil

Gambar 3.45 merupakan UI Alert Belum Memilih Profil yang akan muncul ketika *user* memilih menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi, menu Riwayat Imunisasi dan menu Alarm Imunisasi pada UI Imunisasi, menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang, dan menu Catatan Kesehatan pada UI Home tanpa memilih profil terlebih dahulu. Sebuah kotak dialog akan muncul dan memberitahukan kepada *user* bahwa *user* tidak dapat mengakses menu tersebut karena *user* belum memilih profil, dan *user* dipersilahkan untuk memilih profil terlebih dahulu. Setelah *user* menekan tombol Ok, maka sistem akan menampilkan UI Profil.



Gambar 3.46 UI Tentang SIGITA

Gambar 3.46 merupakan UI Tentang SIGITA yang akan muncul ketika *user* memilih menu Tentang pada UI Home. UI Tentang SIGITA menampilkan deskripsi mengenai SIGITA.



Gambar 3.47 UI Keluar SIGITA

Gambar 3.47 merupakan UI Keluar SIGITA yang akan muncul ketika *user* menekan tombol *back* pada UI Home. Sebuah kotak dialog akan muncul untuk mengkonfirmasi penutupan SIGITA.

3.1.2 *Hardware Interface*

Informasi *hardware* yang digunakan dalam pengembangan SIGITA dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 *Hardware Interfaces*

No	Spesifikasi	Keterangan
1	<i>Device</i>	Notebook PC Asus A43SJ
	<i>OS</i>	Windows® 8.1 Enterprise 64-bit
	<i>CPU</i>	Intel® Core™ i3-2330M CPU @ 2.20 GHz
	<i>RAM</i>	6.00 GB
2	<i>Device</i>	Samsung Galaxy Tab 2 7.0 P3100
	<i>OS</i>	Android™ OS, v.4.2.2 (Jelly Bean)
	<i>CPU</i>	ARM Cortex™-A9 Dual-Core 1.0 GHz
	<i>RAM</i>	1.00 GB

3.1.3 *Software Interface*

Informasi *software* yang digunakan dalam pengembangan SIGITA dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 *Software Interfaces*

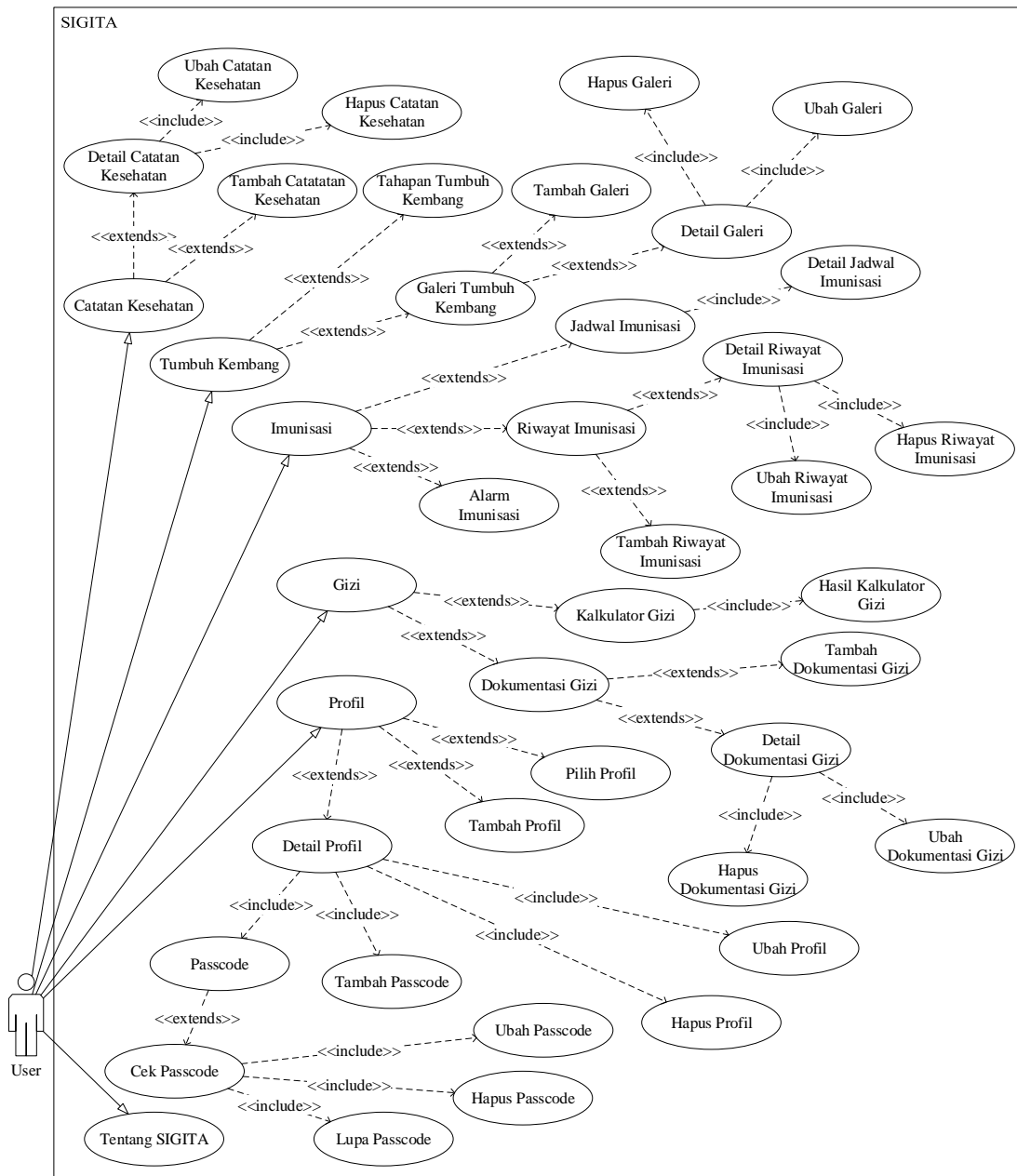
No	<i>Software</i>	<i>Version</i>	Keterangan
1	Intellij IDEA Ultimate	14.1.5	Digunakan untuk IDE pembangunan SIGITA
2	Wireframe Sketcher	4.50	Digunakan untuk pembangunan <i>mock-up user interface</i> SIGITA
3	Microsoft Visio	2013 32-bit	Digunakan untuk pembangunan UML SIGITA

No	Software	Version	Keterangan
4	Microsoft Word	2013 32-bit	Diguankan untuk pembangunan laporan tugas akhir
5	Microsoft Excel	2013 32-bit	Digunakan untuk pendataan dan perhitungan hasil survei
6	Adobe Photoshop CS6	13.0 x64	Digunakan untuk perancangan desain <i>icon</i> , logo, serta gambar pendukung lainnya
7	Panoramic Screenshot	3	Sebuah aplikasi android yang digunakan untuk <i>screenshot</i> layar yang panjang (<i>scrolling screenshot</i>) sehingga dapat menjadi satu foto

3.2. *Functional Requirements*

3.2.1 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi sistem yang dilakukan oleh para pengguna sistem. Berikut merupakan *Use Case Diagram* SIGITA:



Gambar 3.48 Use Case Diagram SIGITA

Penjelasan detail dari *use case diagram* akan dijelaskan melalui *use case scenario*. *Use case scenario* dapat menjelaskan perilaku setiap *use case* dan reaksi aktor serta sistem. Berikut merupakan *use case scenario* SIGITA:

Tabel 3.3 Use Case Scenario Profil

Use Case Name	Profil	
Actor	User	
Description	Use case ini menggambarkan kegiatan untuk melihat data anak yang telah didaftarkan sebelumnya	
Pre-Condition	User menekan menu Profil pada UI Home setelah membuka SIGITA	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
Alternative Flow	4a. Jika user belum mendaftarkan data anak, maka pada UI Profil hanya berisikan menu Tambah Anak	
Post-Condition	Menampilkan UI Profil yang berisikan list mengenai nama anak yang telah didaftarkan	

Tabel 3.4 Use Case Scenario Pilih Profil

Use Case Name	Pilih Profil	
Actor	User	
Description	Use case ini menggambarkan kegiatan untuk memilih data anak yang telah didaftarkan sebelumnya	
Pre-Condition	User menekan menu Profil pada UI Home setelah membuka SIGITA	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7. Memilih tombol Pilih Profil	8. Memilih Profil aktif
Alternative Flow	4a. Jika user belum mendaftarkan data anak, maka pada UI Profil hanya berisikan menu Tambah Profil	

Alternative Flow	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu
-------------------------	--

Tabel 3.5 *Use Case Scenario* Tambah Profil

Use Case Name	Tambah Profil	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menambah data anak kedalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Tambah Profil setelah membuka SIGITA dan memilih menu Profil	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih menu Tambah Profil	6. Menampilkan UI Tambah Profil
	7. Mengisi data	
	8. Memilih tombol Simpan	9. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	9a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menampilkan UI Profil dan mencantumkan nama anak yang didaftarkan sebelumnya pada list	

Tabel 3.6 *Use Case Scenario* Detail Profil

Use Case Name	Detail Profil
Actor	<i>User</i>

Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat secara detail mengenai data anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih nama anak yang berada dalam UI Profil setelah membuka SIGITA dan memilih menu Profil	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7. Memilih tombol Detail Profil	8. Menampilkan UI Detail Profil
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	8a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode	
	8b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil	
	8c. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Profil	
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang dipilih sebelumnya	

Tabel 3.7 *Use Case Scenario* Ubah Profil

Use Case Name	Ubah Profil
Actor	<i>User</i>

Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengubah data pribadi anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Ubah dalam UI Detail Profil	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7. Memilih tombol Detail Profil	8. Menampilkan UI Detail Profil
	9. Memilih tombol Ubah	10. Menampilkan UI Ubah Profil
	11. Mengubah data	
	12. Memilih tombol Simpan	13. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	8a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode	
	8b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil	

Tabel 3.8 *Use Case Scenario* Hapus Profil

Use Case Name	Hapus Profil
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus data pribadi anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Hapus dalam UI Detail Profil

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7. Memilih tombol Detail Profil	8. Menampilkan UI Detail Profil
	9. Memilih tombol Hapus	10. Menampilkan kotak dialog Alert
	11. Memilih tombol Ok	12. Menghapus Data
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	8a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode	
	8b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil	
	8c. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Profil	
	11a. Jika <i>user</i> memilih tombol Batal maka akan dikembalikan ke UI Detail Profil	
	12a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode	
	12b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menghapus data	
	12c. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Detail Profil	

Post-Condition	Menghilangkan status aktif profil, menghapus seluruh data yang terkait dengan profil tersebut, dan menampilkan UI Profil
-----------------------	--

Tabel 3.9 *Use Case Scenario* Passcode

Use Case Name	Passcode	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengatur penggunaan <i>passcode</i> terhadap profil yang telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Passcode dalam UI Detail Profil	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7. Memilih tombol Detail Profil	8. Menampilkan UI Detail Profil
	9. Memilih tombol Passcode	10. Menampilkan UI Passcode
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	8a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode	
	8b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil	
	8c. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Profil	

Alternative Flow	10a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>On</i> dan menampilkan menu Ubah Passcode
	10b. Jika profil tidak menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>Off</i>
Post-Condition	Menghilangkan status aktif profil, menghapus seluruh data yang terkait dengan profil tersebut, dan menampilkan UI Profil

Tabel 3.10 *Use Case Scenario* Lupa Passcode

Use Case Name	Lupa Passcode	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus profil apabila <i>user</i> lupa <i>passcode</i>	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih menu Lupa Passcode pada UI Cek Passcode	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7a. Memilih tombol Pilih	8. Menampilkan UI Cek Passcode
	7b. Memilih tombol Detail	
	9. Memilih nemu Lupa Passcode	10. Menampilkan kotak dialog Alert
	11. Memilih tombol Ok	12. Menghapus Data
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka pada UI Profil hanya berisikan menu Tambah Anak	
Alternative Flow	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	11a. Jika <i>user</i> memilih tombol Batal maka akan dikembalikan ke UI Profil	

Post-Condition	Menghapus seluruh data yang terkait dengan profil tersebut, dan menampilkan UI Profil
-----------------------	---

Tabel 3.11 *Use Case Scenario* Cek Passcode

Use Case Name	Cek Passcode	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengecek <i>passcode</i> terhadap profil yang telah ditambahkan <i>passcode</i> sebelumnya	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih profil pada UI Profil dan profil menggunakan <i>passcode</i>	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7a. Memilih tombol Pilih	8. Menampilkan UI Cek Passcode
	7b. Memilih tombol Detail	
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka pada UI Profil hanya berisikan menu Tambah Anak	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
Post-Condition	Menampilkan UI Cek Passcode sesuai dengan profil	

Tabel 3.12 *Use Case Scenario* Tambah Passcode

Use Case Name	Tambah Passcode
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menambahkan <i>passcode</i> terhadap profil yang telah disimpan dalam SIGITA

Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol <i>Passcode</i> dalam UI Detail Profil dan profil tidak menggunakan <i>passcode</i> sebelumnya	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7. Memilih tombol Detail Profil	8. Menampilkan UI Detail Profil
	9. Memilih tombol <i>Passcode</i>	10. Menampilkan UI <i>Passcode</i>
	11. Mengubah <i>switch passcode</i> menjadi <i>On</i>	12. Menampilkan UI Tambah <i>Passcode</i>
	13. Memasukkan <i>passcode</i>	14. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	8a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek <i>Passcode</i>	
	8b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil	
	8c. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Profil	
	10a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>On</i> dan menampilkan menu Ubah <i>Passcode</i>	
	10b. Jika profil tidak menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>Off</i>	

Post-Condition	Menambahkan <i>passcode</i> terhadap profil dan menampilkan UI Passcode
-----------------------	---

Tabel 3.13 *Use Case Scenario* Ubah Passcode

Use Case Name	Ubah Passcode	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengubah <i>passcode</i> terhadap profil yang telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Passcode dalam UI Detail Profil dan profil menggunakan <i>passcode</i> sebelumnya	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7. Memilih tombol Detail Profil	8. Menampilkan UI Detail Profil
	9. Memilih tombol Passcode	10. Menampilkan UI Passcode
	11. Memilih menu Ubah Passcode	12. Menampilkan UI Cek Passcode
	13. Memasukkan <i>passcode</i>	14. Menampilkan UI Ubah Passcode
	15. Memasukkan <i>passcode</i>	16. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	8a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode	

Alternative Flow	8b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil
	8c. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Profil
	10a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>On</i> dan menampilkan menu Ubah Passcode
	10b. Jika profil tidak menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>Off</i>
	14a. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Ubah Passcode
	14b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Passcode
Post-Condition	Mengubah <i>passcode</i> terhadap profil dan menampilkan UI Passcode

Tabel 3.14 *Use Case Scenario* Hapus Passcode

Use Case Name	Hapus Passcode	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus <i>passcode</i> terhadap profil yang telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Passcode dalam UI Detail Profil dan profil menggunakan <i>passcode</i> sebelumnya	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	7. Memilih tombol Detail Profil	8. Menampilkan UI Detail Profil
	9. Memilih tombol Passcode	10. Menampilkan UI Passcode
	11. Mengubah <i>switch passcode</i> menjadi <i>Off</i>	12. Menampilkan UI Cek Passcode
	13. Memasukkan <i>passcode</i>	14. Menghapus <i>passcode</i>
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> telah mendaftarkan data anak sebelumnya, maka pada UI Profil tercantum list nama anak tersebut	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	8a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode	
	8b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil	
	8c. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Profil	
	10a. Jika profil menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>On</i> dan menampilkan menu Ubah Passcode	
	10b. Jika profil tidak menggunakan <i>passcode</i> , maka <i>switch</i> akan dalam keadaan <i>Off</i>	
	14a. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan benar, maka sistem akan menghapus <i>passcode</i>	
	14b. Jika <i>user</i> memasukkan <i>passcode</i> dengan salah, maka sistem akan memberikan <i>alert</i> bahwa <i>passcode</i> salah dan menampilkan UI Passcode	
	Post-Condition	Menghapus <i>passcode</i> terhadap profil dan menampilkan UI Passcode

Tabel 3.15 *Use Case Scenario* Lupa Passcode

Use Case Name	Lupa Passcode	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus profil apabila <i>user</i> lupa <i>passcode</i>	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih menu Lupa Passcode pada UI Cek Passcode	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Profil	4. Menampilkan UI Profil
	5. Memilih nama anak	6. Menampilkan kotak dialog
	7a. Memilih tombol Pilih	8. Menampilkan UI Cek Passcode
	7b. Memilih tombol Detail	
	9. Memilih nemu Lupa Passcode	10. Menampilkan kotak dialog Alert
	11. Memilih tombol Ok	12. Menghapus Data
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka pada UI Profil hanya berisikan menu Tambah Anak	
	5a. Jika <i>user</i> belum mendaftarkan data anak, maka <i>user</i> harus menambahkannya terlebih dahulu	
	11a. Jika <i>user</i> memilih tombol Batal maka akan dikembalikan ke UI Profil	
Post-Condition	Menghapus seluruh data yang terkait dengan profil tersebut, dan menampilkan UI Profil	

Tabel 3.16 *Use Case Scenario* Gizi

Use Case Name	Gizi
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan submenu yang dimiliki dalam kategori gizi

Pre-Condition	User menekan menu Gizi pada UI Home setelah membuka SIGITA	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi
Post-Condition	Menampilkan UI Gizi yang berisikan submenu kategori gizi, yaitu Kalkulator Gizi dan Dokumentasi Gizi	

Tabel 3.17 Use Case Scenario Kalkulator Gizi

Use Case Name	Kalkulator Gizi	
Actor	User	
Description	Use case ini menggambarkan kegiatan pengisian data untuk menghitung status gizi anak	
Pre-Condition	User menekan menu Kalkulator Gizi pada UI gizi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Gizi	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi
	5. Memilih menu Kalkulator Gizi	6. Menampilkan UI Kalkulator Gizi
	7. Mengisi data	
	8. Memilih tombol Hitung	9. Menghitung status gizi
Alternative Flow	8a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menghitung status gizi anak berdasarkan data yang dimasukkan dan menampilkannya dalam UI Hasil Kalkulator Gizi	

Tabel 3.18 Use Case Scenario Hasil Kalkulator Gizi

Use Case Name	Hasil Kalkulator Gizi
----------------------	-----------------------

Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan perhitungan dan menampilkan hasil perhitungan status gizi anak	
Pre-Condition	<i>User</i> mengisi data pada menu Kalkulator Gizi dan memilih tombol Hitung	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi
	5. Memilih menu Kalkulator Gizi	6. Menampilkan UI Kalkulator Gizi
	7. Mengisi data	
	8. Memilih tombol Hitung	9. Menghitung status gizi
		10. Menampilkan UI Hasil Kalkulator Gizi
Alternative Flow	8a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menampilkan UI Hasil Kalkulator Gizi berdasarkan data yang telah dimasukkan pada menu Kalkulator Gizi	

Tabel 3.19 *Use Case Scenario* Dokumentasi Gizi

Use Case Name	Dokumentasi Gizi
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat data dokumentasi gizi anak yang telah didaftarkan sebelumnya sesuai dengan profil yang sedang dipilih
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Gizi

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi
	5. Memilih menu Dokumentasi Gizi	6. Menampilkan UI Dokumentasi Gizi
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan status gizi, maka pada UI Dokumentasi Gizi hanya berisikan tombol Tambah	
Post-Condition	Menampilkan UI Dokumentasi Gizi yang berisikan list mengenai status gizi anak sesuai dengan profil anak yang sedang dipilih	

Tabel 3.20 *Use Case Scenario* Tambah Dokumentasi Gizi

Use Case Name	Tambah Dokumentasi Gizi	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menambahkan serta menghitung data status gizi anak sesuai dengan profil yang dipilih	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Tambah Dokumentasi Gizi pada UI Gizi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Gizi serta memilih menu Dokumentasi Gizi	
<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi
	5. Memilih menu Dokumentasi Gizi	6. Menampilkan UI Dokumentasi Gizi

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	7. Memilih Tambah Dokumentasi Gizi	8. Menampilkan UI Tambah Dokumentasi Gizi
	9. Mengisi Data	
	10. Memilih tombol Simpan	11. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan status gizi, maka pada UI Dokumentasi Gizi hanya berisikan tombol Tambah	
	10a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menampilkan UI Dokumentasi Gizi yang berisikan list mengenai status gizi yang telah didaftarkan	

Tabel 3.21 *Use Case Scenario* Detail Dokumentasi Gizi

<i>Use Case Name</i>	Detail Dokumentasi Gizi	
<i>Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat secara detail mengenai status gizi anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
<i>Pre-Condition</i>	<i>User</i> memilih status gizi yang berada dalam UI Dokumentasi Gizi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Gizi serta memilih menu Dokumentasi Gizi	
<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	5. Memilih menu Dokumentasi Gizi	6. Menampilkan UI Dokumentasi Gizi
	7. Memilih Status Gizi	8. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
Alternative Flow	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan status gizi, maka pada UI Dokumentasi Gizi hanya berisikan tombol Tambah	
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi sesuai dengan status gizi yang dipilih sebelumnya	

Tabel 3.22 *Use Case Scenario* Ubah Dokumentasi Gizi

Use Case Name	Ubah Dokumentasi Gizi	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengubah data status gizi yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Ubah dalam UI Detail Dokumentasi Gizi	
<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi
	5. Memilih menu Dokumentasi Gizi	6. Menampilkan UI Dokumentasi Gizi
	7. Memilih Status Gizi	8. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi
	9. Memilih tombol Ubah	10. Menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi
	11. Mengubah data	

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	12. Memilih tombol Simpan	13. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan status gizi, maka pada UI Dokumentasi Gizi hanya berisikan tombol Tambah	
	12a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi yang telah diubah datanya	

Tabel 3.23 *Use Case Scenario* Hapus Dokumentasi Gizi

Use Case Name	Hapus Dokumentasi Gizi	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus data dokumentasi gizi anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Hapus dalam UI Detail Dokumentasi Gizi	
<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Gizi	4. Menampilkan UI Gizi
	5. Memilih menu Dokumentasi Gizi	6. Menampilkan UI Dokumentasi Gizi
	7. Memilih Status Gizi	8. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi
	9. Memilih tombol Hapus	10. Menampilkan kotak dialog Alert

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	11. Memilih tombol Ok	12. Menghapus Data
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan status gizi, maka pada UI Dokumentasi Gizi hanya berisikan tombol Tambah	
	11a. Jika <i>user</i> memilih tombol Batal maka akan dikembalikan ke UI Detail Dokumentasi Gizi	
Post-Condition	Menampilkan UI Dokumentasi Gizi sesuai dengan data yang tersimpan dalam SIGITA	

Tabel 3.24 *Use Case Scenario* Imunisasi

Use Case Name	Imunisasi	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan submenu yang dimiliki dalam kategori imunisasi	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Imunisasi pada UI Home setelah membuka SIGITA	
<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
Post-Condition	Menampilkan UI Imunisasi yang berisikan submenu kategori imunisasi, yaitu Jadwal Imunisasi, Riwayat Imunisasi, dan Alarm Imunisasi	

Tabel 3.25 *Use Case Scenario* Jadwal Imunisasi

Use Case Name	Jadwal Imunisasi
Actor	<i>User</i>

Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat list jadwal imunisasi	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Jadwal Imunisasi pada UI Imunisasi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Imunisasi	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
	5. Memilih menu Jadwal Imunisasi	6. Menampilkan UI Jadwal Imunisasi
Post-Condition	Menampilkan UI Jadwal Imunisasi yang berisikan list imuniasi, umur pemberian imunisasi, serta tombol Detail untuk melihat keterangan lebih lanjut	

Tabel 3.26 *Use Case Scenario* Detail Jadwal Imunisasi

Use Case Name	Detail Jadwal Imunisasi	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat keterangan lebih detail mengenai imunisasi yang dipilih	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan tombol Detail pada UI Jadwal Imunisasi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Imunisasi serta memilih menu Jadwal Imuniasi	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
	5. Memilih menu Jadwal Imunisasi	6. Menampilkan UI Jadwal Imunisasi
	7. Memilih tombol Detail	8. Menampilkan UI Detail Jadwal Imunisasi

Alternative Flow	8a. Jika <i>user</i> sudah memilih profil dan profil tersebut memiliki riwayat imunisasi, maka status vaksinasi akan terisi dan tanggal vaksinasi akan ditampilkan
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Jadwal Imunisasi sesuai dengan jenis vaksin yang dipilih pada UI Jadwal Imunisasi

Tabel 3.27 Use Case Scenario Riwayat Imunisasi

Use Case Name	Riwayat Imunisasi	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat data riwayat imunisasi anak yang telah didaftarkan sebelumnya sesuai dengan profil yang sedang dipilih	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Riwayat Imunisasi pada UI Imuniasi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Imunisasi	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
	5. Memilih menu Riwayat Imunisasi	6. Menampilkan UI Riwayat Imunisasi
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan riwayat imunisasi, maka pada UI Riwayat Imunisasi hanya berisikan tombol Tambah	
Post-Condition	Menampilkan UI Riwayat Imunisasi yang berisikan list mengenai riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil anak yang sedang dipilih	

Tabel 3.28 *Use Case Scenario* Tambah Riwayat Imunisasi

<i>Use Case Name</i>	Tambah Riwayat Imunisasi	
<i>Actor</i>	<i>User</i>	
<i>Description</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menambahkan riwayat imunisasi anak sesuai dengan profil yang dipilih	
<i>Pre-Condition</i>	<i>User</i> menekan menu Tambah Riwayat Imunisasi pada UI Riwayat Imunisasi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Imunisasi serta memilih menu Riwayat Imunisasi	
<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
<i>Basic Flow</i>	7. Memilih Tambah Riwayat Imunisasi	8. Menampilkan UI Tambah Riwayat Imunisasi
	9. Mengisi Data	
	10. Memilih tombol Simpan	11. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
<i>Alternative Flow</i>	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan riwayat imunisasi, maka pada UI Riwayat Imunisasi hanya berisikan tombol Tambah	
	10a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
<i>Post-Condition</i>	Menampilkan UI Riwayat Imunisasi yang berisikan list mengenai riwayat imunisasi yang telah didaftarkan	

Tabel 3.29 *Use Case Scenario* Detail Riwayat Imunisasi

<i>Use Case Name</i>	Detail Riwayat Imunisasi
<i>Actor</i>	<i>User</i>

Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat secara detail mengenai riwayat imunisasi anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih riwayat imunisasi yang berada dalam UI Riwayat Imunisasi setelah membuka SIGITA dan memilih menu Imunisasi serta memilih menu Riwayat Imunisasi	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
	5. Memilih menu Riwayat Imunisasi	6. Menampilkan UI Riwayat Imunisasi
	7. Memilih Riwayat Imunisasi	8. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan riwayat imunisasi, maka pada UI Riwayat Imunisasi hanya berisikan tombol Tambah	
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi sesuai dengan riwayat imunisasi yang dipilih sebelumnya	

Tabel 3.30 *Use Case Scenario* Ubah Riwayat Imunisasi

Use Case Name	Ubah Riwayat Imunisasi
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengubah data riwayat imunisasi yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Ubah dalam UI Detail Riwayat Imunisasi

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
	5. Memilih menu Riwayat Imunisasi	6. Menampilkan UI Riwayat Imunisasi
	7. Memilih Riwayat Imunisasi	8. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi
	9. Memilih tombol Ubah	10. Menampilkan UI Ubah Riwayat Imunisasi
	11. Mengubah data	
	12. Memilih tombol Simpan	13. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan riwayat imunisasi, maka pada UI Riwayat Imunisasi hanya berisikan tombol Tambah	
	12a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi yang telah diubah datanya	

Tabel 3.31 *Use Case Scenario* Hapus Riwayat Imunisasi

Use Case Name	Hapus Riwayat Imunisasi
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus data riwayat imunisasi anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA

Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Hapus dalam UI Detail Riwayat Imunisasi	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
	5. Memilih menu Riwayat Imunisasi	6. Menampilkan UI Riwayat Imunisasi
	7. Memilih Riwayat Imunisasi	8. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi
	9. Memilih tombol Hapus	10. Menampilkan kotak dialog Alert
	11. Memilih tombol Ok	12. Menghapus Data
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan riwayat imunisasi, maka pada UI Riwayat Imunisasi hanya berisikan tombol Tambah	
	11a. Jika <i>user</i> memilih tombol Batal maka akan dikembalikan ke UI Detail Riwayat Imunisasi	
Post-Condition	Menampilkan UI Riwayat Imunisasi sesuai dengan data yang tersimpan dalam SIGITA	

Tabel 3.32 *Use Case Scenario* Alarm Imunisasi

Use Case Name	Alarm Imunisasi
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menggunakan alarm imunisasi sesuai dengan riwayat imunisasi anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA

Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Alarm Imunisasi pada UI Imunisasi setelah membuka SIGITA	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Imunisasi	4. Menampilkan UI Imunisasi
	5. Memilih menu Alarm Imunisasi	6. Menampilkan UI Alarm Imunisasi
	7. Mengubah <i>switch</i> alarm	8. Mengubah <i>setting</i> Alarm
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	8a. Jika <i>user</i> mengubah <i>switch</i> menjadi <i>On</i> , maka sistem akan mengaktifkan alarm imunisasi	
	8b. Jika <i>user</i> mengubah <i>switch</i> menjadi <i>On</i> , maka sistem akan mengaktifkan alarm imunisasi	
Post-Condition	Mengubah <i>setting</i> alarm imunisasi terhadap profil yang sedang dipilih	

Tabel 3.33 *Use Case Scenario* Tumbuh Kembang

Use Case Name	Tumbuh Kembang	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan submenu yang dimiliki dalam kategori tumbuh kembang	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Tumbuh Kembang pada UI Home setelah membuka SIGITA	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tumbuh Kembang	4. Menampilkan UI Tumbuh Kembang

Post-Condition	Menampilkan UI Tumbuh Kembang yang berisikan submenu kategori tumbuh kembang, yaitu Tahapan Tumbuh Kembang dan Galeri Tumbuh Kembang
-----------------------	--

Tabel 3.34 *Use Case Scenario* Tahapan Tumbuh Kembang

Use Case Name	Tahapan Tumbuh Kembang	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat tahapan tumbuh kembang yang ditulis dalam bentuk tabel	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Tahapan Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang setelah membuka SIGITA dan memilih menu Tumbuh Kembang	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tumbuh Kembang	4. Menampilkan UI Tumbuh Kembang
	5. Memilih menu Tahapan Tumbuh Kembang	6. Menampilkan UI Tahapan Tumbuh Kembang
Post-Condition	Menampilkan UI Tahapan Tumbuh Kembang yang berisikan tabel mengenai tahapan-tahapan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak	

Tabel 3.35 *Use Case Scenario* Galeri Tumbuh Kembang

Use Case Name	Galeri Tumbuh Kembang
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat foto serta tanggal foto tumbuh kembang anak dalam bentuk <i>thumbnail</i> sesuai dan juga sesuai dengan profil yang sedang aktif

Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang setelah membuka SIGITA dan memilih menu Galeri Tumbuh Kembang	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tumbuh Kembang	4. Menampilkan UI Tumbuh Kembang
	5. Memilih menu Galeri Tumbuh Kembang	6. Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan galeri, maka pada UI Galeri Tumbuh Kembang hanya berisikan tombol Tambah Galeri	
Post-Condition	Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang berupa foto serta tanggal foto tumbuh kembang anak dalam bentuk <i>thumbnail</i> sesuai dan juga sesuai dengan profil yang sedang aktif	

Tabel 3.36 *Use Case Scenario* Tambah Galeri

Use Case Name	Tambah Galeri
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menambahkan galeri tumbuh kembang anak sesuai dengan tanggal serta profil yang dipilih
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Tambah Momen pada UI List Galeri setelah membuka SIGITA, memilih menu Tumbuh Kembang, memilih menu Galeri Tumbuh Kembang, dan tombol Tambah Galeri

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tumbuh Kembang	4. Menampilkan UI Tumbuh Kembang
	5. Memilih menu Galeri Tumbuh Kembang	6. Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
	7. Memilih Tambah Galeri	8. Menampilkan UI Tambah Galeri
	9. Mengisi data	
	10. Memilih tombol Simpan	11. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan galeri, maka pada UI Galeri Tumbuh Kembang hanya berisikan tombol Tambah Galeri	
	11a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang berupa foto serta tanggal foto tumbuh kembang anak dalam bentuk <i>thumbnail</i> sesuai dan juga sesuai dengan profil yang sedang aktif	

Tabel 3.37 *Use Case Scenario* Detail Galeri

Use Case Name	Detail Galeri
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat secara detail mengenai galeri tumbuh kembang anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA

Pre-Condition	<i>User</i> memilih galeri yang berada dalam UI List Galeri setelah membuka SIGITA, memilih menu Tumbuh Kembang, memilih menu Galeri Tumbuh Kembang, dan memilih tanggal pada UI Galeri Tumbuh Kembang	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tumbuh Kembang	4. Menampilkan UI Tumbuh Kembang
	5. Memilih menu Galeri Tumbuh Kembang	6. Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
	7. Memilih Galeri	8. Menampilkan UI Detail Galeri
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan galeri, maka pada UI Galeri Tumbuh Kembang hanya berisikan tombol Tambah Galeri	
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Galeri sesuai dengan <i>thumbnail</i> galeri yang dipilih sebelumnya	

Tabel 3.38 *Use Case Scenario* Ubah Galeri

Use Case Name	Ubah Galeri
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengubah data galeri tumbuh kembang yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Ubah dalam UI Detail Galeri

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tumbuh Kembang	4. Menampilkan UI Tumbuh Kembang
	5. Memilih menu Galeri Tumbuh Kembang	6. Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
	7. Memilih Galeri	8. Menampilkan UI Detail Galeri
	9. Memilih tombol Ubah	10. Menampilkan UI Ubah Galeri
	11. Mengubah data	
	12. Memilih tombol Simpan	13. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan galeri, maka pada UI Galeri Tumbuh Kembang hanya berisikan tombol Tambah Galeri	
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Galeri yang telah diubah datanya	

Tabel 3.39 *Use Case Scenario* Hapus Galeri

Use Case Name	Hapus Galeri
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus data galeri tumbuh kembang anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Hapus dalam UI Detail Galeri

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tumbuh Kembang	4. Menampilkan UI Tumbuh Kembang
	5. Memilih menu Galeri Tumbuh Kembang	6. Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
	7. Memilih Galeri	8. Menampilkan UI Detail Galeri
	9. Memilih tombol Hapus	10. Menampilkan kotak dialog Alert
	11. Memilih tombol Ok	12. Menghapus Data
Alternative Flow	6a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	6b. Jika <i>user</i> belum menambahkan galeri, maka pada UI Galeri Tumbuh Kembang hanya berisikan tombol Tambah Galeri	
	11a. Jika <i>user</i> memilih tombol Batal maka akan dikembalikan ke UI Detail Galeri	
Post-Condition	Menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang sesuai dengan data galeri yang tersimpan dalam SIGITA	

Tabel 3.40 *Use Case Scenario* Catatan Kesehatan

Use Case Name	Catatan Kesehatan
Actor	<i>User</i>
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat data catatan kesehatan anak yang telah didaftarkan sebelumnya sesuai dengan profil yang sedang dipilih

Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Catatan Kesehatan pada UI Home setelah membuka SIGITA	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Catatan kesehatan	4. Menampilkan UI Catatan Kesehatan
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	4b. Jika <i>user</i> belum menambahkan catatan kesehatan, maka pada UI Catatan Kesehatan hanya berisikan tombol Tambah	
Post-Condition	Menampilkan UI Catatan Kesehatan yang berisikan list riwayat catatan kesehatan anak sesuai dengan profil anak yang sedang dipilih	

Tabel 3.41 *Use Case Scenario* Tambah Catatan Kesehatan

Use Case Name	Tambah Catatan Kesehatan	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menambahkan catatan kesehatan anak sesuai dengan profil yang dipilih	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Tambah Catatan Kesehatan pada UI Catatan Kesehatan setelah membuka SIGITA dan memilih menu Catatan Kesehatan	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Catatan Kesehatan	4. Menampilkan UI Catatan Kesehatan
	5. Memilih Tambah Catatan Kesehatan	6. Menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan

<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	7. Mengisi Data	
	8. Memilih tombol Simpan	9. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	
	4b. Jika <i>user</i> belum menambahkan catatan kesehatan, maka pada UI Catatan Kesehatan hanya berisikan tombol Tambah	
	8a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan	
Post-Condition	Menampilkan UI Catatan Kesehatan yang berisikan list riwayat catatan kesehatan anak yang telah didaftarkan	

Tabel 3.42 *Use Case Scenario* Detail Catatan Kesehatan

Use Case Name	Detail Catatan Kesehatan	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk melihat secara detail mengenai riwayat catatan kesehatan anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih riwayat catatan kesehatan yang berada dalam UI Catatan Kesehatan setelah membuka SIGITA dan memilih menu Catatan Kesehatan	
<i>Typical of Events</i>	<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Catatan Kesehatan	4. Menampilkan UI Catatan Kesehatan
	7. Memilih Riwayat Catatan Kesehatan	8. Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan

Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil
	4b. Jika <i>user</i> belum menambahkan catatan kesehatan, maka pada UI Catatan Kesehatan hanya berisikan tombol Tambah
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan sesuai dengan riwayat catatan kesehatan yang dipilih sebelumnya

Tabel 3.43 *Use Case Scenario* Ubah Catatan Kesehatan

Use Case Name	Ubah Catatan Kesehatan	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk mengubah data riwayat catatan kesehatan anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Ubah dalam UI Detail Catatan Kesehatan	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Catatan Kesehatan	4. Menampilkan UI Catatan Kesehatan
	5. Memilih Riwayat Catatan Kesehatan	6. Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan
	7. Memilih tombol Ubah	8. Menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan
	9. Mengubah data	
	10. Memilih tombol Simpan	11. Menyimpan data kedalam <i>database</i>
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	

Alternative Flow	4b. Jika <i>user</i> belum menambahkan catatan kesehatan, maka pada UI Catatan Kesehatan hanya berisikan tombol Tambah
	10a. Sistem akan menampilkan peringatan <i>error</i> jika data yang dimasukkan tidak sesuai dengan kolom yang disediakan
Post-Condition	Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan yang telah diubah datanya

Tabel 3.44 *Use Case Scenario* Hapus Catatan Kesehatan

Use Case Name	Hapus Catatan Kesehatan	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan kegiatan untuk menghapus data riwayat catatan kesehatan anak yang sebelumnya telah disimpan dalam SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> memilih tombol Hapus dalam UI Detail Catatan Kesehatan	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Catatan Kesehatan	4. Menampilkan UI Catatan Kesehatan
	5. Memilih Riwayat Catatan Kesehatan	6. Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan
	7. Memilih tombol Hapus	8. Menampilkan kotak dialog Alert
	9. Memilih tombol Ok	10. Menghapus Data
Alternative Flow	4a. Jika <i>user</i> belum memilih profil, maka sistem akan menampilkan <i>alert dialog</i> bahwa <i>user</i> belum memilih profil dan menampilkan UI Profil	

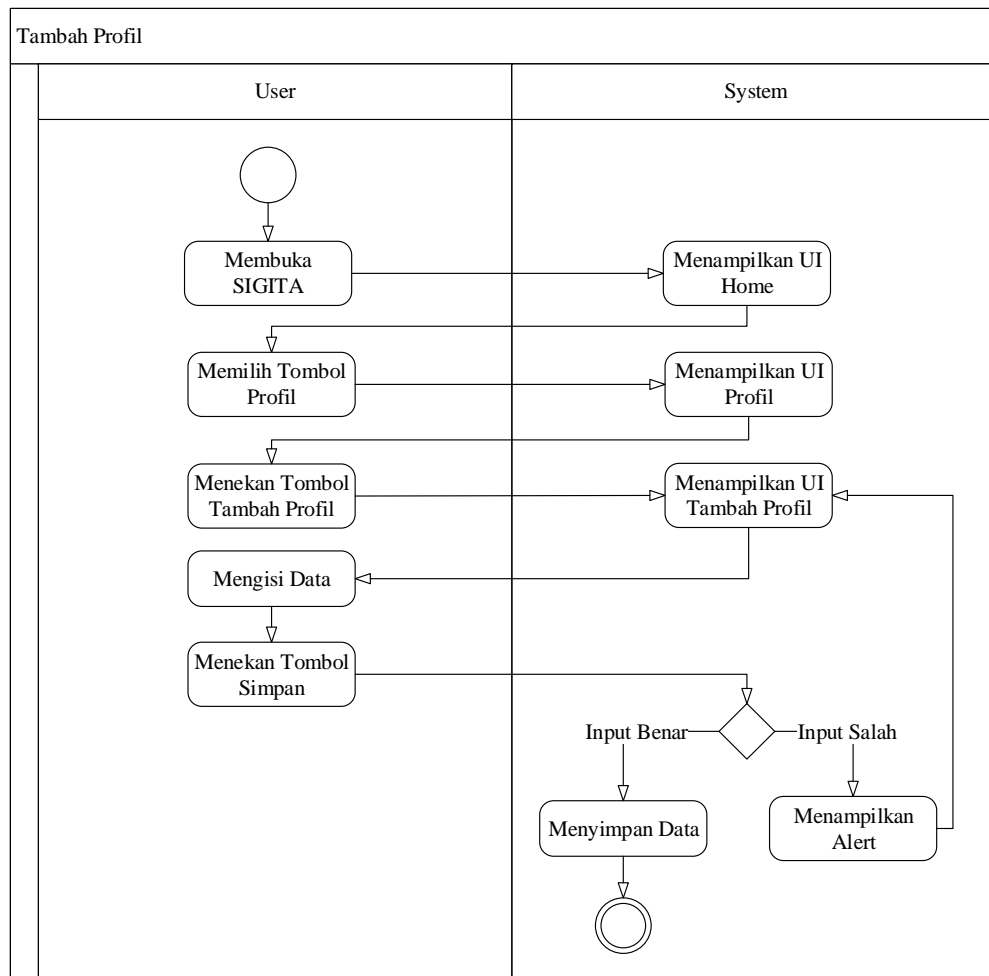
Alternative Flow	4b. Jika <i>user</i> belum menambahkan catatan kesehatan, maka pada UI Catatan Kesehatan hanya berisikan tombol Tambah
	9a. Jika <i>user</i> memilih tombol Batal maka akan dikembalikan ke UI Detail Catatan Kesehatan
Post-Condition	Menampilkan UI Catatan Kesehatan sesuai dengan data yang tersimpan dalam SIGITA

Tabel 3.45 *Use Case Scenario* Tentang SIGITA

Use Case Name	Tentang SIGITA	
Actor	<i>User</i>	
Description	<i>Use case</i> ini menggambarkan Tentang SIGITA	
Pre-Condition	<i>User</i> menekan menu Tentang pada UI Home setelah membuka SIGITA	
Typical of Events	Actor Action	System Response
Basic Flow	1. Membuka SIGITA	2. Menampilkan UI Home
	3. Memilih menu Tentang	4. Menampilkan UI Tentang
Post-Condition	Menampilkan UI Tentang SIGITA yang berisikan deskripsi SIGITA	

3.2.2 Activity Diagram

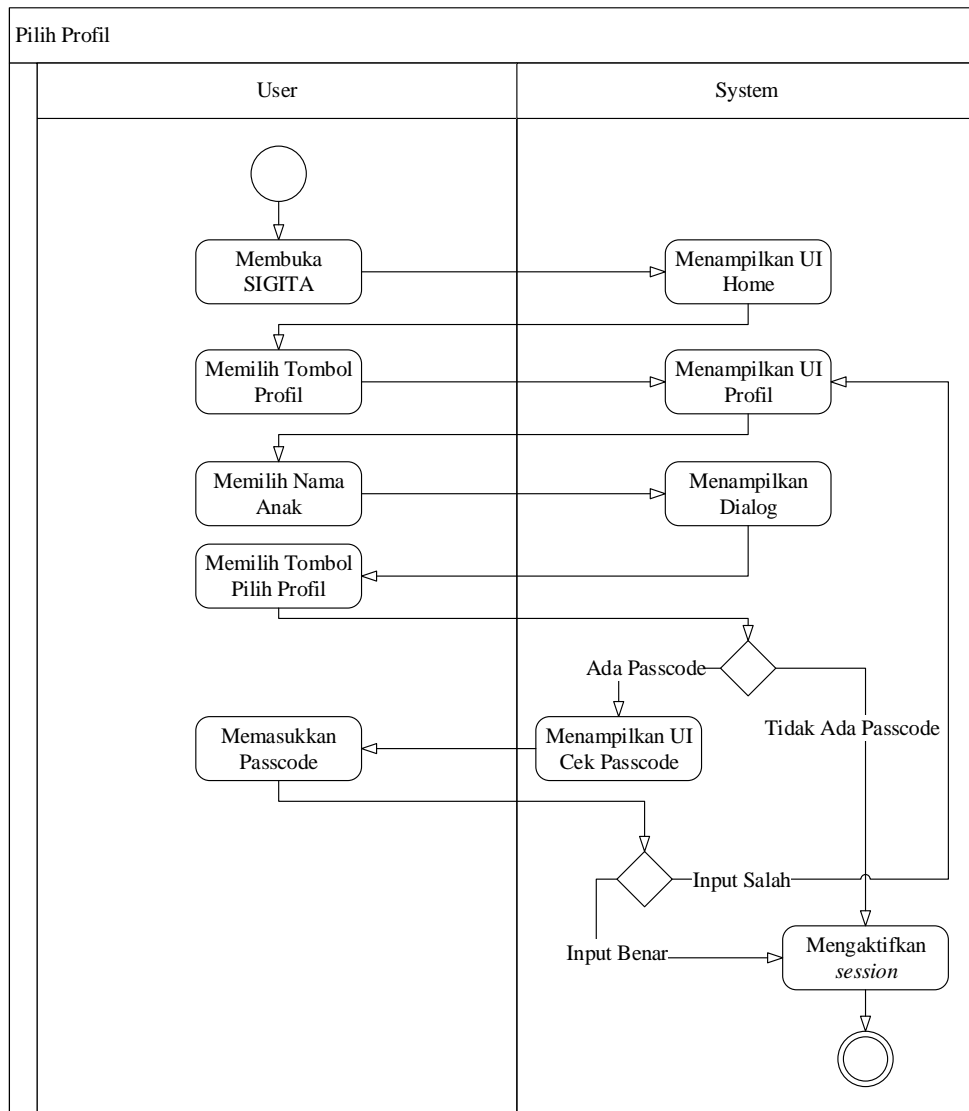
Activity Diagram adalah diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan secara grafis aliran proses bisnis atau langkah-langkah dari *use case diagram*. Berikut merupakan *Activity Diagram* SIGITA:



Gambar 3.49 Activity Diagram Tambah Profil

Gambar 3.49 merupakan *Activity Diagram* Tambah Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk menambahkan profil baru, *user* memilih tombol Tambah Profil, dan selanjutnya sistem akan menampilkan UI Tambah Profil. Kemudian *user* mengisi data-data yang sesuai dengan kolom isian. Setelah seluruh kolom telah terisi, *user* menekan tombol simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila jika *input* salah maka sistem akan menampilkan

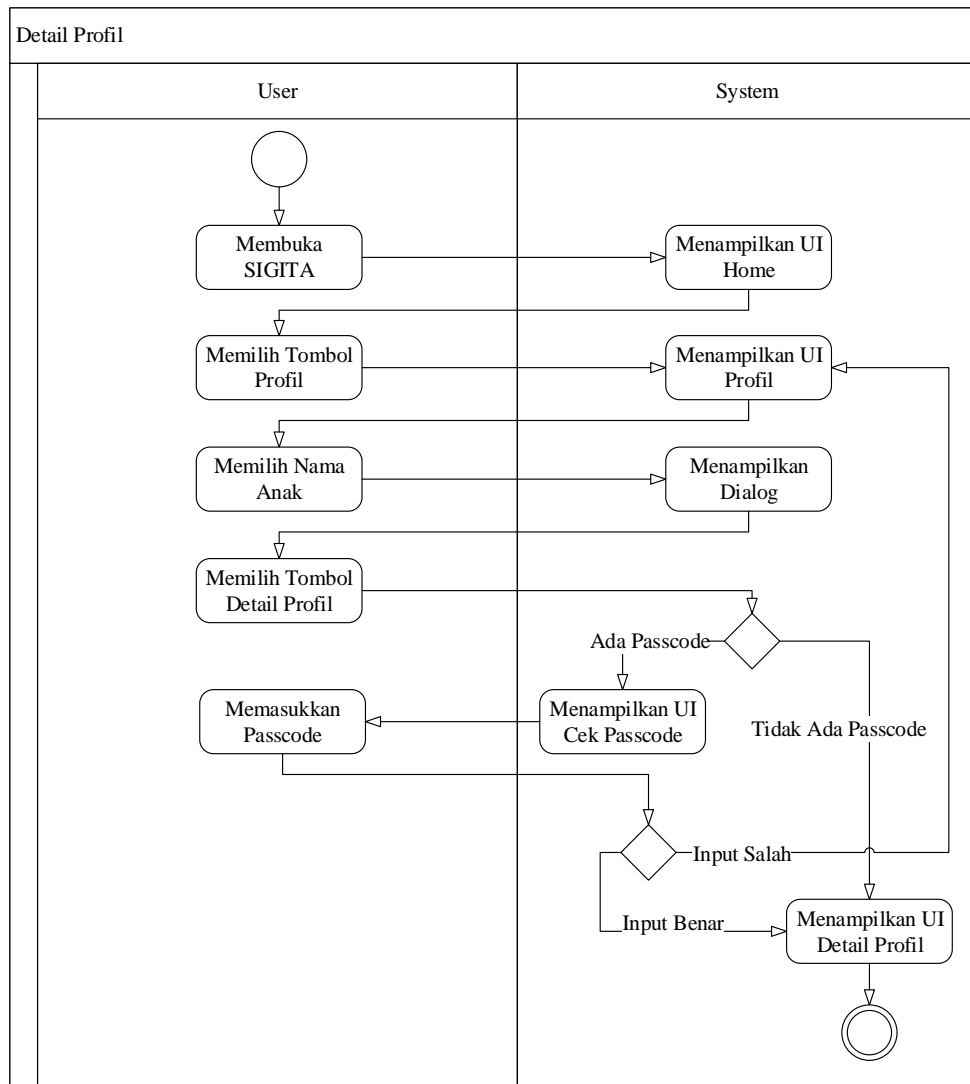
alert dan kembali ke UI Tambah Profil. Namun jika *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*.



Gambar 3.50 Activity Diagram Pilih Profil

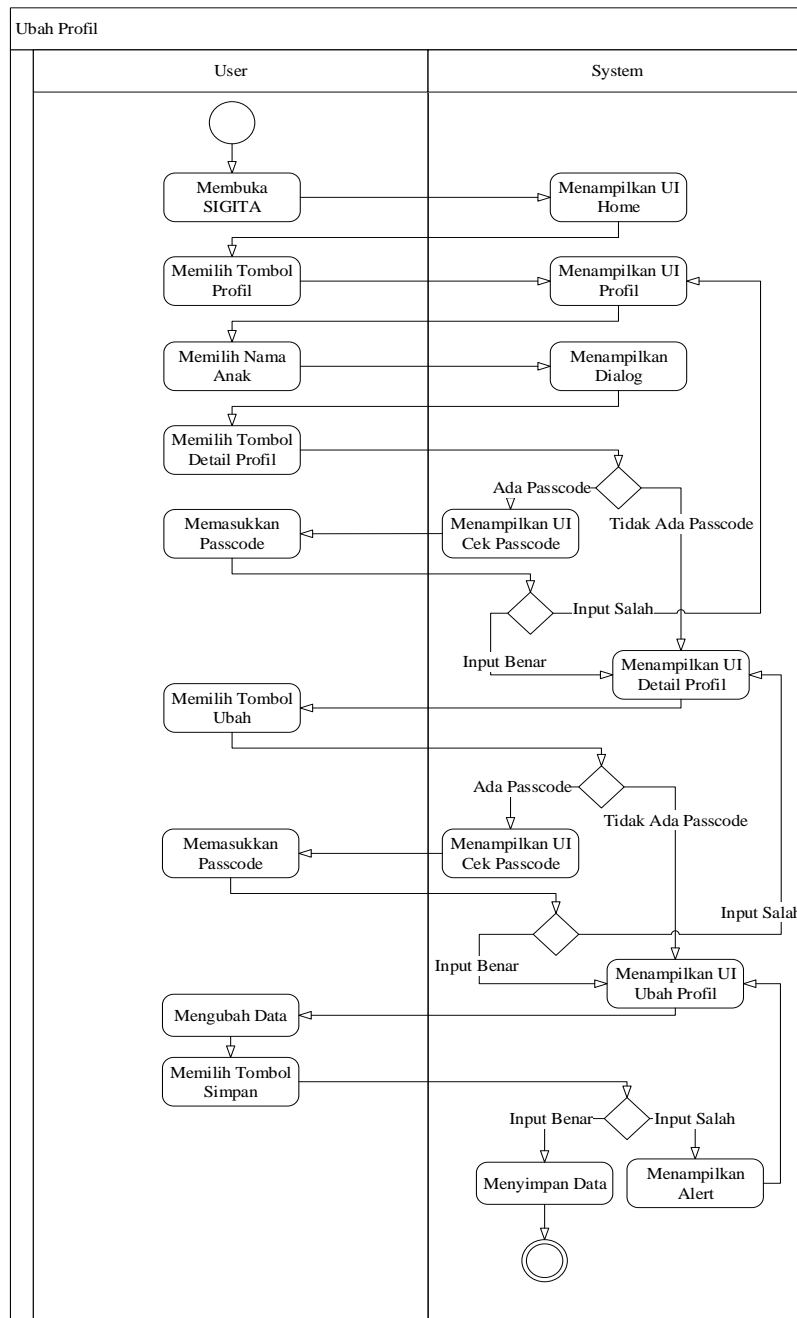
Gambar 3.50 merupakan Activity Diagram Pilih Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka

ketika *user* milih tombol Pilih Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan mengaktifkan *session* sesuai dengan profil yang telah dipilih sebelumnya. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Pilih Profil pada dialog tersebut, sistem akan mengaktifkan *session* sesuai dengan profil yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar 3.51 Activity Diagram Detail Profil

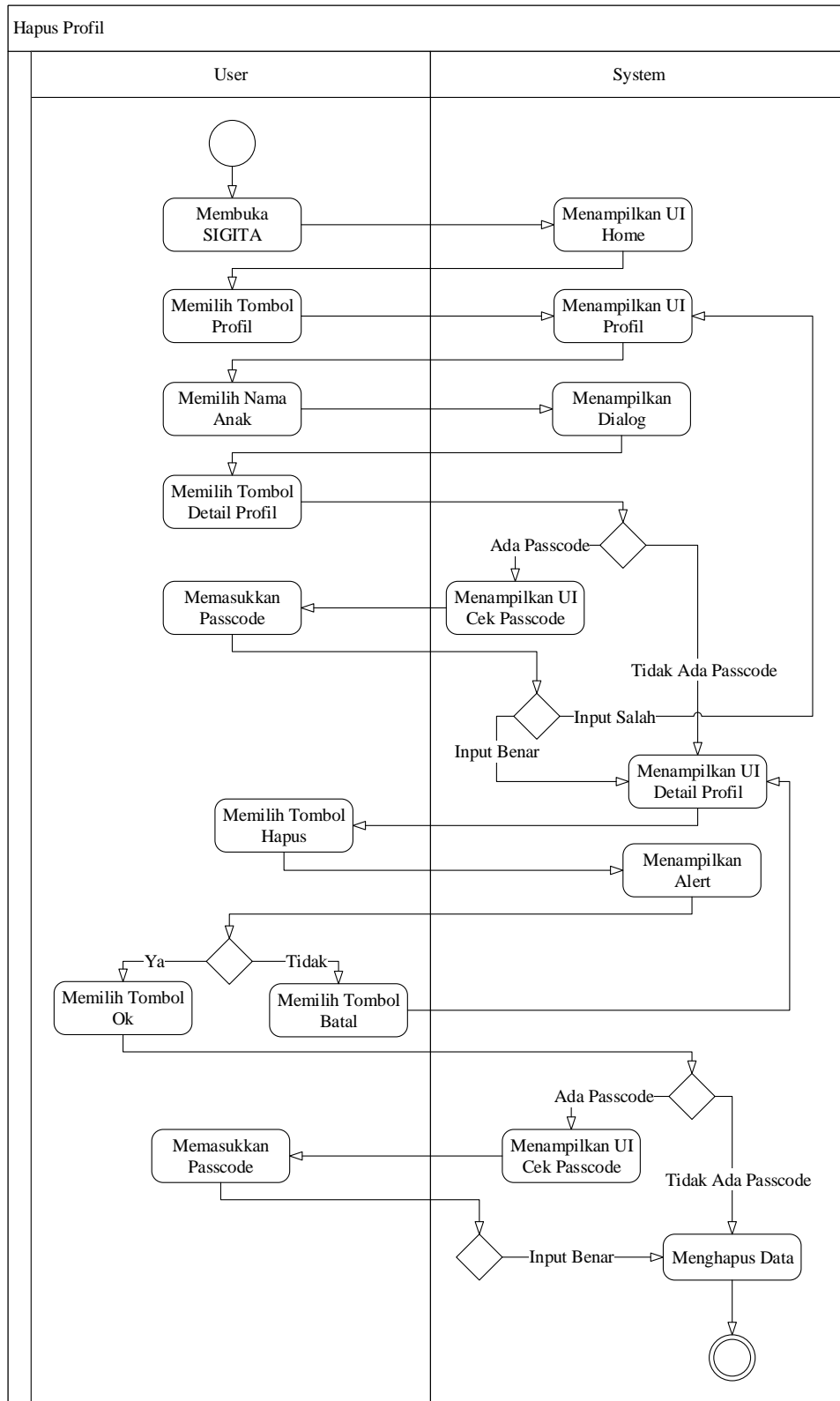
Gambar 3.51 merupakan *Activity Diagram* Detail Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih.



Gambar 3.52 Activity Diagram Ubah Profil

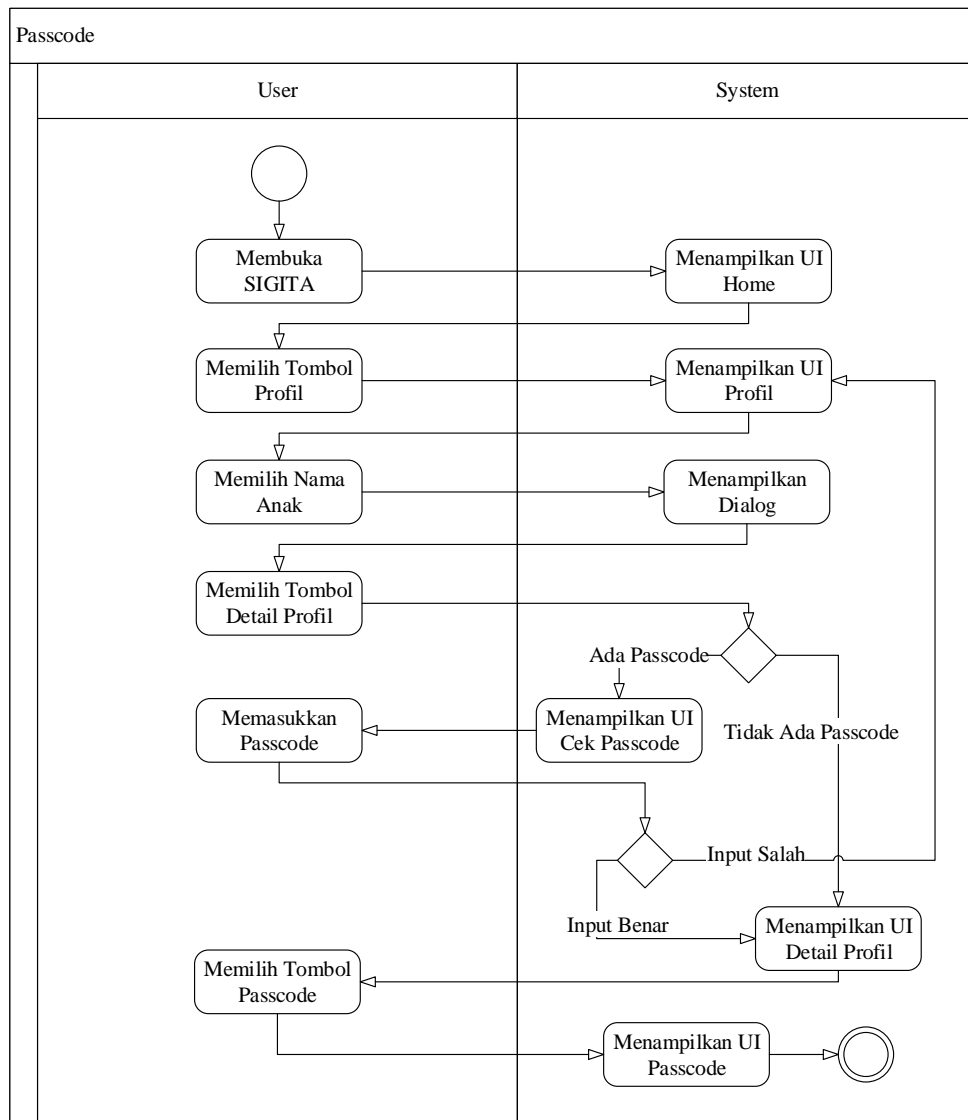
Gambar 3.52 merupakan *Activity Diagram* Ubah Profil Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan

menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk mengubah data profil anak, *user* memilih tombol Ubah. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Ubah, maka akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Ubah Profil. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Detail Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Ubah, sistem akan menampilkan UI Ubah Profil. Setelah data-data telah selesai diubah, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka system akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Profil.



Gambar 3.53 Activity Diagram Hapus Profil

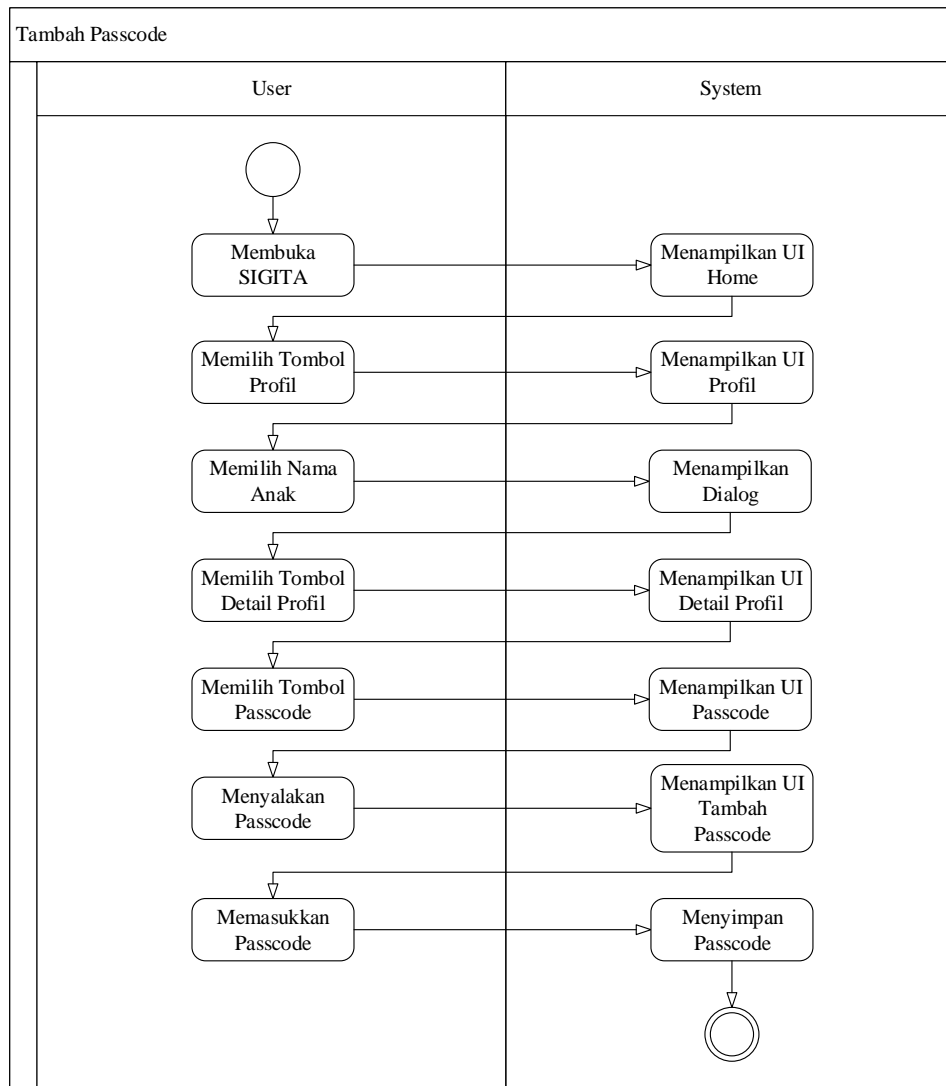
Gambar 3.53 merupakan *Activity Diagram* Hapus Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk menghapus data profil anak, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Profil yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Profil, namun jika *user* memilih tombol Ok dan profil tersebut menggunakan *passcode*, maka sistem akan memunculkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menghapus seluruh data yang terhubung dengan data anak tersebut. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Detail Profil. Namun jika *user* memilih tombol Ok dan profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka sistem akan menghapus seluruh data yang terhubung dengan data anak tersebut.



Gambar 3.54 Activity Diagram Passcode

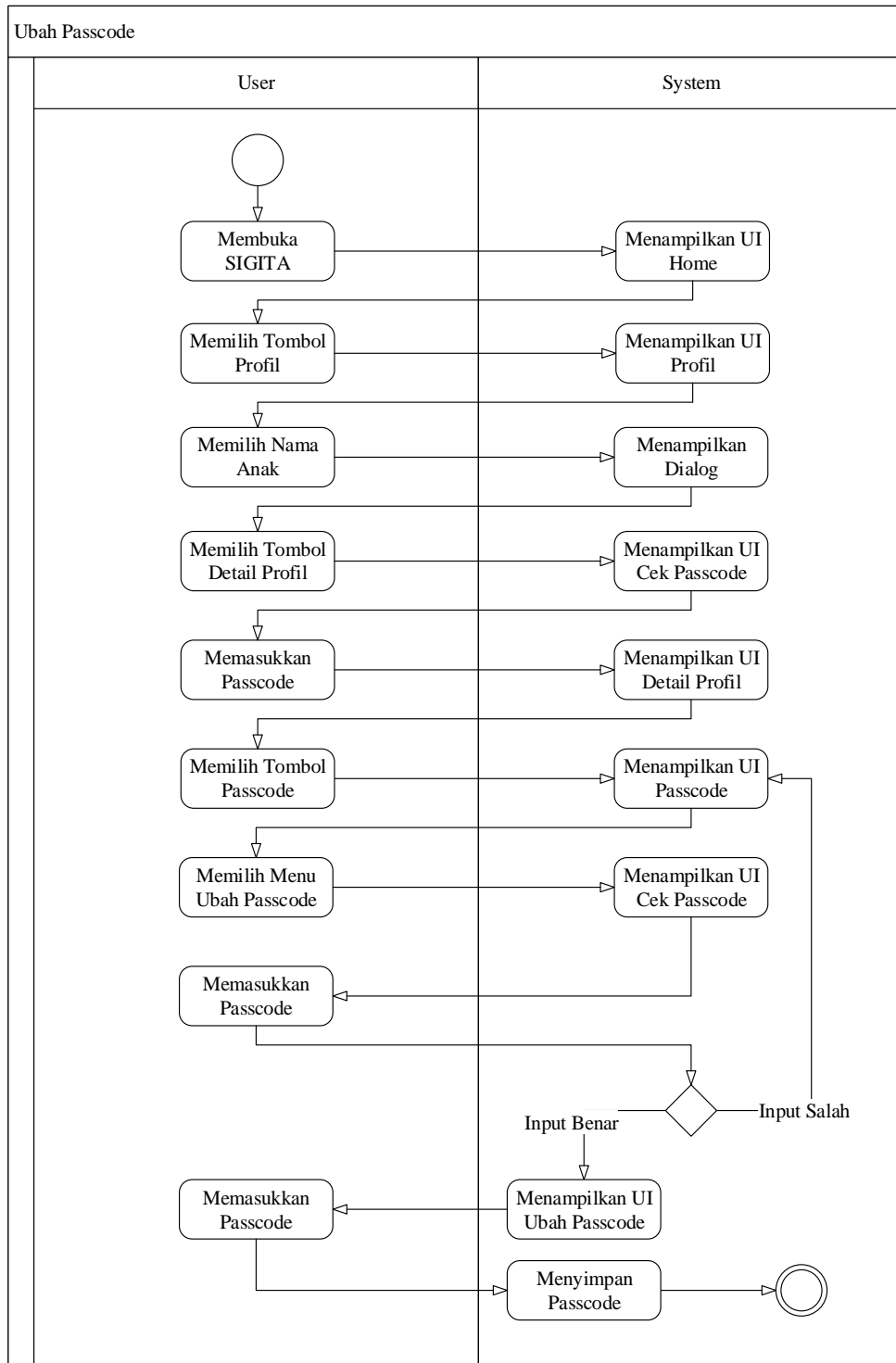
Gambar 3.54 merupakan Activity Diagram Passcode. Setelah user membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, user memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, user memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan passcode, maka ketika user memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika user memasukkan passcode dengan benar, maka

sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk mengakses menu Passcode, *user* memilih tombol Passcode, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode.



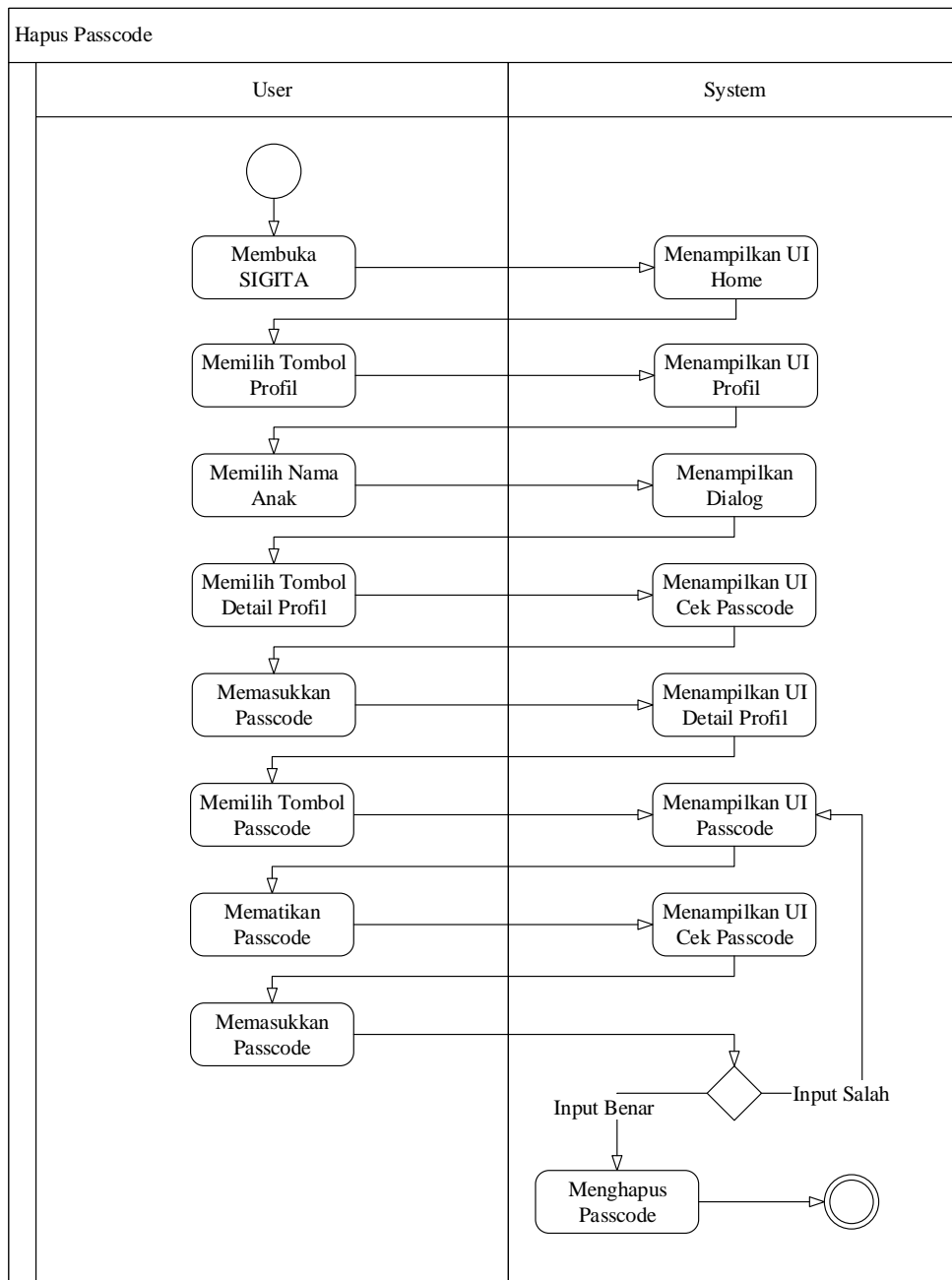
Gambar 3.55 Activity Diagram Tambah Passcode

Gambar 3.55 merupakan *Activity Diagram* Tambah Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak yang tidak menggunakan *passcode*, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. *User* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk menambahkan *passcode*, *user* memilih tombol *passcode*, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode. Untuk menambahkan *passcode*, *user* mengubah *switch* menjadi menyala dan kemudian UI Tambah Passcode akan muncul. Setelah *user* memasukkan *passcode*, maka sistem akan menyimpan data kedalam *database*.



Gambar 3.56 Activity Diagram Ubah Passcode

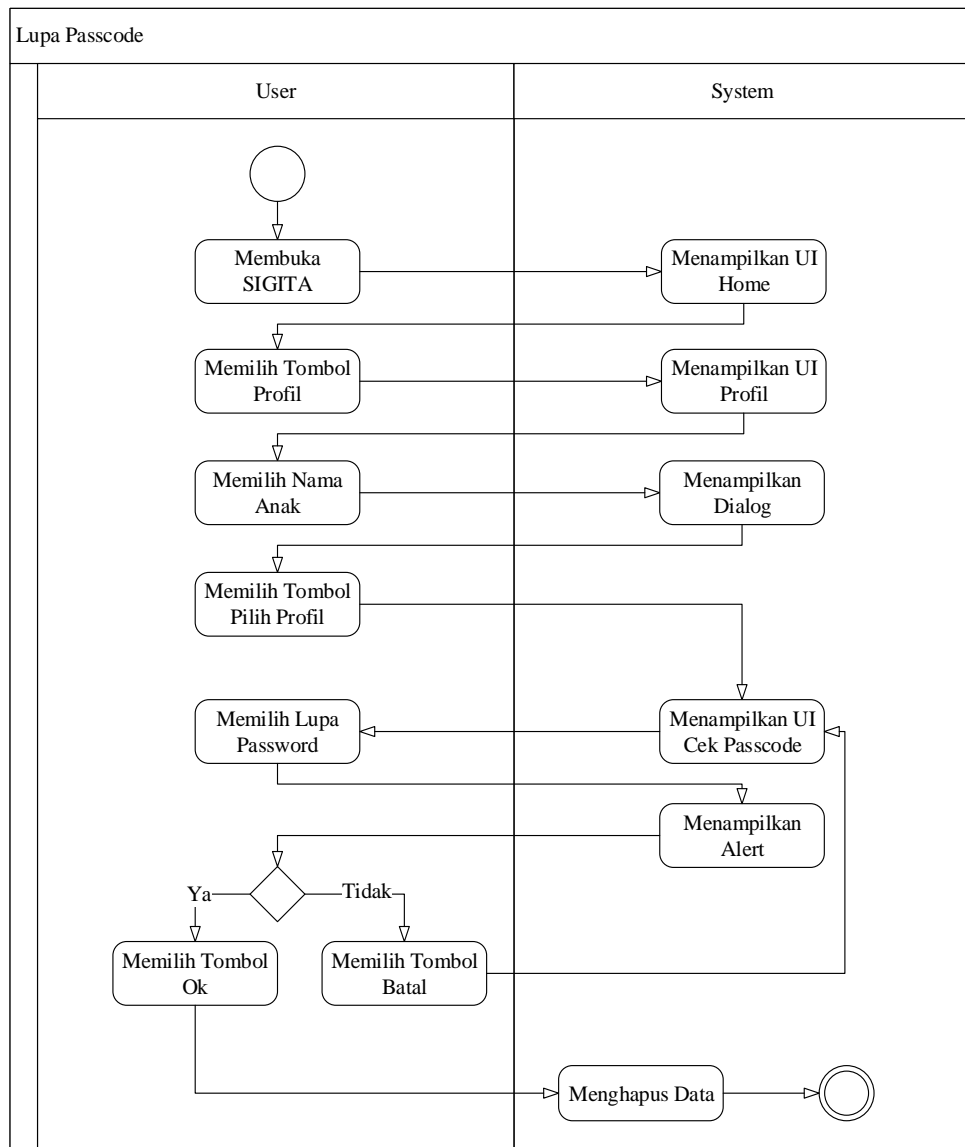
Gambar 3.56 merupakan *Activity Diagram* Ubah Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak yang menggunakan *passcode*, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan memunculkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Untuk mengakses menu Passcode, *user* memilih tombol Passcode, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode. Untuk mengubah *passcode*, *user* memilih menu Ubah Passcode, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Ubah Passcode. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Passcode. Setelah *user* memasukkan *passcode* dalam UI Ubah Passcode, maka sistem akan menyimpan data kedalam *database* sesuai dengan profil yang sedang dipilih.



Gambar 3.57 Activity Diagram Hapus Passcode

Gambar 3.57 merupakan Activity Diagram Hapus Passcode. Setelah user membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, user memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, user memilih nama anak yang menggunakan

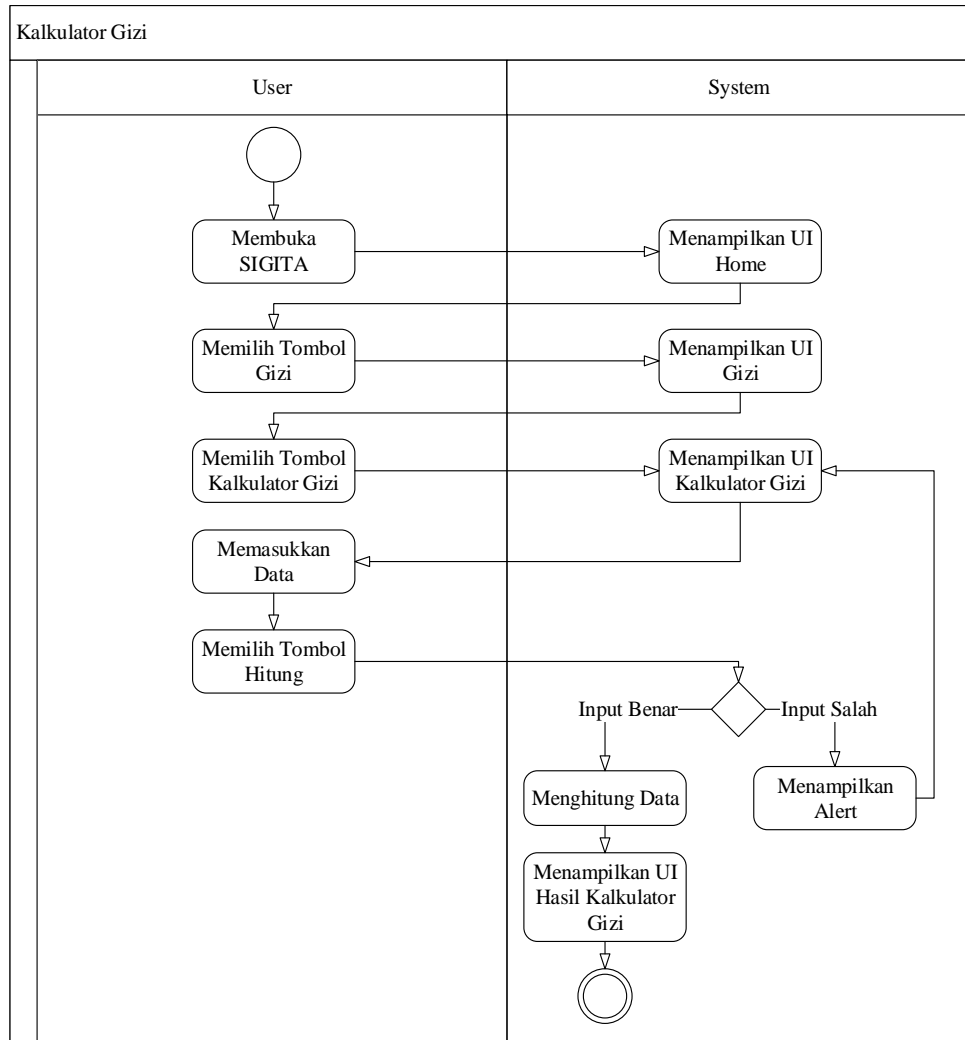
passcode, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan memunculkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Untuk mengakses menu Passcode, *user* memilih tombol Passcode, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode. Untuk menghapus *passcode*, *user* mengubah *switch* menjadi mati, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menghapus *passcode* pada profil tersebut. Namun jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Passcode.



Gambar 3.58 Activity Diagram Lupa Passcode

Gambar 3.58 merupakan *Activity Diagram* Lupa Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak yang menggunakan *passcode*, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Ketika *user* milih tombol Pilih Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* lupa *passcode*, maka *user* memilih menu Lupa Passcode yang terletak di

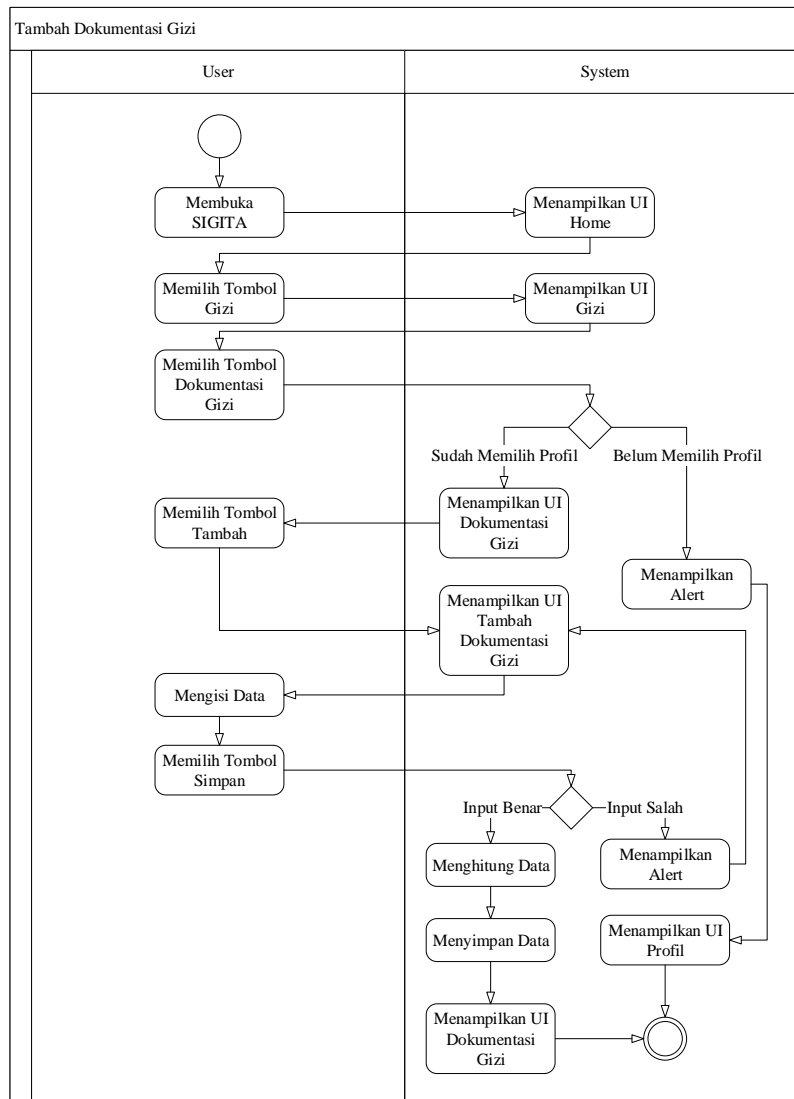
sebelah kanan atas, yang kemudian sistem akan memunculkan kotak dialog konfirmasi penghapusan seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut jika lupa *passcode*. Jika *user* memilih tombol Ok, maka sistem akan menghapus seluruh data yang terkait dengan profil tersebut. Namun jika *user* memilih tombol Batal, maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode.



Gambar 3.59 Activity Diagram Kalkulator Gizi

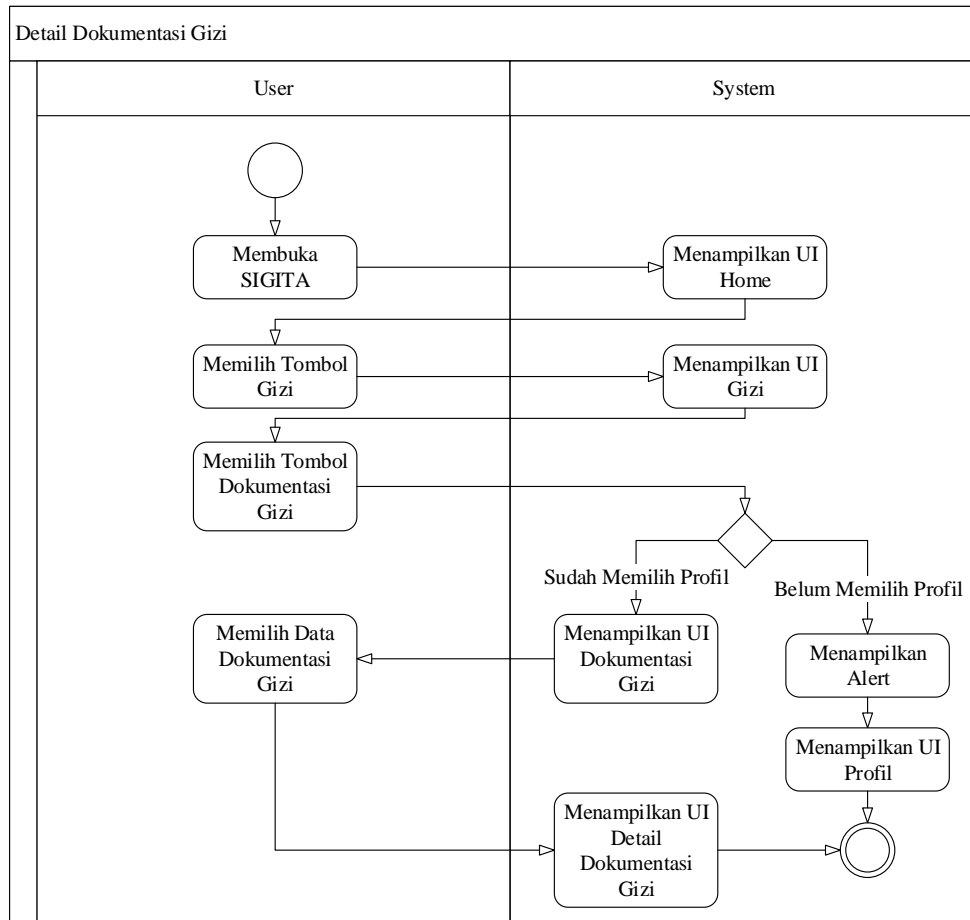
Gambar 3.59 merupakan *Activity Diagram* Kalkulator Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi.

Kemudian, *user* memilih menu Kalkulator Gizi, yang selanjutnya sistem akan menampilkan UI Kalkulator Gizi. Lalu *user* memasukkan data yang dibutuhkan untuk menghitung status gizi anak. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Hitung dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menghitung data serta menampilkan hasil perhitungan dalam UI Hasil Kalkulator Gizi, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Kalkulator Gizi.



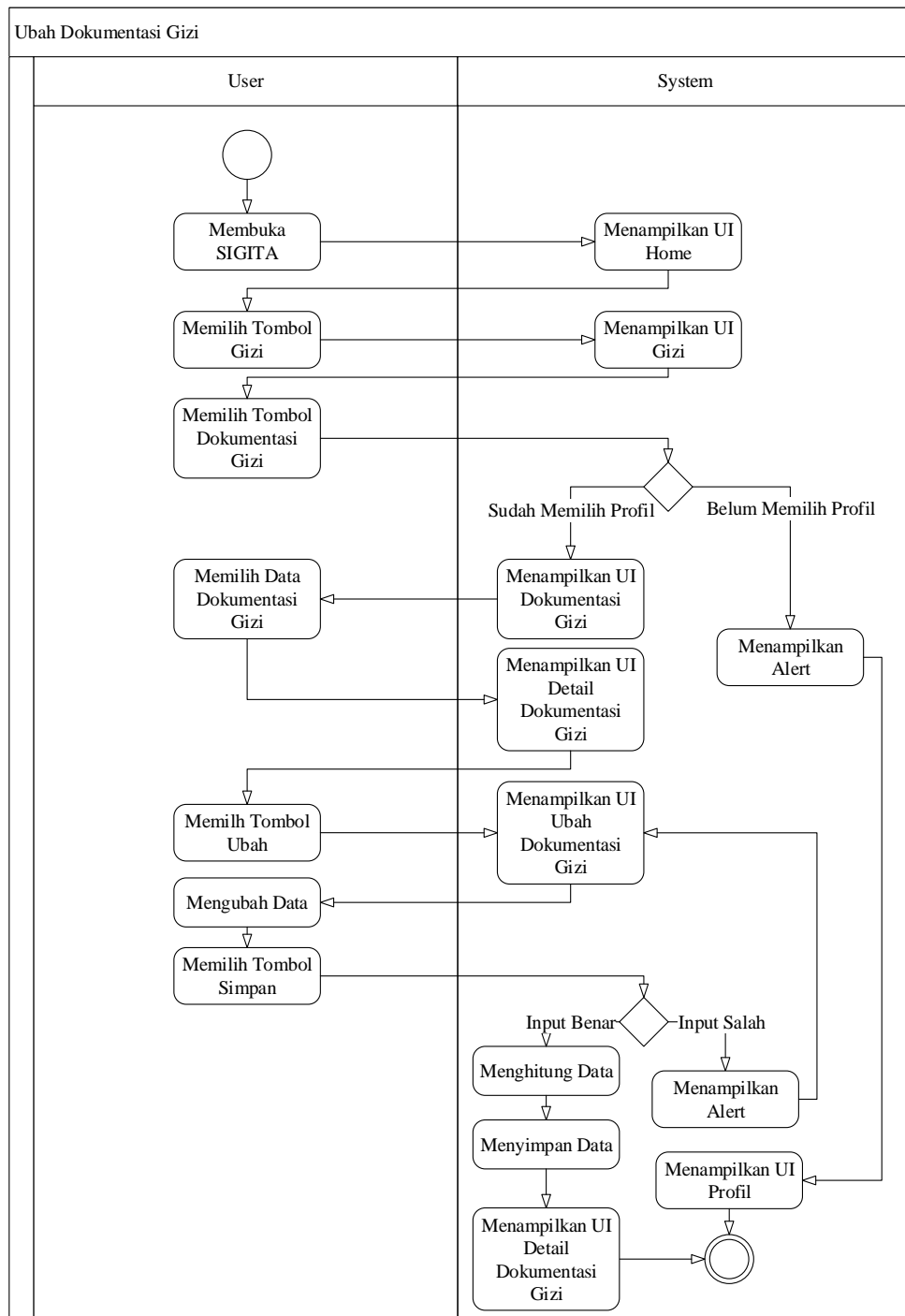
Gambar 3.60 Activity Diagram Tambah Dokumentasi Gizi

Gambar 3.60 merupakan *Activity Diagram* Tambah Dokumentasi Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk menambahkan dokumentasi gizi anak, *user* memilih tombol Tambah, yang selanjutnya sistem akan menampilkan UI Tambah Dokumentasi Gizi. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan untuk menghitung status gizi anak. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Hitung dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan. Apabila *input* benar maka sistem akan menghitung data, menyimpan data tersebut kedalam *database*, serta menampilkan kembali UI Dokumentasi Gizi. Namun jika *input* salah maka *system* akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Dokumentasi Gizi.



Gambar 3.61 Activity Diagram Detail Dokumentasi Gizi

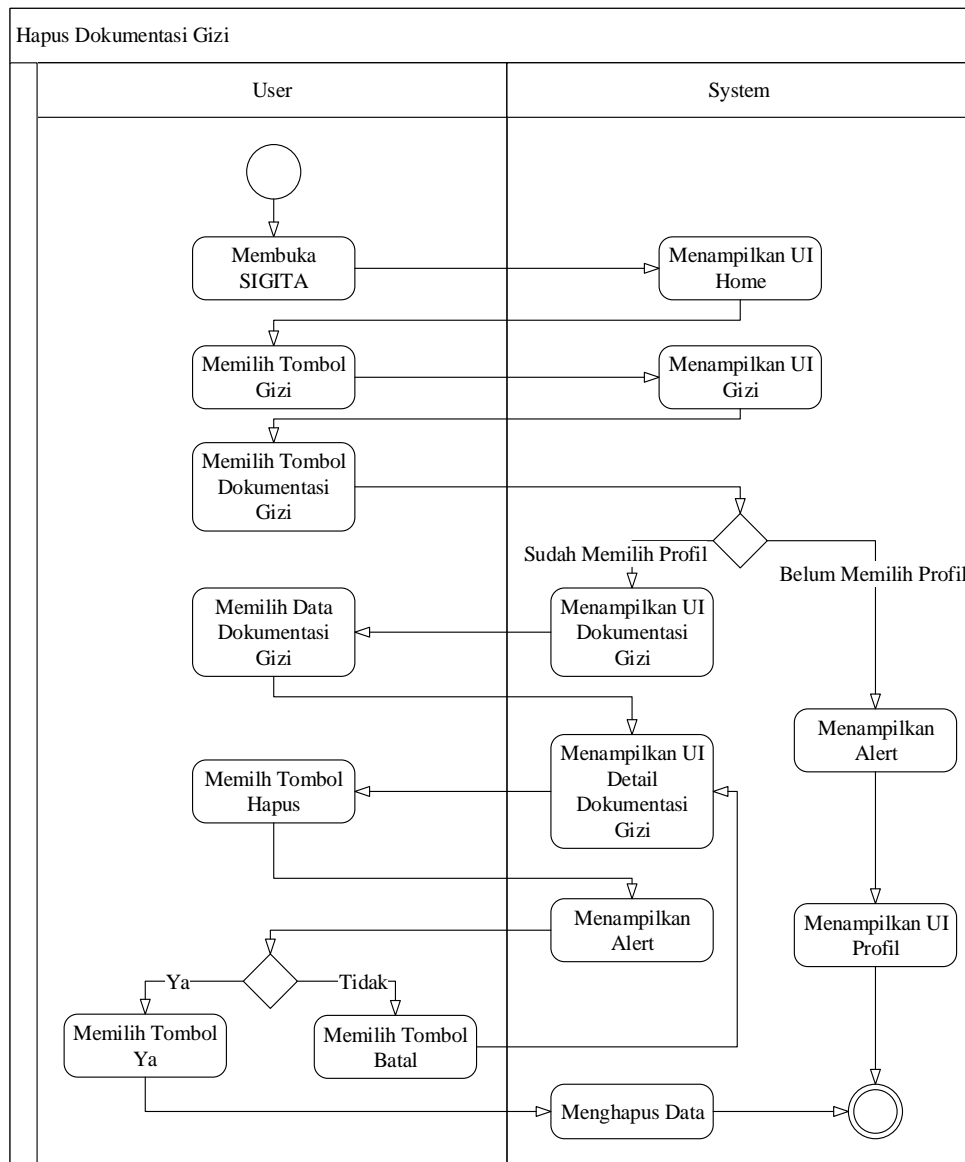
Gambar 3.61 merupakan *Activity Diagram* Detail Dokumentasi Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk melihat detail dokumentasi gizi anak, *user* memilih data dokumentasi gizi yang hendak dilihat, dan selanjutnya sistem akan menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi.



Gambar 3.62 Activity Diagram Ubah Dokumentasi Gizi

Gambar 3.62 merupakan Activity Diagram Ubah Dokumentasi Gizi. Setelah user membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home.

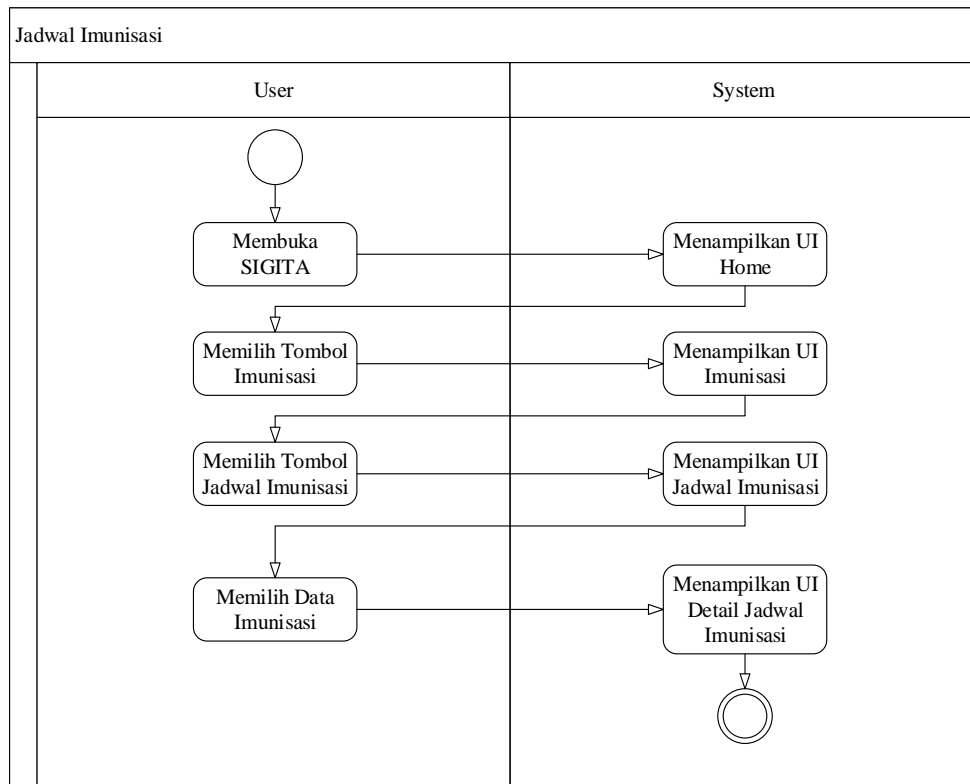
Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk mengubah dokumentasi gizi anak, *user* memilih data dokumentasi gizi yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi, dan kemudian *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan. Apabila *input* benar maka sistem akan menghitung data, menyimpan data tersebut kedalam *database*, serta menampilkan hasil perhitungan dalam UI Detail Dokumentasi Gizi, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Dokumentasi Gizi.



Gambar 3.63 Activity Diagram Hapus Dokumentasi Gizi

Gambar 3.63 merupakan *Activity Diagram* Hapus Dokumentasi Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan

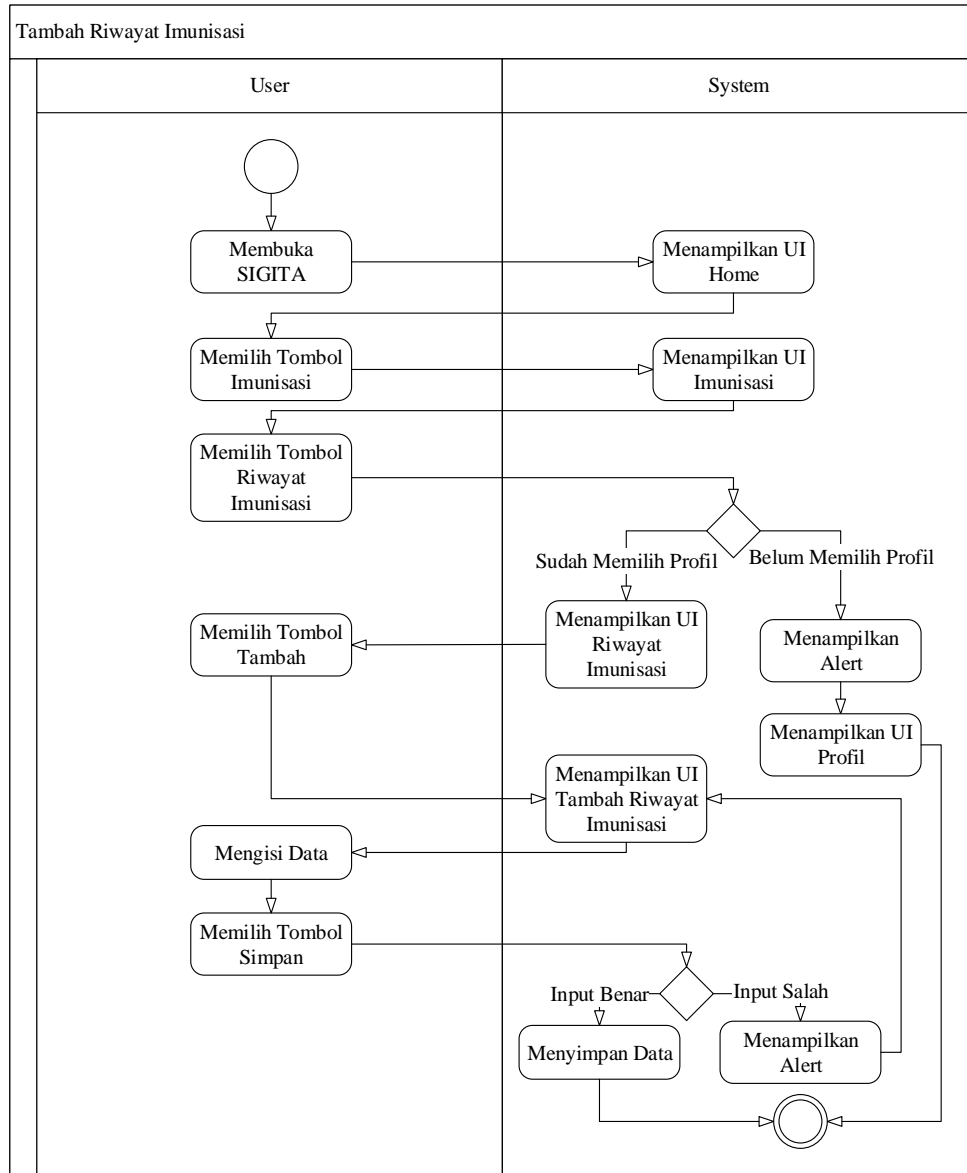
menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk menghapus dokumentasi gizi anak, *user* memilih data dokumentasi gizi yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi. Lalu, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Dokumentasi Gizi yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Dokumentasi Gizi, namun jika *user* memilih tombol Ok maka sistem akan menghapus data dokumentasi gizi tersebut.



Gambar 3.64 Activity Diagram Jadwal Imunisasi

Gambar 3.64 merupakan Activity Diagram Jadwal Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih tombol Jadwal Imunisasi, yang

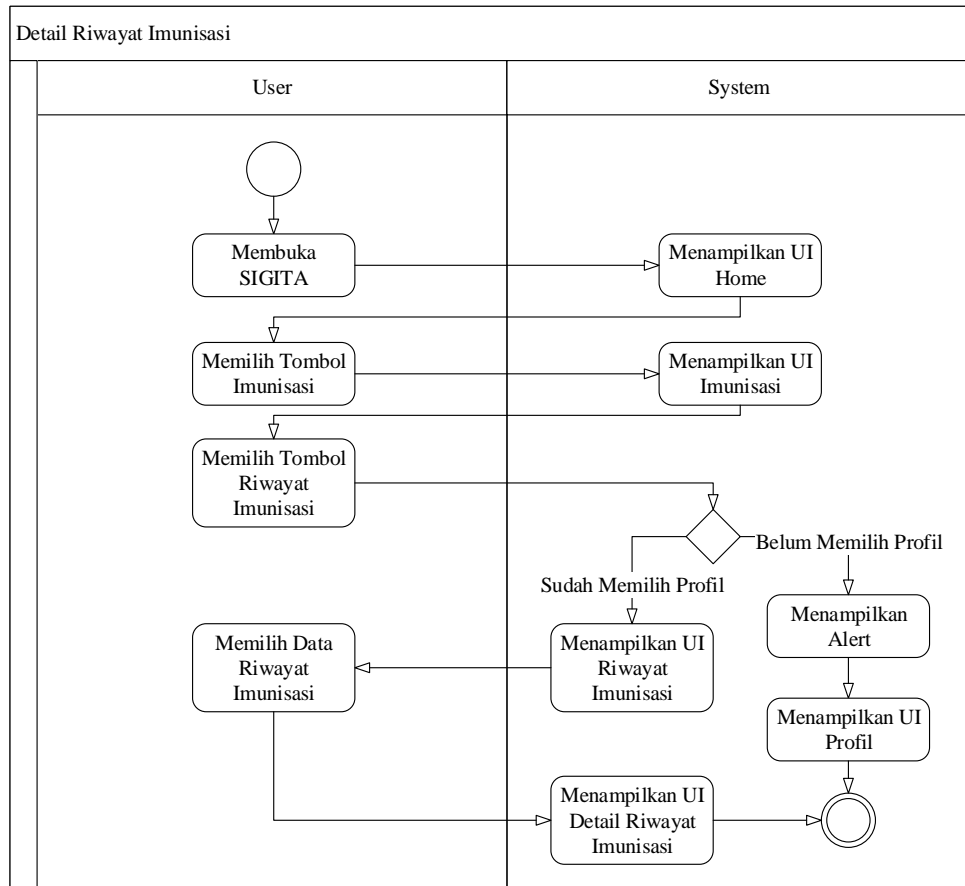
selanjutnya sistem akan menampilkan UI Jadwal Imunisasi. Untuk melihat jadwal imunisasi secara detail, *user* memilih data imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Detail Jadwal Imunisasi.



Gambar 3.65 Activity Diagram Tambah Riwayat Imunisasi

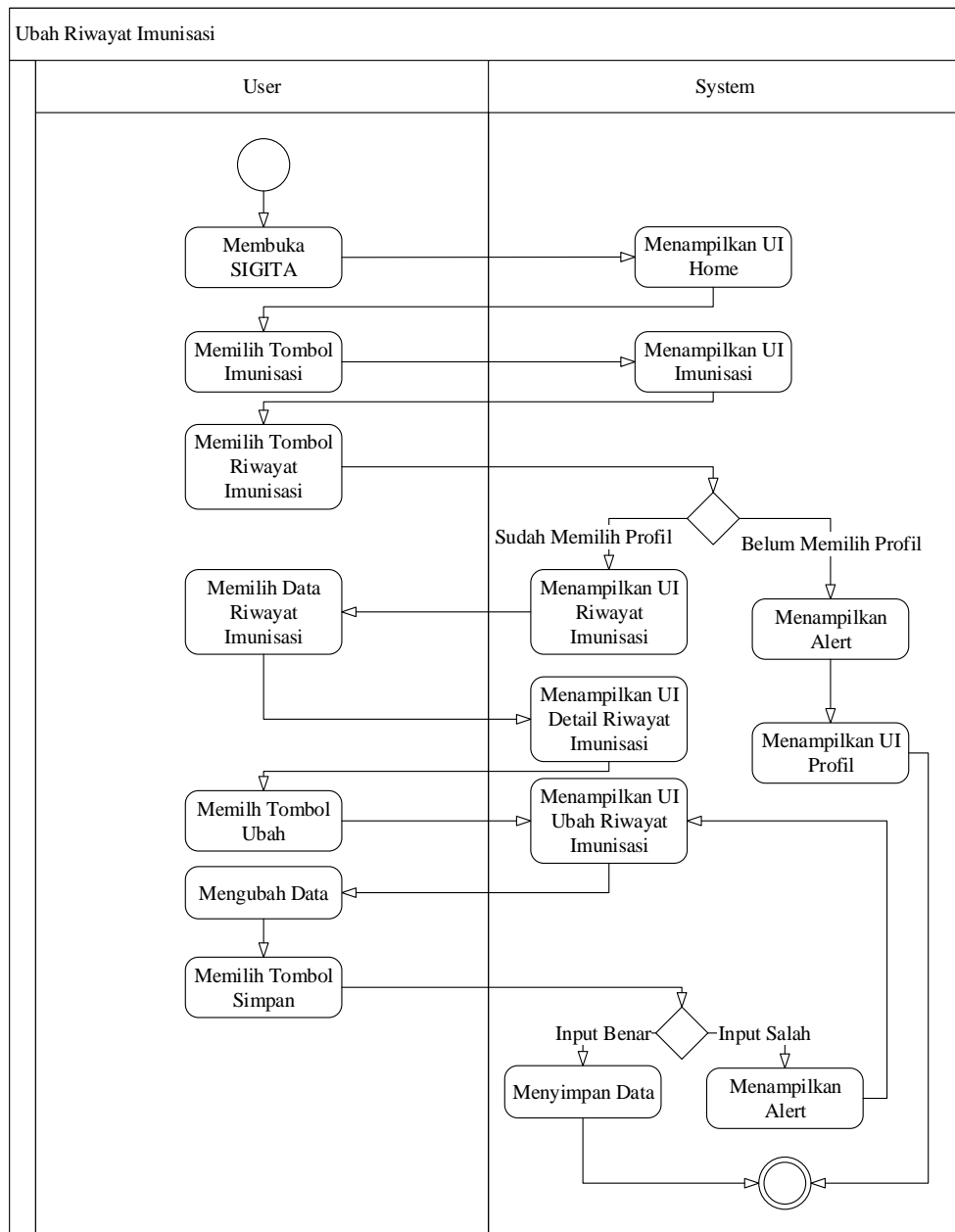
Gambar 3.65 merupakan Activity Diagram Tambah Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home.

Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih tombol Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk menambahkan riwayat imunisasi anak, *user* memilih tombol Tambah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Tambah Riwayat Imunisasi. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan dalam pencatatan riwayat imunisasi anak. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Riwayat Imunisasi.



Gambar 3.66 Activity Diagram Detail Riwayat Imunisasi

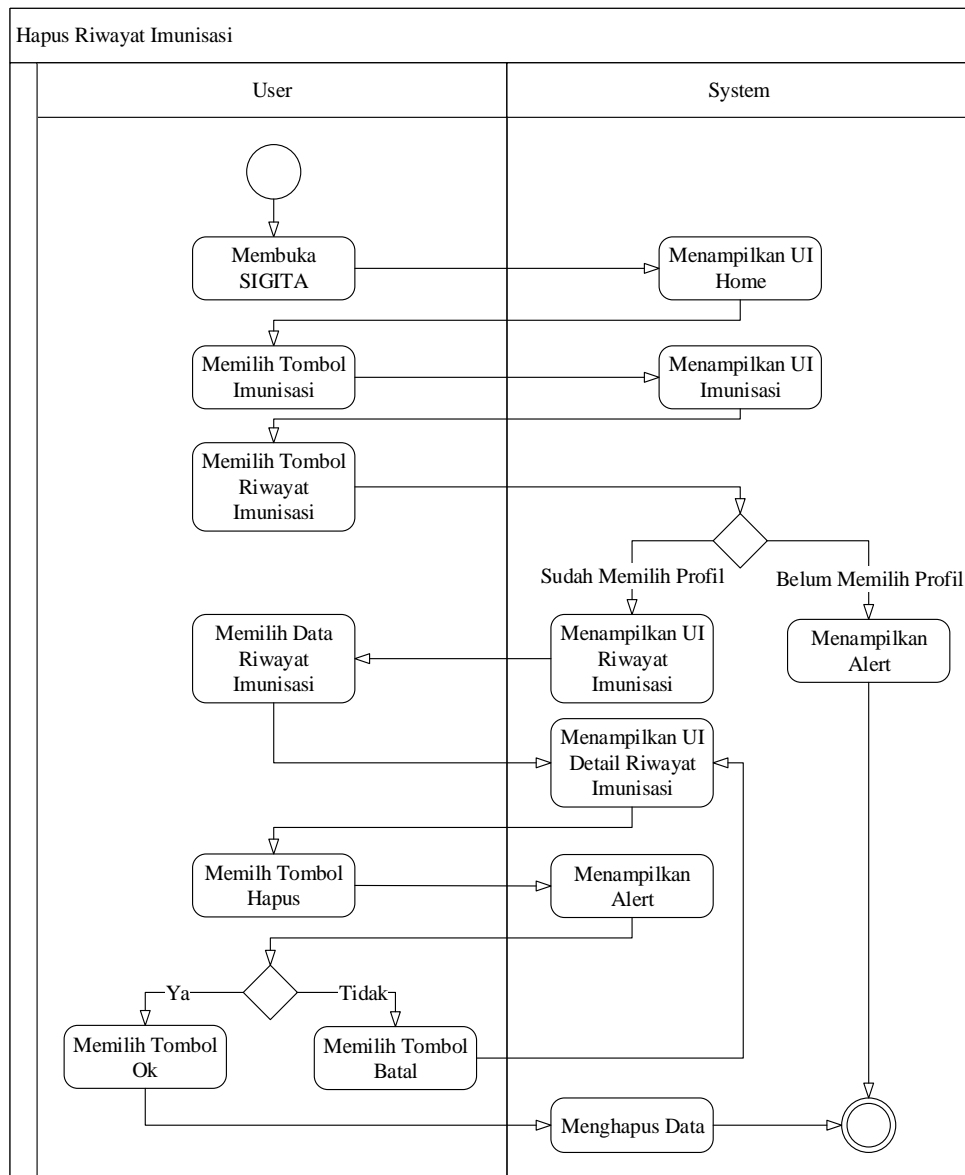
Gambar 3.66 merupakan *Activity Diagram* Detail Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk melihat detail dokumentasi gizi anak, *user* memilih data riwayat imunisasi yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi.



Gambar 3.67 Activity Diagram Ubah Riwayat Imunisasi

Gambar 3.67 merupakan Activity Diagram Ubah Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan

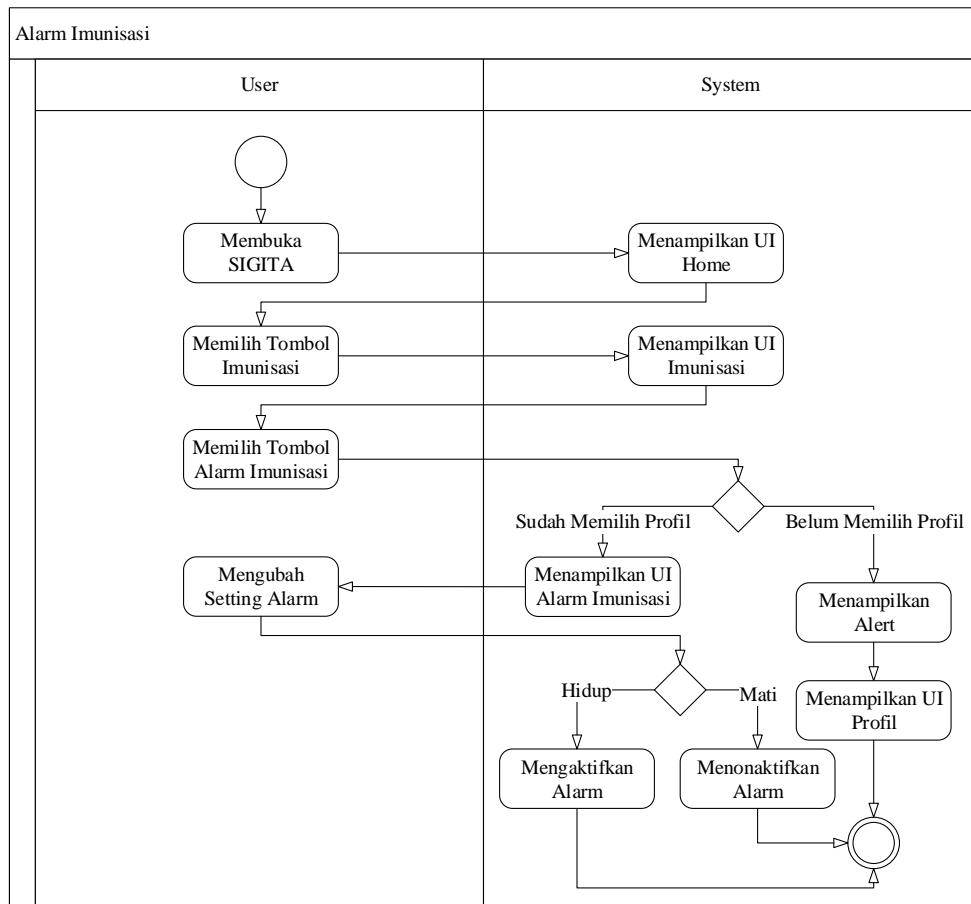
menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk mengubah riwayat imunisasi anak, *user* memilih data riwayat imunisasi yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi, dan kemudian *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Riwayat Imunisasi. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Riwayat Imunisasi.



Gambar 3.68 Activity Diagram Hapus Riwayat Imunisasi

Gambar 3.68 merupakan *Activity Diagram* Hapus Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka

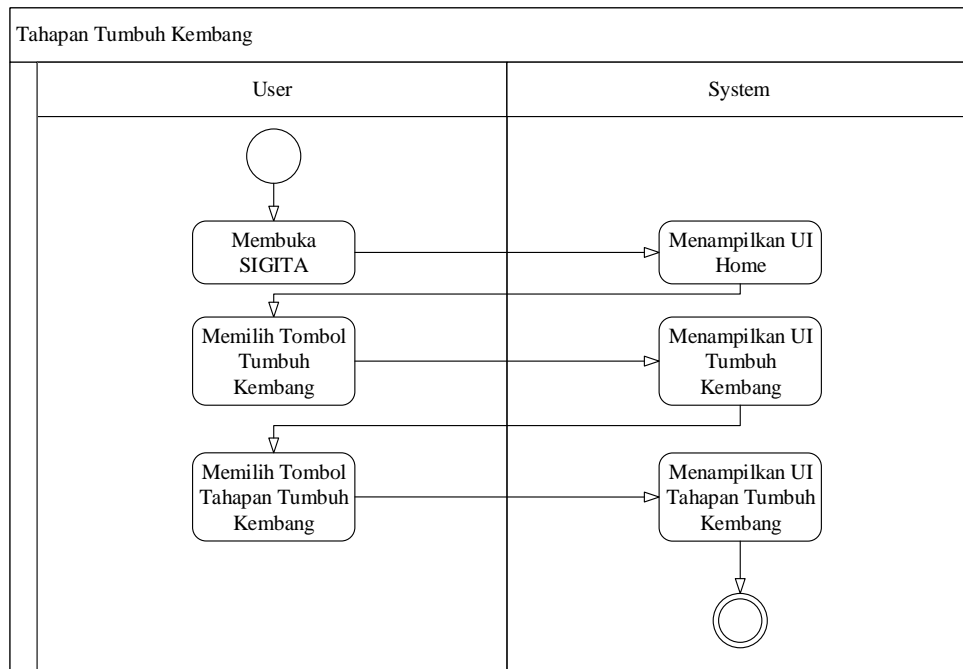
sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk menghapus riwayat imunisasi anak, *user* memilih data riwayat imunisasi yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi. Lalu, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Riwayat Imunisasi yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Riwayat Imunisasi, namun jika *user* memilih tombol Ok maka sistem akan menghapus data riwayat imunisasi tersebut.



Gambar 3.69 Activity Diagram Alarm Imunisasi

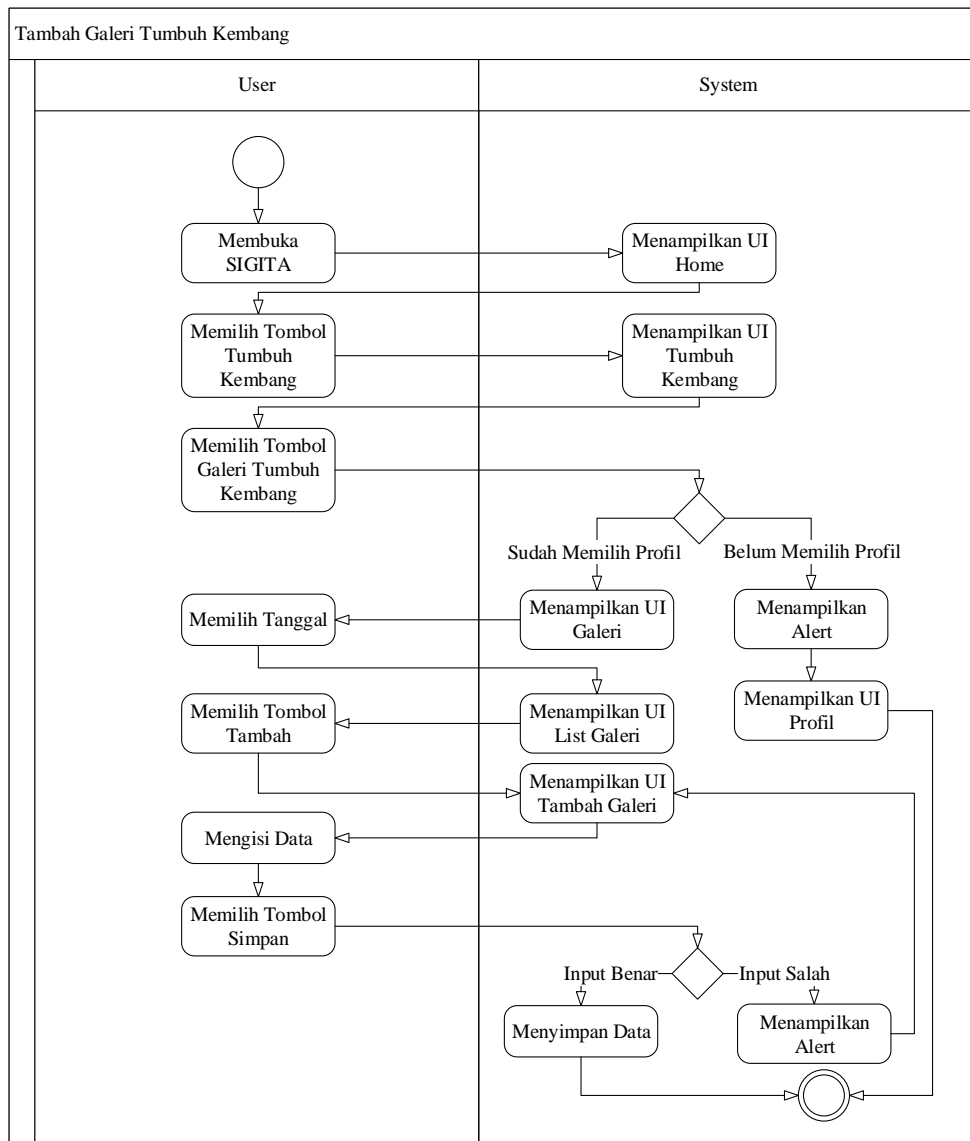
Gambar 3.69 merupakan Activity Diagram Alarm Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah

itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Alarm Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka *system* akan menampilkan UI Alarm Imunisasi. *User* dapat mengubah *switch* alarm dalam UI Alarm Imunisasi. Jika *switch* diubah menjadi menyala, maka sistem akan mengaktifkan alarm tersebut, dan jika *switch* diubah menjadi mati, maka sistem akan menonaktifkan alarm tersebut.



Gambar 3.70 Activity Diagram Tahapan Tumbuh Kembang

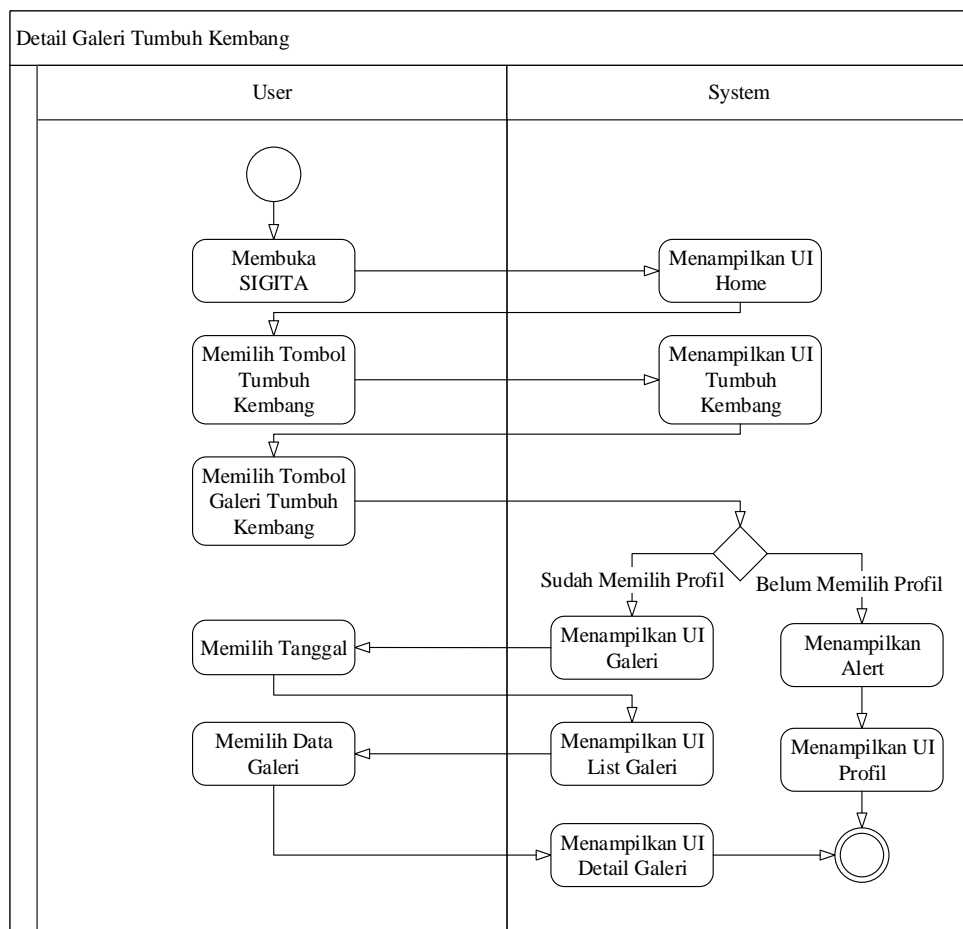
Gambar 3.70 merupakan *Activity Diagram* Tahapan Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih tombol Tahapan Tumbuh Kembang, yang selanjutnya sistem akan menampilkan UI Tahapan Tumbuh Kembang.



Gambar 3.71 Activity Diagram Tambah Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.71 merupakan *Activity Diagram* Tambah Galeri Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh

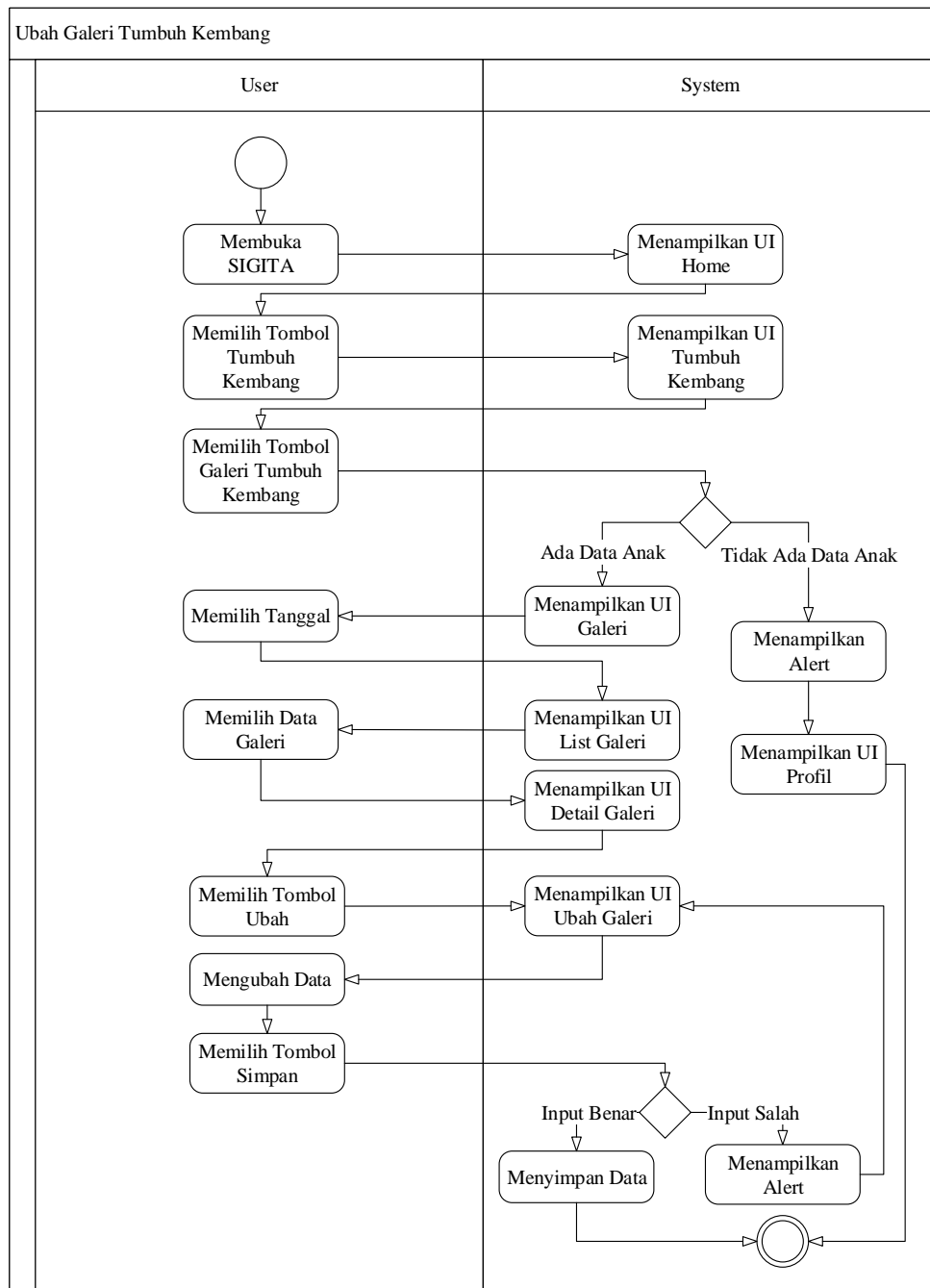
Kembang. Untuk menambahkan galeri tumbuh kembang anak, *user* memilih tombol Tambah Galeri, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Tambah Galeri. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Galeri.



Gambar 3.72 Activity Diagram Detail Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.72 merupakan Activity Diagram Detail Galeri Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem

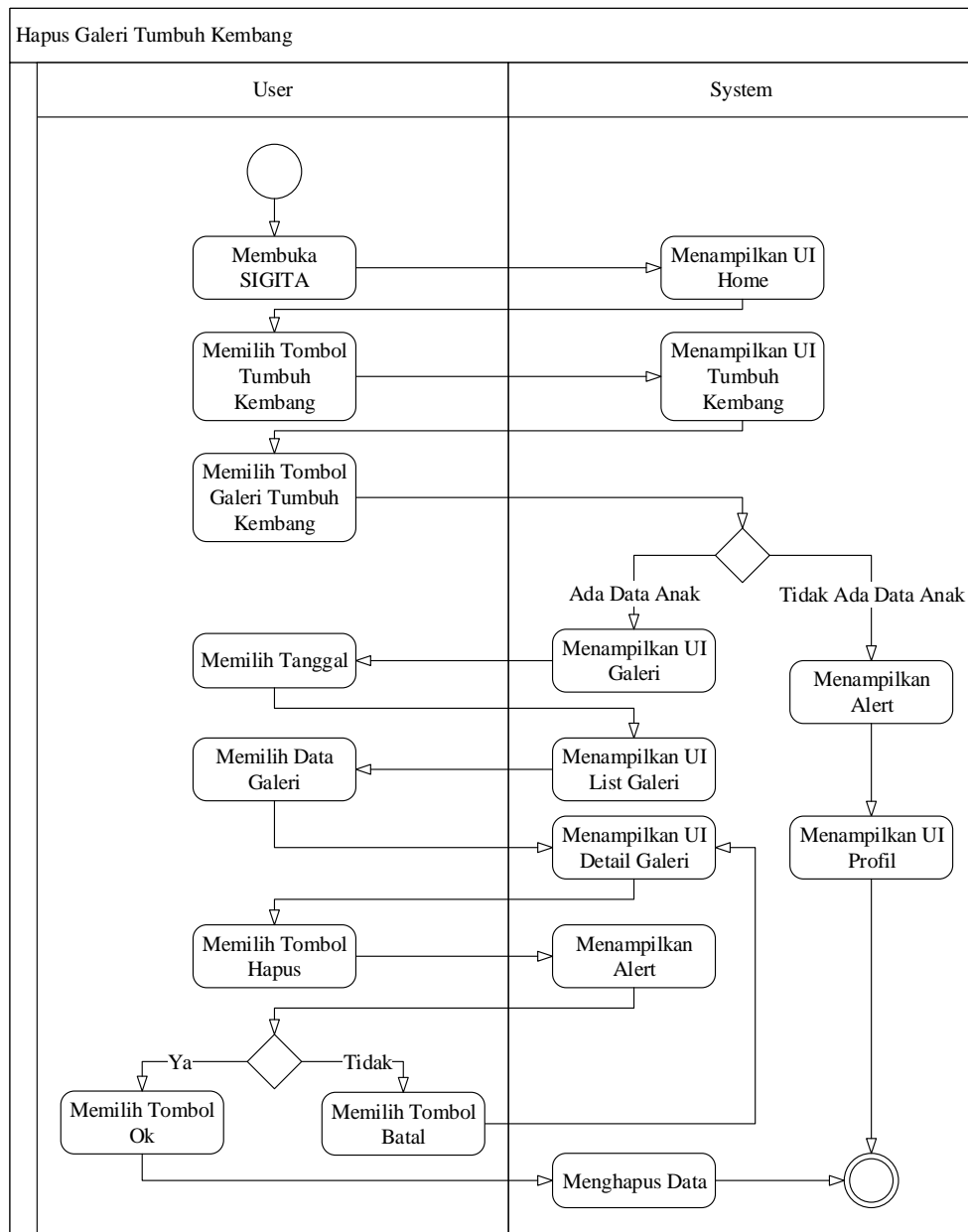
akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang. Untuk melihat detail galeri tumbuh kembang anak, *user* memilih data galeri yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Galeri.



Gambar 3.73 Activity Diagram Ubah Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.73 merupakan Activity Diagram Ubah Galeri Tumbuh Kembang. Setelah user membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, user memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem

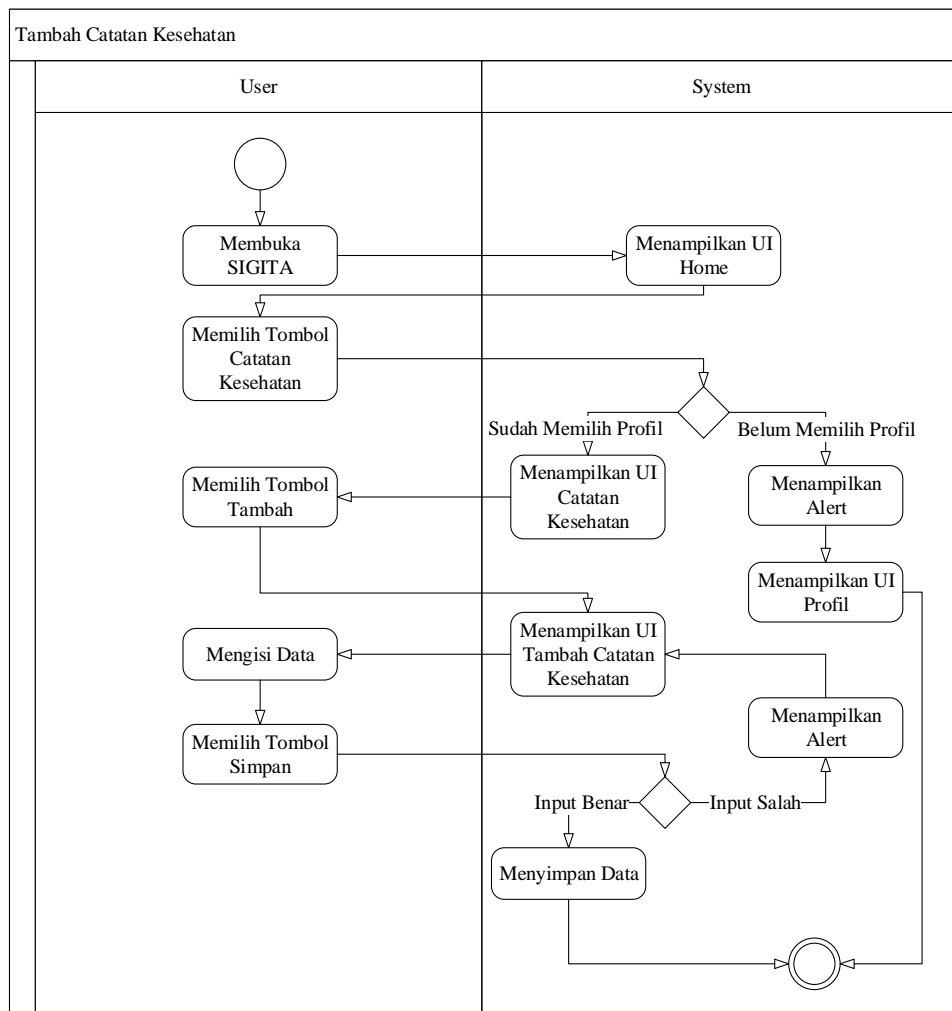
akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang. Untuk mengubah galeri tumbuh kembang anak, *user* memilih data galeri tumbuh kembang yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Galeri, dan kemudian *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Galeri. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Galeri.



Gambar 3.74 Activity Diagram Hapus Galeri Tumbuh Kembang

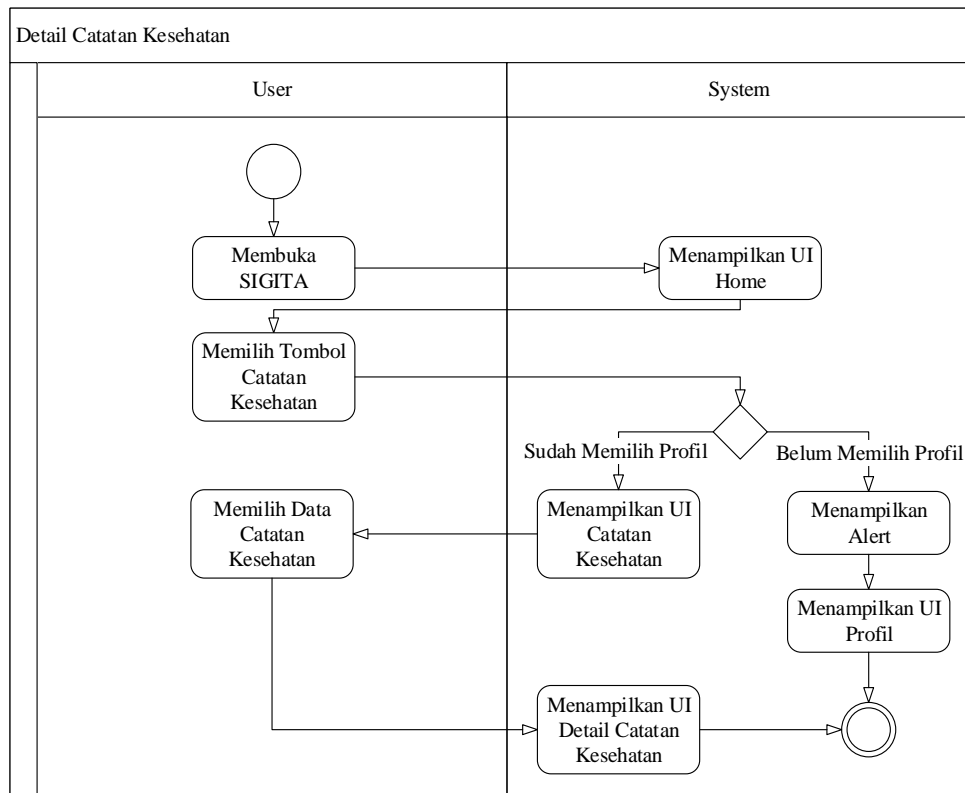
Gambar 3.74 merupakan Activity Diagram Hapus Galeri Tumbuh Kembang. Setelah user membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, user memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, user memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila user belum memilih profil anak, maka

sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang. Untuk menghapus galeri tumbuh kembang, *user* memilih data galeri tumbuh kembang yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Galeri. Lalu, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Galeri yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Galeri, namun jika *user* memilih tombol Ok maka sistem akan menghapus data galeri tumbuh kembang tersebut.



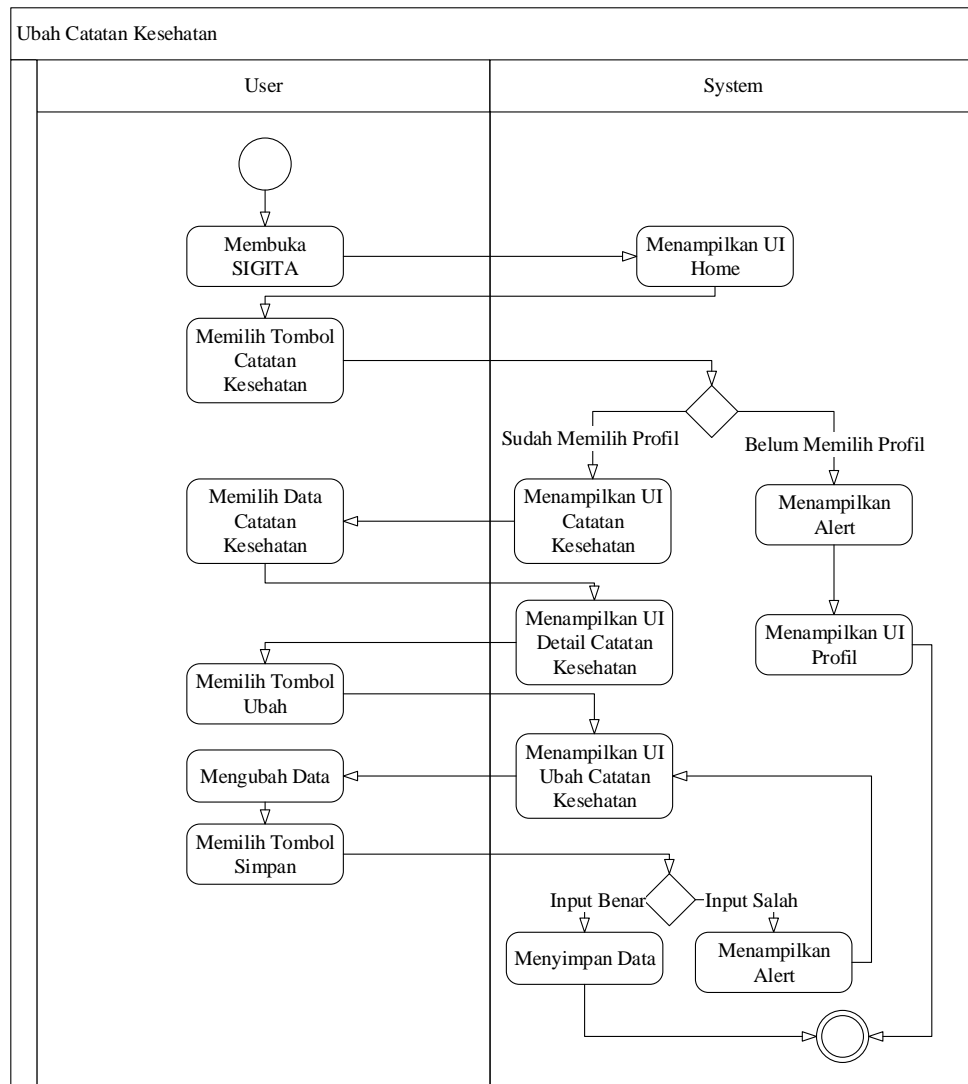
Gambar 3.75 Activity Diagram Tambah Catatan Kesehatan

Gambar 3.75 merupakan *Activity Diagram* Tambah Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk menambahkan catatan kesehatan, *user* memilih tombol Tambah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Catatan Kesehatan.



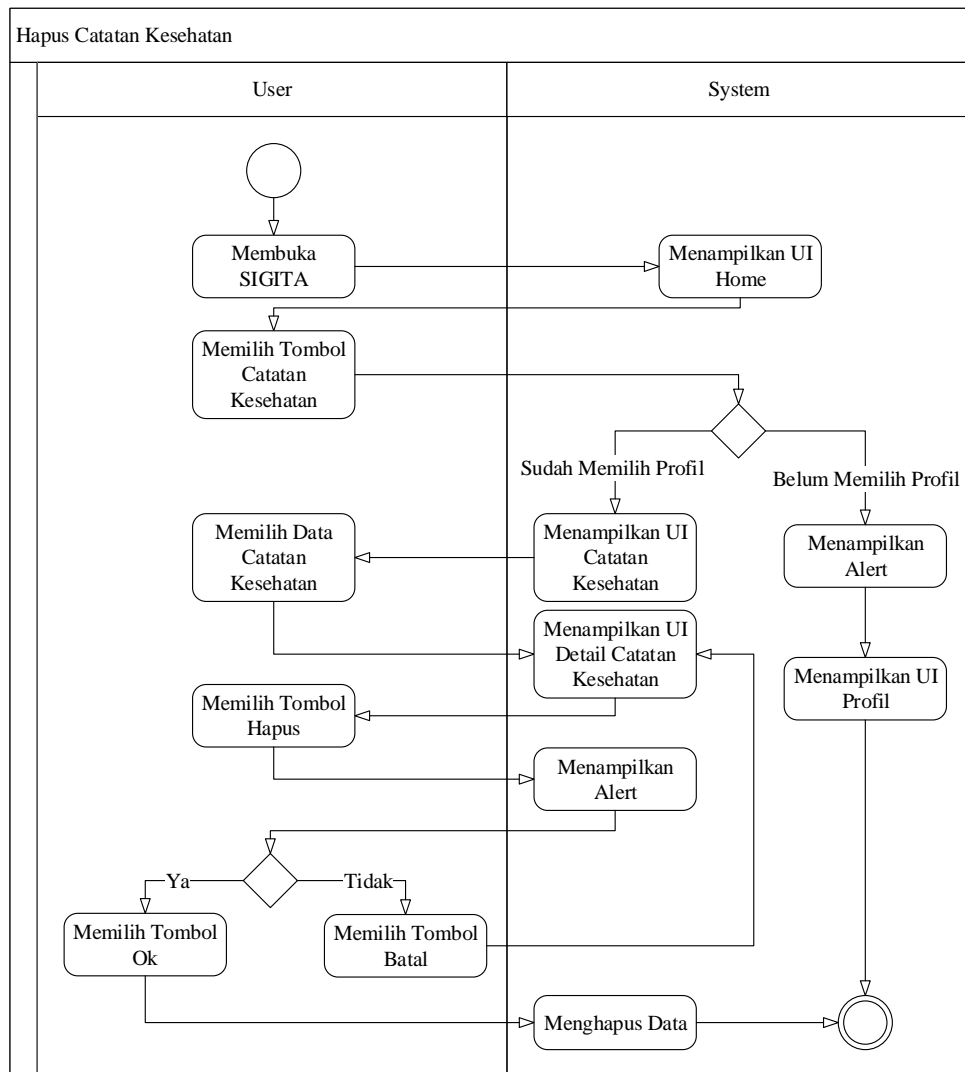
Gambar 3.76 *Activity Diagram* Detail Catatan Kesehatan

Gambar 3.76 merupakan *Activity Diagram* Detail Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk melihat detail catatan kesehatan, *user* memilih data catatan kesehatan yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan. Untuk melihat detail catatan kesehatan, *user* memilih data catatan kesehatan yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan. Untuk melihat detail catatan kesehatan, *user* memilih data catatan kesehatan yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan. Untuk melihat detail catatan kesehatan, *user* memilih data catatan kesehatan yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan.



Gambar 3.77 *Activity Diagram* Ubah Catatan Kesehatan

Gambar 3.77 merupakan *Activity Diagram* Ubah Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk mengubah data catatan kesehatan, *user* memilih data data catatan kesehatan yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan. Selanjutnya *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Catatan Kesehatan.



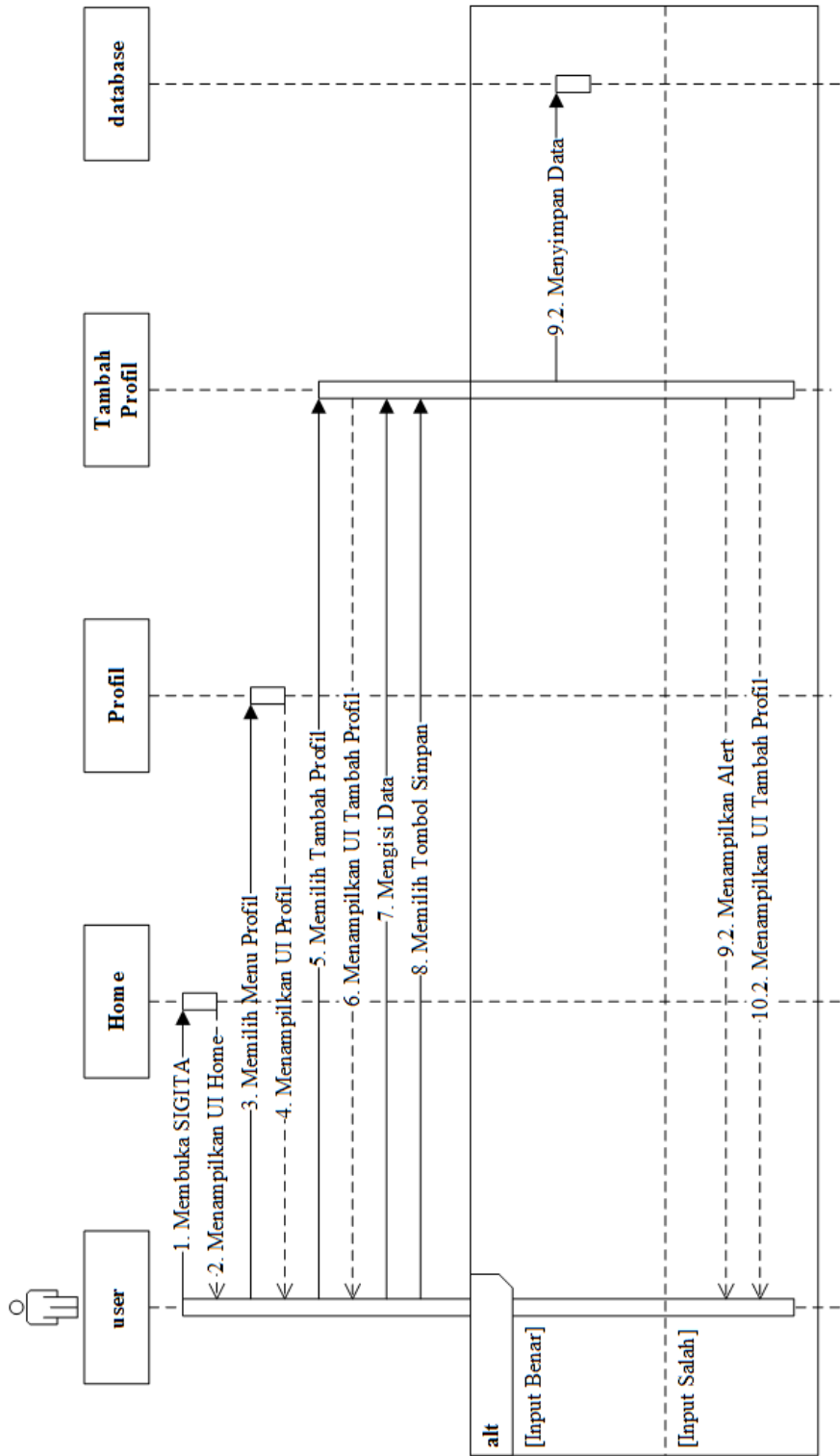
Gambar 3.78 Activity Diagram Hapus Catatan Kesehatan

Gambar 3.78 merupakan Activity Diagram Hapus Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk menghapus data catatan kesehatan, *user* memilih data catatan kesehatan yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan. Lalu, *user*

memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Catatan Kesehatan yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Catatan Kesehatan, namun jika *user* memilih tombol Ok maka sistem akan menghapus data catatan kesehatan tersebut.

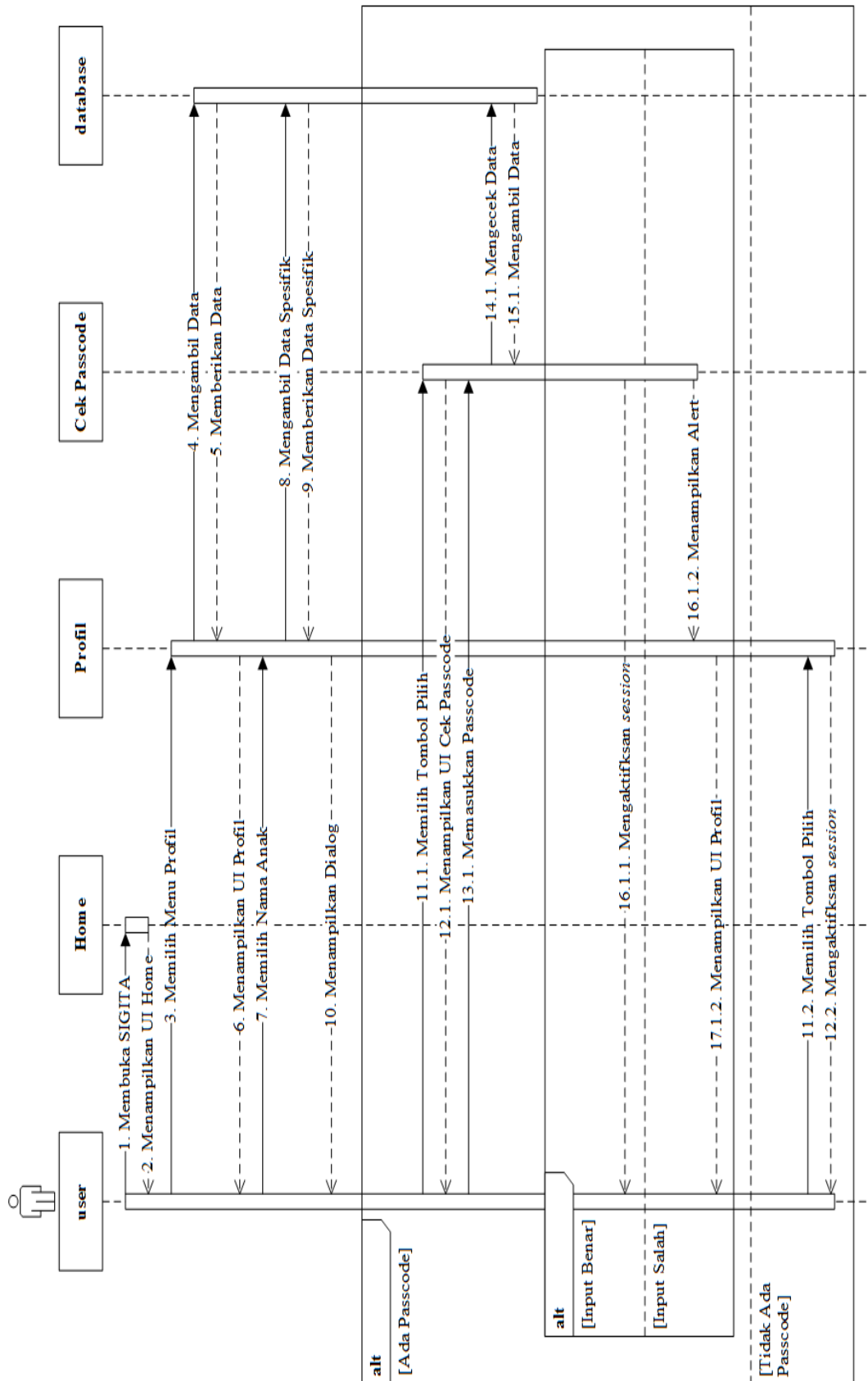
3.2.3 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan objek yang berpartisipasi dalam *use case* dan pesan yang melewati antara mereka dari waktu ke waktu untuk satu *use case*. Berikut merupakan *Sequence Diagram* SIGITA:



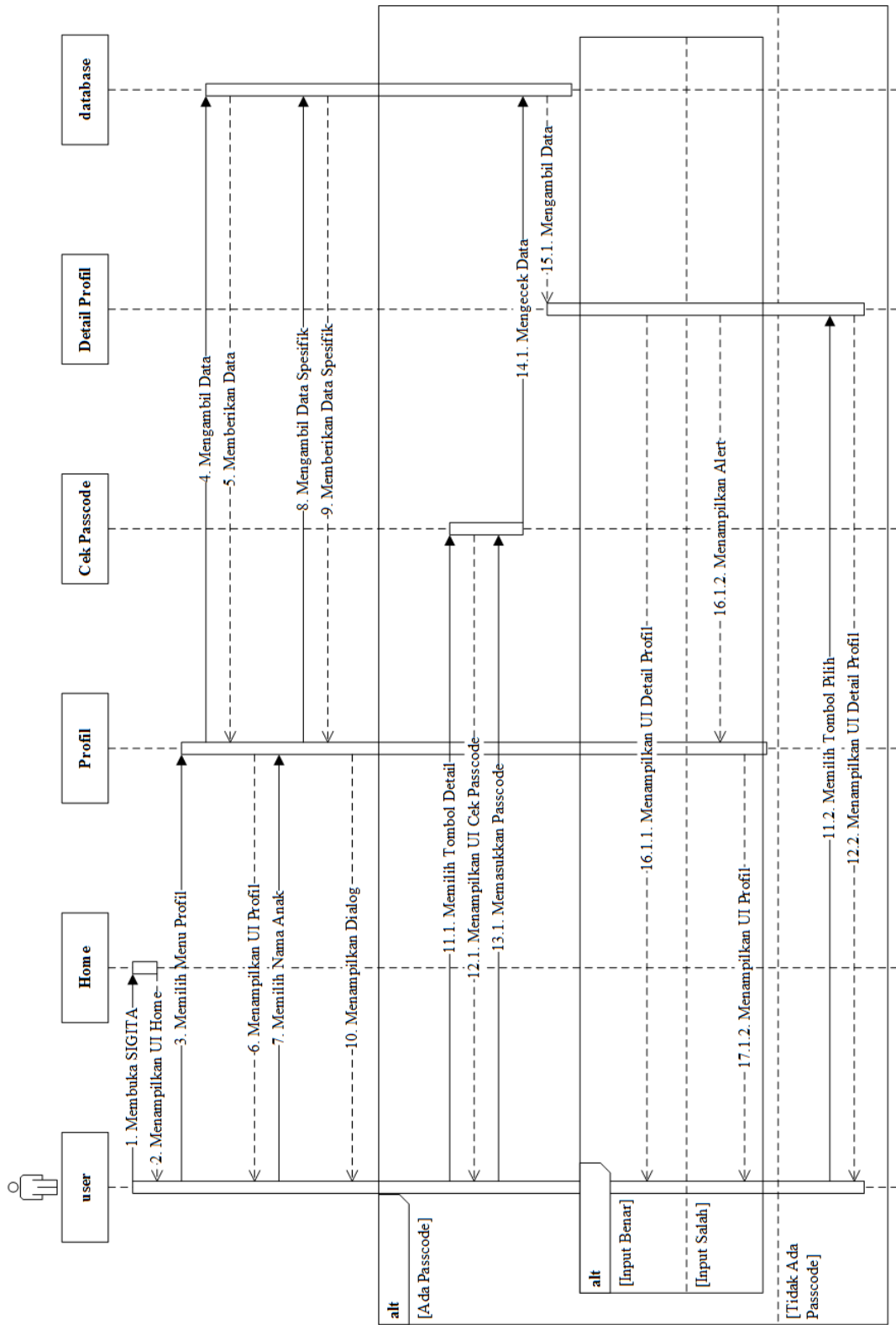
Gambar 3.79 Sequence Diagram Tambah Profil

Gambar 3.79 merupakan *Sequence Diagram* Tambah Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk menambahkan profil baru, *user* memilih tombol Tambah Profil, dan selanjutnya sistem akan menampilkan UI Tambah Profil. Kemudian *user* mengisi data-data yang sesuai dengan kolom isian. Setelah seluruh kolom telah terisi, *user* menekan tombol simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Profil. Namun jika *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*.



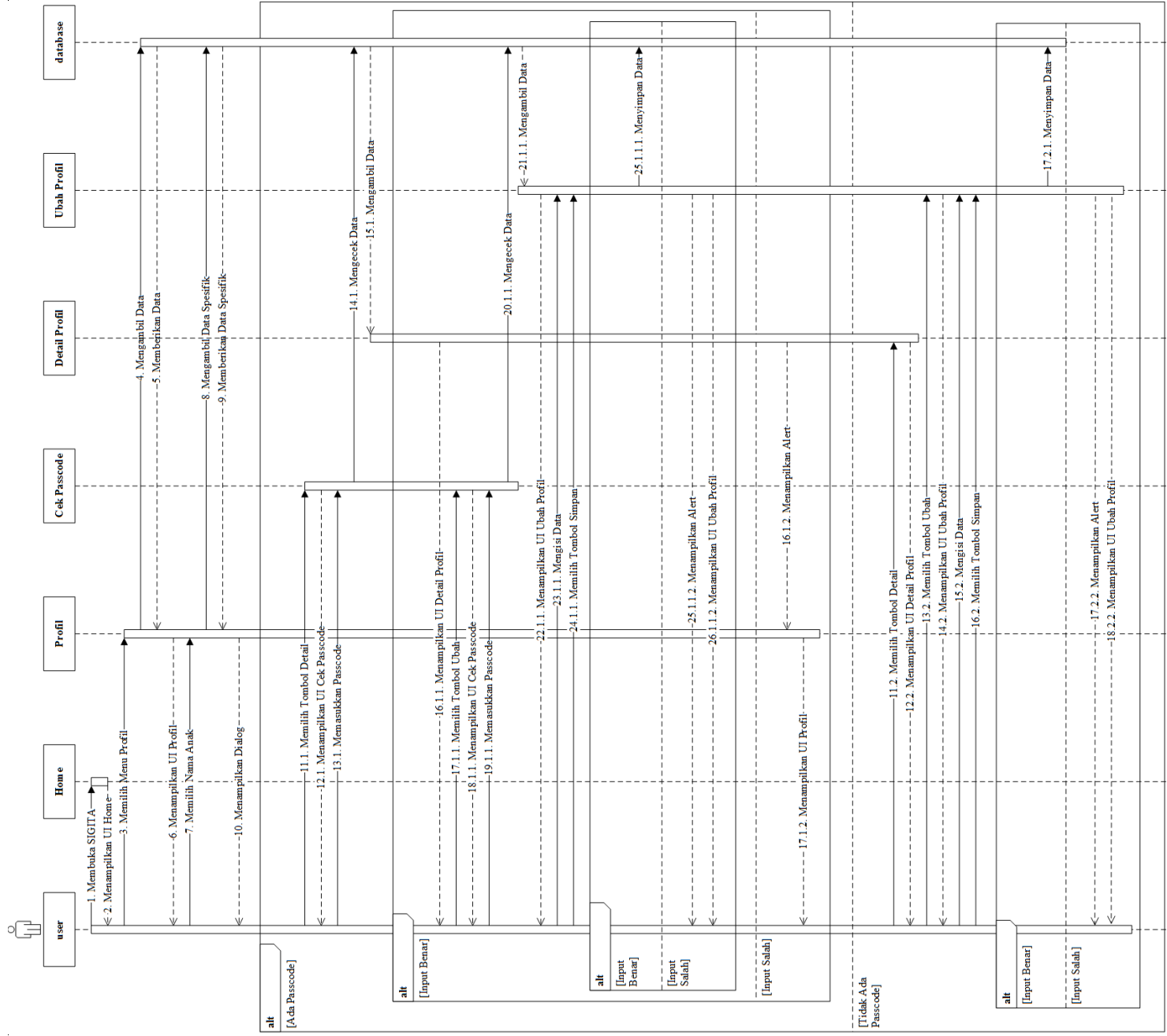
Gambar 3.80 Sequence Diagram Pilih Profil

Gambar 3.80 merupakan *Sequence Diagram* Pilih Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Pilih Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan mengaktifkan *session* sesuai dengan profil yang telah dipilih sebelumnya. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Pilih Profil pada dialog tersebut, sistem akan mengaktifkan *session* sesuai dengan profil yang telah dipilih sebelumnya.



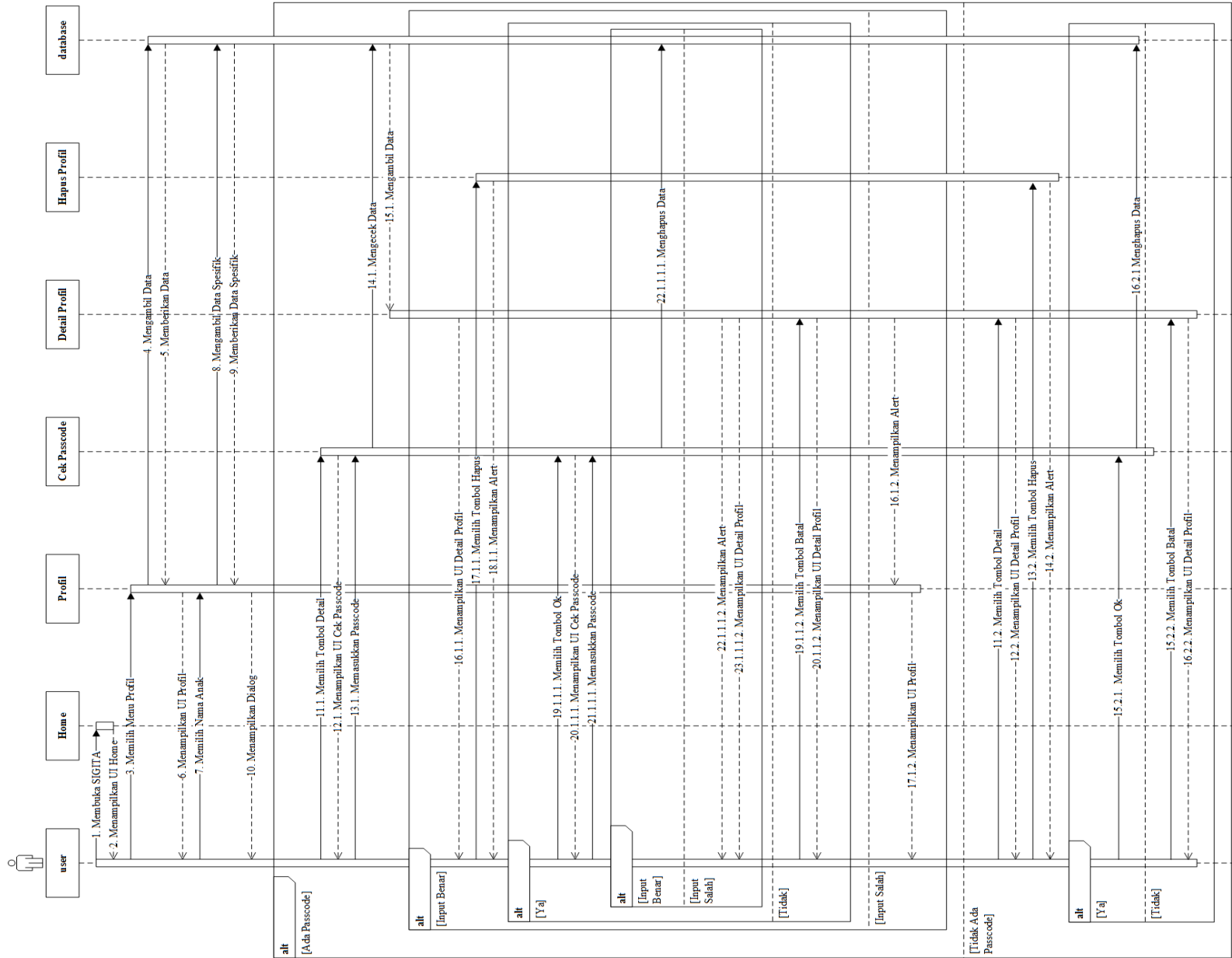
Gambar 3.81 Sequence Diagram Detail Profil

Gambar 3.81 merupakan *Sequence Diagram* Detail Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih.



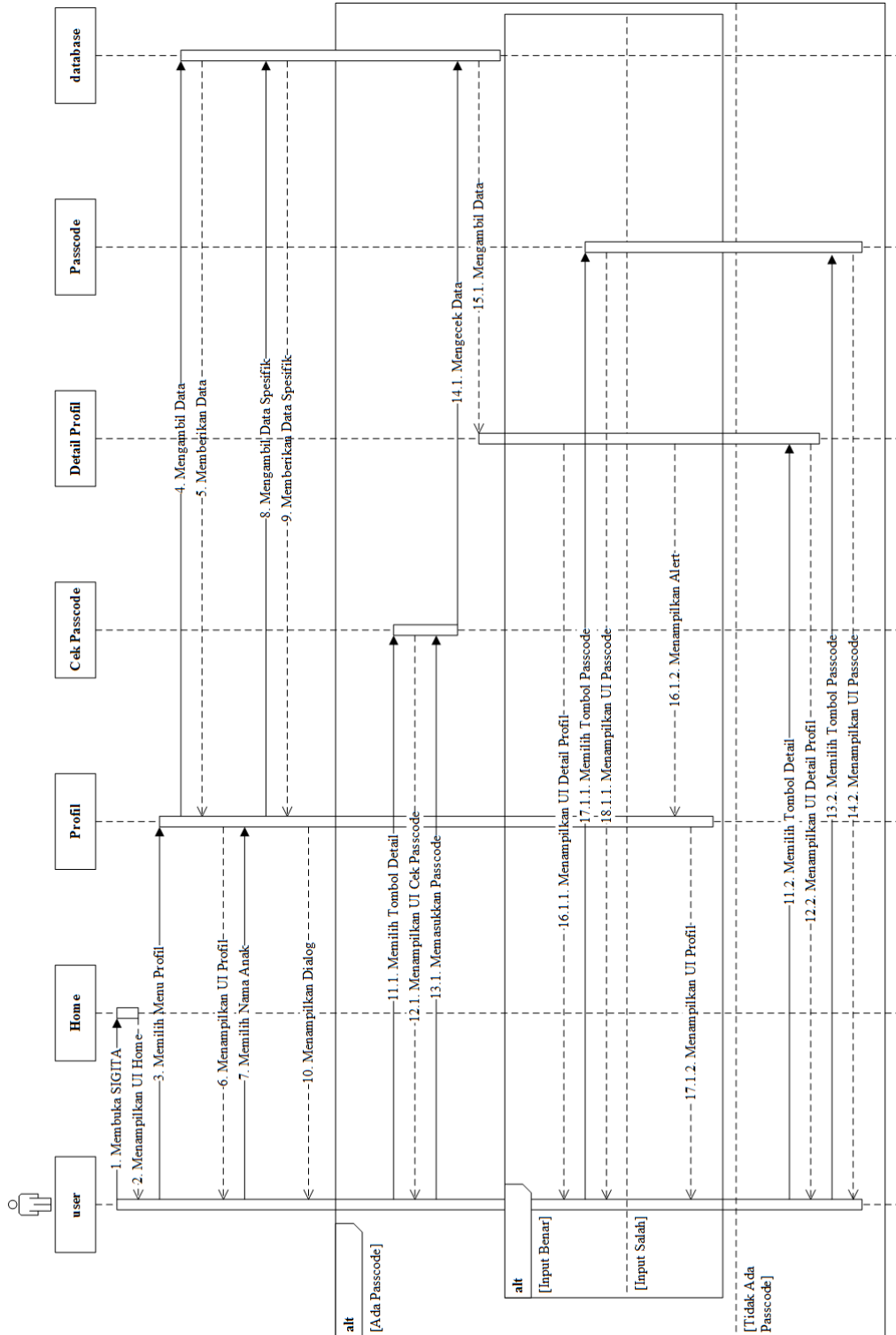
Gambar 3.82 Sequence Diagram Ubah Profil

Gambar 3.82 merupakan *Sequence Diagram* Ubah Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk mengubah data profil anak, *user* memilih tombol Ubah. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Ubah, maka akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Ubah Profil. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Detail Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Ubah, sistem akan menampilkan UI Ubah Profil. Setelah data-data telah selesai diubah, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka system akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Profil.



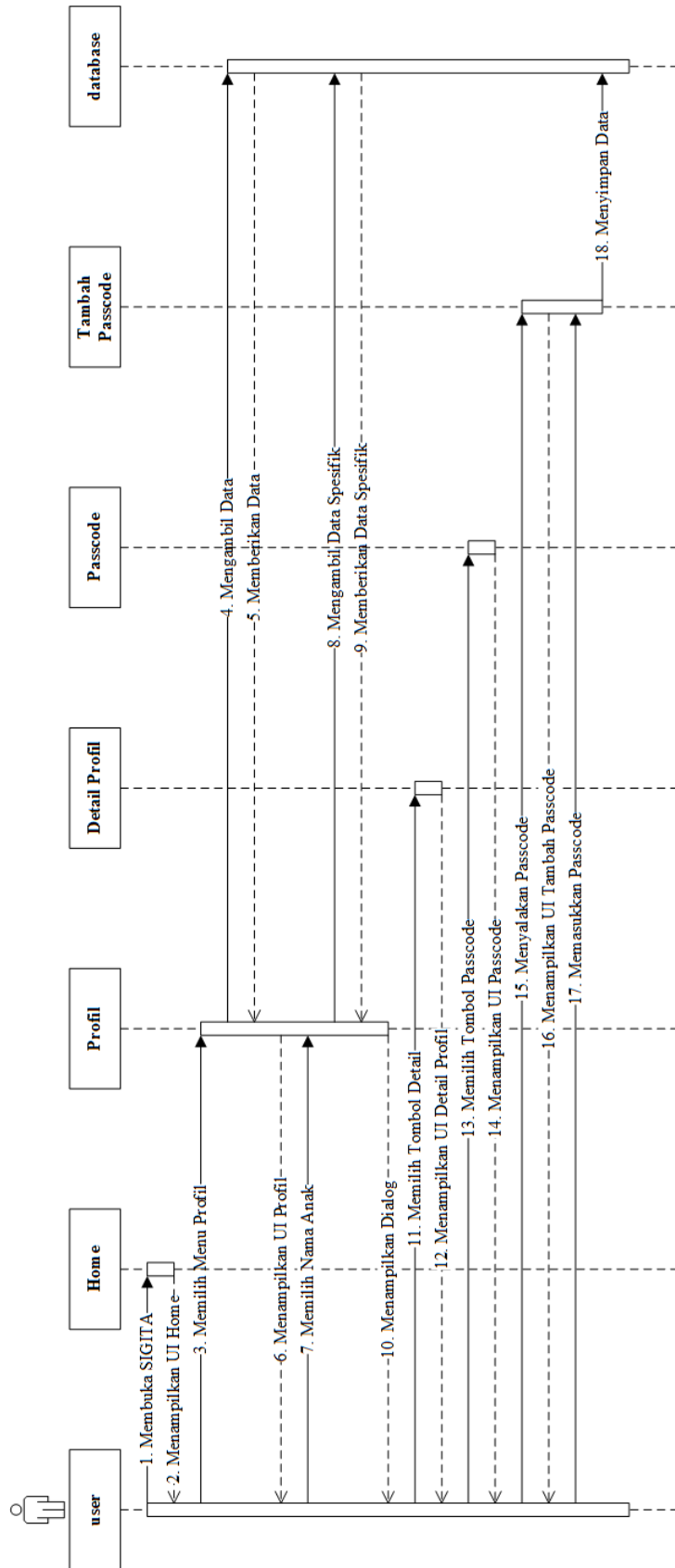
Gambar 3.83 Sequence Diagram Hapus Profil

Gambar 3.83 merupakan *Sequence Diagram* Hapus Profil. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* milih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk menghapus data profil anak, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Profil yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Profil, namun jika *user* memilih tombol Ok dan profil tersebut menggunakan *passcode*, maka sistem akan memunculkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menghapus seluruh data yang terhubung dengan data anak tersebut. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Detail Profil. Namun jika *user* memilih tombol Ok dan profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka sistem akan menghapus seluruh data yang terhubung dengan data anak tersebut.



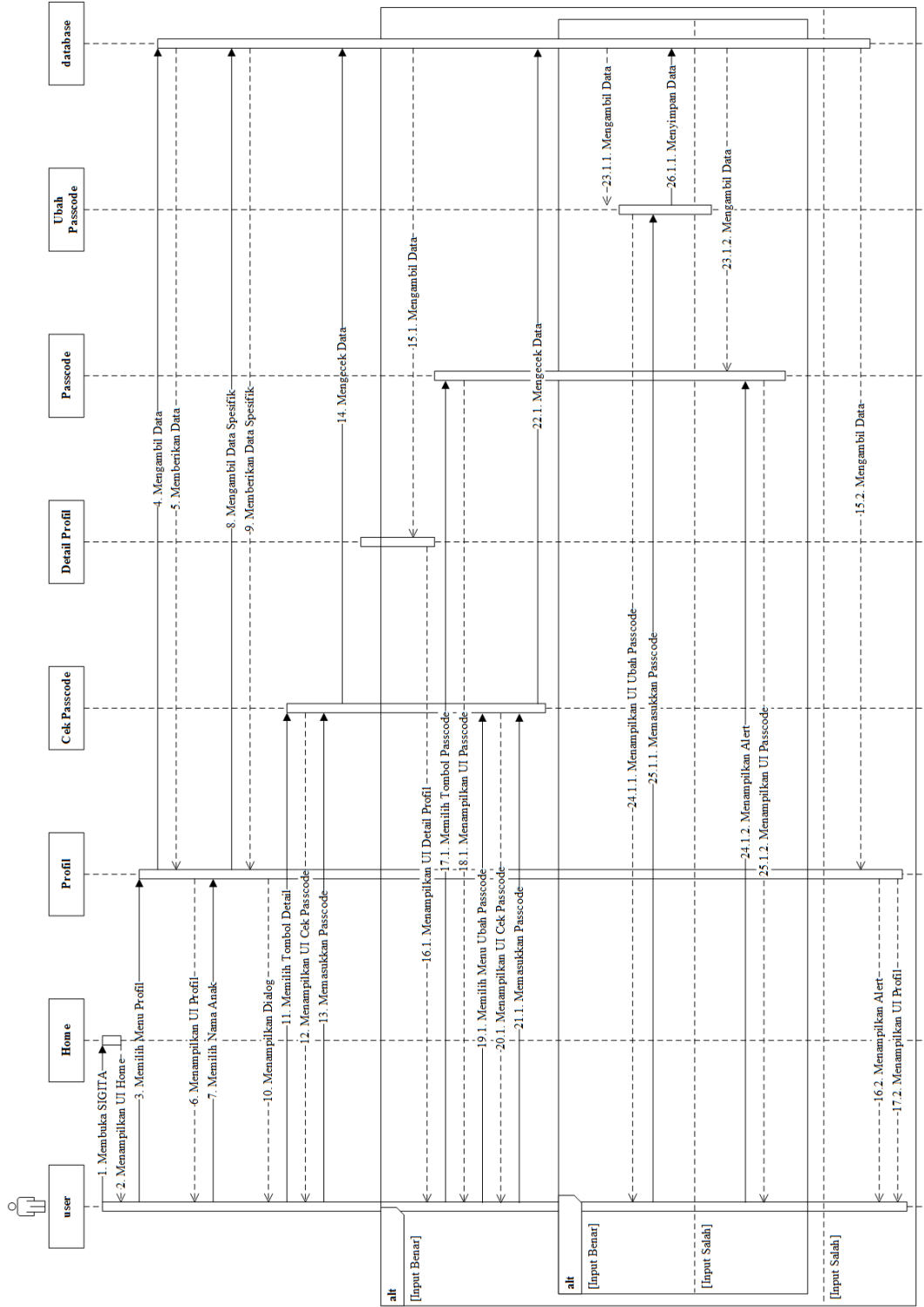
Gambar 3.84 Sequence Diagram Passcode

Gambar 3.84 merupakan *Sequence Diagram* Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Jika profil tersebut menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Namun jika profil tersebut tidak menggunakan *passcode*, maka ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk mengakses menu Passcode, *user* memilih tombol Passcode, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode.



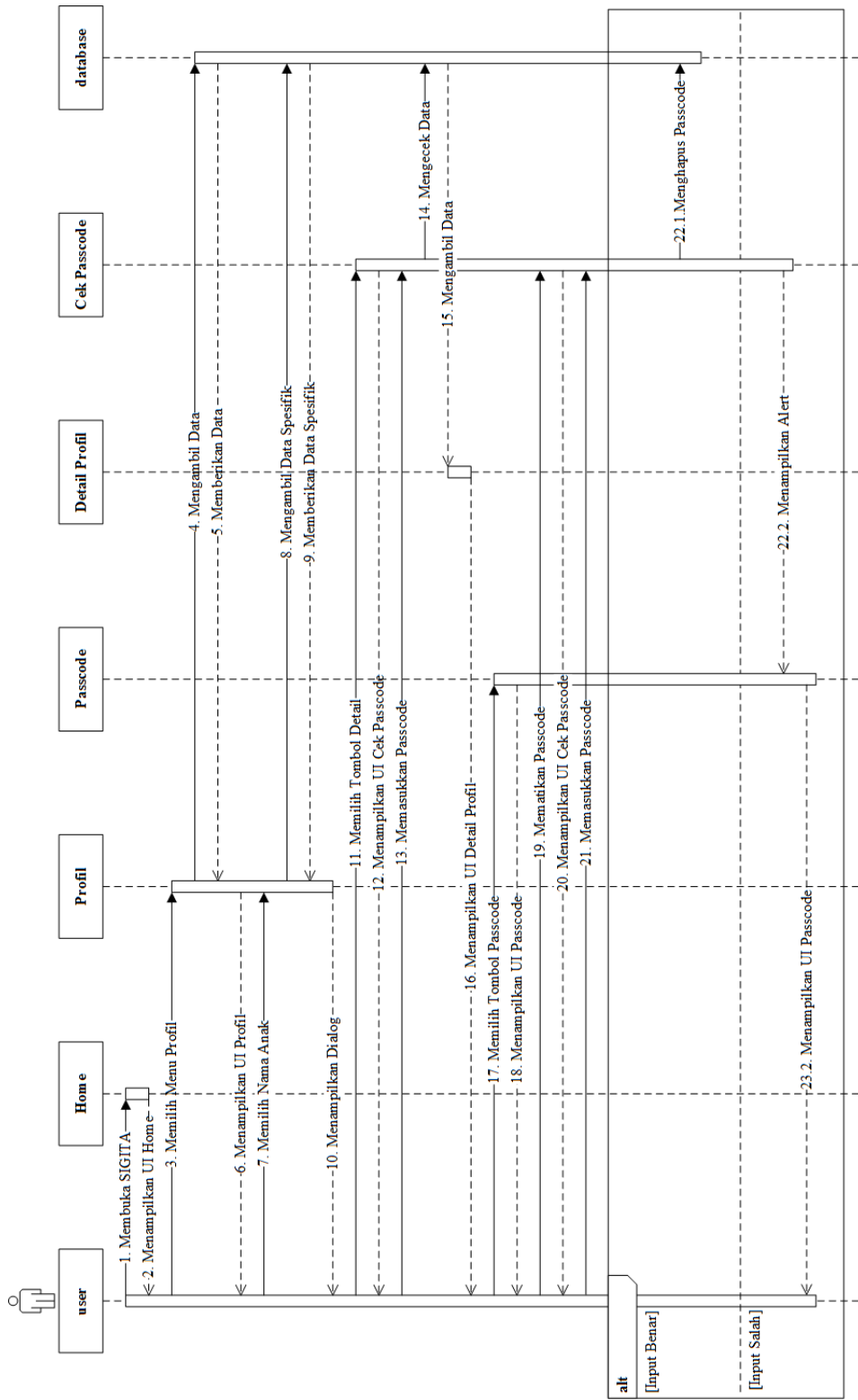
Gambar 3.85 Sequence Diagram Tambah Passcode

Gambar 3.85 merupakan *Sequence Diagram* Tambah Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak yang tidak menggunakan *passcode*, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. *User* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Untuk menambahkan *passcode*, *user* memilih tombol *passcode*, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode. Untuk menambahkan *passcode*, *user* mengubah *switch* menjadi menyala dan kemudian UI Tambah Passcode akan muncul. Setelah *user* memasukkan *passcode*, maka sistem akan menyimpan data kedalam *database*.



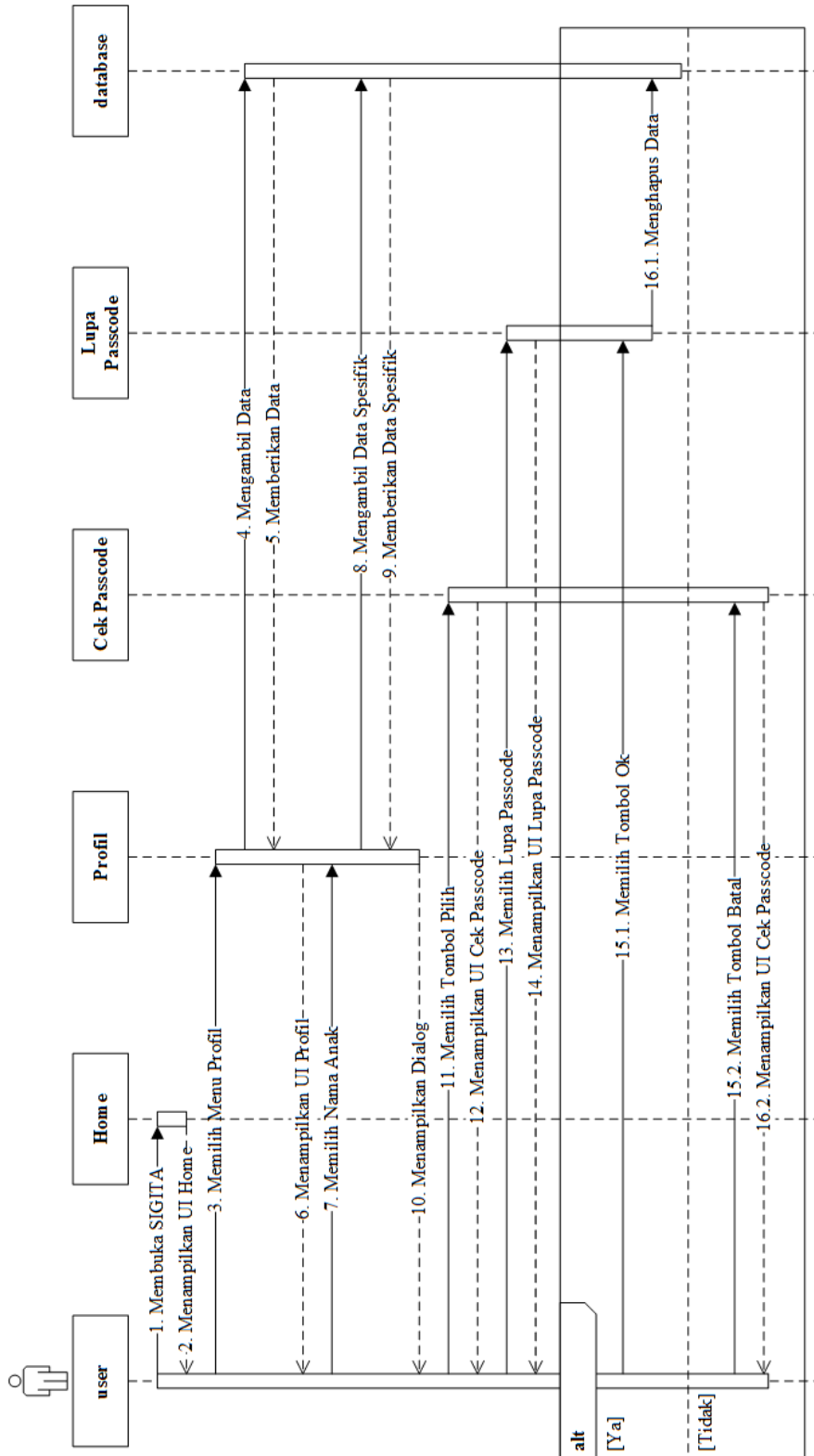
Gambar 3.86 Sequence Diagram Ubah Passcode

Gambar 3.86 merupakan *Sequence Diagram* Ubah Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak yang menggunakan *passcode*, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan memunculkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Untuk mengakses menu Passcode, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode. Untuk mengubah *passcode*, *user* memilih menu Ubah Passcode, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Ubah Passcode. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Passcode. Setelah *user* memasukkan *passcode* dalam UI Ubah Passcode, maka sistem akan menyimpan data kedalam *database* sesuai dengan profil yang sedang dipilih.



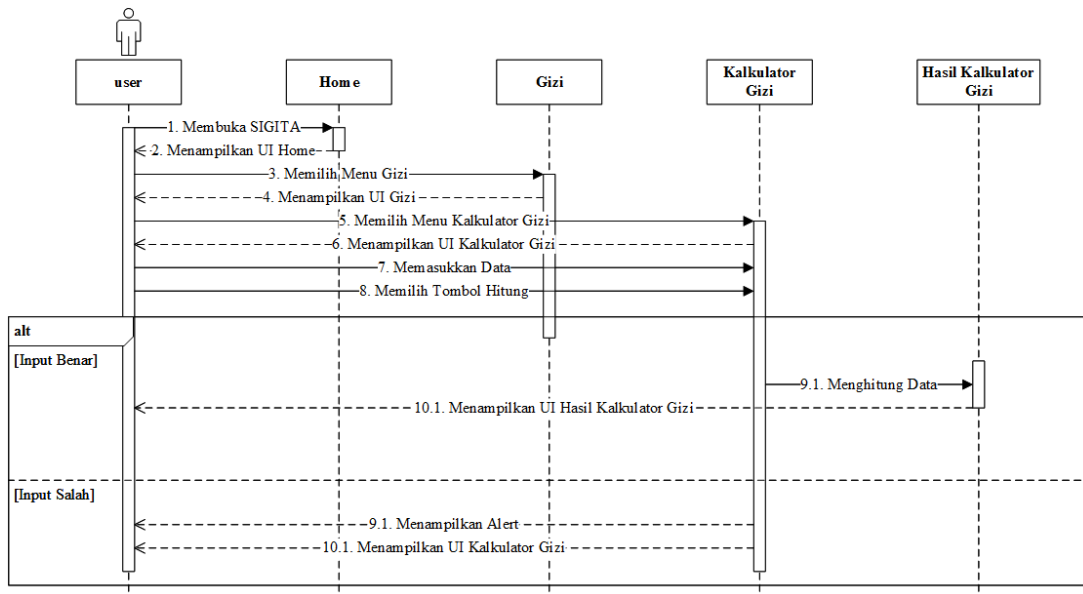
Gambar 3.87 Sequence Diagram Hapus Passcode

Gambar 3.87 merupakan *Sequence Diagram* Hapus Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak yang menggunakan *passcode*, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Ketika *user* memilih tombol Detail Profil pada dialog tersebut, sistem akan memunculkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menampilkan UI Detail Profil sesuai dengan nama anak yang telah dipilih. Jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Profil. Untuk mengakses menu Passcode, *user* memilih tombol Passcode, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Passcode. Untuk menghapus *passcode*, *user* mengubah *switch* menjadi mati, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Cek Passcode. Jika *user* memasukkan *passcode* dengan benar, maka sistem akan menghapus *passcode* pada profil tersebut. Namun jika *user* salah memasukkan *passcode*, maka sistem akan memunculkan *alert* bahwa *passcode* salah dan kembali ke UI Passcode.



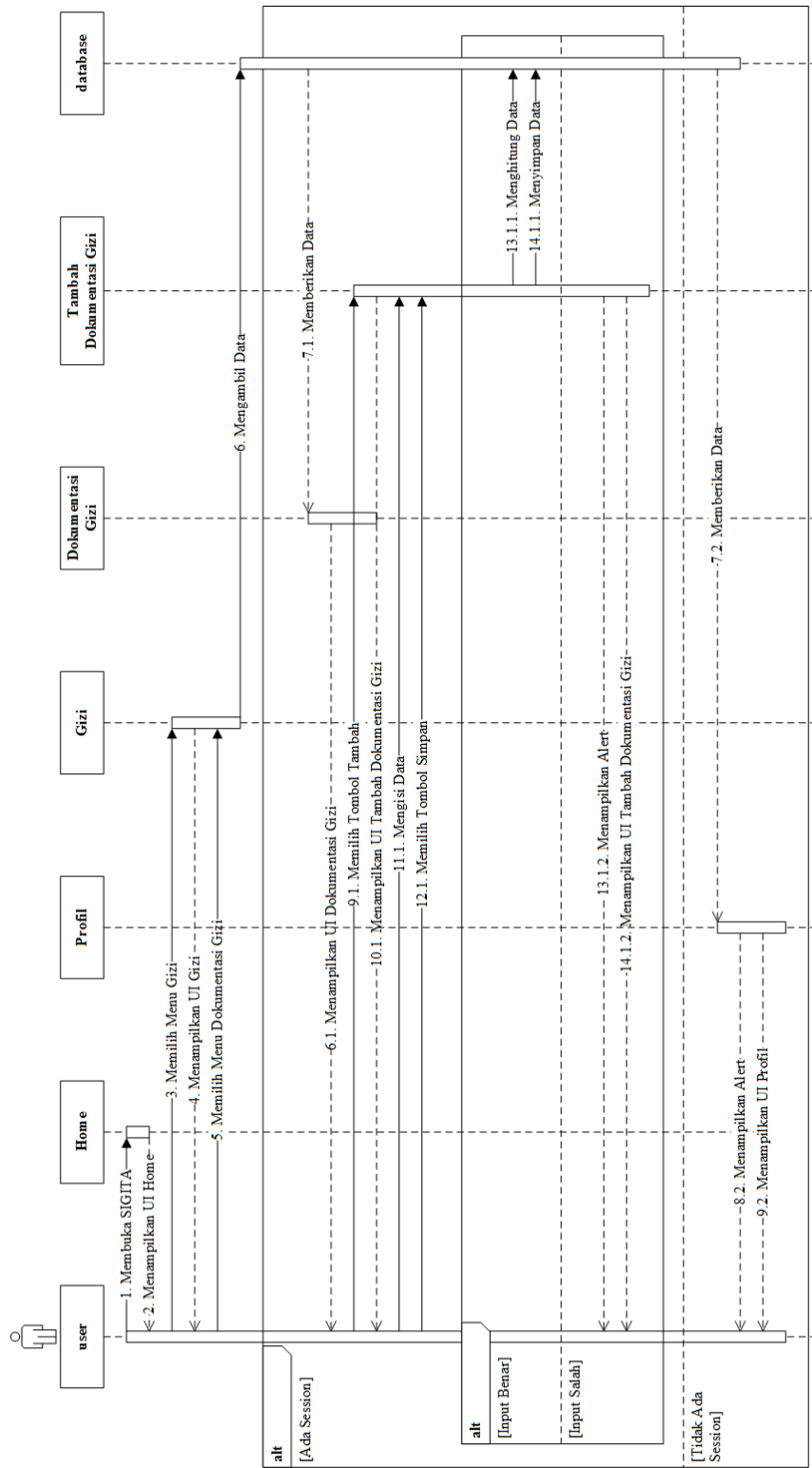
Gambar 3.88 Sequence Diagram Lupa Passcode

Gambar 3.88 merupakan *Sequence Diagram* Lupa Passcode Lupa Passcode. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Profil, dan sistem akan menampilkan UI Profil. Untuk memilih profil anak, *user* memilih nama anak yang menggunakan *passcode*, yang kemudian sistem akan menampilkan kotak dialog. Ketika *user* milih tombol Pilih Profil pada dialog tersebut, akan muncul UI Cek Passcode. Jika *user* lupa *passcode*, maka *user* memilih menu Lupa Passcode yang terletak di sebelah kanan atas, yang kemudian sistem akan memunculkan kotak dialog konfirmasi penghapusan seluruh data yang terhubung dengan profil tersebut jika lupa *passcode*. Jika *user* memilih tombol Ok, maka sistem akan menghapus seluruh data yang terkait dengan profil tersebut. Namun jika *user* memilih tombol Batal, maka sistem akan menampilkan UI Cek Passcode.



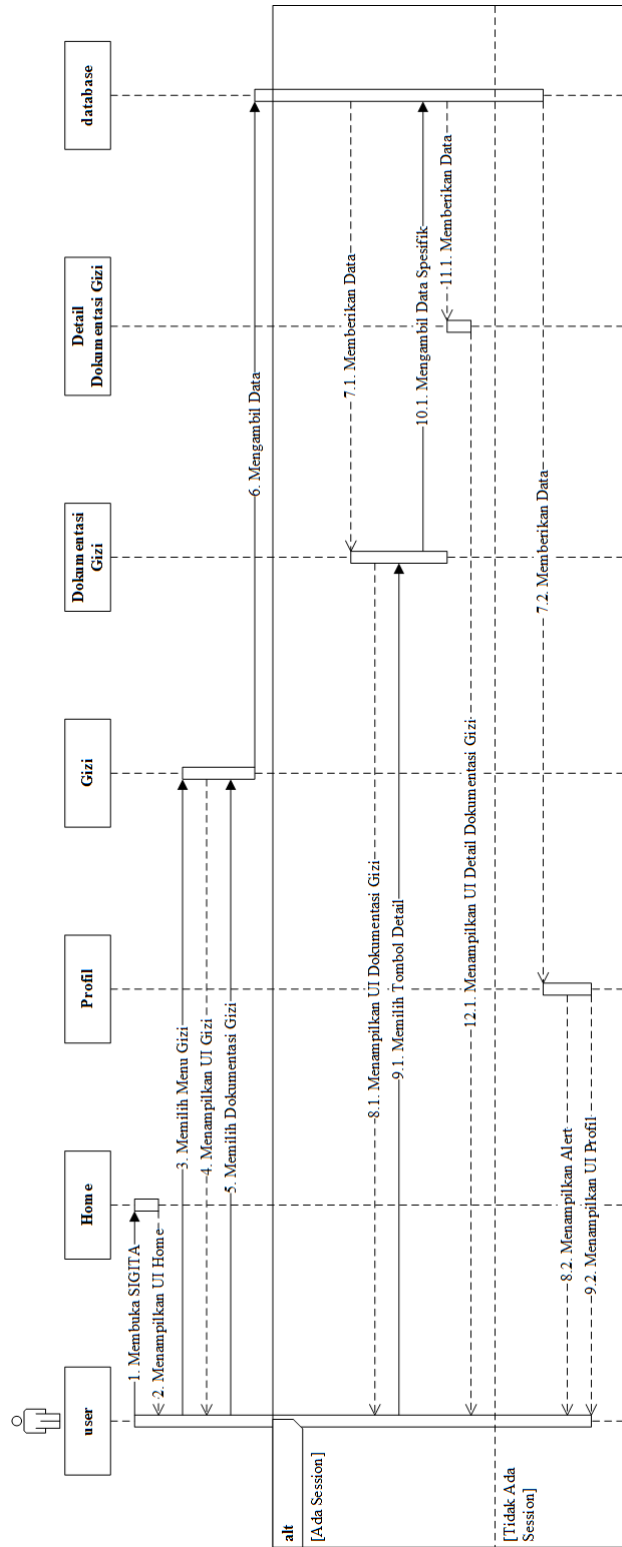
Gambar 3.89 *Sequence Diagram* Kalkulator Gizi

Gambar 3.89 merupakan *Sequence Diagram* Kalkulator Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Kalkulator Gizi, yang selanjutnya sistem akan menampilkan UI Kalkulator Gizi. Lalu *user* memasukkan data yang dibutuhkan untuk menghitung status gizi anak. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Hitung dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menghitung data serta menampilkan hasil perhitungan dalam UI Hasil Kalkulator Gizi, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Kalkulator Gizi.



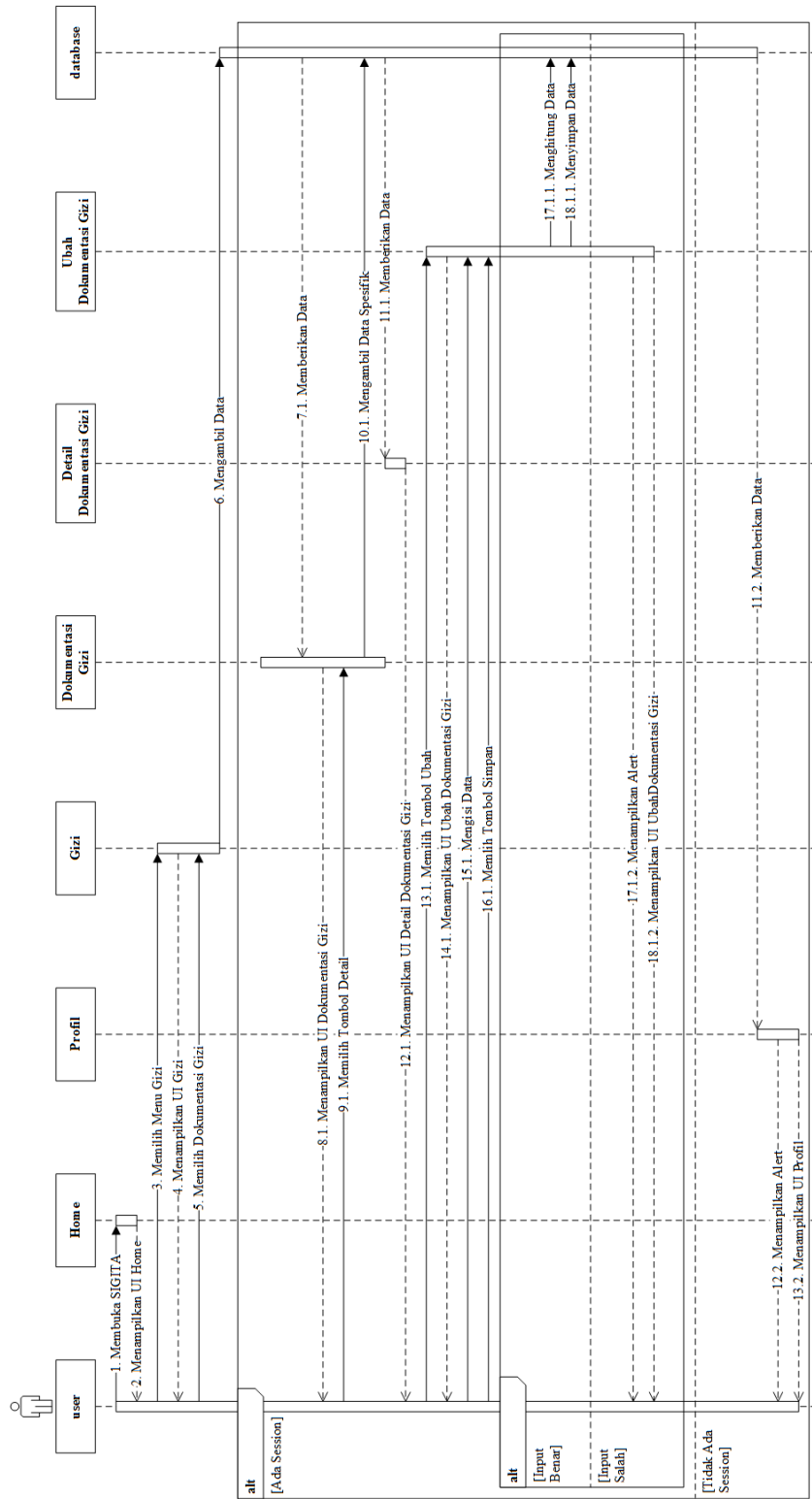
Gambar 3.90 Sequence Diagram Tambah Dokumentasi Gizi

Gambar 3.90 merupakan *Sequence Diagram* Tambah Dokumentasi Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk menambahkan dokumentasi gizi anak, *user* memilih tombol Tambah, yang selanjutnya sistem akan menampilkan UI Tambah Dokumentasi Gizi. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan untuk menghitung status gizi anak. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Hitung dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan. Apabila *input* benar maka sistem akan menghitung data, menyimpan data tersebut kedalam *database*, serta menampilkan kembali UI Dokumentasi Gizi. Namun jika *input* salah maka *system* akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Dokumentasi Gizi.



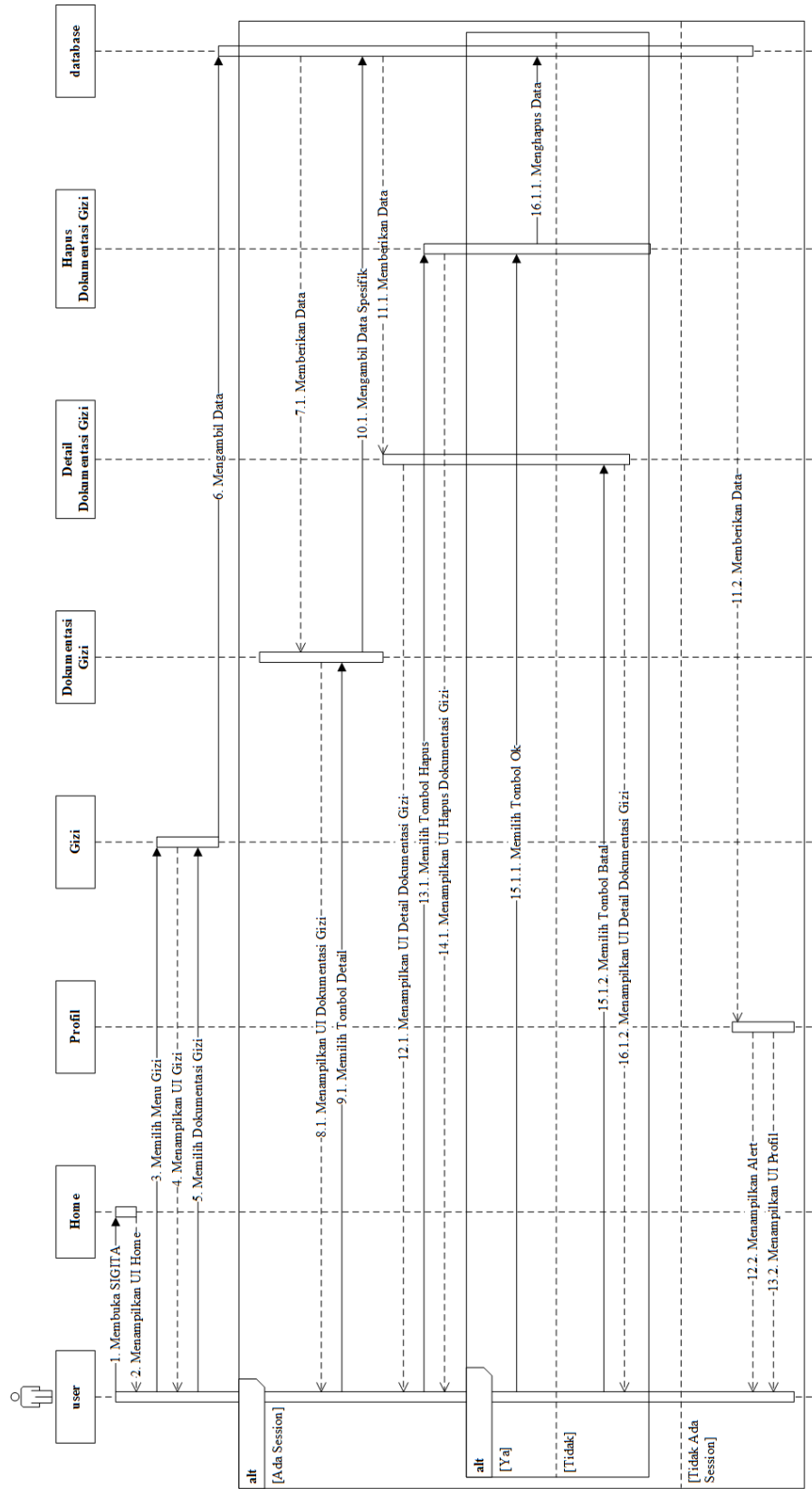
Gambar 3.91 Sequence Diagram Detail Dokumentasi Gizi

Gambar 3.91 merupakan *Sequence Diagram* Detail Dokumentasi Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk melihat detail dokumentasi gizi anak, *user* memilih data dokumentasi gizi yang hendak dilihat, dan selanjutnya sistem akan menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi.



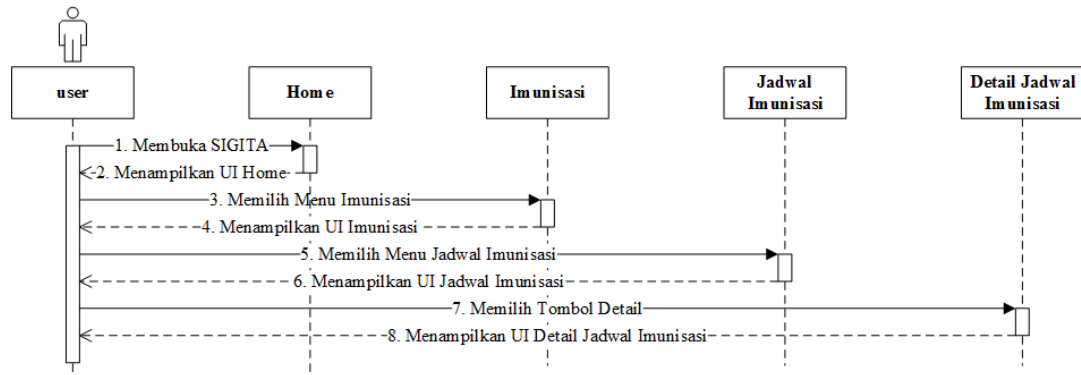
Gambar 3.92 Sequence Diagram Ubah Dokumentasi Gizi

Gambar 3.92 merupakan *Sequence Diagram* Ubah Dokumentasi Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk mengubah dokumentasi gizi anak, *user* memilih data dokumentasi gizi yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi, dan kemudian *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan. Apabila *input* benar maka sistem akan menghitung data, menyimpan data tersebut kedalam *database*, serta menampilkan hasil perhitungan dalam UI Detail Dokumentasi Gizi, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Dokumentasi Gizi.



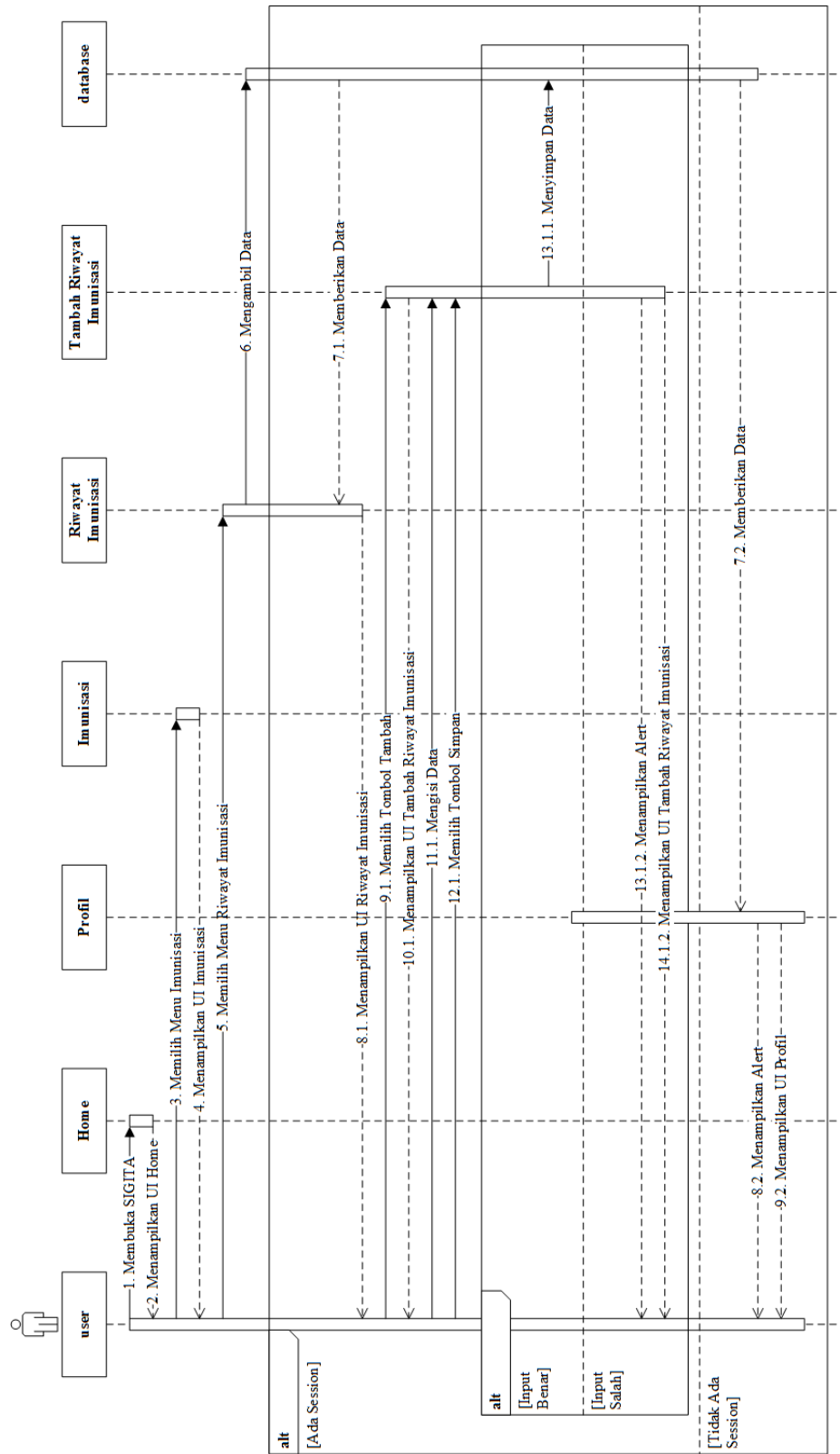
Gambar 3.93 Sequence Diagram Hapus Dokumentasi Gizi

Gambar 3.93 merupakan *Sequence Diagram* Hapus Dokumentasi Gizi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Gizi, dan sistem akan menampilkan UI Gizi. Kemudian, *user* memilih menu Dokumentasi Gizi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Dokumentasi Gizi. Untuk menghapus dokumentasi gizi anak, *user* memilih data dokumentasi gizi yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi. Lalu, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Dokumentasi Gizi yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Dokumentasi Gizi, namun jika *user* memilih tombol Hapus maka sistem akan menghapus data dokumentasi gizi tersebut.



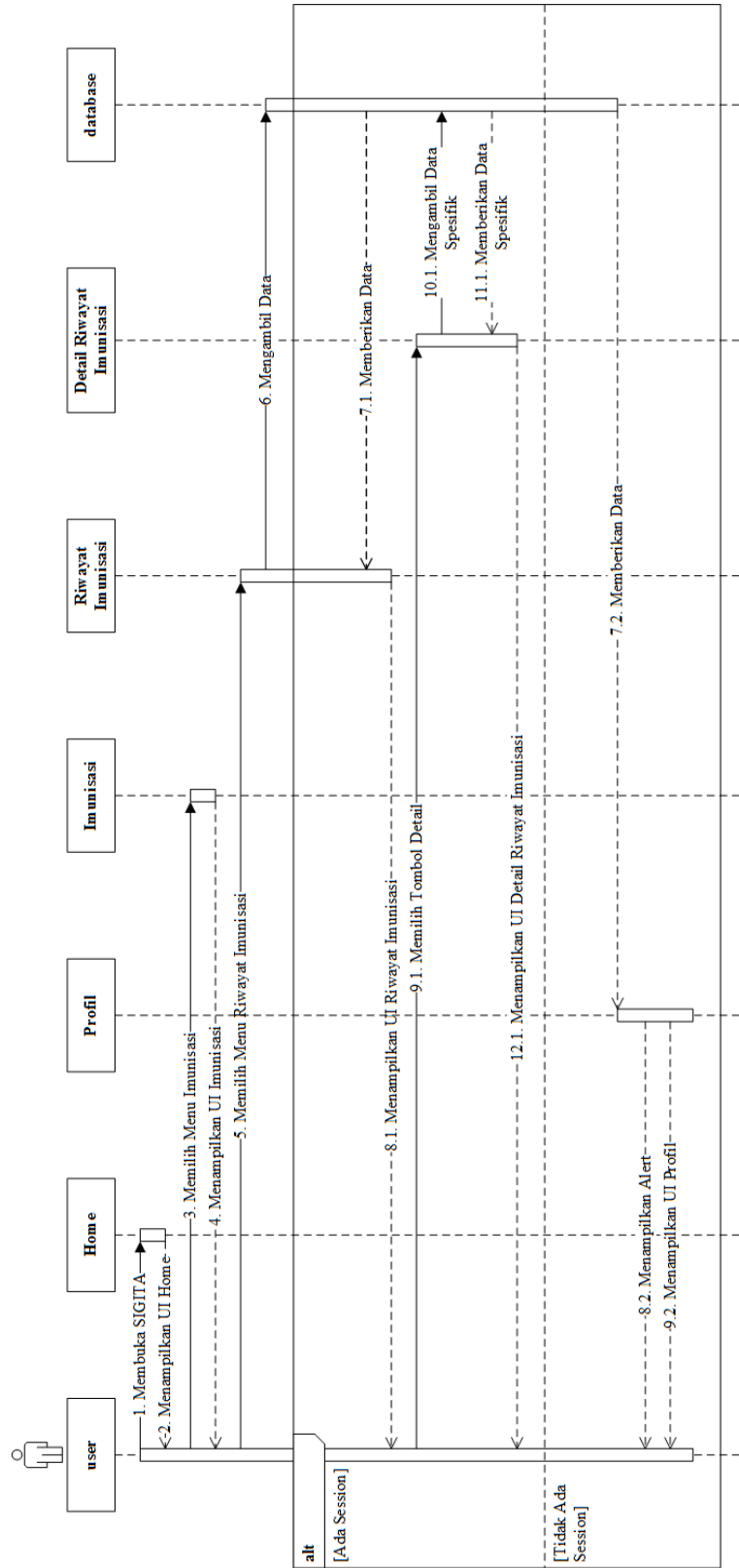
Gambar 3.94 *Sequence Diagram* Jadwal Imunisasi

Gambar 3.94 merupakan *Sequence Diagram* Jadwal Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih tombol Jadwal Imunisasi, yang selanjutnya sistem akan menampilkan UI Jadwal Imunisasi. Untuk melihat jadwal imunisasi secara detail, *user* memilih data imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Detail Jadwal Imunisasi.



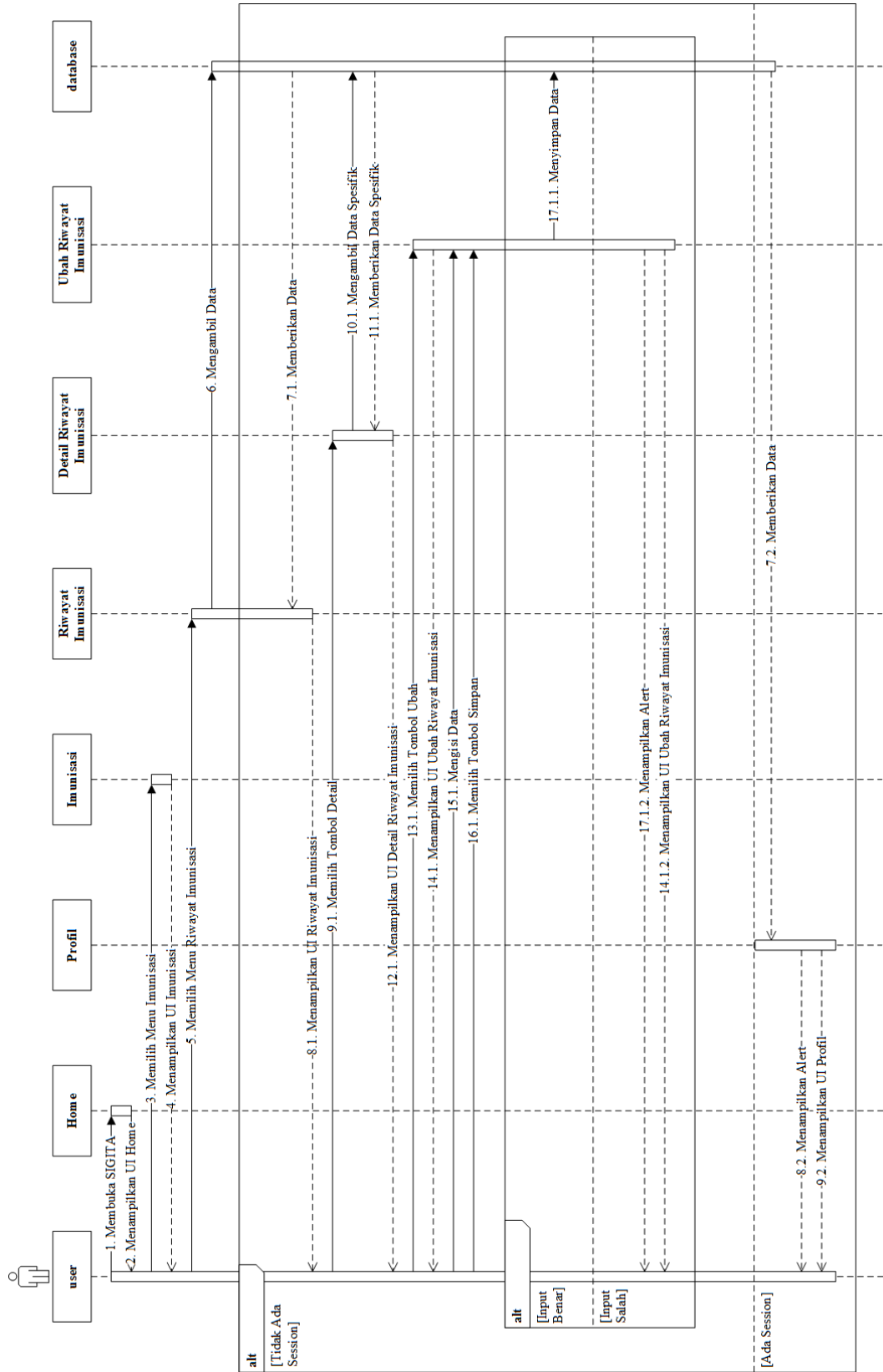
Gambar 3.95 Sequence Diagram Tambah Riwayat Imunisasi

Gambar 3.95 merupakan *Sequence Diagram* Tambah Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih tombol Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk menambahkan riwayat imunisasi anak, *user* memilih tombol Tambah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Tambah Riwayat Imunisasi. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan dalam pencatatan riwayat imunisasi anak. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Riwayat Imunisasi.



Gambar 3.96 Sequence Diagram Detail Riwayat Imunisasi

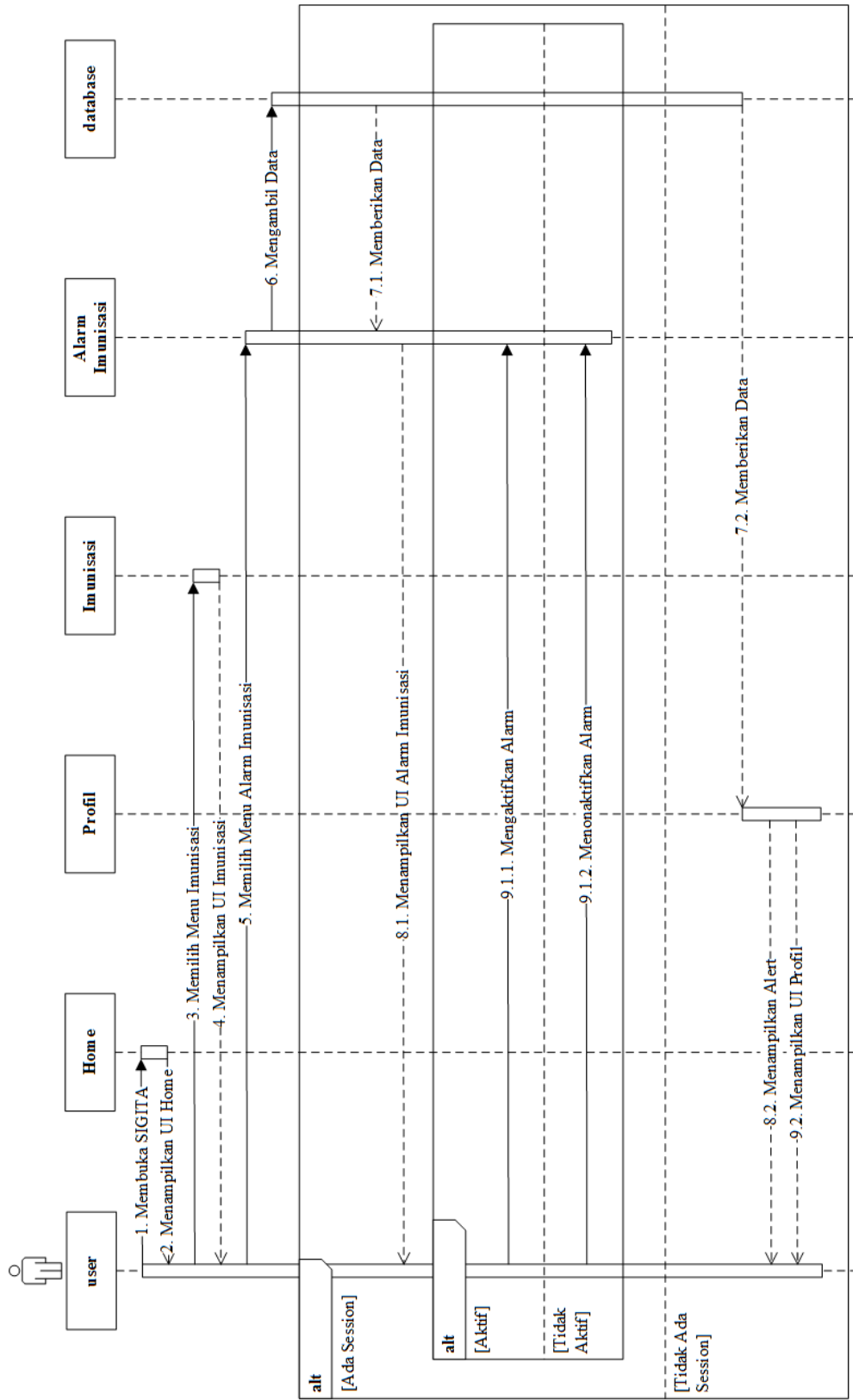
Gambar 3.97 merupakan *Sequence Diagram* Detail Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk melihat detail dokumentasi gizi anak, *user* memilih data riwayat imunisasi yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi.



Gambar 3.97 Sequence Diagram Ubah Riwayat Imunisasi

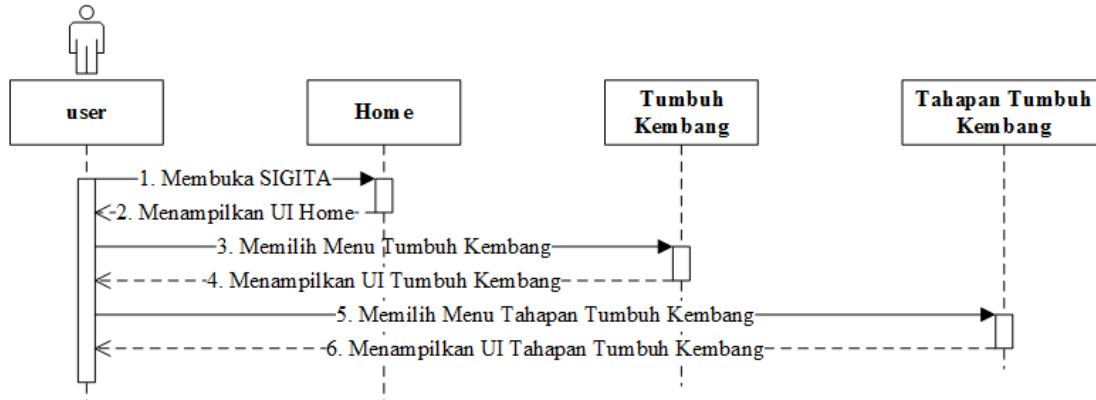
Gambar 3.97 merupakan *Sequence Diagram* Ubah Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk mengubah riwayat imunisasi anak, *user* memilih data riwayat imunisasi yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi, dan kemudian *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Riwayat Imunisasi. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Riwayat Imunisasi.

Gambar 3.98 merupakan *Sequence Diagram* Hapus Riwayat Imunisasi. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Riwayat Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Riwayat Imunisasi. Untuk menghapus riwayat imunisasi anak, *user* memilih data riwayat imunisasi yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi. Lalu, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Riwayat Imunisasi yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Riwayat Imunisasi, namun jika *user* memilih tombol Hapus maka sistem akan menghapus data riwayat imunisasi tersebut.



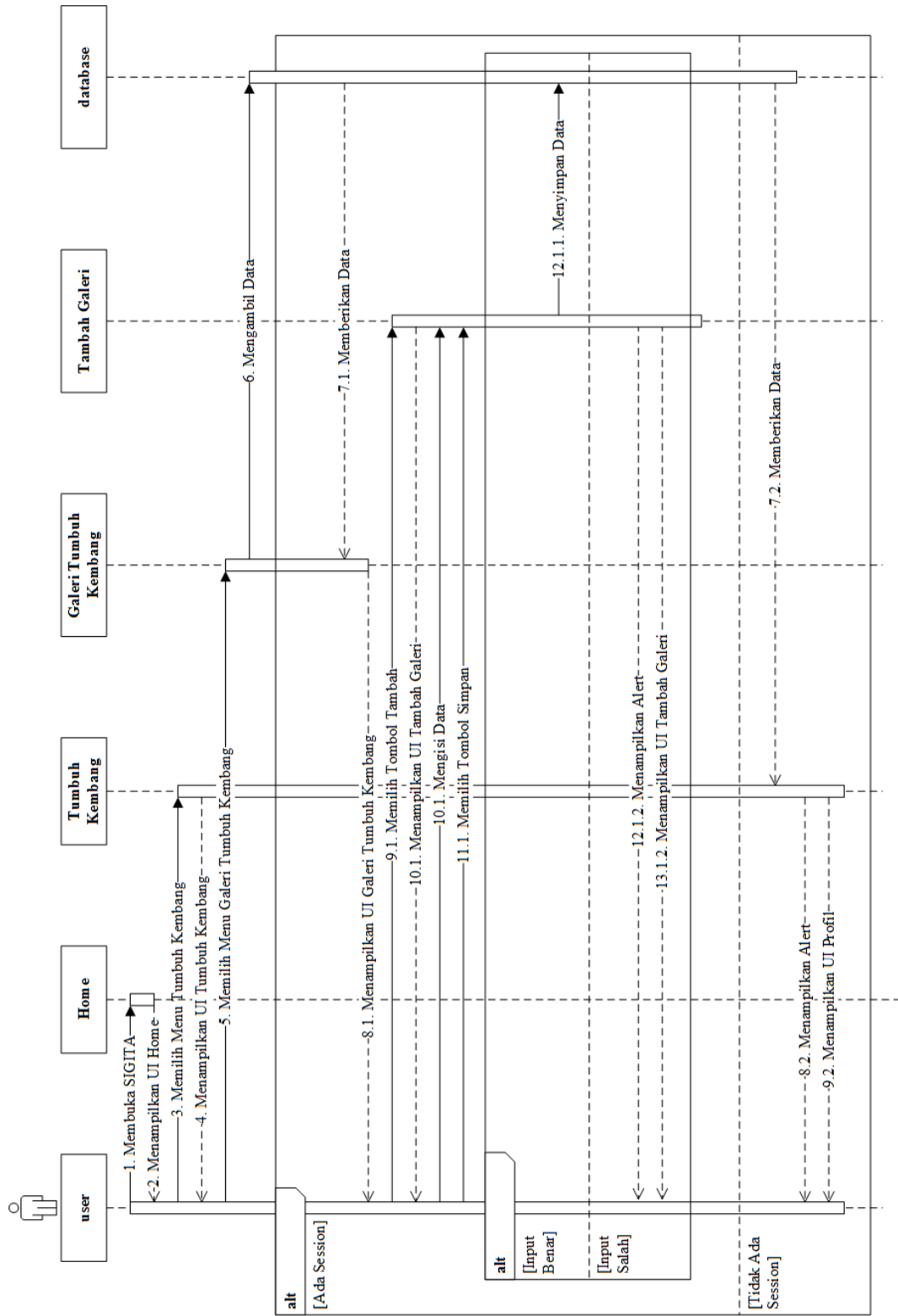
Gambar 3.99 Sequence Diagram Alarm Imunisasi

Gambar 3.99 merupakan *Sequence Diagram* Alarm Imunisasi. Setelah itu, *user* memilih tombol Imunisasi, dan sistem akan menampilkan UI Imunisasi. Kemudian, *user* memilih menu Alarm Imunisasi. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka *system* akan menampilkan UI Alarm Imunisasi. *User* dapat mengubah *switch* alarm dalam UI Alarm Imunisasi. Jika *switch* diubah menjadi menyala, maka sistem akan mengaktifkan alarm tersebut, dan jika *switch* diubah menjadi mati, maka sistem akan menonaktifkan alarm tersebut.



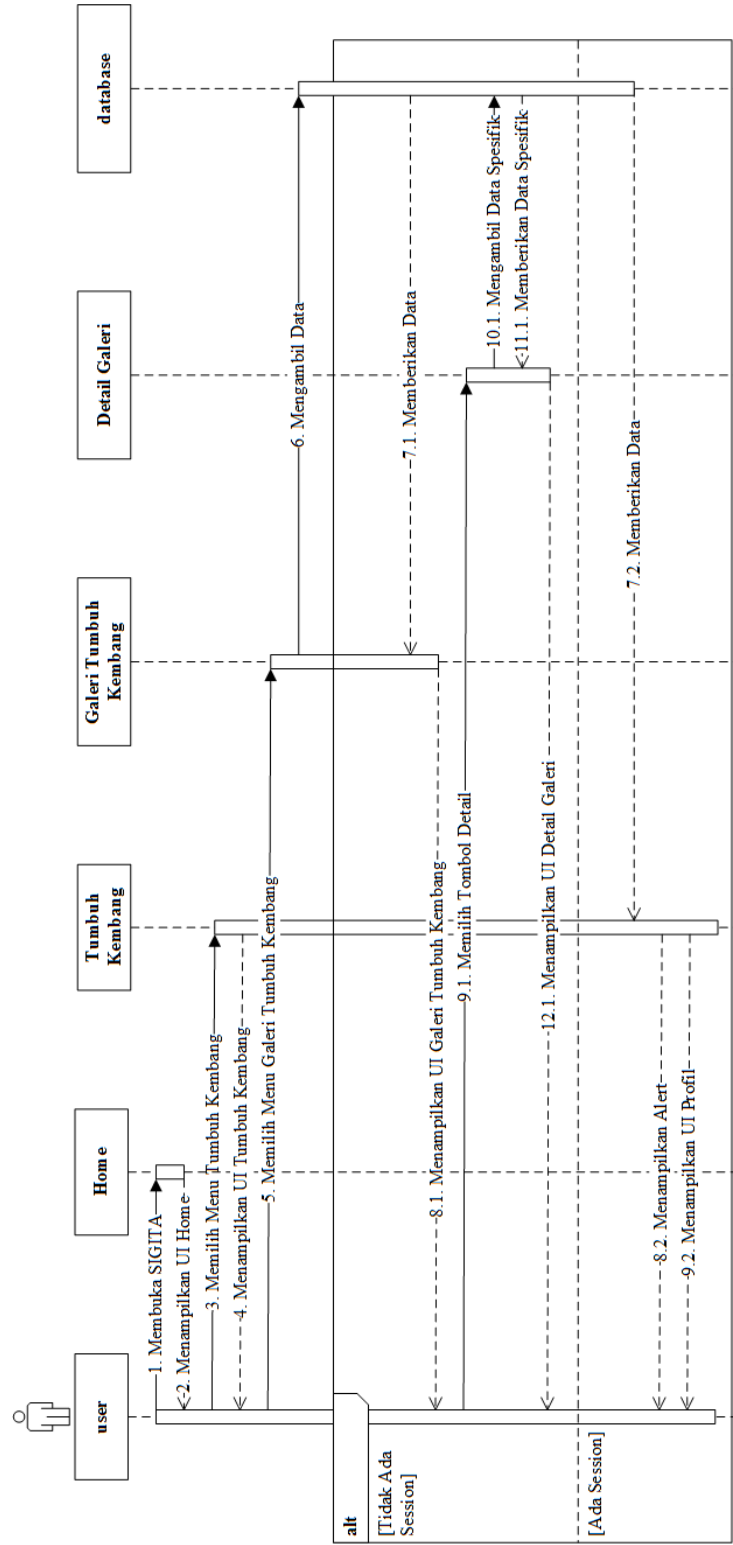
Gambar 3.100 *Sequence Diagram* Tahapan Tumbuh Kembang

Gambar 3.100 merupakan *Sequence Diagram* Tahapan Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih tombol Tahapan Tumbuh Kembang, yang selanjutnya sistem akan menampilkan UI Tahapan Tumbuh Kembang.



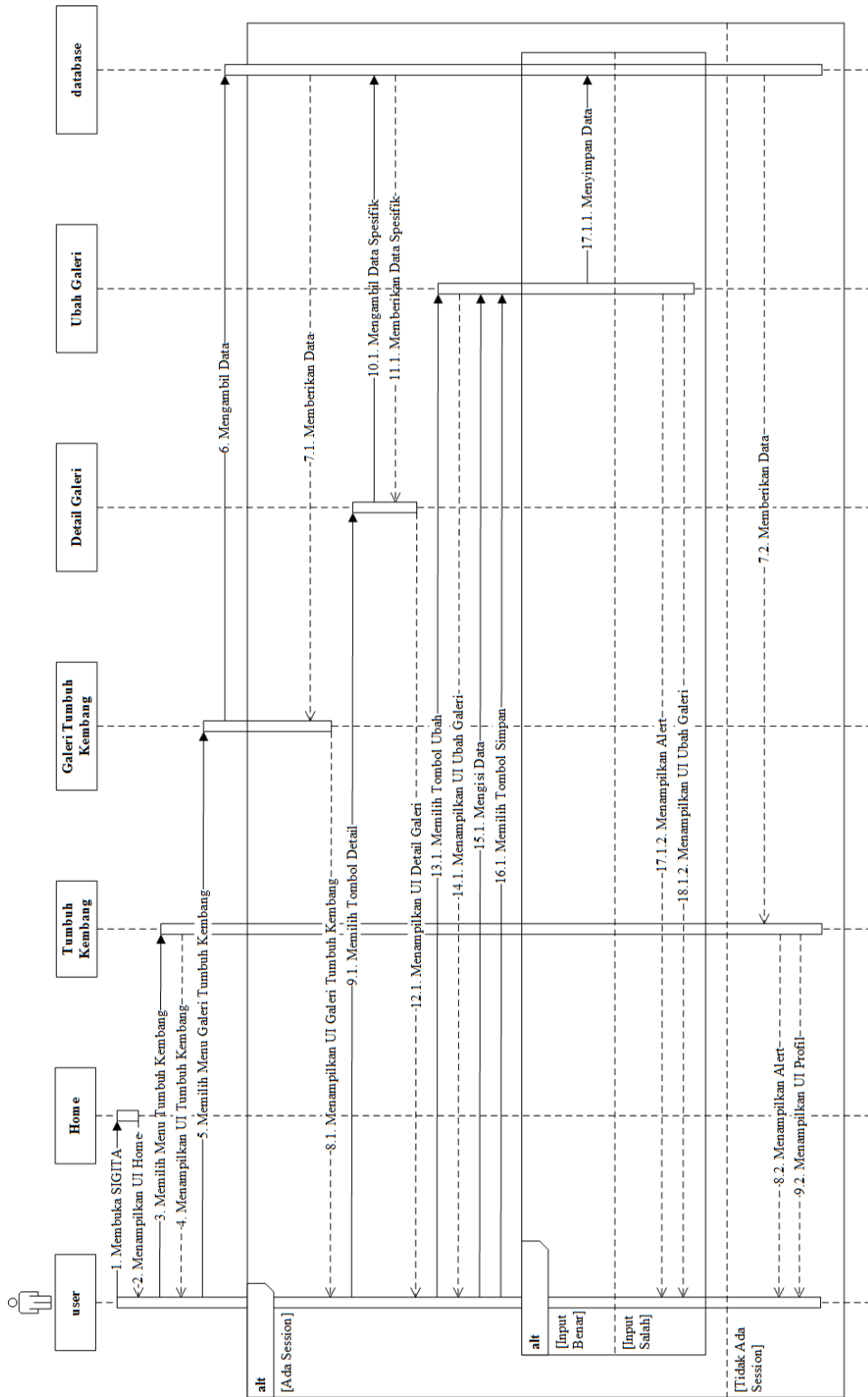
Gambar 3.101 Sequence Diagram Tambah Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.101 merupakan *Sequence Diagram* Tambah Galeri Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang. Untuk menambahkan galeri tumbuh kembang anak, *user* memilih tombol Tambah Galeri, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Tambah Galeri. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Galeri.



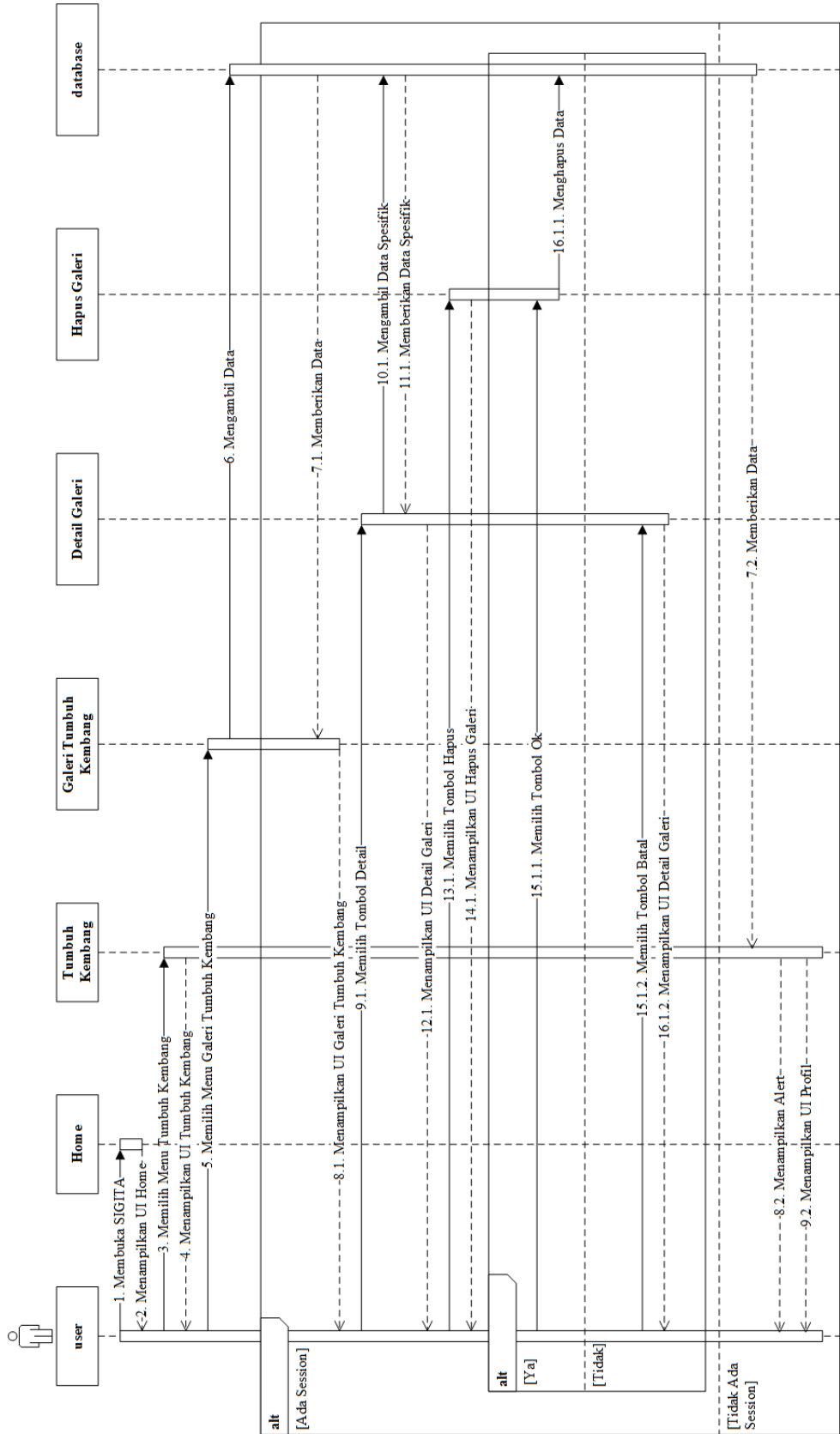
Gambar 3.102 Sequence Diagram Detail Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.102 merupakan *Sequence Diagram* Detail Galeri Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang. Untuk melihat detail galeri tumbuh kembang anak, *user* memilih data galeri yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Galeri.



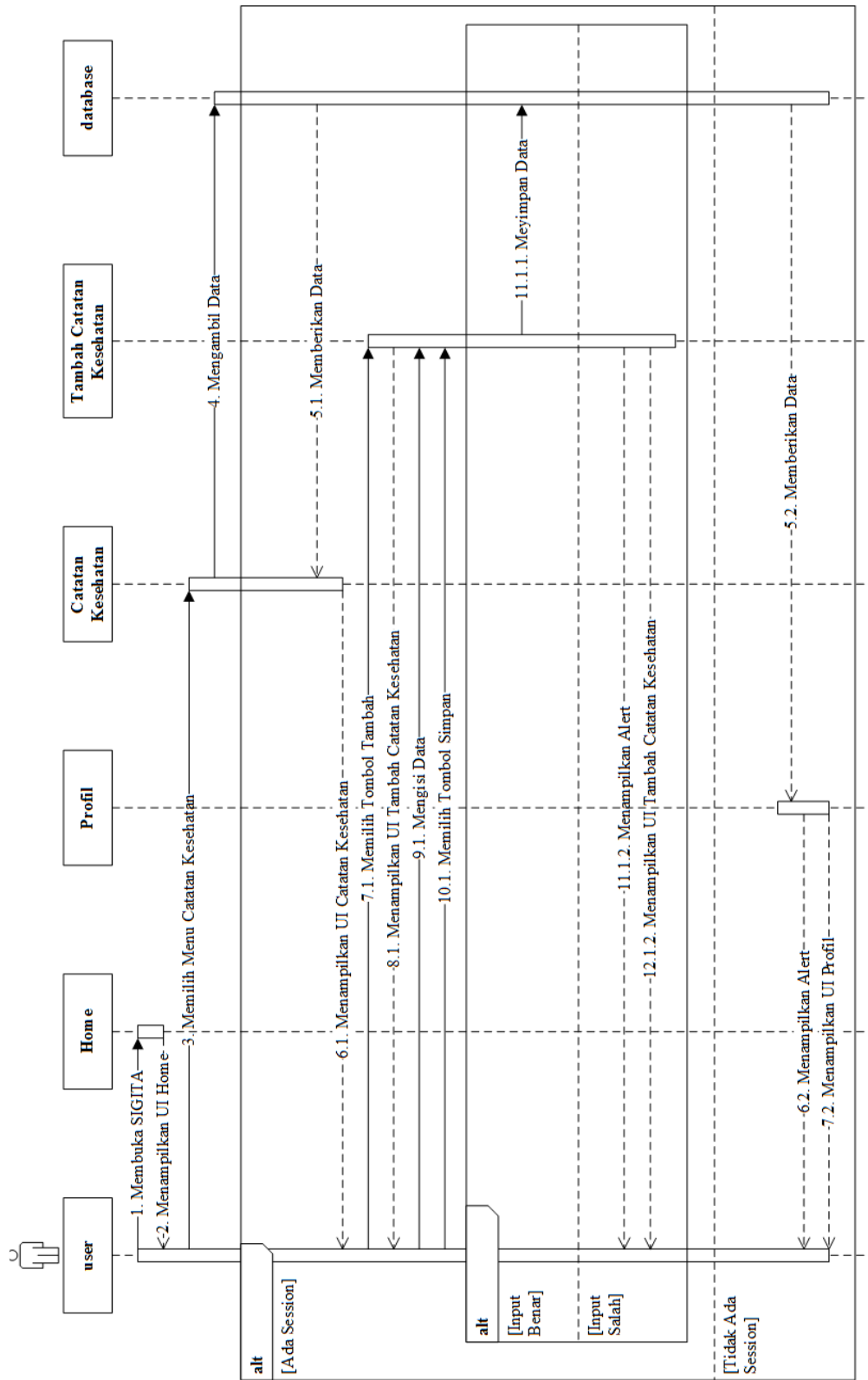
Gambar 3.103 Sequence Diagram Ubah Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.103 merupakan *Sequence Diagram* Ubah Galeri Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang. Untuk mengubah galeri tumbuh kembang anak, *user* memilih data galeri tumbuh kembang yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Galeri, dan kemudian *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Galeri. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Galeri.



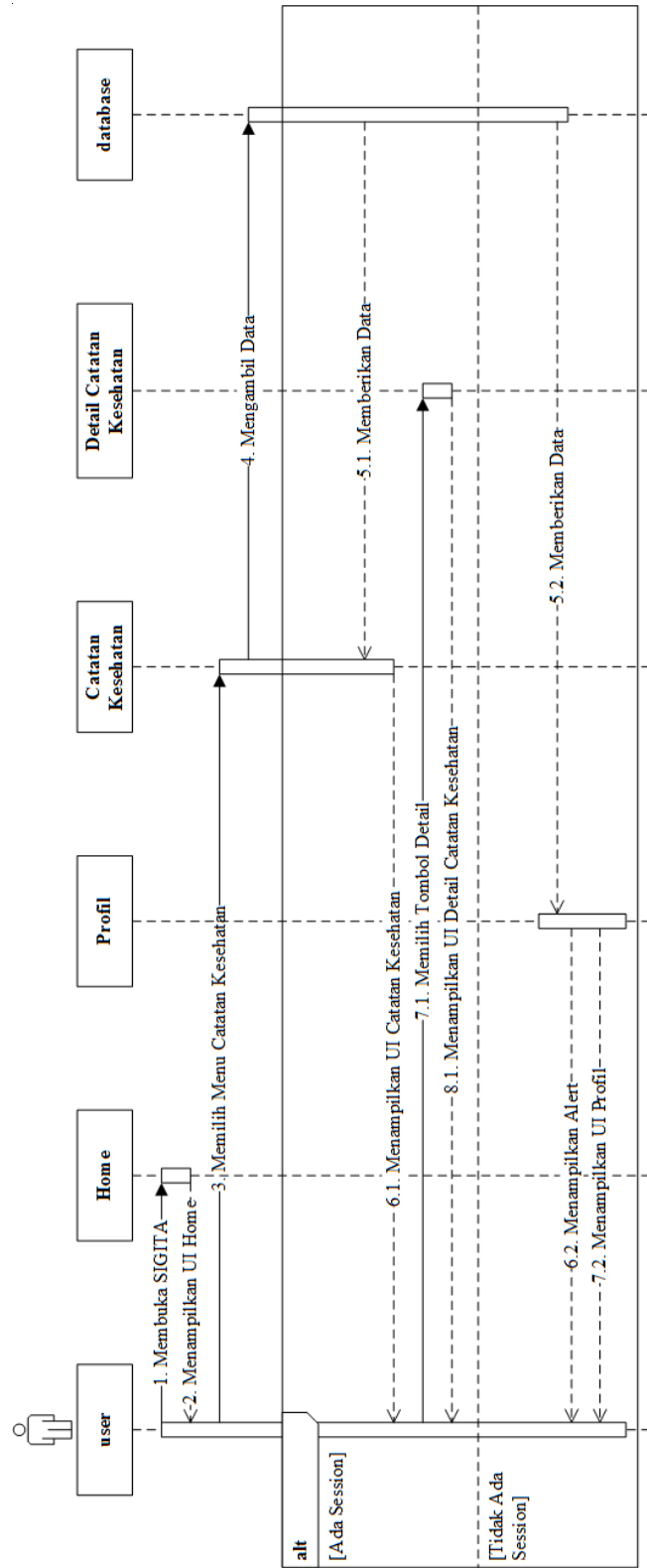
Gambar 3.104 Sequence Diagram Hapus Galeri Tumbuh Kembang

Gambar 3.104 merupakan *Sequence Diagram* Hapus Galeri Tumbuh Kembang. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Tumbuh Kembang, dan sistem akan menampilkan UI Tumbuh Kembang. Kemudian, *user* memilih menu Galeri Tumbuh Kembang. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang. Untuk menghapus galeri tumbuh kembang, *user* memilih data galeri tumbuh kembang yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Galeri. Lalu, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Galeri yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Galeri, namun jika *user* memilih tombol Hapus maka sistem akan menghapus data galeri tumbuh kembang tersebut.



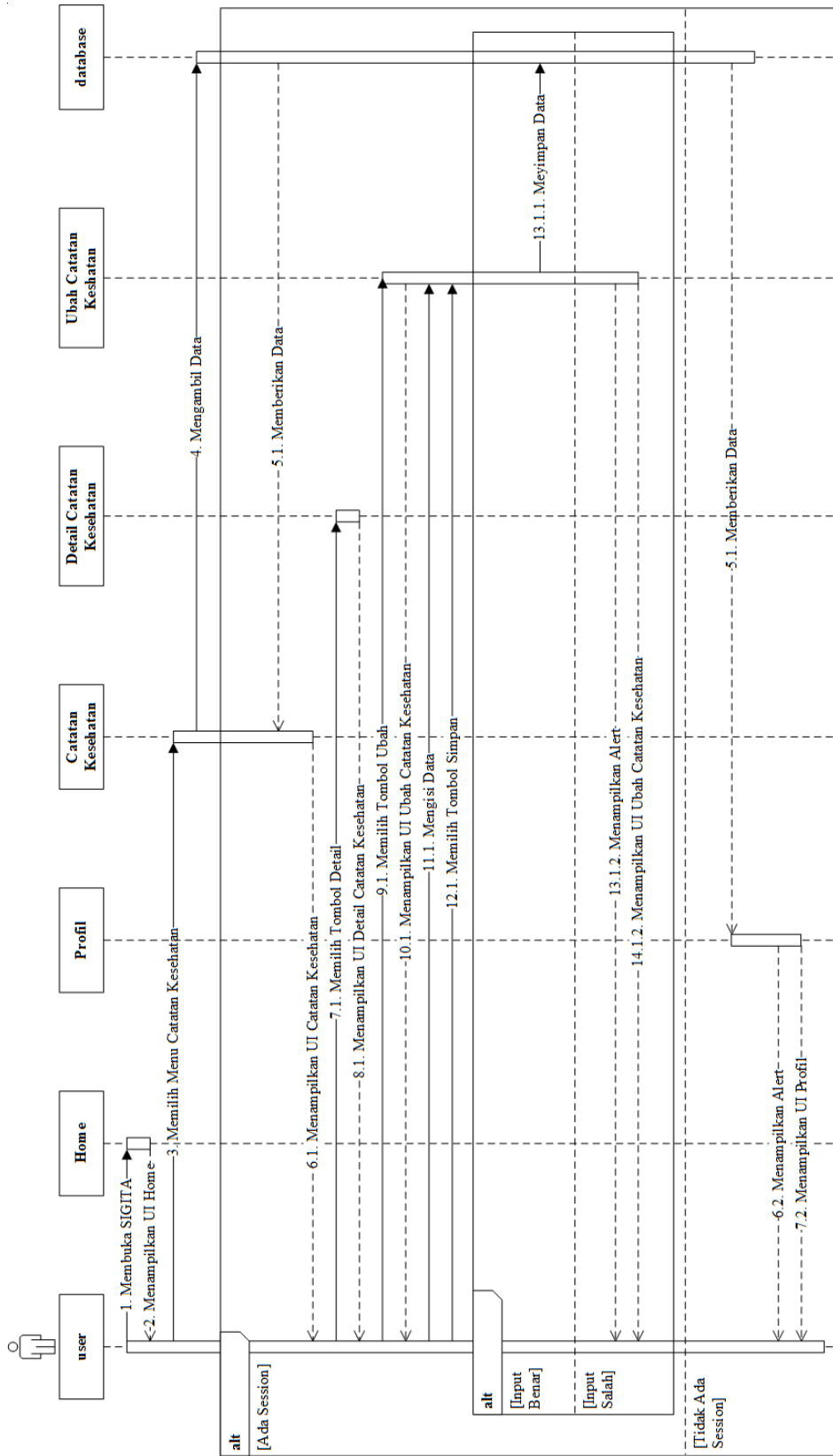
Gambar 3.105 Sequence Diagram Tambah Catatan Kesehatan

Gambar 3.105 merupakan *Sequence Diagram* Tambah Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk menambahkan catatan kesehatan, *user* memilih tombol Tambah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan. Kemudian *user* memasukkan data yang dibutuhkan. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Tambah Catatan Kesehatan.



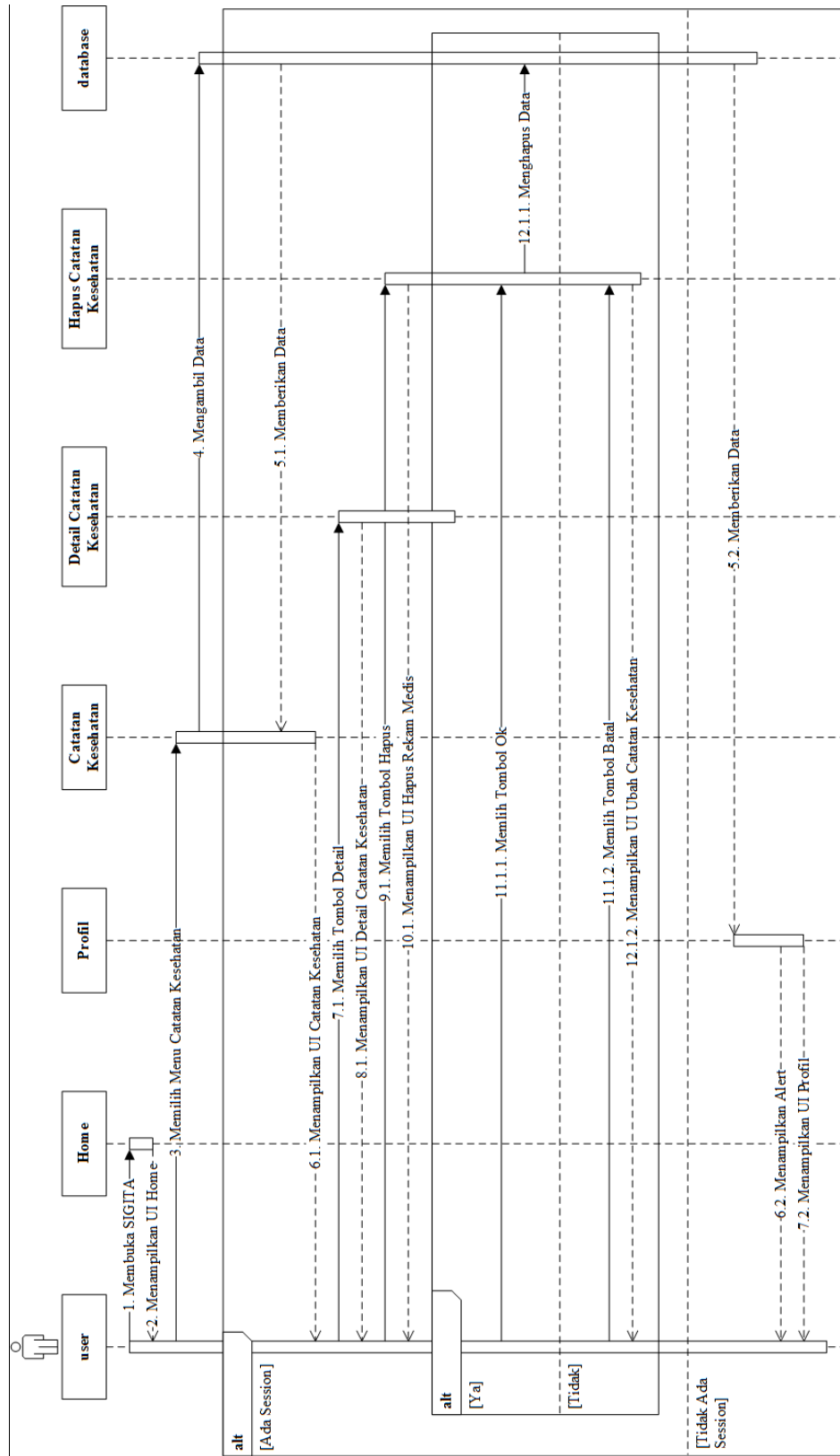
Gambar 3.106 Sequence Diagram Detail Catatan Kesehatan

Gambar 3.106 merupakan *Sequence Diagram* Detail Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk melihat detail catatan kesehatan, *user* memilih data catatan kesehatan yang hendak dilihat, dan kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan.



Gambar 3.107 Sequence Diagram Ubah Catatan Kesehatan

Gambar 3.107 merupakan *Sequence Diagram* Ubah Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk mengubah data catatan kesehatan, *user* memilih data data catatan kesehatan yang hendak diubah, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan. Selanjutnya *user* memilih tombol Ubah, dan sistem akan menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan. Setelah itu, *user* dapat mengubah data yang dibutuhkan sesuai dengan data yang baru. Setelah semua data dimasukkan, *user* memilih tombol Simpan dan sistem akan mengecek data yang dimasukkan, apabila *input* benar maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam *database*, namun jika *input* salah maka sistem akan menampilkan *alert* dan kembali ke UI Ubah Catatan Kesehatan.



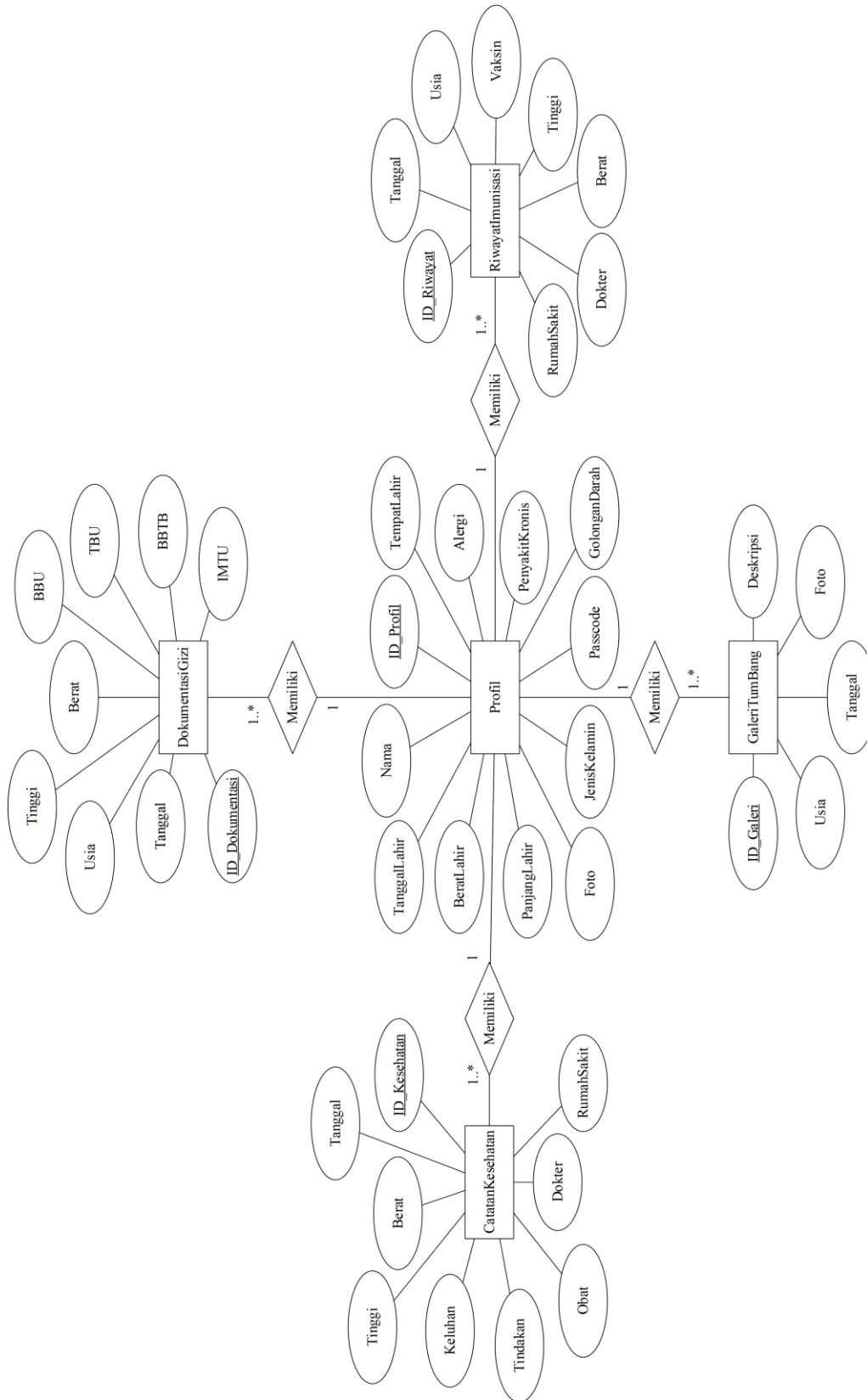
Gambar 3.108 Sequence Diagram Hapus Catatan Kesehatan

Gambar 3.108 merupakan *Sequence Diagram* Hapus Catatan Kesehatan. Setelah *user* membuka SIGITA, maka sistem akan menampilkan UI Home. Setelah itu, *user* memilih tombol Catatan Kesehatan. Apabila *user* belum memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan *alert* dan menampilkan UI Profil. Namun jika *user* telah memilih profil anak, maka sistem akan menampilkan UI Catatan Kesehatan. Untuk menghapus data catatan kesehatan, *user* memilih data catatan kesehatan yang hendak dihapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan. Lalu, *user* memilih tombol Hapus, yang kemudian sistem akan menampilkan UI Hapus Catatan Kesehatan yang berisikan *alert*. Jika *user* memilih tombol Batal maka *user* akan dikembalikan ke UI Detail Catatan Kesehatan, namun jika *user* memilih tombol Hapus maka sistem akan menghapus data catatan kesehatan tersebut.

3.3. *Detailed Non-Functional Requirements*

3.3.1 *Logical Structure of Data*

Logical structure of data yang disimpan pada *database* SIGITA adalah sebagai berikut :



Gambar 3.109 Logical structure of data SIGITA

Deskripsi data dari setiap *data entity* dari SIGITA adalah sebagai berikut :

Tabel 3.46 Profil *Data Entity*

Data Item	Type	Description	Comment
ID_Profil	Integer	Nomor ID anak	Digunakan sebagai identitas anak
Nama	Text	Nama anak	
TempatLahir	Text	Tempat lahir anak	
TanggalLahir	Text	Tanggal lahir anak	
JenisKelamin	Text	Jenis kelamin anak	
GolonganDarah	Text	Golongan darah anak	
PanjangLahir	Real	Panjang anak saat lahir	
BeratLahir	Real	Berat anak saat lahir	
Alergi	Text	Alergi yang diderita anak	Opsional
PenyakitKronis	Text	Penyakit kronis yang diderita anak	Opsional
Foto	Text	Foto anak	
Passcode	Text	<i>Passcode</i> untuk keamanan data anak	Opsional

Tabel 3.47 DokumentasiGizi *Data Entity*

Data Item	Type	Description	Comment
ID_Gizi	Integer	Nomor ID Gizi	Digunakan sebagai identitas dokumentasi gizi

Data Item	Type	Description	Comment
Tanggal	Text	Tanggal saat perhitungan gizi	
Usia	Text	Usia saat perhitungan gizi	Hitung otomatis berdasarkan tanggal perhitungan gizi dan tanggal lahir
Tinggi	Real	Tinggi saat perhitungan gizi	
Berat	Real	Berat saat perhitungan gizi	
BBU	Text	Hasil perhitungan BB/U	Berdasarkan Indeks Antropometri
TBU	Text	Hasil perhitungan TB/U	Berdasarkan Indeks Antropometri
BBTB	Text	Hasil perhitungan BB/TB	Berdasarkan Indeks Antropometri
IMTU	Text	Hasil perhitungan IMT/U	Berdasarkan Indeks Antropometri

Tabel 3.48 RiwayatImunisasi *Data Entity*

Data Item	Type	Description	Comment
ID_Riwayat	Integer	Nomor ID Riwayat	Digunakan sebagai identitas riwayat
Tanggal	Text	Tanggal pemberian imunisasi	

Data Item	Type	Description	Comment
Usia	Text	Usia pemberian imunisasi	Hitung otomatis berdasarkan tanggal pemberian imunisasi dan tanggal lahir
Vaksin	Text	Jenis vaksin yang diberikan	
Tinggi	Real	Tinggi anak saat diberikan imunisasi	Opsional
Berat	Real	Berat anak saat diberikan imunisasi	Opsional
Dokter	Text	Nama dokter yang memberikan imunisasi	Opsional
RumahSakit	Text	Nama rumah sakit yang memberikan imunisasi	Opsional

Tabel 3.49 GaleriTumBang *Data Entity*

Data Item	Type	Description	Comment
ID_Galeri	Integer	Nomor ID galeri	Digunakan sebagai identitas galeri
Tanggal	Text	Tanggal pengambilan galeri	
Usia	Text	Usia pada galeri tersebut	Hitung otomatis berdasarkan tanggal pengambilan galeri dan tanggal lahir

Data Item	Type	Description	Comment
Foto	Text	Foto galeri	
Deskripsi	Text	Deskripsi foto	

Tabel 3.50 CatatanKesehatan *Data Entity*

Data Item	Type	Description	Comment
ID_Kesehatan	Integer	Nomor ID catatan kesehatan	Digunakan sebagai identitas catatan kesehatan
Tanggal	Text	Tanggal berobat	
Tinggi	Real	Tinggi badan pada saat berobat	Opsional
Berat	Real	Berat badan pada saat berobat	Opsional
Dokter	Text	Nama dokter yang memeriksa saat berobat	Opsional
RumahSakit	Text	Nama rumah sakit saat berobat	Opsional
Keluhan	Text	Keluhan yang diderita	
Tindakan	Text	Tindakan yang diberikan	
Obat	Text	Obat yang diberikan	

3.3.2 Availability

SIGITA tersedia dan dapat dijalankan terus menerus selama 24 jam karena SIGITA dirancang menggunakan pendekatan *native application* sehingga memungkinkan untuk terus digunakan tanpa menggunakan internet.

3.3.3 Security

SIGITA memiliki fitur *passcode* untuk melindungi data pribadi pada menu Profil. Hanya *user* yang mengetahui *passcode* tersebut yang dapat mengakses profil pada SIGITA. Terdapat pula fitur penghapusan seluruh data yang terkait dengan profil jika *user* lupa *passcode* pada profil tersebut.

Lampiran 4 Standar Antropometri Penilaian Status Gizi Anak

LAMPIRAN 4
Standar Antropometri Penilaian Status Gizi Anak



**KEPUTUSAN MENTERI KESEHATAN
REPUBLIK INDONESIA**

NOMOR : 1995/MENKES/SK/XII/2010

TENTANG

STANDAR ANTROPOMETRI PENILAIAN STATUS GIZI ANAK

Cetakan Pertama : Tahun 2011
Cetakan Kedua : Tahun 2012

641.1 Ind k	Katalog Dalam Terbitan. Kementerian Kesehatan RI Indonesia. Kementerian Kesehatan RI. Direktorat Jenderal Bina Gizi dan Kesehatan Ibu dan Anak Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor : 1995/Menkes/SK/XII/2010. Tentang Standar Antropometri Penilaian Status Gizi Anak Jakarta : Kementerian Kesehatan RI, 2010 I. Judul 1. STATUS GIZI ANAK 2. LAW AND LEGILATION
-------------------	--



641.1
Ind
k

**KEPUTUSAN MENTERI KESEHATAN
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR : 1995/MENKES/SK/XII/2010**

TENTANG

STANDAR ANTROPOMETRI PENILAIAN STATUS GIZI ANAK

KEMENTERIAN KESEHATAN RI
DIREKTORAT JENDERAL BINA GIZI DAN KESEHATAN IBU DAN ANAK
DIREKTORAT BINA GIZI
2012

KATA PENGANTAR

Dalam bidang gizi, antropometri telah diaplikasikan secara luas untuk menilai status gizi masyarakat. Ukuran tubuh yang sering digunakan adalah berat badan dan panjang badan atau tinggi badan. Selain itu, ukuran tubuh lainnya seperti lingkaran lengan atas, lapisan lemak dibawah kulit, tinggi duduk, lingkaran perut, dan lingkaran pinggul juga sering digunakan dalam penilaian status gizi.

Penilaian status gizi masyarakat dengan antropometri pada dasarnya adalah mengukur perubahan pertumbuhan anak yang mencakup pengukuran berat badan dan panjang badan atau tinggi badan dengan membandingkan hasil pengukuran dengan baku sesuai indeks antropometri yang digunakan, seperti indeks Berat Badan menurut Umur (BB/U), Berat Badan menurut Panjang Badan atau Tinggi Badan (BB/PB, BB/TB), Panjang Badan atau Tinggi Badan menurut Umur (PB/U atau TB/U), atau dengan indeks antropometri yang lainnya.

Dalam perkembangannya, penggunaan baku antropometri di Indonesia telah 3 kali mengalami perubahan. Pada tahun 1974, ketika pertama kali Kartu Menuju Sehat (KMS) diperkenalkan, baku antropometri yang digunakan adalah baku *Harvard*. Kemudian, pada tahun 1990 digunakan baku *World Health Organization - National Center for Health Statistic (WHO-NCHS)*, dan selanjutnya pada tahun 2008 digunakan baku *World Health Organization - Multicenter Growth Reference Study (WHO-MGRS) 2005* yang ditetapkan dengan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1995/Menkes/SK/XII/2010 tanggal 30 Desember 2010.

Baku WHO 2005 tersebut telah dipublikasikan dan disebarluaskan sebagai acuan bagi tenaga kesehatan dan pihak lain yang terkait dalam menilai status gizi anak. Mempertimbangkan bahwa baku WHO 2005 tersebut perlu diketahui dan digunakan oleh masyarakat luas, maka Direktorat Bina Gizi, Direktorat Jenderal Bina Gizi dan Kesehatan Ibu dan Anak, Kementerian Kesehatan RI, mengadakan pencetakan ulang khususnya untuk memenuhi kebutuhan petugas kesehatan dan Dinas Kesehatan di seluruh Indonesia sesuai dengan tugas dan fungsinya.

Jakarta, Januari 2012
Direktur Bina Gizi



DR. Minarto, MFS
NIP 195412111978111001



**KEPUTUSAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
NOMOR: 1995/Menkes/SK/XII/2010**

TENTANG

STANDAR ANTROPOMETRI PENILAIAN STATUS GIZI ANAK

MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA

- Menimbang : a. bahwa untuk menilai status gizi anak diperlukan standar antropometri yang mengacu pada Standar World Health Organization (WHO 2005);
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a perlu menetapkan Keputusan Menteri Kesehatan tentang Standar Antropometri Penilaian Status Gizi Anak;
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4437) sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2008 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 59, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4844);
2. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 144, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5063);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2007 tentang Pembagian Urusan Pemerintahan Antara Pemerintah, Pemerintahan Daerah Provinsi dan Pemerintahan Daerah Kabupaten/Kota (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4737);
4. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 741/Menkes/PER/ VIII/2008 tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesehatan di Kabupaten/Kota;
5. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 1141/Menkes/PER/VIII/2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Departemen Kesehatan.



MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : **KEPUTUSAN MENTERI KESEHATAN TENTANG STANDAR ANTROPOMETRI PENILAIAN STATUS GIZI ANAK**

KEDUA : Standar Antropometri Penilaian Status Gizi Anak tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.

KETIGA : Standar Antropometri sebagaimana dimaksud Diktum Kedua digunakan sebagai acuan bagi Dinas Kesehatan Provinsi, Dinas Kesehatan Kabupaten/Kota, Fasilitas pelayanan kesehatan, tenaga kesehatan dan pihak lain yang terkait dalam menilai status gizi anak

KEEMPAT : Dengan berlakunya Keputusan ini, maka Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 920/Menkes/SK/VIII/2002 tentang Klasifikasi Status Gizi Anak Bawah Lima Tahun (Balita) dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

KELIMA : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Jakarta

Pada tanggal : 30 Desember 2010



MENTERI KESEHATAN RI

Endang Rahayu Sedyaningsih
ENDANG RAHAYU SEDYANINGSIH

LAMPIRAN 1



Lampiran 1

Keputusan Menteri Kesehatan

Nomor : 1995/MENKES/SK/XII/2010

Tanggal : 30 Desember 2010

KETENTUAN UMUM PENGUNAAN STANDAR ANTROPOMETRI WHO 2005

A. Istilah dan Pengertian

1. **Umur** dihitung dalam bulan penuh. Contoh: umur 2 bulan 29 hari dihitung sebagai umur 2 bulan.
2. Ukuran **Panjang Badan (PB)** digunakan untuk anak umur 0 sampai 24 bulan yang diukur telentang. Bila anak umur 0 sampai 24 bulan diukur berdiri, maka hasil pengukurannya dikoreksi dengan menambahkan 0,7 cm.
3. Ukuran **Tinggi Badan (TB)** digunakan untuk anak umur di atas 24 bulan yang diukur berdiri. Bila anak umur di atas 24 bulan diukur telentang, maka hasil pengukurannya dikoreksi dengan mengurangi 0,7 cm.
4. **Gizi Kurang** dan **Gizi Buruk** adalah status gizi yang didasarkan pada indeks Berat Badan menurut Umur (BB/U) yang merupakan padanan istilah *underweight* (gizi kurang) dan *severely underweight* (gizi buruk).
5. **Pendek** dan **Sangat Pendek** adalah status gizi yang didasarkan pada indeks Panjang Badan menurut Umur (PB/U) atau Tinggi Badan menurut Umur (TB/U) yang merupakan padanan istilah *stunted* (pendek) dan *severely stunted* (sangat pendek).
6. **Kurus** dan **Sangat Kurus** adalah status gizi yang didasarkan pada indeks Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB) atau Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB) yang merupakan padanan istilah *wasted* (kurus) dan *severely wasted* (sangat kurus).



B. Kategori dan Ambang Batas Status Gizi Anak

Kategori dan ambang batas status gizi anak adalah sebagai mana terdapat pada tabel di bawah ini:

Kategori dan Ambang Batas Status Gizi Anak Berdasarkan Indeks

Indeks	Kategori Status Gizi	Ambang Batas (Z-Score)
Berat Badan menurut Umur (BB/U) Anak Umur 0 – 60 Bulan	Gizi Buruk	< -3 SD
	Gizi Kurang	-3 SD sampai dengan <-2 SD
	Gizi Baik	-2 SD sampai dengan 2 SD
	Gizi Lebih	>2 SD
Panjang Badan menurut Umur (PB/U) atau Tinggi Badan menurut Umur (TB/U) Anak Umur 0 – 60 Bulan	Sangat Pendek	<-3 SD
	Pendek	-3 SD sampai dengan <-2 SD
	Normal	-2 SD sampai dengan 2 SD
	Tinggi	>2 SD
Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB) atau Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB) Anak Umur 0 – 60 Bulan	Sangat Kurus	<-3 SD
	Kurus	-3 SD sampai dengan <-2 SD
	Normal	-2 SD sampai dengan 2 SD
	Gemuk	>2 SD
Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U) Anak Umur 0 – 60 Bulan	Sangat Kurus	<-3 SD
	Kurus	-3 SD sampai dengan <-2 SD
	Normal	-2 SD sampai dengan 2 SD
	Gemuk	>2 SD
Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U) Anak Umur 5 – 18 Tahun	Sangat Kurus	<-3 SD
	Kurus	-3 SD sampai dengan <-2 SD
	Normal	-2 SD sampai dengan 1 SD
	Gemuk	>1 SD sampai dengan 2 SD
	Obesitas	>2 SD

MENTERI KESEHATAN RI,

ENDANG RAHAYU SEDYANINGSIH



LAMPIRAN 2



Lampiran 2

Keputusan Menteri Kesehatan RI

Nomor : 1995/MENKES/SK/XII/2010

Tanggal : 30 Desember 2010

Tabel 1

Standar Berat Badan menurut Umur (BB/U)

Anak Laki-Laki Umur 0-60 Bulan

Umur (Bulan)	Berat Badan (Kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
0	2.1	2.5	2.9	3.3	3.9	4.4	5.0
1	2.9	3.4	3.9	4.5	5.1	5.8	6.6
2	3.8	4.3	4.9	5.6	6.3	7.1	8.0
3	4.4	5.0	5.7	6.4	7.2	8.0	9.0
4	4.9	5.6	6.2	7.0	7.8	8.7	9.7
5	5.3	6.0	6.7	7.5	8.4	9.3	10.4
6	5.7	6.4	7.1	7.9	8.8	9.8	10.9
7	5.9	6.7	7.4	8.3	9.2	10.3	11.4
8	6.2	6.9	7.7	8.6	9.6	10.7	11.9
9	6.4	7.1	8.0	8.9	9.9	11.0	12.3
10	6.6	7.4	8.2	9.2	10.2	11.4	12.7
11	6.8	7.6	8.4	9.4	10.5	11.7	13.0
12	6.9	7.7	8.6	9.6	10.8	12.0	13.3
13	7.1	7.9	8.8	9.9	11.0	12.3	13.7
14	7.2	8.1	9.0	10.1	11.3	12.6	14.0
15	7.4	8.3	9.2	10.3	11.5	12.8	14.3
16	7.5	8.4	9.4	10.5	11.7	13.1	14.6
17	7.7	8.6	9.6	10.7	12.0	13.4	14.9
18	7.8	8.8	9.8	10.9	12.2	13.7	15.3
19	8.0	8.9	10.0	11.1	12.5	13.9	15.6
20	8.1	9.1	10.1	11.3	12.7	14.2	15.9
21	8.2	9.2	10.3	11.5	12.9	14.5	16.2
22	8.4	9.4	10.5	11.8	13.2	14.7	16.5
23	8.5	9.5	10.7	12.0	13.4	15.0	16.8
24	8.6	9.7	10.8	12.2	13.6	15.3	17.1
25	8.8	9.8	11.0	12.4	13.9	15.5	17.5
26	8.9	10.0	11.2	12.5	14.1	15.8	17.8
27	9.0	10.1	11.3	12.7	14.3	16.1	18.1
28	9.1	10.2	11.5	12.9	14.5	16.3	18.4
29	9.2	10.4	11.7	13.1	14.8	16.6	18.7
30	9.4	10.5	11.8	13.3	15.0	16.9	19.0



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Umur (BB/U)
Anak Laki-Laki Umur 0-60 Bulan

Umur (Bulan)	Berat Badan (Kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
31	9.5	10.7	12.0	13.5	15.2	17.1	19.3
32	9.6	10.8	12.1	13.7	15.4	17.4	19.6
33	9.7	10.9	12.3	13.8	15.6	17.6	19.9
34	9.8	11.0	12.4	14.0	15.8	17.8	20.2
35	9.9	11.2	12.6	14.2	16.0	18.1	20.4
36	10.0	11.3	12.7	14.3	16.2	18.3	20.7
37	10.1	11.4	12.9	14.5	16.4	18.6	21.0
38	10.2	11.5	13.0	14.7	16.6	18.8	21.3
39	10.3	11.6	13.1	14.8	16.8	19.0	21.6
40	10.4	11.8	13.3	15.0	17.0	19.3	21.9
41	10.5	11.9	13.4	15.2	17.2	19.5	22.1
42	10.6	12.0	13.6	15.3	17.4	19.7	22.4
43	10.7	12.1	13.7	15.5	17.6	20.0	22.7
44	10.8	12.2	13.8	15.7	17.8	20.2	23.0
45	10.9	12.4	14.0	15.8	18.0	20.5	23.3
46	11.0	12.5	14.1	16.0	18.2	20.7	23.6
47	11.1	12.6	14.3	16.2	18.4	20.9	23.9
48	11.2	12.7	14.4	16.3	18.6	21.2	24.2
49	11.3	12.8	14.5	16.5	18.8	21.4	24.5
50	11.4	12.9	14.7	16.7	19.0	21.7	24.8
51	11.5	13.1	14.8	16.8	19.2	21.9	25.1
52	11.6	13.2	15.0	17.0	19.4	22.2	25.4
53	11.7	13.3	15.1	17.2	19.6	22.4	25.7
54	11.8	13.4	15.2	17.3	19.8	22.7	26.0
55	11.9	13.5	15.4	17.5	20.0	22.9	26.3
56	12.0	13.6	15.5	17.7	20.2	23.2	26.6
57	12.1	13.7	15.6	17.8	20.4	23.4	26.9
58	12.2	13.8	15.8	18.0	20.6	23.7	27.2
59	12.3	14.0	15.9	18.2	20.8	23.9	27.6
60	12.4	14.1	16.0	18.3	21.0	24.2	27.9



Tabel 2
Standar Panjang Badan menurut Umur (PB/U)
Anak Laki-laki Umur 0-24 Bulan

Umur (Bulan)	Panjang Badan (cm)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
0	44.2	46.1	48.0	49.9	51.8	53.7	55.6
1	48.9	50.8	52.8	54.7	56.7	58.6	60.6
2	52.4	54.4	56.4	58.4	60.4	62.4	64.4
3	55.3	57.3	59.4	61.4	63.5	65.5	67.6
4	57.6	59.7	61.8	63.9	66.0	68.0	70.1
5	59.6	61.7	63.8	65.9	68.0	70.1	72.2
6	61.2	63.3	65.5	67.6	69.8	71.9	74.0
7	62.7	64.8	67.0	69.2	71.3	73.5	75.7
8	64.0	66.2	68.4	70.6	72.8	75.0	77.2
9	65.2	67.5	69.7	72.0	74.2	76.5	78.7
10	66.4	68.7	71.0	73.3	75.6	77.9	80.1
11	67.6	69.9	72.2	74.5	76.9	79.2	81.5
12	68.6	71.0	73.4	75.7	78.1	80.5	82.9
13	69.6	72.1	74.5	76.9	79.3	81.8	84.2
14	70.6	73.1	75.6	78.0	80.5	83.0	85.5
15	71.6	74.1	76.6	79.1	81.7	84.2	86.7
16	72.5	75.0	77.6	80.2	82.8	85.4	88.0
17	73.3	76.0	78.6	81.2	83.9	86.5	89.2
18	74.2	76.9	79.6	82.3	85.0	87.7	90.4
19	75.0	77.7	80.5	83.2	86.0	88.8	91.5
20	75.8	78.6	81.4	84.2	87.0	89.8	92.6
21	76.5	79.4	82.3	85.1	88.0	90.9	93.8
22	77.2	80.2	83.1	86.0	89.0	91.9	94.9
23	78.0	81.0	83.9	86.9	89.9	92.9	95.9
24 *	78.7	81.7	84.8	87.8	90.9	93.9	97.0

Keterangan : * Pengukuran PB dilakukan dalam keadaan anak telentang



Tabel 3
Standar Tinggi Badan menurut Umur (TB/U)
Anak Laki-laki Umur 24-60 Bulan

Umur (Bulan)	Tinggi Badan (cm)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
24 *	78.0	81.0	84.1	87.1	90.2	93.2	96.3
25	78.6	81.7	84.9	88.0	91.1	94.2	97.3
26	79.3	82.5	85.6	88.8	92.0	95.2	98.3
27	79.9	83.1	86.4	89.6	92.9	96.1	99.3
28	80.5	83.8	87.1	90.4	93.7	97.0	100.3
29	81.1	84.5	87.8	91.2	94.5	97.9	101.2
30	81.7	85.1	88.5	91.9	95.3	98.7	102.1
31	82.3	85.7	89.2	92.7	96.1	99.6	103.0
32	82.8	86.4	89.9	93.4	96.9	100.4	103.9
33	83.4	86.9	90.5	94.1	97.6	101.2	104.8
34	83.9	87.5	91.1	94.8	98.4	102.0	105.6
35	84.4	88.1	91.8	95.4	99.1	102.7	106.4
36	85.0	88.7	92.4	96.1	99.8	103.5	107.2
37	85.5	89.2	93.0	96.7	100.5	104.2	108.0
38	86.0	89.8	93.6	97.4	101.2	105.0	108.8
39	86.5	90.3	94.2	98.0	101.8	105.7	109.5
40	87.0	90.9	94.7	98.6	102.5	106.4	110.3
41	87.5	91.4	95.3	99.2	103.2	107.1	111.0
42	88.0	91.9	95.9	99.9	103.8	107.8	111.7
43	88.4	92.4	96.4	100.4	104.5	108.5	112.5
44	88.9	93.0	97.0	101.0	105.1	109.1	113.2
45	89.4	93.5	97.5	101.6	105.7	109.8	113.9
46	89.8	94.0	98.1	102.2	106.3	110.4	114.6
47	90.3	94.4	98.6	102.8	106.9	111.1	115.2
48	90.7	94.9	99.1	103.3	107.5	111.7	115.9
49	91.2	95.4	99.7	103.9	108.1	112.4	116.6
50	91.6	95.9	100.2	104.4	108.7	113.0	117.3
51	92.1	96.4	100.7	105.0	109.3	113.6	117.9
52	92.5	96.9	101.2	105.6	109.9	114.2	118.6
53	93.0	97.4	101.7	106.1	110.5	114.9	119.2
54	93.4	97.8	102.3	106.7	111.1	115.5	119.9
55	93.9	98.3	102.8	107.2	111.7	116.1	120.6
56	94.3	98.8	103.3	107.8	112.3	116.7	121.2
57	94.7	99.3	103.8	108.3	112.8	117.4	121.9
58	95.2	99.7	104.3	108.9	113.4	118.0	122.6
59	95.6	100.2	104.8	109.4	114.0	118.6	123.2
60	96.1	100.7	105.3	110.0	114.6	119.2	123.9

Keterangan : * Pengukuran TB dilakukan dalam keadaan anak berdiri



Tabel 4
Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)
Anak Laki-laki Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
45.0	1.9	2.0	2.2	2.4	2.7	3.0	3.3
45.5	1.9	2.1	2.3	2.5	2.8	3.1	3.4
46.0	2.0	2.2	2.4	2.6	2.9	3.1	3.5
46.5	2.1	2.3	2.5	2.7	3.0	3.2	3.6
47.0	2.1	2.3	2.5	2.8	3.0	3.3	3.7
47.5	2.2	2.4	2.6	2.9	3.1	3.4	3.8
48.0	2.3	2.5	2.7	2.9	3.2	3.6	3.9
48.5	2.3	2.6	2.8	3.0	3.3	3.7	4.0
49.0	2.4	2.6	2.9	3.1	3.4	3.8	4.2
49.5	2.5	2.7	3.0	3.2	3.5	3.9	4.3
50.0	2.6	2.8	3.0	3.3	3.6	4.0	4.4
50.5	2.7	2.9	3.1	3.4	3.8	4.1	4.5
51.0	2.7	3.0	3.2	3.5	3.9	4.2	4.7
51.5	2.8	3.1	3.3	3.6	4.0	4.4	4.8
52.0	2.9	3.2	3.5	3.8	4.1	4.5	5.0
52.5	3.0	3.3	3.6	3.9	4.2	4.6	5.1
53.0	3.1	3.4	3.7	4.0	4.4	4.8	5.3
53.5	3.2	3.5	3.8	4.1	4.5	4.9	5.4
54.0	3.3	3.6	3.9	4.3	4.7	5.1	5.6
54.5	3.4	3.7	4.0	4.4	4.8	5.3	5.8
55.0	3.6	3.8	4.2	4.5	5.0	5.4	6.0
55.5	3.7	4.0	4.3	4.7	5.1	5.6	6.1
56.0	3.8	4.1	4.4	4.8	5.3	5.8	6.3
56.5	3.9	4.2	4.6	5.0	5.4	5.9	6.5
57.0	4.0	4.3	4.7	5.1	5.6	6.1	6.7
57.5	4.1	4.5	4.9	5.3	5.7	6.3	6.9
58.0	4.3	4.6	5.0	5.4	5.9	6.4	7.1
58.5	4.4	4.7	5.1	5.6	6.1	6.6	7.2
59.0	4.5	4.8	5.3	5.7	6.2	6.8	7.4
59.5	4.6	5.0	5.4	5.9	6.4	7.0	7.6
60.0	4.7	5.1	5.5	6.0	6.5	7.1	7.8
60.5	4.8	5.2	5.6	6.1	6.7	7.3	8.0
61.0	4.9	5.3	5.8	6.3	6.8	7.4	8.1
61.5	5.0	5.4	5.9	6.4	7.0	7.6	8.3
62.0	5.1	5.6	6.0	6.5	7.1	7.7	8.5
62.5	5.2	5.7	6.1	6.7	7.2	7.9	8.6



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)
Anak Laki-laki Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
63.0	5.3	5.8	6.2	6.8	7.4	8.0	8.8
63.5	5.4	5.9	6.4	6.9	7.5	8.2	8.9
64.0	5.5	6.0	6.5	7.0	7.6	8.3	9.1
64.5	5.6	6.1	6.6	7.1	7.8	8.5	9.3
65.0	5.7	6.2	6.7	7.3	7.9	8.6	9.4
65.5	5.8	6.3	6.8	7.4	8.0	8.7	9.6
66.0	5.9	6.4	6.9	7.5	8.2	8.9	9.7
66.5	6.0	6.5	7.0	7.6	8.3	9.0	9.9
67.0	6.1	6.6	7.1	7.7	8.4	9.2	10.0
67.5	6.2	6.7	7.2	7.9	8.5	9.3	10.2
68.0	6.3	6.8	7.3	8.0	8.7	9.4	10.3
68.5	6.4	6.9	7.5	8.1	8.8	9.6	10.5
69.0	6.5	7.0	7.6	8.2	8.9	9.7	10.6
69.5	6.6	7.1	7.7	8.3	9.0	9.8	10.8
70.0	6.6	7.2	7.8	8.4	9.2	10.0	10.9
70.5	6.7	7.3	7.9	8.5	9.3	10.1	11.1
71.0	6.8	7.4	8.0	8.6	9.4	10.2	11.2
71.5	6.9	7.5	8.1	8.8	9.5	10.4	11.3
72.0	7.0	7.6	8.2	8.9	9.6	10.5	11.5
72.5	7.1	7.6	8.3	9.0	9.8	10.6	11.6
73.0	7.2	7.7	8.4	9.1	9.9	10.8	11.8
73.5	7.2	7.8	8.5	9.2	10.0	10.9	11.9
74.0	7.3	7.9	8.6	9.3	10.1	11.0	12.1
74.5	7.4	8.0	8.7	9.4	10.2	11.2	12.2
75.0	7.5	8.1	8.8	9.5	10.3	11.3	12.3
75.5	7.6	8.2	8.8	9.6	10.4	11.4	12.5
76.0	7.6	8.3	8.9	9.7	10.6	11.5	12.6
76.5	7.7	8.3	9.0	9.8	10.7	11.6	12.7
77.0	7.8	8.4	9.1	9.9	10.8	11.7	12.8
77.5	7.9	8.5	9.2	10.0	10.9	11.9	13.0
78.0	7.9	8.6	9.3	10.1	11.0	12.0	13.1
78.5	8.0	8.7	9.4	10.2	11.1	12.1	13.2
79.0	8.1	8.7	9.5	10.3	11.2	12.2	13.3
79.5	8.2	8.8	9.5	10.4	11.3	12.3	13.4
80.0	8.2	8.9	9.6	10.4	11.4	12.4	13.6
80.5	8.3	9.0	9.7	10.5	11.5	12.5	13.7



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)
Anak Laki-laki Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
81.0	8.4	9.1	9.8	10.6	11.6	12.6	13.8
81.5	8.5	9.1	9.9	10.7	11.7	12.7	13.9
82.0	8.5	9.2	10.0	10.8	11.8	12.8	14.0
82.5	8.6	9.3	10.1	10.9	11.9	13.0	14.2
83.0	8.7	9.4	10.2	11.0	12.0	13.1	14.3
83.5	8.8	9.5	10.3	11.2	12.1	13.2	14.4
84.0	8.9	9.6	10.4	11.3	12.2	13.3	14.6
84.5	9.0	9.7	10.5	11.4	12.4	13.5	14.7
85.0	9.1	9.8	10.6	11.5	12.5	13.6	14.9
85.5	9.2	9.9	10.7	11.6	12.6	13.7	15.0
86.0	9.3	10.0	10.8	11.7	12.8	13.9	15.2
86.5	9.4	10.1	11.0	11.9	12.9	14.0	15.3
87.0	9.5	10.2	11.1	12.0	13.0	14.2	15.5
87.5	9.6	10.4	11.2	12.1	13.2	14.3	15.6
88.0	9.7	10.5	11.3	12.2	13.3	14.5	15.8
88.5	9.8	10.6	11.4	12.4	13.4	14.6	15.9
89.0	9.9	10.7	11.5	12.5	13.5	14.7	16.1
89.5	10.0	10.8	11.6	12.6	13.7	14.9	16.2
90.0	10.1	10.9	11.8	12.7	13.8	15.0	16.4
90.5	10.2	11.0	11.9	12.8	13.9	15.1	16.5
91.0	10.3	11.1	12.0	13.0	14.1	15.3	16.7
91.5	10.4	11.2	12.1	13.1	14.2	15.4	16.8
92.0	10.5	11.3	12.2	13.2	14.3	15.6	17.0
92.5	10.6	11.4	12.3	13.3	14.4	15.7	17.1
93.0	10.7	11.5	12.4	13.4	14.6	15.8	17.3
93.5	10.7	11.6	12.5	13.5	14.7	16.0	17.4
94.0	10.8	11.7	12.6	13.7	14.8	16.1	17.6
94.5	10.9	11.8	12.7	13.8	14.9	16.3	17.7
95.0	11.0	11.9	12.8	13.9	15.1	16.4	17.9
95.5	11.1	12.0	12.9	14.0	15.2	16.5	18.0
96.0	11.2	12.1	13.1	14.1	15.3	16.7	18.2
96.5	11.3	12.2	13.2	14.3	15.5	16.8	18.4
97.0	11.4	12.3	13.3	14.4	15.6	17.0	18.5
97.5	11.5	12.4	13.4	14.5	15.7	17.1	18.7
98.0	11.6	12.5	13.5	14.6	15.9	17.3	18.9
98.5	11.7	12.6	13.6	14.8	16.0	17.5	19.1



Lanjutan

Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)

Anak Laki-laki Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
99.0	11.8	12.7	13.7	14.9	16.2	17.6	19.2
99.5	11.9	12.8	13.9	15.0	16.3	17.8	19.4
100.0	12.0	12.9	14.0	15.2	16.5	18.0	19.6
100.5	12.1	13.0	14.1	15.3	16.6	18.1	19.8
101.0	12.2	13.2	14.2	15.4	16.8	18.3	20.0
101.5	12.3	13.3	14.4	15.6	16.9	18.5	20.2
102.0	12.4	13.4	14.5	15.7	17.1	18.7	20.4
102.5	12.5	13.5	14.6	15.9	17.3	18.8	20.6
103.0	12.6	13.6	14.8	16.0	17.4	19.0	20.8
103.5	12.7	13.7	14.9	16.2	17.6	19.2	21.0
104.0	12.8	13.9	15.0	16.3	17.8	19.4	21.2
104.5	12.9	14.0	15.2	16.5	17.9	19.6	21.5
105.0	13.0	14.1	15.3	16.6	18.1	19.8	21.7
105.5	13.2	14.2	15.4	16.8	18.3	20.0	21.9
106.0	13.3	14.4	15.6	16.9	18.5	20.2	22.1
106.5	13.4	14.5	15.7	17.1	18.6	20.4	22.4
107.0	13.5	14.6	15.9	17.3	18.8	20.6	22.6
107.5	13.6	14.7	16.0	17.4	19.0	20.8	22.8
108.0	13.7	14.9	16.2	17.6	19.2	21.0	23.1
108.5	13.8	15.0	16.3	17.8	19.4	21.2	23.3
109.0	14.0	15.1	16.5	17.9	19.6	21.4	23.6
109.5	14.1	15.3	16.6	18.1	19.8	21.7	23.8
110.0	14.2	15.4	16.8	18.3	20.0	21.9	24.1



Tabel 5
Standar Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB)
Anak Laki-laki Umur 24-60 Bulan

Tinggi Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
65.0	5.9	6.3	6.9	7.4	8.1	8.8	9.6
65.5	6.0	6.4	7.0	7.6	8.2	8.9	9.8
66.0	6.1	6.5	7.1	7.7	8.3	9.1	9.9
66.5	6.1	6.6	7.2	7.8	8.5	9.2	10.1
67.0	6.2	6.7	7.3	7.9	8.6	9.4	10.2
67.5	6.3	6.8	7.4	8.0	8.7	9.5	10.4
68.0	6.4	6.9	7.5	8.1	8.8	9.6	10.5
68.5	6.5	7.0	7.6	8.2	9.0	9.8	10.7
69.0	6.6	7.1	7.7	8.4	9.1	9.9	10.8
69.5	6.7	7.2	7.8	8.5	9.2	10.0	11.0
70.0	6.8	7.3	7.9	8.6	9.3	10.2	11.1
70.5	6.9	7.4	8.0	8.7	9.5	10.3	11.3
71.0	6.9	7.5	8.1	8.8	9.6	10.4	11.4
71.5	7.0	7.6	8.2	8.9	9.7	10.6	11.6
72.0	7.1	7.7	8.3	9.0	9.8	10.7	11.7
72.5	7.2	7.8	8.4	9.1	9.9	10.8	11.8
73.0	7.3	7.9	8.5	9.2	10.0	11.0	12.0
73.5	7.4	7.9	8.6	9.3	10.2	11.1	12.1
74.0	7.4	8.0	8.7	9.4	10.3	11.2	12.2
74.5	7.5	8.1	8.8	9.5	10.4	11.3	12.4
75.0	7.6	8.2	8.9	9.6	10.5	11.4	12.5
75.5	7.7	8.3	9.0	9.7	10.6	11.6	12.6
76.0	7.7	8.4	9.1	9.8	10.7	11.7	12.8
76.5	7.8	8.5	9.2	9.9	10.8	11.8	12.9
77.0	7.9	8.5	9.2	10.0	10.9	11.9	13.0
77.5	8.0	8.6	9.3	10.1	11.0	12.0	13.1
78.0	8.0	8.7	9.4	10.2	11.1	12.1	13.3
78.5	8.1	8.8	9.5	10.3	11.2	12.2	13.4
79.0	8.2	8.8	9.6	10.4	11.3	12.3	13.5
79.5	8.3	8.9	9.7	10.5	11.4	12.4	13.6
80.0	8.3	9.0	9.7	10.6	11.5	12.6	13.7
80.5	8.4	9.1	9.8	10.7	11.6	12.7	13.8
81.0	8.5	9.2	9.9	10.8	11.7	12.8	14.0
81.5	8.6	9.3	10.0	10.9	11.8	12.9	14.1
82.0	8.7	9.3	10.1	11.0	11.9	13.0	14.2
82.5	8.7	9.4	10.2	11.1	12.1	13.1	14.4



Lanjutan

Standar Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB)

Anak Laki-laki Umur 24-60 Bulan

Tinggi Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
83.0	8.8	9.5	10.3	11.2	12.2	13.3	14.5
83.5	8.9	9.6	10.4	11.3	12.3	13.4	14.6
84.0	9.0	9.7	10.5	11.4	12.4	13.5	14.8
84.5	9.1	9.9	10.7	11.5	12.5	13.7	14.9
85.0	9.2	10.0	10.8	11.7	12.7	13.8	15.1
85.5	9.3	10.1	10.9	11.8	12.8	13.9	15.2
86.0	9.4	10.2	11.0	11.9	12.9	14.1	15.4
86.5	9.5	10.3	11.1	12.0	13.1	14.2	15.5
87.0	9.6	10.4	11.2	12.2	13.2	14.4	15.7
87.5	9.7	10.5	11.3	12.3	13.3	14.5	15.8
88.0	9.8	10.6	11.5	12.4	13.5	14.7	16.0
88.5	9.9	10.7	11.6	12.5	13.6	14.8	16.1
89.0	10.0	10.8	11.7	12.6	13.7	14.9	16.3
89.5	10.1	10.9	11.8	12.8	13.9	15.1	16.4
90.0	10.2	11.0	11.9	12.9	14.0	15.2	16.6
90.5	10.3	11.1	12.0	13.0	14.1	15.3	16.7
91.0	10.4	11.2	12.1	13.1	14.2	15.5	16.7
91.5	10.5	11.3	12.2	13.2	14.4	15.6	17.0
92.0	10.6	11.4	12.3	13.4	14.5	15.8	17.2
92.5	10.7	11.5	12.4	13.5	14.6	15.9	17.3
93.0	10.8	11.6	12.6	13.6	14.7	16.0	17.5
93.5	10.9	11.7	12.7	13.7	14.9	16.2	17.6
94.0	11.0	11.8	12.8	13.8	15.0	16.3	17.8
94.5	11.1	11.9	12.9	13.9	15.1	16.5	17.9
95.0	11.1	12.0	13.0	14.1	15.3	16.6	18.1
95.5	11.2	12.1	13.1	14.2	15.4	16.7	18.3
96.0	11.3	12.2	13.2	14.3	15.5	16.9	18.4
96.5	11.4	12.3	13.3	14.4	15.7	17.0	18.6
97.0	11.5	12.4	13.4	14.6	15.8	17.2	18.8
97.5	11.6	12.5	13.6	14.7	15.9	17.4	18.9
98.0	11.7	12.6	13.7	14.8	16.1	17.5	19.1
98.5	11.8	12.8	13.8	14.9	16.2	17.7	19.3
99.0	11.9	12.9	13.9	15.1	16.4	17.9	19.5
99.5	12.0	13.0	14.0	15.2	16.5	18.0	19.7
100.0	12.1	13.1	14.2	15.4	16.7	18.2	19.9
100.5	12.2	13.2	14.3	15.5	16.9	18.4	20.1



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB)
Anak Laki-laki Umur 24-60 Bulan

Tinggi Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
101.0	12.3	13.3	14.4	15.6	17.0	18.5	20.3
101.5	12.4	13.4	14.5	15.8	17.2	18.7	20.5
102.0	12.5	13.6	14.7	15.9	17.3	18.9	20.7
102.5	12.6	13.7	14.8	16.1	17.5	19.1	20.9
103.0	12.8	13.8	14.9	16.2	17.7	19.3	21.1
103.5	12.9	13.9	15.1	16.4	17.8	19.5	21.3
104.0	13.0	14.0	15.2	16.5	18.0	19.7	21.6
104.5	13.1	14.2	15.4	16.7	18.2	19.9	21.8
105.0	13.2	14.3	15.5	16.8	18.4	20.1	22.0
105.5	13.3	14.4	15.6	17.0	18.5	20.3	22.2
106.0	13.4	14.5	15.8	17.2	18.7	20.5	22.5
106.5	13.5	14.7	15.9	17.3	18.9	20.7	22.7
107.0	13.7	14.8	16.1	17.5	19.1	20.9	22.9
107.5	13.8	14.9	16.2	17.7	19.3	21.1	23.2
108.0	13.9	15.1	16.4	17.8	19.5	21.3	23.4
108.5	14.0	15.2	16.5	18.0	19.7	21.5	23.7
109.0	14.1	15.3	16.7	18.2	19.8	21.8	23.9
109.5	14.3	15.5	16.8	18.3	20.0	22.0	24.2
110.0	14.4	15.6	17.0	18.5	20.2	22.2	24.4
110.5	14.5	15.8	17.1	18.7	20.4	22.4	24.7
111.0	14.6	15.9	17.3	18.9	20.7	22.7	25.0
111.5	14.8	16.0	17.5	19.1	20.9	22.9	25.2
112.0	14.9	16.2	17.6	19.2	21.1	23.1	25.5
112.5	15.0	16.3	17.8	19.4	21.3	23.4	25.8
113.0	15.2	16.5	18.0	19.6	21.5	23.6	26.0
113.5	15.3	16.6	18.1	19.8	21.7	23.9	26.3
114.0	15.4	16.8	18.3	20.0	21.9	24.1	26.6
114.5	15.6	16.9	18.5	20.2	22.1	24.4	26.9
115.0	15.7	17.1	18.6	20.4	22.4	24.6	27.2
115.5	15.8	17.2	18.8	20.6	22.6	24.9	27.5
116.0	16.0	17.4	19.0	20.8	22.8	25.1	27.8
116.5	16.1	17.5	19.2	21.0	23.0	25.4	28.0
117.0	16.2	17.7	19.3	21.2	23.3	25.6	28.3
117.5	16.4	17.9	19.5	21.4	23.5	25.9	28.6
118.0	16.5	18.0	19.7	21.6	23.7	26.1	28.9
118.5	16.7	18.2	19.9	21.8	23.9	26.4	29.2
119.0	16.8	18.3	20.0	22.0	24.1	26.6	29.5
119.5	16.9	18.5	20.2	22.2	24.4	26.9	29.8
120.0	17.1	18.6	20.4	22.4	24.6	27.2	30.1



Tabel 6
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Laki-laki Umur 0-24 Bulan

Umur (Bulan)	Indeks Massa Tubuh (IMT)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
0	10.2	11.1	12.2	13.4	14.8	16.3	18.1
1	11.3	12.4	13.6	14.9	16.3	17.8	19.4
2	12.5	13.7	15.0	16.3	17.8	19.4	21.1
3	13.1	14.3	15.5	16.9	18.4	20.0	21.8
4	13.4	14.5	15.8	17.2	18.7	20.3	22.1
5	13.5	14.7	15.9	17.3	18.8	20.5	22.3
6	13.6	14.7	16.0	17.3	18.8	20.5	22.3
7	13.7	14.8	16.0	17.3	18.8	20.5	22.3
8	13.6	14.7	15.9	17.3	18.7	20.4	22.2
9	13.6	14.7	15.8	17.2	18.6	20.3	22.1
10	13.5	14.6	15.7	17.0	18.5	20.1	22.0
11	13.4	14.5	15.6	16.9	18.4	20.0	21.8
12	13.4	14.4	15.5	16.8	18.2	19.8	21.6
13	13.3	14.3	15.4	16.7	18.1	19.7	21.5
14	13.2	14.2	15.3	16.6	18.0	19.5	21.3
15	13.1	14.1	15.2	16.4	17.8	19.4	21.2
16	13.1	14.0	15.1	16.3	17.7	19.3	21.0
17	13.0	13.9	15.0	16.2	17.6	19.1	20.9
18	12.9	13.9	14.9	16.1	17.5	19.0	20.8
19	12.9	13.8	14.9	16.1	17.4	18.9	20.7
20	12.8	13.7	14.8	16.0	17.3	18.8	20.6
21	12.8	13.7	14.7	15.9	17.2	18.7	20.5
22	12.7	13.6	14.7	15.8	17.2	18.7	20.4
23	12.7	13.6	14.6	15.8	17.1	18.6	20.3
24 *	12.7	13.6	14.6	15.7	17.0	18.5	20.3

Keterangan : * Pengukuran PB dilakukan dalam keadaan anak telentang



Tabel 7
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Laki-laki Umur 24-60 Bulan

Umur (Bulan)	Indeks Massa Tubuh (IMT)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
24 *	12.9	13.8	14.8	16.0	17.3	18.9	20.6
25	12.8	13.8	14.8	16.0	17.3	18.8	20.5
26	12.8	13.7	14.8	15.9	17.3	18.8	20.5
27	12.7	13.7	14.7	15.9	17.2	18.7	20.4
28	12.7	13.6	14.7	15.9	17.2	18.7	20.4
29	12.7	13.6	14.7	15.8	17.1	18.6	20.3
30	12.6	13.6	14.6	15.8	17.1	18.6	20.2
31	12.6	13.5	14.6	15.8	17.1	18.5	20.2
32	12.5	13.5	14.6	15.7	17.0	18.5	20.1
33	12.5	13.5	14.5	15.7	17.0	18.5	20.1
34	12.5	13.4	14.5	15.7	17.0	18.4	20.0
35	12.4	13.4	14.5	15.6	16.9	18.4	20.0
36	12.4	13.4	14.4	15.6	16.9	18.4	20.0
37	12.4	13.3	14.4	15.6	16.9	18.3	19.9
38	12.3	13.3	14.4	15.5	16.8	18.3	19.9
39	12.3	13.3	14.3	15.5	16.8	18.3	19.9
40	12.3	13.2	14.3	15.5	16.8	18.2	19.9
41	12.2	13.2	14.3	15.5	16.8	18.2	19.9
42	12.2	13.2	14.3	15.4	16.8	18.2	19.8
43	12.2	13.2	14.2	15.4	16.7	18.2	19.8
44	12.2	13.1	14.2	15.4	16.7	18.2	19.8
45	12.2	13.1	14.2	15.4	16.7	18.2	19.8
46	12.1	13.1	14.2	15.4	16.7	18.2	19.8
47	12.1	13.1	14.2	15.3	16.7	18.2	19.9
48	12.1	13.1	14.1	15.3	16.7	18.2	19.9
49	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.2	19.9
50	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.2	19.9
51	12.1	13.0	14.1	15.3	16.6	18.2	19.9
52	12.0	13.0	14.1	15.3	16.6	18.2	19.9
53	12.0	13.0	14.1	15.3	16.6	18.2	20.0
54	12.0	13.0	14.0	15.3	16.6	18.2	20.0
55	12.0	13.0	14.0	15.2	16.6	18.2	20.0
56	12.0	12.9	14.0	15.2	16.6	18.2	20.1
57	12.0	12.9	14.0	15.2	16.6	18.2	20.1
58	12.0	12.9	14.0	15.2	16.6	18.3	20.2
59	12.0	12.9	14.0	15.2	16.6	18.3	20.2
60	12.0	12.9	14.0	15.2	16.6	18.3	20.3

Keterangan : * Pengukuran TB dilakukan dalam keadaan anak berdiri



Tabel 8
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Laki-Laki Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
5	1	12.1	13.0	14.1	15.3	16.6	18.3	20.2
5	2	12.1	13.0	14.1	15.3	16.6	18.3	20.2
5	3	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.3	20.2
5	4	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.3	20.3
5	5	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.3	20.3
5	6	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.4	20.4
5	7	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.4	20.4
5	8	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.4	20.5
5	9	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.4	20.5
5	10	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.5	20.6
5	11	12.1	13.0	14.1	15.3	16.7	18.5	20.6
6	0	12.1	13.0	14.1	15.3	16.8	18.5	20.7
6	1	12.1	13.0	14.1	15.3	16.8	18.6	20.8
6	2	12.2	13.1	14.1	15.3	16.8	18.6	20.8
6	3	12.2	13.1	14.1	15.3	16.8	18.6	20.9
6	4	12.2	13.1	14.1	15.4	16.8	18.7	21.0
6	5	12.2	13.1	14.1	15.4	16.9	18.7	21.0
6	6	12.2	13.1	14.1	15.4	16.9	18.7	21.1
6	7	12.2	13.1	14.1	15.4	16.9	18.8	21.2
6	8	12.2	13.1	14.2	15.4	16.9	18.8	21.3
6	9	12.2	13.1	14.2	15.4	17.0	18.9	21.3
6	10	12.2	13.1	14.2	15.4	17.0	18.9	21.4
6	11	12.2	13.1	14.2	15.5	17.0	19.0	21.5
7	0	12.3	13.1	14.2	15.5	17.0	19.0	21.6
7	1	12.3	13.2	14.2	15.5	17.1	19.1	21.7
7	2	12.3	13.2	14.2	15.5	17.1	19.1	21.8
7	3	12.3	13.2	14.3	15.5	17.1	19.2	21.9
7	4	12.3	13.2	14.3	15.6	17.2	19.2	22.0
7	5	12.3	13.2	14.3	15.6	17.2	19.3	22.0
7	6	12.3	13.2	14.3	15.6	17.2	19.3	22.1
7	7	12.3	13.2	14.3	15.6	17.3	19.4	22.2
7	8	12.3	13.2	14.3	15.6	17.3	19.4	22.4
7	9	12.4	13.3	14.3	15.7	17.3	19.5	22.5
7	10	12.4	13.3	14.4	15.7	17.4	19.6	22.6
7	11	12.4	13.3	14.4	15.7	17.4	19.6	22.7
8	0	12.4	13.3	14.4	15.7	17.4	19.7	22.8



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Laki-Laki Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
8	1	12.4	13.3	14.4	15.8	17.5	19.7	22.9
8	2	12.4	13.3	14.4	15.8	17.5	19.8	23.0
8	3	12.4	13.3	14.4	15.8	17.5	19.9	23.1
8	4	12.4	13.4	14.5	15.8	17.6	19.9	23.3
8	5	12.5	13.4	14.5	15.9	17.6	20.0	23.4
8	6	12.5	13.4	14.5	15.9	17.7	20.1	23.5
8	7	12.5	13.4	14.5	15.9	17.7	20.1	23.6
8	8	12.5	13.4	14.5	15.9	17.7	20.2	23.8
8	9	12.5	13.4	14.6	16.0	17.8	20.3	23.9
8	10	12.5	13.5	14.6	16.0	17.8	20.3	24.0
8	11	12.5	13.5	14.6	16.0	17.9	20.4	24.2
9	0	12.6	13.5	14.6	16.0	17.9	20.5	24.3
9	1	12.6	13.5	14.6	16.1	18.0	20.5	24.4
9	2	12.6	13.5	14.7	16.1	18.0	20.6	24.6
9	3	12.6	13.5	14.7	16.1	18.0	20.7	24.7
9	4	12.6	13.6	14.7	16.2	18.1	20.8	24.9
9	5	12.6	13.6	14.7	16.2	18.1	20.8	25.0
9	6	12.7	13.6	14.8	16.2	18.2	20.9	25.1
9	7	12.7	13.6	14.8	16.3	18.2	21.0	25.3
9	8	12.7	13.6	14.8	16.3	18.3	21.1	25.5
9	9	12.7	13.7	14.8	16.3	18.3	21.2	25.6
9	10	12.7	13.7	14.9	16.4	18.4	21.2	25.8
9	11	12.8	13.7	14.9	16.4	18.4	21.3	25.9
10	0	12.8	13.7	14.9	16.4	18.5	21.4	26.1
10	1	12.8	13.8	15.0	16.5	18.5	21.5	26.2
10	2	12.8	13.8	15.0	16.5	18.6	21.6	26.4
10	3	12.8	13.8	15.0	16.6	18.6	21.7	26.6
10	4	12.9	13.8	15.0	16.6	18.7	21.7	26.7
10	5	12.9	13.9	15.1	16.6	18.8	21.8	26.9
10	6	12.9	13.9	15.1	16.7	18.8	21.9	27.0
10	7	12.9	13.9	15.1	16.7	18.9	22.0	27.2
10	8	13.0	13.9	15.2	16.8	18.9	22.1	27.4
10	9	13.0	14.0	15.2	16.8	19.0	22.2	27.5
10	10	13.0	14.0	15.2	16.9	19.0	22.3	27.7
10	11	13.0	14.0	15.3	16.9	19.1	22.4	27.9
11	0	13.1	14.1	15.3	16.9	19.2	22.5	28.0



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Laki-Laki Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
11	1	13.1	14.1	15.3	17.0	19.2	22.5	28.2
11	2	13.1	14.1	15.4	17.0	19.3	22.6	28.4
11	3	13.1	14.1	15.4	17.1	19.3	22.7	28.5
11	4	13.2	14.2	15.5	17.1	19.4	22.8	28.7
11	5	13.2	14.2	15.5	17.2	19.5	22.9	28.8
11	6	13.2	14.2	15.5	17.2	19.5	23.0	29.0
11	7	13.2	14.3	15.6	17.3	19.6	23.1	29.2
11	8	13.3	14.3	15.6	17.3	19.7	23.2	29.3
11	9	13.3	14.3	15.7	17.4	19.7	23.3	29.5
11	10	13.3	14.4	15.7	17.4	19.8	23.4	29.6
11	11	13.4	14.4	15.7	17.5	19.9	23.5	29.8
12	0	13.4	14.5	15.8	17.5	19.9	23.6	30.0
12	1	13.4	14.5	15.8	17.6	20.0	23.7	30.1
12	2	13.5	14.5	15.9	17.6	20.1	23.8	30.3
12	3	13.5	14.6	15.9	17.7	20.2	23.9	30.4
12	4	13.5	14.6	16.0	17.8	20.2	24.0	30.6
12	5	13.6	14.6	16.0	17.8	20.3	24.1	30.7
12	6	13.6	14.7	16.1	17.9	20.4	24.2	30.9
12	7	13.6	14.7	16.1	17.9	20.4	24.3	31.0
12	8	13.7	14.8	16.2	18.0	20.5	24.4	31.1
12	9	13.7	14.8	16.2	18.0	20.6	24.5	31.3
12	10	13.7	14.8	16.3	18.1	20.7	24.6	31.4
12	11	13.8	14.9	16.3	18.2	20.8	24.7	31.6
13	0	13.8	14.9	16.4	18.2	20.8	24.8	31.7
13	1	13.8	15.0	16.4	18.3	20.9	24.9	31.8
13	2	13.9	15.0	16.5	18.4	21.0	25.0	31.9
13	3	13.9	15.1	16.5	18.4	21.1	25.1	32.1
13	4	14.0	15.1	16.6	18.5	21.1	25.2	32.2
13	5	14.0	15.2	16.6	18.6	21.2	25.2	32.3
13	6	14.0	15.2	16.7	18.6	21.3	25.3	32.4
13	7	14.1	15.2	16.7	18.7	21.4	25.4	32.6
13	8	14.1	15.3	16.8	18.7	21.5	25.5	32.7
13	9	14.1	15.3	16.8	18.8	21.5	25.6	32.8
13	10	14.2	15.4	16.9	18.9	21.6	25.7	32.9
13	11	14.2	15.4	17.0	18.9	21.7	25.8	33.0
14	0	14.3	15.5	17.0	19.0	21.8	25.9	33.1



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Laki-Laki Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
14	1	14.3	15.5	17.1	19.1	21.8	26.0	33.2
14	2	14.3	15.6	17.1	19.1	21.9	26.1	33.3
14	3	14.4	15.6	17.2	19.2	22.0	26.2	33.4
14	4	14.4	15.7	17.2	19.3	22.1	26.3	33.5
14	5	14.5	15.7	17.3	19.3	22.2	26.4	33.5
14	6	14.5	15.7	17.3	19.4	22.2	26.5	33.6
14	7	14.5	15.8	17.4	19.5	22.3	26.5	33.7
14	8	14.6	15.8	17.4	19.5	22.4	26.6	33.8
14	9	14.6	15.9	17.5	19.6	22.5	26.7	33.9
14	10	14.6	15.9	17.5	19.6	22.5	26.8	33.9
14	11	14.7	16.0	17.6	19.7	22.6	26.9	34.0
15	0	14.7	16.0	17.6	19.8	22.7	27.0	34.1
15	1	14.7	16.1	17.7	19.8	22.8	27.1	34.1
15	2	14.8	16.1	17.8	19.9	22.8	27.1	34.2
15	3	14.8	16.1	17.8	20.0	22.9	27.2	34.3
15	4	14.8	16.2	17.9	20.0	23.0	27.3	34.3
15	5	14.9	16.2	17.9	20.1	23.0	27.4	34.4
15	6	14.9	16.3	18.0	20.1	23.1	27.4	34.5
15	7	15.0	16.3	18.0	20.2	23.2	27.5	34.5
15	8	15.0	16.3	18.1	20.3	23.3	27.6	34.6
15	9	15.0	16.4	18.1	20.3	23.3	27.7	34.6
15	10	15.0	16.4	18.2	20.4	23.4	27.7	34.7
15	11	15.1	16.5	18.2	20.4	23.5	27.8	34.7
16	0	15.1	16.5	18.2	20.5	23.5	27.9	34.8
16	1	15.1	16.5	18.3	20.6	23.6	27.9	34.8
16	2	15.2	16.6	18.3	20.6	23.7	28.0	34.8
16	3	15.2	16.6	18.4	20.7	23.7	28.1	34.9
16	4	15.2	16.7	18.4	20.7	23.8	28.1	34.9
16	5	15.3	16.7	18.5	20.8	23.8	28.2	35.0
16	6	15.3	16.7	18.5	20.8	23.9	28.3	35.0
16	7	15.3	16.8	18.6	20.9	24.0	28.3	35.0
16	8	15.3	16.8	18.6	20.9	24.0	28.4	35.1
16	9	15.4	16.8	18.7	21.0	24.1	28.5	35.1
16	10	15.4	16.9	18.7	21.0	24.2	28.5	35.1
16	11	15.4	16.9	18.7	21.1	24.2	28.6	35.2
17	0	15.4	16.9	18.8	21.1	24.3	28.6	35.2



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Laki-Laki Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
17	1	15.5	17.0	18.8	21.2	24.3	28.7	35.2
17	2	15.5	17.0	18.9	21.2	24.4	28.7	35.2
17	3	15.5	17.0	18.9	21.3	24.4	28.8	35.3
17	4	15.5	17.1	18.9	21.3	24.5	28.9	35.3
17	5	15.6	17.1	19.0	21.4	24.5	28.9	35.3
17	6	15.6	17.1	19.0	21.4	24.6	29.0	35.3
17	7	15.6	17.1	19.1	21.5	24.7	29.0	35.4
17	8	15.6	17.2	19.1	21.5	24.7	29.1	35.4
17	9	15.6	17.2	19.1	21.6	24.8	29.1	35.4
17	10	15.7	17.2	19.2	21.6	24.8	29.2	35.4
17	11	15.7	17.3	19.2	21.7	24.9	29.2	35.4
18	0	15.7	17.3	19.2	21.7	24.9	29.2	35.4
18	1	15.7	17.3	19.3	21.8	25.0	29.3	35.4
18	2	15.7	17.3	19.3	21.8	25.0	29.3	35.5
18	3	15.7	17.4	19.3	21.8	25.1	29.4	35.5
18	4	15.8	17.4	19.4	21.9	25.1	29.4	35.5
18	5	15.8	17.4	19.4	21.9	25.1	29.5	35.5
18	6	15.8	17.4	19.4	22.0	25.2	29.5	35.5
18	7	15.8	17.5	19.5	22.0	25.2	29.5	35.5
18	8	15.8	17.5	19.5	22.0	25.3	29.6	35.5
18	9	15.8	17.5	19.5	22.1	25.3	29.6	35.5
18	10	15.8	17.5	19.6	22.1	25.4	29.6	35.5
18	11	15.8	17.5	19.6	22.2	25.4	29.7	35.5
19	0	15.9	17.6	19.6	22.2	25.4	29.7	35.5



Tabel 9
Standar Berat Badan menurut Umur (BB/U)
Anak Perempuan Umur 0-60 Bulan

Umur (Bulan)	Berat Badan (Kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
0	2.0	2.4	2.8	3.2	3.7	4.2	4.8
1	2.7	3.2	3.6	4.2	4.8	5.5	6.2
2	3.4	3.9	4.5	5.1	5.8	6.6	7.5
3	4.0	4.5	5.2	5.8	6.6	7.5	8.5
4	4.4	5.0	5.7	6.4	7.3	8.2	9.3
5	4.8	5.4	6.1	6.9	7.8	8.8	10.0
6	5.1	5.7	6.5	7.3	8.2	9.3	10.6
7	5.3	6.0	6.8	7.6	8.6	9.8	11.1
8	5.6	6.3	7.0	7.9	9.0	10.2	11.6
9	5.8	6.5	7.3	8.2	9.3	10.5	12.0
10	5.9	6.7	7.5	8.5	9.6	10.9	12.4
11	6.1	6.9	7.7	8.7	9.9	11.2	12.8
12	6.3	7.0	7.9	8.9	10.1	11.5	13.1
13	6.4	7.2	8.1	9.2	10.4	11.8	13.5
14	6.6	7.4	8.3	9.4	10.6	12.1	13.8
15	6.7	7.6	8.5	9.6	10.9	12.4	14.1
16	6.9	7.7	8.7	9.8	11.1	12.6	14.5
17	7.0	7.9	8.9	10.0	11.4	12.9	14.8
18	7.2	8.1	9.1	10.2	11.6	13.2	15.1
19	7.3	8.2	9.2	10.4	11.8	13.5	15.4
20	7.5	8.4	9.4	10.6	12.1	13.7	15.7
21	7.6	8.6	9.6	10.9	12.3	14.0	16.0
22	7.8	8.7	9.8	11.1	12.5	14.3	16.4
23	7.9	8.9	10.0	11.3	12.8	14.6	16.7
24	8.1	9.0	10.2	11.5	13.0	14.8	17.0
25	8.2	9.2	10.3	11.7	13.3	15.1	17.3
26	8.4	9.4	10.5	11.9	13.5	15.4	17.7
27	8.5	9.5	10.7	12.1	13.7	15.7	18.0
28	8.6	9.7	10.9	12.3	14.0	16.0	18.3
29	8.8	9.8	11.1	12.5	14.2	16.2	18.7
30	8.9	10.0	11.2	12.7	14.4	16.5	19.0
31	9.0	10.1	11.4	12.9	14.7	16.8	19.3
32	9.1	10.3	11.6	13.1	14.9	17.1	19.6
33	9.3	10.4	11.7	13.3	15.1	17.3	20.0
34	9.4	10.5	11.9	13.5	15.4	17.6	20.3
35	9.5	10.7	12.0	13.7	15.6	17.9	20.6



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Umur (BB/U)
Anak Perempuan Umur 0-60 Bulan

Umur (Bulan)	Berat Badan (Kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
36	9.6	10.8	12.2	13.9	15.8	18.1	20.9
37	9.7	10.9	12.4	14.0	16.0	18.4	21.3
38	9.8	11.1	12.5	14.2	16.3	18.7	21.6
39	9.9	11.2	12.7	14.4	16.5	19.0	22.0
40	10.1	11.3	12.8	14.6	16.7	19.2	22.3
41	10.2	11.5	13.0	14.8	16.9	19.5	22.7
42	10.3	11.6	13.1	15.0	17.2	19.8	23.0
43	10.4	11.7	13.3	15.2	17.4	20.1	23.4
44	10.5	11.8	13.4	15.3	17.6	20.4	23.7
45	10.6	12.0	13.6	15.5	17.8	20.7	24.1
46	10.7	12.1	13.7	15.7	18.1	20.9	24.5
47	10.8	12.2	13.9	15.9	18.3	21.2	24.8
48	10.9	12.3	14.0	16.1	18.5	21.5	25.2
49	11.0	12.4	14.2	16.3	18.8	21.8	25.5
50	11.1	12.6	14.3	16.4	19.0	22.1	25.9
51	11.2	12.7	14.5	16.6	19.2	22.4	26.3
52	11.3	12.8	14.6	16.8	19.4	22.6	26.6
53	11.4	12.9	14.8	17.0	19.7	22.9	27.0
54	11.5	13.0	14.9	17.2	19.9	23.2	27.4
55	11.6	13.2	15.1	17.3	20.1	23.5	27.7
56	11.7	13.3	15.2	17.5	20.3	23.8	28.1
57	11.8	13.4	15.3	17.7	20.6	24.1	28.5
58	11.9	13.5	15.5	17.9	20.8	24.4	28.8
59	12.0	13.6	15.6	18.0	21.0	24.6	29.2
60	12.1	13.7	15.8	18.2	21.2	24.9	29.5



Tabel 10
Standar Panjang Badan menurut Umur (PB/U)
Anak Perempuan Umur 0-24 Bulan

Umur (Bulan)	Panjang Badan (cm)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
0	43.6	45.4	47.3	49.1	51.0	52.9	54.7
1	47.8	49.8	51.7	53.7	55.6	57.6	59.5
2	51.0	53.0	55.0	57.1	59.1	61.1	63.2
3	53.5	55.6	57.7	59.8	61.9	64.0	66.1
4	55.6	57.8	59.9	62.1	64.3	66.4	68.6
5	57.4	59.6	61.8	64.0	66.2	68.5	70.7
6	58.9	61.2	63.5	65.7	68.0	70.3	72.5
7	60.3	62.7	65.0	67.3	69.6	71.9	74.2
8	61.7	64.0	66.4	68.7	71.1	73.5	75.8
9	62.9	65.3	67.7	70.1	72.6	75.0	77.4
10	64.1	66.5	69.0	71.5	73.9	76.4	78.9
11	65.2	67.7	70.3	72.8	75.3	77.8	80.3
12	66.3	68.9	71.4	74.0	76.6	79.2	81.7
13	67.3	70.0	72.6	75.2	77.8	80.5	83.1
14	68.3	71.0	73.7	76.4	79.1	81.7	84.4
15	69.3	72.0	74.8	77.5	80.2	83.0	85.7
16	70.2	73.0	75.8	78.6	81.4	84.2	87.0
17	71.1	74.0	76.8	79.7	82.5	85.4	88.2
18	72.0	74.9	77.8	80.7	83.6	86.5	89.4
19	72.8	75.8	78.8	81.7	84.7	87.6	90.6
20	73.7	76.7	79.7	82.7	85.7	88.7	91.7
21	74.5	77.5	80.6	83.7	86.7	89.8	92.9
22	75.2	78.4	81.5	84.6	87.7	90.8	94.0
23	76.0	79.2	82.3	85.5	88.7	91.9	95.0
24 *	76.7	80.0	83.2	86.4	89.6	92.9	96.1

Keterangan : * Pengukuran PB dilakukan dalam keadaan anak telentang



Tabel 11
Standar Tinggi Badan menurut Umur (TB/U)
Anak Perempuan Umur 24-60 Bulan

Umur (Bulan)	Tinggi Badan (cm)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
24 *	76.0	79.3	82.5	85.7	88.9	92.2	95.4
25	76.8	80.0	83.3	86.6	89.9	93.1	96.4
26	77.5	80.8	84.1	87.4	90.8	94.1	97.4
27	78.1	81.5	84.9	88.3	91.7	95.0	98.4
28	78.8	82.2	85.7	89.1	92.5	96.0	99.4
29	79.5	82.9	86.4	89.9	93.4	96.9	100.3
30	80.1	83.6	87.1	90.7	94.2	97.7	101.3
31	80.7	84.3	87.9	91.4	95.0	98.6	102.2
32	81.3	84.9	88.6	92.2	95.8	99.4	103.1
33	81.9	85.6	89.3	92.9	96.6	100.3	103.9
34	82.5	86.2	89.9	93.6	97.4	101.1	104.8
35	83.1	86.8	90.6	94.4	98.1	101.9	105.6
36	83.6	87.4	91.2	95.1	98.9	102.7	106.5
37	84.2	88.0	91.9	95.7	99.6	103.4	107.3
38	84.7	88.6	92.5	96.4	100.3	104.2	108.1
39	85.3	89.2	93.1	97.1	101.0	105.0	108.9
40	85.8	89.8	93.8	97.7	101.7	105.7	109.7
41	86.3	90.4	94.4	98.4	102.4	106.4	110.5
42	86.8	90.9	95.0	99.0	103.1	107.2	111.2
43	87.4	91.5	95.6	99.7	103.8	107.9	112.0
44	87.9	92.0	96.2	100.3	104.5	108.6	112.7
45	88.4	92.5	96.7	100.9	105.1	109.3	113.5
46	88.9	93.1	97.3	101.5	105.8	110.0	114.2
47	89.3	93.6	97.9	102.1	106.4	110.7	114.9
48	89.8	94.1	98.4	102.7	107.0	111.3	115.7
49	90.3	94.6	99.0	103.3	107.7	112.0	116.4
50	90.7	95.1	99.5	103.9	108.3	112.7	117.1
51	91.2	95.6	100.1	104.5	108.9	113.3	117.7
52	91.7	96.1	100.6	105.0	109.5	114.0	118.4
53	92.1	96.6	101.1	105.6	110.1	114.6	119.1
54	92.6	97.1	101.6	106.2	110.7	115.2	119.8
55	93.0	97.6	102.2	106.7	111.3	115.9	120.4
56	93.4	98.1	102.7	107.3	111.9	116.5	121.1
57	93.9	98.5	103.2	107.8	112.5	117.1	121.8
58	94.3	99.0	103.7	108.4	113.0	117.7	122.4
59	94.7	99.5	104.2	108.9	113.6	118.3	123.1
60	95.2	99.9	104.7	109.4	114.2	118.9	123.7

Keterangan : * Pengukuran TB dilakukan dalam keadaan anak berdiri



Tabel 12
Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)
Anak Perempuan Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
45.0	1.9	2.1	2.3	2.5	2.7	3.0	3.3
45.5	2.0	2.1	2.3	2.5	2.8	3.1	3.4
46.0	2.0	2.2	2.4	2.6	2.9	3.2	3.5
46.5	2.1	2.3	2.5	2.7	3.0	3.3	3.6
47.0	2.2	2.4	2.6	2.8	3.1	3.4	3.7
47.5	2.2	2.4	2.6	2.9	3.2	3.5	3.8
48.0	2.3	2.5	2.7	3.0	3.3	3.6	4.0
48.5	2.4	2.6	2.8	3.1	3.4	3.7	4.1
49.0	2.4	2.6	2.9	3.2	3.5	3.8	4.2
49.5	2.5	2.7	3.0	3.3	3.6	3.9	4.3
50.0	2.6	2.8	3.1	3.4	3.7	4.0	4.5
50.5	2.7	2.9	3.2	3.5	3.8	4.2	4.6
51.0	2.8	3.0	3.3	3.6	3.9	4.3	4.8
51.5	2.8	3.1	3.4	3.7	4.0	4.4	4.9
52.0	2.9	3.2	3.5	3.8	4.2	4.6	5.1
52.5	3.0	3.3	3.6	3.9	4.3	4.7	5.2
53.0	3.1	3.4	3.7	4.0	4.4	4.9	5.4
53.5	3.2	3.5	3.8	4.2	4.6	5.0	5.5
54.0	3.3	3.6	3.9	4.3	4.7	5.2	5.7
54.5	3.4	3.7	4.0	4.4	4.8	5.3	5.9
55.0	3.5	3.8	4.2	4.5	5.0	5.5	6.1
55.5	3.6	3.9	4.3	4.7	5.1	5.7	6.3
56.0	3.7	4.0	4.4	4.8	5.3	5.8	6.4
56.5	3.8	4.1	4.5	5.0	5.4	6.0	6.6
57.0	3.9	4.3	4.6	5.1	5.6	6.1	6.8
57.5	4.0	4.4	4.8	5.2	5.7	6.3	7.0
58.0	4.1	4.5	4.9	5.4	5.9	6.5	7.1
58.5	4.2	4.6	5.0	5.5	6.0	6.6	7.3
59.0	4.3	4.7	5.1	5.6	6.2	6.8	7.5
59.5	4.4	4.8	5.3	5.7	6.3	6.9	7.7
60.0	4.5	4.9	5.4	5.9	6.4	7.1	7.8
60.5	4.6	5.0	5.5	6.0	6.6	7.3	8.0
61.0	4.7	5.1	5.6	6.1	6.7	7.4	8.2
61.5	4.8	5.2	5.7	6.3	6.9	7.6	8.4
62.0	4.9	5.3	5.8	6.4	7.0	7.7	8.5
62.5	5.0	5.4	5.9	6.5	7.1	7.8	8.7



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)
Anak Perempuan Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
63.0	5.1	5.5	6.0	6.6	7.3	8.0	8.8
63.5	5.2	5.6	6.2	6.7	7.4	8.1	9.0
64.0	5.3	5.7	6.3	6.9	7.5	8.3	9.1
64.5	5.4	5.8	6.4	7.0	7.6	8.4	9.3
65.0	5.5	5.9	6.5	7.1	7.8	8.6	9.5
65.5	5.5	6.0	6.6	7.2	7.9	8.7	9.6
66.0	5.6	6.1	6.7	7.3	8.0	8.8	9.8
66.5	5.7	6.2	6.8	7.4	8.1	9.0	9.9
67.0	5.8	6.3	6.9	7.5	8.3	9.1	10.0
67.5	5.9	6.4	7.0	7.6	8.4	9.2	10.2
68.0	6.0	6.5	7.1	7.7	8.5	9.4	10.3
68.5	6.1	6.6	7.2	7.9	8.6	9.5	10.5
69.0	6.1	6.7	7.3	8.0	8.7	9.6	10.6
69.5	6.2	6.8	7.4	8.1	8.8	9.7	10.7
70.0	6.3	6.9	7.5	8.2	9.0	9.9	10.9
70.5	6.4	6.9	7.6	8.3	9.1	10.0	11.0
71.0	6.5	7.0	7.7	8.4	9.2	10.1	11.1
71.5	6.5	7.1	7.7	8.5	9.3	10.2	11.3
72.0	6.6	7.2	7.8	8.6	9.4	10.3	11.4
72.5	6.7	7.3	7.9	8.7	9.5	10.5	11.5
73.0	6.8	7.4	8.0	8.8	9.6	10.6	11.7
73.5	6.9	7.4	8.1	8.9	9.7	10.7	11.8
74.0	6.9	7.5	8.2	9.0	9.8	10.8	11.9
74.5	7.0	7.6	8.3	9.1	9.9	10.9	12.0
75.0	7.1	7.7	8.4	9.1	10.0	11.0	12.2
75.5	7.1	7.8	8.5	9.2	10.1	11.1	12.3
76.0	7.2	7.8	8.5	9.3	10.2	11.2	12.4
76.5	7.3	7.9	8.6	9.4	10.3	11.4	12.5
77.0	7.4	8.0	8.7	9.5	10.4	11.5	12.6
77.5	7.4	8.1	8.8	9.6	10.5	11.6	12.8
78.0	7.5	8.2	8.9	9.7	10.6	11.7	12.9
78.5	7.6	8.2	9.0	9.8	10.7	11.8	13.0
79.0	7.7	8.3	9.1	9.9	10.8	11.9	13.1
79.5	7.7	8.4	9.1	10.0	10.9	12.0	13.3
80.0	7.8	8.5	9.2	10.1	11.0	12.1	13.4
80.5	7.9	8.6	9.3	10.2	11.2	12.3	13.5



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)
Anak Perempuan Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
81.0	8.0	8.7	9.4	10.3	11.3	12.4	13.7
81.5	8.1	8.8	9.5	10.4	11.4	12.5	13.8
82.0	8.1	8.8	9.6	10.5	11.5	12.6	13.9
82.5	8.2	8.9	9.7	10.6	11.6	12.8	14.1
83.0	8.3	9.0	9.8	10.7	11.8	12.9	14.2
83.5	8.4	9.1	9.9	10.9	11.9	13.1	14.4
84.0	8.5	9.2	10.1	11.0	12.0	13.2	14.5
84.5	8.6	9.3	10.2	11.1	12.1	13.3	14.7
85.0	8.7	9.4	10.3	11.2	12.3	13.5	14.9
85.5	8.8	9.5	10.4	11.3	12.4	13.6	15.0
86.0	8.9	9.7	10.5	11.5	12.6	13.8	15.2
86.5	9.0	9.8	10.6	11.6	12.7	13.9	15.4
87.0	9.1	9.9	10.7	11.7	12.8	14.1	15.5
87.5	9.2	10.0	10.9	11.8	13.0	14.2	15.7
88.0	9.3	10.1	11.0	12.0	13.1	14.4	15.9
88.5	9.4	10.2	11.1	12.1	13.2	14.5	16.0
89.0	9.5	10.3	11.2	12.2	13.4	14.7	16.2
89.5	9.6	10.4	11.3	12.3	13.5	14.8	16.4
90.0	9.7	10.5	11.4	12.5	13.7	15.0	16.5
90.5	9.8	10.6	11.5	12.6	13.8	15.1	16.7
91.0	9.9	10.7	11.7	12.7	13.9	15.3	16.9
91.5	10.0	10.8	11.8	12.8	14.1	15.5	17.0
92.0	10.1	10.9	11.9	13.0	14.2	15.6	17.2
92.5	10.1	11.0	12.0	13.1	14.3	15.8	17.4
93.0	10.2	11.1	12.1	13.2	14.5	15.9	17.5
93.5	10.3	11.2	12.2	13.3	14.6	16.1	17.7
94.0	10.4	11.3	12.3	13.5	14.7	16.2	17.9
94.5	10.5	11.4	12.4	13.6	14.9	16.4	18.0
95.0	10.6	11.5	12.6	13.7	15.0	16.5	18.2
95.5	10.7	11.6	12.7	13.8	15.2	16.7	18.4
96.0	10.8	11.7	12.8	14.0	15.3	16.8	18.6
96.5	10.9	11.8	12.9	14.1	15.4	17.0	18.7
97.0	11.0	12.0	13.0	14.2	15.6	17.1	18.9
97.5	11.1	12.1	13.1	14.4	15.7	17.3	19.1
98.0	11.2	12.2	13.3	14.5	15.9	17.5	19.3
98.5	11.3	12.3	13.4	14.6	16.0	17.6	19.5



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Panjang Badan (BB/PB)
Anak Perempuan Umur 0-24 Bulan

Panjang Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
99.0	11.4	12.4	13.5	14.8	16.2	17.8	19.6
99.5	11.5	12.5	13.6	14.9	16.3	18.0	19.8
100.0	11.6	12.6	13.7	15.0	16.5	18.1	20.0
100.5	11.7	12.7	13.9	15.2	16.6	18.3	20.2
101.0	11.8	12.8	14.0	15.3	16.8	18.5	20.4
101.5	11.9	13.0	14.1	15.5	17.0	18.7	20.6
102.0	12.0	13.1	14.3	15.6	17.1	18.9	20.8
102.5	12.1	13.2	14.4	15.8	17.3	19.0	21.0
103.0	12.3	13.3	14.5	15.9	17.5	19.2	21.3
103.5	12.4	13.5	14.7	16.1	17.6	19.4	21.5
104.0	12.5	13.6	14.8	16.2	17.8	19.6	21.7
104.5	12.6	13.7	15.0	16.4	18.0	19.8	21.9
105.0	12.7	13.8	15.1	16.5	18.2	20.0	22.2
105.5	12.8	14.0	15.3	16.7	18.4	20.2	22.4
106.0	13.0	14.1	15.4	16.9	18.5	20.5	22.6
106.5	13.1	14.3	15.6	17.1	18.7	20.7	22.9
107.0	13.2	14.4	15.7	17.2	18.9	20.9	23.1
107.5	13.3	14.5	15.9	17.4	19.1	21.1	23.4
108.0	13.5	14.7	16.0	17.6	19.3	21.3	23.6
108.5	13.6	14.8	16.2	17.8	19.5	21.6	23.9
109.0	13.7	15.0	16.4	18.0	19.7	21.8	24.2
109.5	13.9	15.1	16.5	18.1	20.0	22.0	24.4
110.0	14.0	15.3	16.7	18.3	20.2	22.3	24.7



Tabel 13
Standar Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB)
Anak Perempuan Umur 24-60 Bulan

Tinggi Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
65.0	5.6	6.1	6.6	7.2	7.9	8.7	9.7
65.5	5.7	6.2	6.7	7.4	8.1	8.9	9.8
66.0	5.8	6.3	6.8	7.5	8.2	9.0	10.0
66.5	5.8	6.4	6.9	7.6	8.3	9.1	10.1
67.0	5.9	6.4	7.0	7.7	8.4	9.3	10.2
67.5	6.0	6.5	7.1	7.8	8.5	9.4	10.4
68.0	6.1	6.6	7.2	7.9	8.7	9.5	10.5
68.5	6.2	6.7	7.3	8.0	8.8	9.7	10.7
69.0	6.3	6.8	7.4	8.1	8.9	9.8	10.8
69.5	6.3	6.9	7.5	8.2	9.0	9.9	10.9
70.0	6.4	7.0	7.6	8.3	9.1	10.0	11.1
70.5	6.5	7.1	7.7	8.4	9.2	10.1	11.2
71.0	6.6	7.1	7.8	8.5	9.3	10.3	11.3
71.5	6.7	7.2	7.9	8.6	9.4	10.4	11.5
72.0	6.7	7.3	8.0	8.7	9.5	10.5	11.6
72.5	6.8	7.4	8.1	8.8	9.7	10.6	11.7
73.0	6.9	7.5	8.1	8.9	9.8	10.7	11.8
73.5	7.0	7.6	8.2	9.0	9.9	10.8	12.0
74.0	7.0	7.6	8.3	9.1	10.0	11.0	12.1
74.5	7.1	7.7	8.4	9.2	10.1	11.1	12.2
75.0	7.2	7.8	8.5	9.3	10.2	11.2	12.3
75.5	7.2	7.9	8.6	9.4	10.3	11.3	12.5
76.0	7.3	8.0	8.7	9.5	10.4	11.4	12.6
76.5	7.4	8.0	8.7	9.6	10.5	11.5	12.7
77.0	7.5	8.1	8.8	9.6	10.6	11.6	12.8
77.5	7.5	8.2	8.9	9.7	10.7	11.7	12.9
78.0	7.6	8.3	9.0	9.8	10.8	11.8	13.1
78.5	7.7	8.4	9.1	9.9	10.9	12.0	13.2
79.0	7.8	8.4	9.2	10.0	11.0	12.1	13.3
79.5	7.8	8.5	9.3	10.1	11.1	12.2	13.4
80.0	7.9	8.6	9.4	10.2	11.2	12.3	13.6
80.5	8.0	8.7	9.5	10.3	11.3	12.4	13.7
81.0	8.1	8.8	9.6	10.4	11.4	12.6	13.9
81.5	8.2	8.9	9.7	10.6	11.6	12.7	14.0
82.0	8.3	9.0	9.8	10.7	11.7	12.8	14.1
82.5	8.4	9.1	9.9	10.8	11.8	13.0	14.3



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB)
Anak Perempuan Umur 24-60 Bulan

Tinggi Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
83.0	8.5	9.2	10.0	10.9	11.9	13.1	14.5
83.5	8.5	9.3	10.1	11.0	12.1	13.3	14.6
84.0	8.6	9.4	10.2	11.1	12.2	13.4	14.8
84.5	8.7	9.5	10.3	11.3	12.3	13.5	14.9
85.0	8.8	9.6	10.4	11.4	12.5	13.7	15.1
85.5	8.9	9.7	10.6	11.5	12.6	13.8	15.3
86.0	9.0	9.8	10.7	11.6	12.7	14.0	15.4
86.5	9.1	9.9	10.8	11.8	12.9	14.2	15.6
87.0	9.2	10.0	10.9	11.9	13.0	14.3	15.8
87.5	9.3	10.1	11.0	12.0	13.2	14.5	15.9
88.0	9.4	10.2	11.1	12.1	13.3	14.6	16.1
88.5	9.5	10.3	11.2	12.3	13.4	14.8	16.3
89.0	9.6	10.4	11.4	12.4	13.6	14.9	16.4
89.5	9.7	10.5	11.5	12.5	13.7	15.1	16.6
90.0	9.8	10.6	11.6	12.6	13.8	15.2	16.8
90.5	9.9	10.7	11.7	12.8	14.0	15.4	16.9
91.0	10.0	10.9	11.8	12.9	14.1	15.5	17.1
91.5	10.1	11.0	11.9	13.0	14.3	15.7	17.3
92.0	10.2	11.1	12.0	13.1	14.4	15.8	17.4
92.5	10.3	11.2	12.1	13.3	14.5	16.0	17.6
93.0	10.4	11.3	12.3	13.4	14.7	16.1	17.8
93.5	10.5	11.4	12.4	13.5	14.8	16.3	17.9
94.0	10.6	11.5	12.5	13.6	14.9	16.4	18.1
94.5	10.7	11.6	12.6	13.8	15.1	16.6	18.3
95.0	10.8	11.7	12.7	13.9	15.2	16.7	18.5
95.5	10.8	11.8	12.8	14.0	15.4	16.9	18.6
96.0	10.9	11.9	12.9	14.1	15.5	17.0	18.8
96.5	11.0	12.0	13.1	14.3	15.6	17.2	19.0
97.0	11.1	12.1	13.2	14.4	15.8	17.4	19.2
97.5	11.2	12.2	13.3	14.5	15.9	17.5	19.3
98.0	11.3	12.3	13.4	14.7	16.1	17.7	19.5
98.5	11.4	12.4	13.5	14.8	16.2	17.9	19.7
99.0	11.5	12.5	13.7	14.9	16.4	18.0	19.9
99.5	11.6	12.7	13.8	15.1	16.5	18.2	20.1
100.0	11.7	12.8	13.9	15.2	16.7	18.4	20.3
100.5	11.9	12.9	14.1	15.4	16.9	18.6	20.5



Lanjutan
Standar Berat Badan menurut Tinggi Badan (BB/TB)
Anak Perempuan Umur 24-60 Bulan

Tinggi Badan (cm)	Berat Badan (kg)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
101.0	12.0	13.0	14.2	15.5	17.0	18.7	20.7
101.5	12.1	13.1	14.3	15.7	17.2	18.9	20.9
102.0	12.2	13.3	14.5	15.8	17.4	19.1	21.1
102.5	12.3	13.4	14.6	16.0	17.5	19.3	21.4
103.0	12.4	13.5	14.7	16.1	17.7	19.5	21.6
103.5	12.5	13.6	14.9	16.3	17.9	19.7	21.8
104.0	12.6	13.8	15.0	16.4	18.1	19.9	22.0
104.5	12.8	13.9	15.2	16.6	18.2	20.1	22.3
105.0	12.9	14.0	15.3	16.8	18.4	20.3	22.5
105.5	13.0	14.2	15.5	16.9	18.6	20.5	22.7
106.0	13.1	14.3	15.6	17.1	18.8	20.8	23.0
106.5	13.3	14.5	15.8	17.3	19.0	21.0	23.2
107.0	13.4	14.6	15.9	17.5	19.2	21.2	23.5
107.5	13.5	14.7	16.1	17.7	19.4	21.4	23.7
108.0	13.7	14.9	16.3	17.8	19.6	21.7	24.0
108.5	13.8	15.0	16.4	18.0	19.8	21.9	24.3
109.0	13.9	15.2	16.6	18.2	20.0	22.1	24.5
109.5	14.1	15.4	16.8	18.4	20.3	22.4	24.8
110.0	14.2	15.5	17.0	18.6	20.5	22.6	25.1
110.5	14.4	15.7	17.1	18.8	20.7	22.9	25.4
111.0	14.5	15.8	17.3	19.0	20.9	23.1	25.7
111.5	14.7	16.0	17.5	19.2	21.2	23.4	26.0
112.0	14.8	16.2	17.7	19.4	21.4	23.6	26.2
112.5	15.0	16.3	17.9	19.6	21.6	23.9	26.5
113.0	15.1	16.5	18.0	19.8	21.8	24.2	26.8
113.5	15.3	16.7	18.2	20.0	22.1	24.4	27.1
114.0	15.4	16.8	18.4	20.2	22.3	24.7	27.4
114.5	15.6	17.0	18.6	20.5	22.6	25.0	27.8
115.0	15.7	17.2	18.8	20.7	22.8	25.2	28.1
115.5	15.9	17.3	19.0	20.9	23.0	25.5	28.4
116.0	16.0	17.5	19.2	21.1	23.3	25.8	28.7
116.5	16.2	17.7	19.4	21.3	23.5	26.1	29.0
117.0	16.3	17.8	19.6	21.5	23.8	26.3	29.3
117.5	16.5	18.0	19.8	21.7	24.0	26.6	29.6
118.0	16.6	18.2	19.9	22.0	24.2	26.9	29.9
118.5	16.8	18.4	20.1	22.2	24.5	27.2	30.3
119.0	16.9	18.5	20.3	22.4	24.7	27.4	30.6
119.5	17.1	18.7	20.5	22.6	25.0	27.7	30.9
120.0	17.3	18.9	20.7	22.8	25.2	28.0	31.2



Tabel 14
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Perempuan Umur 0-24 Bulan

Umur (Bulan)	Indeks Massa Tubuh (IMT)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
1	10.8	12.0	13.2	14.6	16.0	17.5	19.1
2	11.8	13.0	14.3	15.8	17.3	19.0	20.7
3	12.4	13.6	14.9	16.4	17.9	19.7	21.5
4	12.7	13.9	15.2	16.7	18.3	20.0	22.0
5	12.9	14.1	15.4	16.8	18.4	20.2	22.2
6	13.0	14.1	15.5	16.9	18.5	20.3	22.3
7	13.0	14.2	15.5	16.9	18.5	20.3	22.3
8	13.0	14.1	15.4	16.8	18.4	20.2	22.2
9	12.9	14.1	15.3	16.7	18.3	20.1	22.1
10	12.9	14.0	15.2	16.6	18.2	19.9	21.9
11	12.8	13.9	15.1	16.5	18.0	19.8	21.8
12	12.7	13.8	15.0	16.4	17.9	19.6	21.6
13	12.6	13.7	14.9	16.2	17.7	19.5	21.4
14	12.6	13.6	14.8	16.1	17.6	19.3	21.3
15	12.5	13.5	14.7	16.0	17.5	19.2	21.1
16	12.4	13.5	14.6	15.9	17.4	19.1	21.0
17	12.4	13.4	14.5	15.8	17.3	18.9	20.9
18	12.3	13.3	14.4	15.7	17.2	18.8	20.8
19	12.3	13.3	14.4	15.7	17.1	18.8	20.7
20	12.2	13.2	14.3	15.6	17.0	18.7	20.6
21	12.2	13.2	14.3	15.5	17.0	18.6	20.5
22	12.2	13.1	14.2	15.5	16.9	18.5	20.4
23	12.2	13.1	14.2	15.4	16.9	18.5	20.4
24 *	12.1	13.1	14.2	15.4	16.8	18.4	20.3

Keterangan : * Pengukuran PB dilakukan dalam keadaan anak telentang



Tabel 15
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Perempuan Umur 24-60 Bulan

Umur (Bulan)	Indeks Massa Tubuh (IMT)						
	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
24 *	12.4	13.3	14.4	15.7	17.1	18.7	20.6
25	12.4	13.3	14.4	15.7	17.1	18.7	20.6
26	12.3	13.3	14.4	15.6	17.0	18.7	20.6
27	12.3	13.3	14.4	15.6	17.0	18.6	20.5
28	12.3	13.3	14.3	15.6	17.0	18.6	20.5
29	12.3	13.2	14.3	15.6	17.0	18.6	20.4
30	12.3	13.2	14.3	15.5	16.9	18.5	20.4
31	12.2	13.2	14.3	15.5	16.9	18.5	20.4
32	12.2	13.2	14.3	15.5	16.9	18.5	20.4
33	12.2	13.1	14.2	15.5	16.9	18.5	20.3
34	12.2	13.1	14.2	15.4	16.8	18.5	20.3
35	12.1	13.1	14.2	15.4	16.8	18.4	20.3
36	12.1	13.1	14.2	15.4	16.8	18.4	20.3
37	12.1	13.1	14.1	15.4	16.8	18.4	20.3
38	12.1	13.0	14.1	15.4	16.8	18.4	20.3
39	12.0	13.0	14.1	15.3	16.8	18.4	20.3
40	12.0	13.0	14.1	15.3	16.8	18.4	20.3
41	12.0	13.0	14.1	15.3	16.8	18.4	20.4
42	12.0	12.9	14.0	15.3	16.8	18.4	20.4
43	11.9	12.9	14.0	15.3	16.8	18.4	20.4
44	11.9	12.9	14.0	15.3	16.8	18.5	20.4
45	11.9	12.9	14.0	15.3	16.8	18.5	20.5
46	11.9	12.9	14.0	15.3	16.8	18.5	20.5
47	11.8	12.8	14.0	15.3	16.8	18.5	20.5
48	11.8	12.8	14.0	15.3	16.8	18.5	20.6
49	11.8	12.8	13.9	15.3	16.8	18.5	20.6
50	11.8	12.8	13.9	15.3	16.8	18.6	20.7
51	11.8	12.8	13.9	15.3	16.8	18.6	20.7
52	11.7	12.8	13.9	15.2	16.8	18.6	20.7
53	11.7	12.7	13.9	15.3	16.8	18.6	20.8
54	11.7	12.7	13.9	15.3	16.8	18.7	20.8
55	11.7	12.7	13.9	15.3	16.8	18.7	20.9
56	11.7	12.7	13.9	15.3	16.8	18.7	20.9
57	11.7	12.7	13.9	15.3	16.9	18.7	21.0
58	11.7	12.7	13.9	15.3	16.9	18.8	21.0
59	11.6	12.7	13.9	15.3	16.9	18.8	21.0
60	11.6	12.7	13.9	15.3	16.9	18.8	21.1

Keterangan : * Pengukuran TB dilakukan dalam keadaan anak berdiri



Tabel 16
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Perempuan Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
5	1	11.8	12.7	13.9	15.2	16.9	18.9	21.3
5	2	11.8	12.7	13.9	15.2	16.9	18.9	21.4
5	3	11.8	12.7	13.9	15.2	16.9	18.9	21.5
5	4	11.8	12.7	13.9	15.2	16.9	18.9	21.5
5	5	11.7	12.7	13.9	15.2	16.9	19.0	21.6
5	6	11.7	12.7	13.9	15.2	16.9	19.0	21.7
5	7	11.7	12.7	13.9	15.2	16.9	19.0	21.7
5	8	11.7	12.7	13.9	15.3	17.0	19.1	21.8
5	9	11.7	12.7	13.9	15.3	17.0	19.1	21.9
5	10	11.7	12.7	13.9	15.3	17.0	19.1	22.0
5	11	11.7	12.7	13.9	15.3	17.0	19.2	22.1
6	0	11.7	12.7	13.9	15.3	17.0	19.2	22.1
6	1	11.7	12.7	13.9	15.3	17.0	19.3	22.2
6	2	11.7	12.7	13.9	15.3	17.0	19.3	22.3
6	3	11.7	12.7	13.9	15.3	17.1	19.3	22.4
6	4	11.7	12.7	13.9	15.3	17.1	19.4	22.5
6	5	11.7	12.7	13.9	15.3	17.1	19.4	22.6
6	6	11.7	12.7	13.9	15.3	17.1	19.5	22.7
6	7	11.7	12.7	13.9	15.3	17.2	19.5	22.8
6	8	11.7	12.7	13.9	15.3	17.2	19.6	22.9
6	9	11.7	12.7	13.9	15.4	17.2	19.6	23.0
6	10	11.7	12.7	13.9	15.4	17.2	19.7	23.1
6	11	11.7	12.7	13.9	15.4	17.3	19.7	23.2
7	0	11.8	12.7	13.9	15.4	17.3	19.8	23.3
7	1	11.8	12.7	13.9	15.4	17.3	19.8	23.4
7	2	11.8	12.8	14.0	15.4	17.4	19.9	23.5
7	3	11.8	12.8	14.0	15.5	17.4	20.0	23.6
7	4	11.8	12.8	14.0	15.5	17.4	20.0	23.7
7	5	11.8	12.8	14.0	15.5	17.5	20.1	23.9
7	6	11.8	12.8	14.0	15.5	17.5	20.1	24.0
7	7	11.8	12.8	14.0	15.5	17.5	20.2	24.1
7	8	11.8	12.8	14.0	15.6	17.6	20.3	24.2
7	9	11.8	12.8	14.1	15.6	17.6	20.3	24.4
7	10	11.9	12.9	14.1	15.6	17.6	20.4	24.5
7	11	11.9	12.9	14.1	15.7	17.7	20.5	24.6
8	0	11.9	12.9	14.1	15.7	17.7	20.6	24.8



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Perempuan Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
8	1	11.9	12.9	14.1	15.7	17.8	20.6	24.9
8	2	11.9	12.9	14.2	15.7	17.8	20.7	25.1
8	3	11.9	12.9	14.2	15.8	17.9	20.8	25.2
8	4	11.9	13.0	14.2	15.8	17.9	20.9	25.3
8	5	12.0	13.0	14.2	15.8	18.0	20.9	25.5
8	6	12.0	13.0	14.3	15.9	18.0	21.0	25.6
8	7	12.0	13.0	14.3	15.9	18.1	21.1	25.8
8	8	12.0	13.0	14.3	15.9	18.1	21.2	25.9
8	9	12.0	13.1	14.3	16.0	18.2	21.3	26.1
8	10	12.1	13.1	14.4	16.0	18.2	21.3	26.2
8	11	12.1	13.1	14.4	16.1	18.3	21.4	26.4
9	0	12.1	13.1	14.4	16.1	18.3	21.5	26.5
9	1	12.1	13.2	14.5	16.1	18.4	21.6	26.7
9	2	12.1	13.2	14.5	16.2	18.4	21.7	26.8
9	3	12.2	13.2	14.5	16.2	18.5	21.8	27.0
9	4	12.2	13.2	14.6	16.3	18.6	21.9	27.2
9	5	12.2	13.3	14.6	16.3	18.6	21.9	27.3
9	6	12.2	13.3	14.6	16.3	18.7	22.0	27.5
9	7	12.3	13.3	14.7	16.4	18.7	22.1	27.6
9	8	12.3	13.4	14.7	16.4	18.8	22.2	27.8
9	9	12.3	13.4	14.7	16.5	18.8	22.3	27.9
9	10	12.3	13.4	14.8	16.5	18.9	22.4	28.1
9	11	12.4	13.4	14.8	16.6	19.0	22.5	28.2
10	0	12.4	13.5	14.8	16.6	19.0	22.6	28.4
10	1	12.4	13.5	14.9	16.7	19.1	22.7	28.5
10	2	12.4	13.5	14.9	16.7	19.2	22.8	28.7
10	3	12.5	13.6	15.0	16.8	19.2	22.8	28.8
10	4	12.5	13.6	15.0	16.8	19.3	22.9	29.0
10	5	12.5	13.6	15.0	16.9	19.4	23.0	29.1
10	6	12.5	13.7	15.1	16.9	19.4	23.1	29.3
10	7	12.6	13.7	15.1	17.0	19.5	23.2	29.4
10	8	12.6	13.7	15.2	17.0	19.6	23.3	29.6
10	9	12.6	13.8	15.2	17.1	19.6	23.4	29.7
10	10	12.7	13.8	15.3	17.1	19.7	23.5	29.9
10	11	12.7	13.8	15.3	17.2	19.8	23.6	30.0
11	0	12.7	13.9	15.3	17.2	19.9	23.7	30.2



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Perempuan Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
11	1	12.8	13.9	15.4	17.3	19.9	23.8	30.3
11	2	12.8	14.0	15.4	17.4	20.0	23.9	30.5
11	3	12.8	14.0	15.5	17.4	20.1	24.0	30.6
11	4	12.9	14.0	15.5	17.5	20.2	24.1	30.8
11	5	12.9	14.1	15.6	17.5	20.2	24.2	30.9
11	6	12.9	14.1	15.6	17.6	20.3	24.3	31.1
11	7	13.0	14.2	15.7	17.7	20.4	24.4	31.2
11	8	13.0	14.2	15.7	17.7	20.5	24.5	31.4
11	9	13.0	14.3	15.8	17.8	20.6	24.7	31.5
11	10	13.1	14.3	15.8	17.9	20.6	24.8	31.6
11	11	13.1	14.3	15.9	17.9	20.7	24.9	31.8
12	0	13.2	14.4	16.0	18.0	20.8	25.0	31.9
12	1	13.2	14.4	16.0	18.1	20.9	25.1	32.0
12	2	13.2	14.5	16.1	18.1	21.0	25.2	32.2
12	3	13.3	14.5	16.1	18.2	21.1	25.3	32.3
12	4	13.3	14.6	16.2	18.3	21.1	25.4	32.4
12	5	13.3	14.6	16.2	18.3	21.2	25.5	32.6
12	6	13.4	14.7	16.3	18.4	21.3	25.6	32.7
12	7	13.4	14.7	16.3	18.5	21.4	25.7	32.8
12	8	13.5	14.8	16.4	18.5	21.5	25.8	33.0
12	9	13.5	14.8	16.4	18.6	21.6	25.9	33.1
12	10	13.5	14.8	16.5	18.7	21.6	26.0	33.2
12	11	13.6	14.9	16.6	18.7	21.7	26.1	33.3
13	0	13.6	14.9	16.6	18.8	21.8	26.2	33.4
13	1	13.6	15.0	16.7	18.9	21.9	26.3	33.6
13	2	13.7	15.0	16.7	18.9	22.0	26.4	33.7
13	3	13.7	15.1	16.8	19.0	22.0	26.5	33.8
13	4	13.8	15.1	16.8	19.1	22.1	26.6	33.9
13	5	13.8	15.2	16.9	19.1	22.2	26.7	34.0
13	6	13.8	15.2	16.9	19.2	22.3	26.8	34.1
13	7	13.9	15.2	17.0	19.3	22.4	26.9	34.2
13	8	13.9	15.3	17.0	19.3	22.4	27.0	34.3
13	9	13.9	15.3	17.1	19.4	22.5	27.1	34.4
13	10	14.0	15.4	17.1	19.4	22.6	27.1	34.5
13	11	14.0	15.4	17.2	19.5	22.7	27.2	34.6
14	0	14.0	15.4	17.2	19.6	22.7	27.3	34.7



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Perempuan Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
14	1	14.1	15.5	17.3	19.6	22.8	27.4	34.7
14	2	14.1	15.5	17.3	19.7	22.9	27.5	34.8
14	3	14.1	15.6	17.4	19.7	22.9	27.6	34.9
14	4	14.1	15.6	17.4	19.8	23.0	27.7	35.0
14	5	14.2	15.6	17.5	19.9	23.1	27.7	35.1
14	6	14.2	15.7	17.5	19.9	23.1	27.8	35.1
14	7	14.2	15.7	17.6	20.0	23.2	27.9	35.2
14	8	14.3	15.7	17.6	20.0	23.3	28.0	35.3
14	9	14.3	15.8	17.6	20.1	23.3	28.0	35.4
14	10	14.3	15.8	17.7	20.1	23.4	28.1	35.4
14	11	14.3	15.8	17.7	20.2	23.5	28.2	35.5
15	0	14.4	15.9	17.8	20.2	23.5	28.2	35.5
15	1	14.4	15.9	17.8	20.3	23.6	28.3	35.6
15	2	14.4	15.9	17.8	20.3	23.6	28.4	35.7
15	3	14.4	16.0	17.9	20.4	23.7	28.4	35.7
15	4	14.5	16.0	17.9	20.4	23.7	28.5	35.8
15	5	14.5	16.0	17.9	20.4	23.8	28.5	35.8
15	6	14.5	16.0	18.0	20.5	23.8	28.6	35.8
15	7	14.5	16.1	18.0	20.5	23.9	28.6	35.9
15	8	14.5	16.1	18.0	20.6	23.9	28.7	35.9
15	9	14.5	16.1	18.1	20.6	24.0	28.7	36.0
15	10	14.6	16.1	18.1	20.6	24.0	28.8	36.0
15	11	14.6	16.2	18.1	20.7	24.1	28.8	36.0
16	0	14.6	16.2	18.2	20.7	24.1	28.9	36.1
16	1	14.6	16.2	18.2	20.7	24.1	28.9	36.1
16	2	14.6	16.2	18.2	20.8	24.2	29.0	36.1
16	3	14.6	16.2	18.2	20.8	24.2	29.0	36.1
16	4	14.6	16.2	18.3	20.8	24.3	29.0	36.2
16	5	14.6	16.3	18.3	20.9	24.3	29.1	36.2
16	6	14.7	16.3	18.3	20.9	24.3	29.1	36.2
16	7	14.7	16.3	18.3	20.9	24.4	29.1	36.2
16	8	14.7	16.3	18.3	20.9	24.4	29.2	36.2
16	9	14.7	16.3	18.4	21.0	24.4	29.2	36.3
16	10	14.7	16.3	18.4	21.0	24.4	29.2	36.3
16	11	14.7	16.3	18.4	21.0	24.5	29.3	36.3
17	0	14.7	16.4	18.4	21.0	24.5	29.3	36.3



Lanjutan
Standar Indeks Massa Tubuh menurut Umur (IMT/U)
Anak Perempuan Umur 5-18 Tahun

Umur		Indeks Massa Tubuh (IMT)						
Tahun	Bulan	-3 SD	-2 SD	-1 SD	Median	1 SD	2 SD	3 SD
17	1	14.7	16.4	18.4	21.1	24.5	29.3	36.3
17	2	14.7	16.4	18.4	21.1	24.6	29.3	36.3
17	3	14.7	16.4	18.5	21.1	24.6	29.4	36.3
17	4	14.7	16.4	18.5	21.1	24.6	29.4	36.3
17	5	14.7	16.4	18.5	21.1	24.6	29.4	36.3
17	6	14.7	16.4	18.5	21.2	24.6	29.4	36.3
17	7	14.7	16.4	18.5	21.2	24.7	29.4	36.3
17	8	14.7	16.4	18.5	21.2	24.7	29.5	36.3
17	9	14.7	16.4	18.5	21.2	24.7	29.5	36.3
17	10	14.7	16.4	18.5	21.2	24.7	29.5	36.3
17	11	14.7	16.4	18.6	21.2	24.8	29.5	36.3
18	0	14.7	16.4	18.6	21.3	24.8	29.5	36.3
18	1	14.7	16.5	18.6	21.3	24.8	29.5	36.3
18	2	14.7	16.5	18.6	21.3	24.8	29.6	36.3
18	3	14.7	16.5	18.6	21.3	24.8	29.6	36.3
18	4	14.7	16.5	18.6	21.3	24.8	29.6	36.3
18	5	14.7	16.5	18.6	21.3	24.9	29.6	36.2
18	6	14.7	16.5	18.6	21.3	24.9	29.6	36.2
18	7	14.7	16.5	18.6	21.4	24.9	29.6	36.2
18	8	14.7	16.5	18.6	21.4	24.9	29.6	36.2
18	9	14.7	16.5	18.7	21.4	24.9	29.6	36.2
18	10	14.7	16.5	18.7	21.4	24.9	29.6	36.2
18	11	14.7	16.5	18.7	21.4	25.0	29.7	36.2
19	0	14.7	16.5	18.7	21.4	25.0	29.7	36.2



MENTERI KESEHATAN RI,

ENDANG RAHAYU SEDYANINGSIH

<http://www.gizi.depkes.go.id>
<http://www.gizi.depkes.go.id/sigizi>
email: subditbkg@yahoo.com

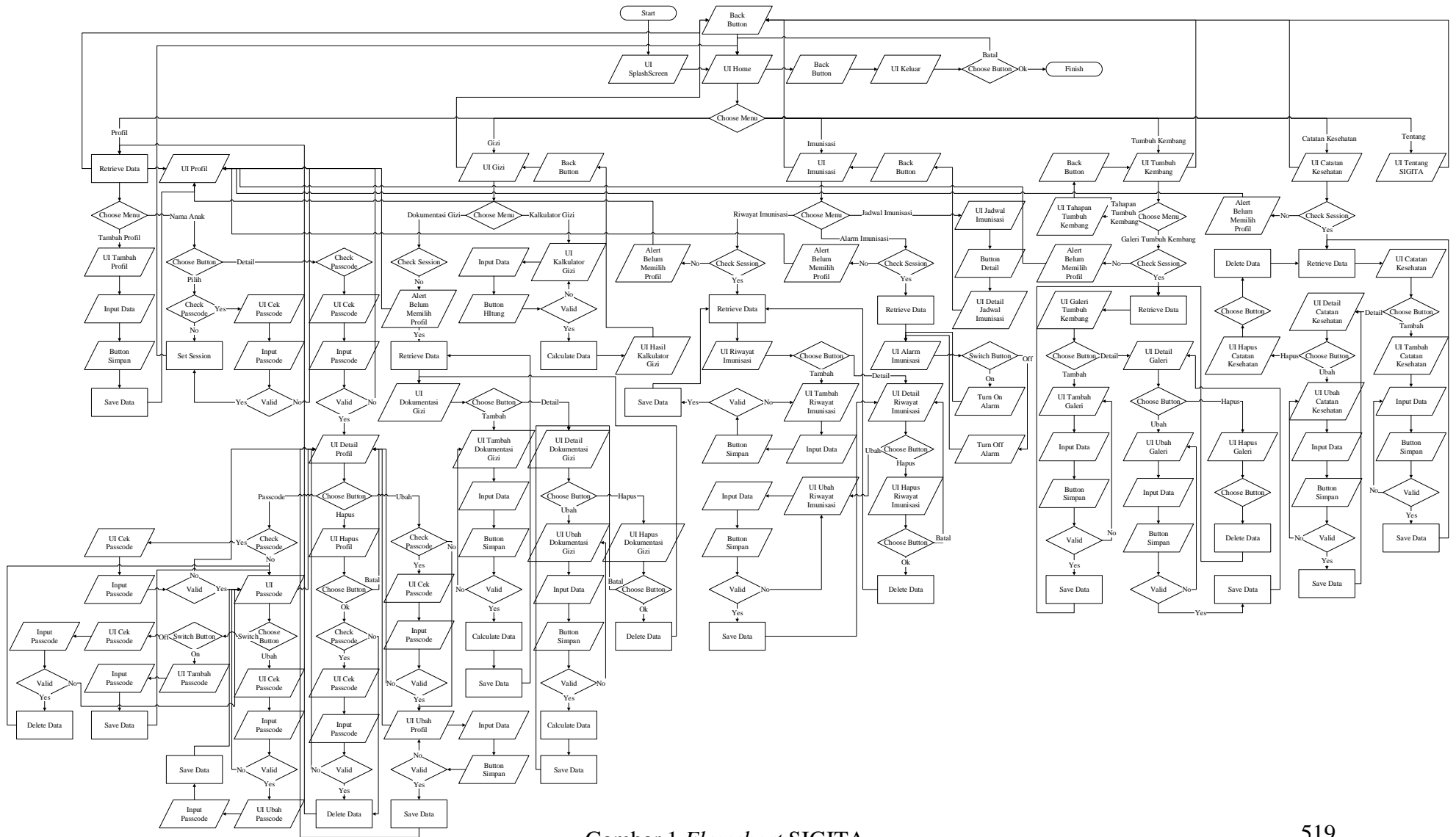
Lampiran 5 Data Pengujian *White-Box*

LAMPIRAN 5

Data Pengujian *White Box*

Sistem Informasi Gizi, Imunisasi, dan Tumbuh-Kembang Anak (SIGITA)

Penguji : Syafira Puji Virginia (Penulis)



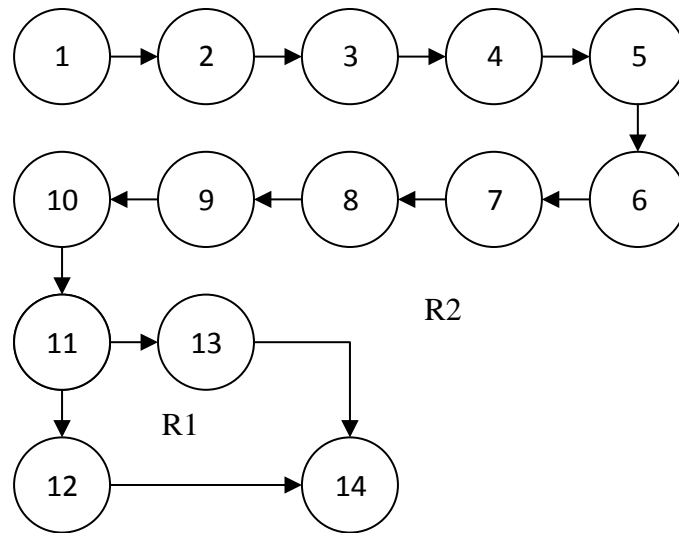
Gambar 1 Flowchart SIGITA

Pengujian *white-box* dilakukan untuk mengecek bahwa sistem telah bebas dari kesalahan logika. Pengujian *white-box* SIGITA dilakukan dengan metode *Basis Path*. Berikut merupakan pengujian *white-box* SIGITA:

1. Pengujian pada Tambah Profil

Flowgraph pada Tambah Profil adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*
- 6 : Menampilkan UI Profil
- 7 : Memilih Menu Tambah dalam UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Tambah Profil
- 9 : Memasukkan data pada UI Tambah Profil
- 10 : Memilih Tombol Simpan pada UI Tambah Profil
- 11 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Tambah Profil
- 12 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Tambah Profil
- 13 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data
- 14 : Selesai



Gambar 110 *Flowgraph* Tambah Profil

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (14-14)+2$$

$$V(G) = 2$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 2$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (1)+1$$

$$V(G) = 2$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-13-14$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

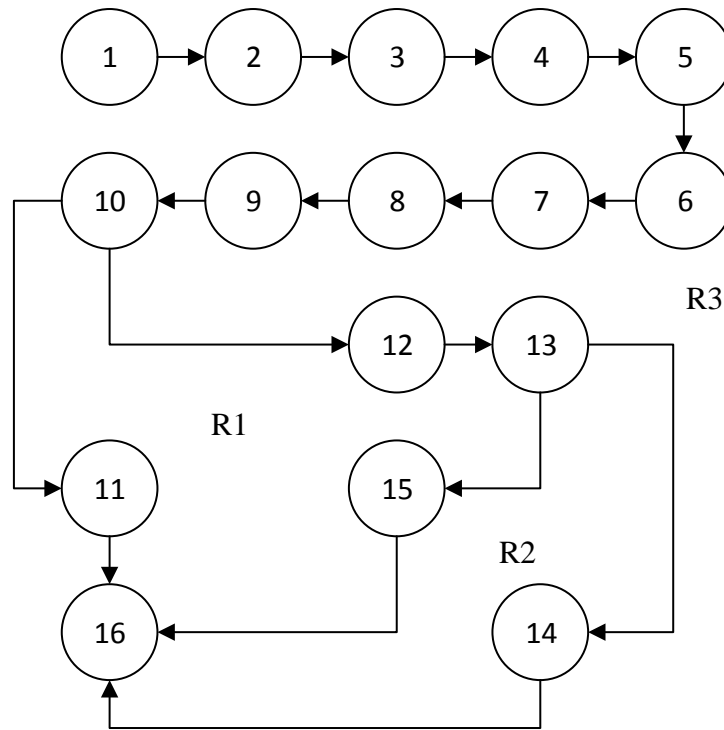
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
1	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Menu Tambah Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Tambah Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Tambah Profil 3. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Tambah Profil 	Benar
2	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Menu Tambah Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Tambah Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Tambah Profil 3. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data 	Benar

2. Pengujian pada Detail Profil

Flowgraph pada Detail Profil, dengan kondisi telah tersimpan data profil pada *database*, adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*
- 6 : Menampilkan UI Profil

- 7 : Memilih Profil pada UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Pilih Profil
- 9 : Memilih Tombol Detail
- 10 : Mengecek *passcode*
- 11 : Jika profil tidak menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 12 : Jika profil menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Cek Passcode
- 13 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 14 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 15 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Profil
- 16 : Selesai



Gambar 111 *Flowgraph* Detail Profil

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (17-16)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-16

Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-15-16

Path 3 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-16

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
3	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Detail Profil 	Benar
4	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
5	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 	Benar

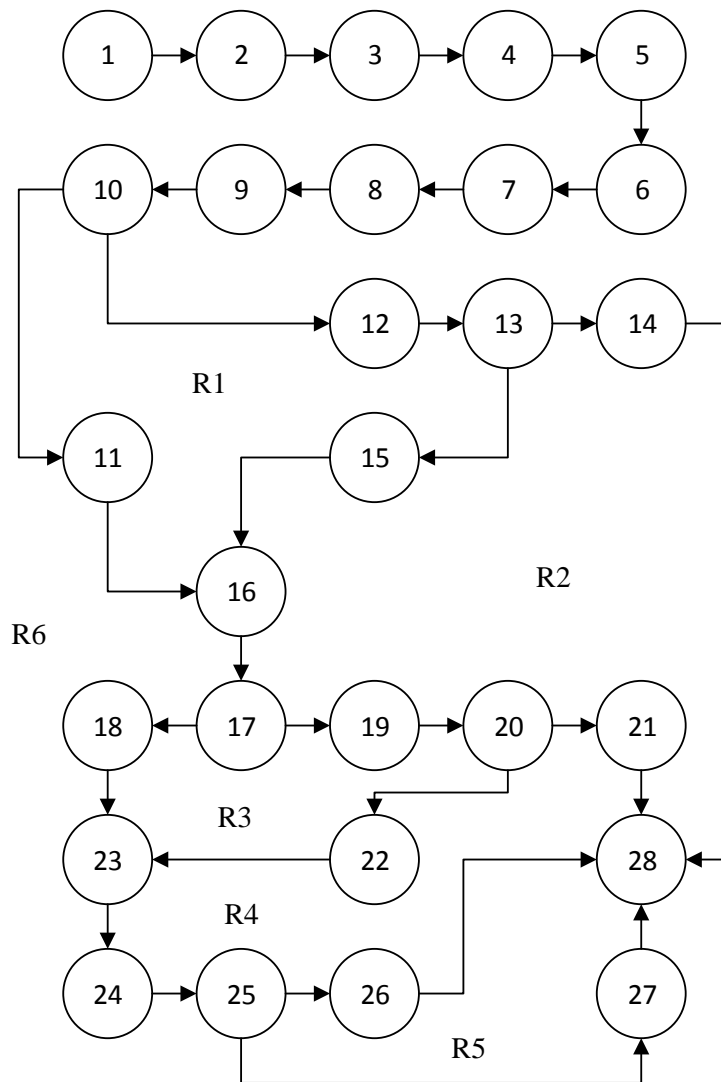
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode	3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil	

3. Pengujian pada Ubah Profil

Flowgraph pada Ubah Profil, dengan kondisi telah tersimpan data profil pada *database*, adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*
- 6 : Menampilkan UI Profil
- 7 : Memilih Profil pada UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Pilih Profil
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil
- 10 : Mengecek *passcode*
- 11 : Jika profil tidak menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 12 : Jika profil menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Cek Passcode

- 13 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 14 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Profil
- 15 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 16 : Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Profil
- 17 : Mengecek *passcode*
- 18 : Jika profil tidak menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Ubah Profil
- 19 : Jika profil menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Cek Passcode
- 20 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 21 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 22 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Ubah Profil
- 23 : Mengisi data pada UI Ubah Profil
- 24 : Memilih Tombol Simpan pada UI Ubah Profil
- 25 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Ubah Profil
- 26 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Ubah Profil
- 27 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data
- 28 : Selesai



Gambar 112 *Flowgraph* Ubah Profil

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (32-28)+2$$

$$V(G) = 6$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 6$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node (P)* :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (5)+1$$

$$V(G) = 6$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-14-28

Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-16-17-18-23-24-25-26-28

Path 3 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-16-17-18-23-24-25-27-28

Path 4 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-14-15-16-17-19-20-21-28

Path 5 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-14-15-16-17-19-20-22-23-24-25-
26-28

Path 6 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-14-15-16-17-19-20-22-23-24-25-
27-28

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
6	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
7	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Profil 6. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 7. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Ubah Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Detail Profil 5. Sistem mengecek <i>passcode</i> 6. Menampilkan UI Ubah Profil 7. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
8	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Profil 6. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Detail Profil 5. Sistem mengecek <i>passcode</i> 6. Menampilkan UI Ubah Profil 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		7. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Ubah Profil	7. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data	
9	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Profil 7. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 8. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Sistem mengecek <i>passcode</i> 7. Menampilkan UI Cek Passcode 8. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Detail Profil 	Benar
10	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Profil 7. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 8. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 9. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Ubah Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Sistem mengecek <i>passcode</i> 7. Menampilkan UI Cek Passcode 8. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Ubah Profil 9. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Ubah Profil 	
11	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 	Benar

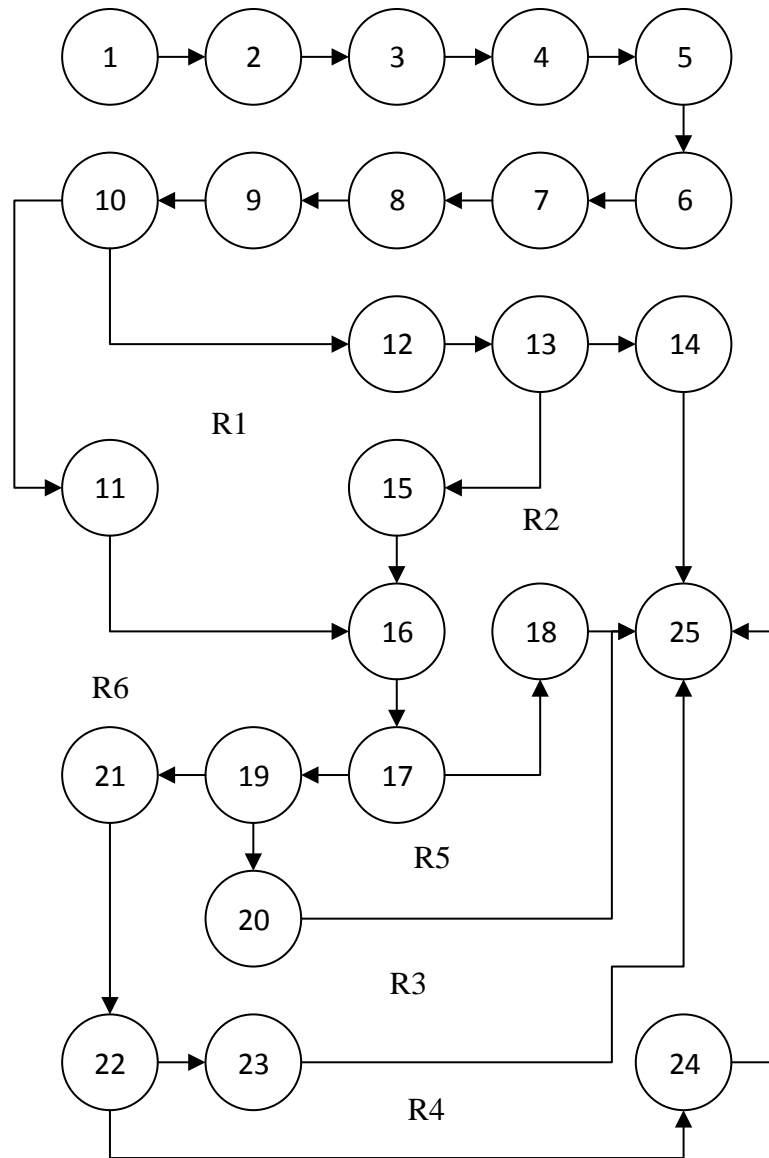
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Profil 7. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 8. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 9. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Ubah Profil	4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Sistem mengecek <i>passcode</i> 7. Menampilkan UI Cek Passcode 8. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Ubah Profil 9. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data	

4. Pengujian pada Hapus Profil

Flowgraph pada Hapus Profil, dengan kondisi telah tersimpan data profil pada *database*, adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*

- 6 : Menampilkan UI Profil
- 7 : Memilih Profil pada UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Pilih Profil
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil
- 10 : Mengecek *passcode*
- 11 : Jika profil tidak menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 12 : Jika profil menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Cek Passcode
- 13 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 14 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Profil
- 15 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 16 : Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Profil
- 17 : Menampilkan UI Hapus Profil
- 18 : Jika memilih Batal, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 19 : Jika memilih Ok, maka sistem mengecek *passcode*
- 20 : Jika profil tidak menggunakan *passcode*, maka sistem menghapus data
- 21 : Jika profil menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Cek Passcode
- 22 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 23 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menghapus data
- 24 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 25 : Selesai



Gambar 113 *Flowgraph* Hapus Profil

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (29-25)+2$$

$$V(G) = 6$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 6$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (5)+1$$

$$V(G) = 6$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-14-25$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-16-17-18-25$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-16-17-19-20-25$$

$$Path 4 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-15-16-17-18-25$$

$$Path 5 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-15-16-17-19-21-23-25$$

$$Path 6 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13-15-16-17-19-21-24-25$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
12	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
13	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 5. Memilh Tombol Hapus pada UI Detail Profil 6. Memilih Tombol Batal pada UI Hapus Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Detail Profil 5. Menampilkan UI Hapus Profil 6. Menampilkan UI Detail Profil 	Benar
14	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 5. Memilh Tombol Hapus pada UI Detail Profil 6. Memilih Tombol Ok pada UI Hapus Profil 7. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Detail Profil 5. Menampilkan UI Hapus Profil 6. Sistem mengecek <i>passcode</i> 7. Menghapus Data 	Benar

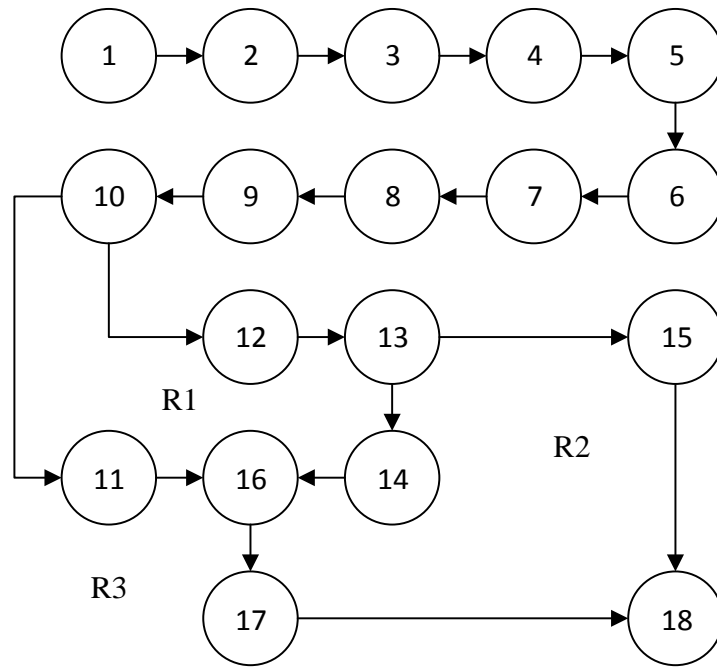
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
15	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Profil 7. Memilih Tombol Batal pada UI Hapus Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Hapus Profil 7. Menampilkan UI Detail Profil 	Benar
16	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Hapus Profil 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		<ul style="list-style-type: none"> 7. Memilih Tombol Ok pada UI Hapus Profil 8. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 9. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ul style="list-style-type: none"> 7. Sistem mengecek <i>passcode</i> 8. Menampilkan UI Cek Passcode 9. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Detail Profil 	
17	6	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Profil 7. Memilih Tombol Ok pada UI Hapus Profil 8. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 9. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Hapus Profil 7. Sistem mengecek <i>passcode</i> 8. Menampilkan UI Cek Passcode 9. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan menghapus data 	Benar

5. Pengujian pada Passcode

Flowgraph pada Passcode, dengan kondisi telah tersimpan data profil pada *database*, adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*
- 6 : Menampilkan UI Profil
- 7 : Memilih Profil pada UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Pilih Profil
- 9 : Memilih Tombol Detail
- 10 : Mengecek *passcode*
- 11 : Jika profil tidak menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 12 : Jika profil menggunakan *passcode*, maka sistem menampilkan UI Cek Passcode
- 13 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 14 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 15 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Profil
- 16 : Memilih Tombol Passcode pada UI Detail Profil
- 17 : Menampilkan UI Passcode
- 18 : Selesai



Gambar 114 *Flowgraph Passcode*

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (19-18)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-16-17-18$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-15-18$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-16-17-18$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
18	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil 5. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil Sistem mengecek <i>passcode</i> 3. Menampilkan UI Detail Profil 4. Sistem mengecek <i>passcode</i> 5. Menampilkan UI Passcode 	Benar
19	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
20	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil	4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Cek Passcode	

6. Pengujian pada Tambah Passcode

Flowgraph pada Tambah Passcode, dengan kondisi telah tersimpan data profil pada *database* dan data profil tidak menggunakan *passcode*, adalah sebagai berikut:

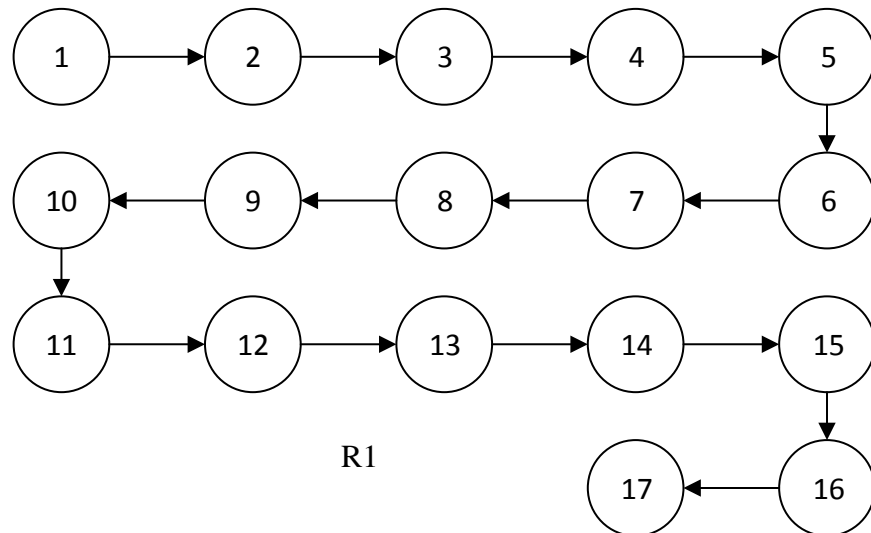
- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*
- 6 : Menampilkan UI Profil
- 7 : Memilih Profil pada UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Pilih Profil
- 9 : Memilih Tombol Detail
- 10 : Menampilkan UI Detail Profil
- 11 : Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil
- 12 : Menampilkan UI Passcode
- 13 : Mengubah *switch* menjadi *on* pada UI Passcode

14 : Menampilkan UI Tambah Passcode

15 : Memasukkan *passcode* pada UI Tambah Passcode

16 : Menyimpan data kedalam *database*

17 : Selesai



Gambar 115 *Flowgraph* Tambah Passcode

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (16-17)+2$$

$$V(G) = 1$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 1$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (0)+1$$

$$V(G) = 1$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

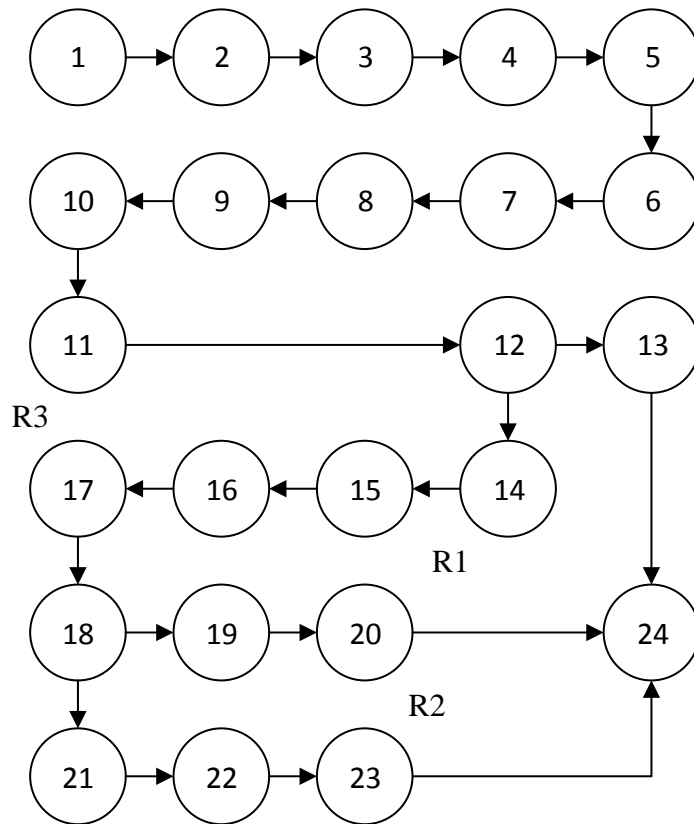
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
21	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 5. Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil 6. Profil yang dipilih tidak menggunakan <i>passcode</i> 7. Mengubah <i>switch</i> menjadi <i>on</i> pada UI Passcode 8. Memasukkan <i>passcode</i> pada UI Tambah Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Detail Profil 5. Sistem mengecek <i>passcode</i> 6. Menampilkan UI Passcode 7. Menampilkan UI Tambah Passcode 8. Menyimpan Data 	Benar

7. Pengujian pada Ubah Passcode

Flowgraph pada Ubah Passcode, dengan kondisi telah tersimpan data profil pada *database* dan data profil menggunakan *passcode*, adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home

- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*
- 6 : Menampilkan UI Profil
- 7 : Memilih Profil yang menggunakan *passcode* pada UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Pilih Profil
- 9 : Memilih Tombol Detail
- 10 : Mengecek *passcode*
- 11 : Menampilkan UI Cek Passcode
- 12 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 13 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Profil
- 14 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 15 : Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil
- 16 : Menampilkan UI Passcode
- 17 : Memilih Menu Ubah Passcode pada UI Passcode
- 18 : Menampilkan UI Cek Passcode
- 19 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 20 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Passcode
- 21 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Ubah Passcode
- 22 : Mengisi *passcode* pada UI Ubah Passcode
- 23 : Menyimpan Data *passcode*
- 24 : Selesai



Gambar 116 *Flowgraph* Ubah Passcode

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (24-23)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-24

Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14-15-16-17-18-19-20-24

Path 3 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14-15-16-17-18-20-21-22-23-24

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

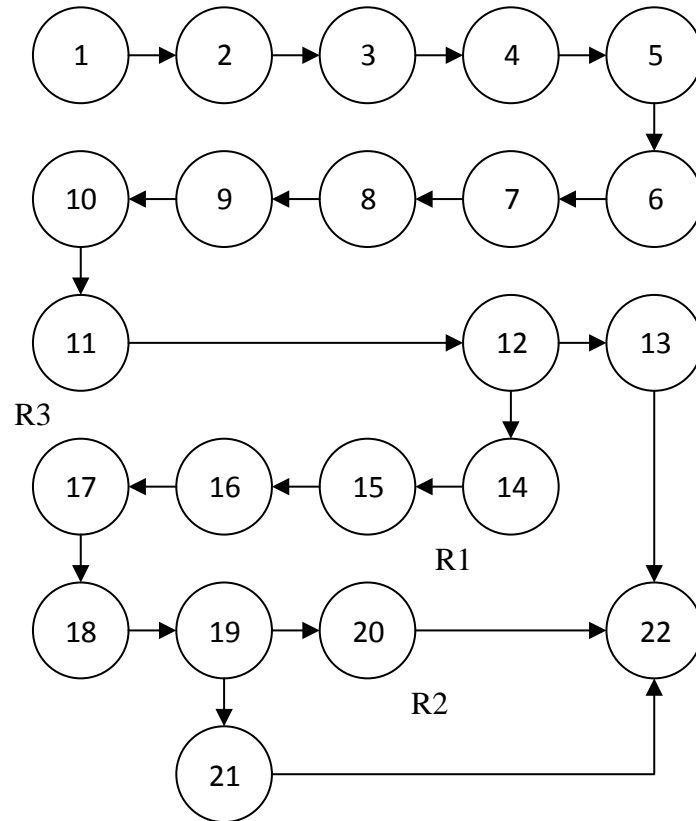
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
22	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
23	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Passcode 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		<ul style="list-style-type: none"> 7. Memilih Menu Ubah Passcode pada UI Passcode 8. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ul style="list-style-type: none"> 7. Menampilkan UI Cek Passcode 8. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Passcode 	
24	3	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil 7. Memilih Menu Ubah Passcode pada UI Passcode 8. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 9. Memasukkan <i>passcode</i> pada UI Ubah Passcode 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Passcode 7. Menampilkan UI Cek Passcode 8. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Ubah Passcode 9. Menyimpan Data 	Benar

8. Pengujian pada Hapus Passcode

Flowgraph pada Hapus Passcode, dengan kondisi telah tersimpan data profil pada *database* dan data profil menggunakan *passcode*, adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Profil pada UI Home
- 5 : Mengambil data dari *database*
- 6 : Menampilkan UI Profil
- 7 : Memilih Profil yang menggunakan *passcode* pada UI Profil
- 8 : Menampilkan UI Pilih Profil
- 9 : Memilih Tombol Detail
- 10 : Mengecek *passcode*
- 11 : Menampilkan UI Cek Passcode
- 12 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 13 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Profil
- 14 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menampilkan UI Detail Profil
- 15 : Memilih Tombol Passcode pada UI Detail Profil
- 16 : Menampilkan UI Passcode
- 17 : Mengubah *switch* menjadi *off* pada UI Passcode
- 18 : Menampilkan UI Cek Passcode
- 19 : Mengisi *passcode* pada UI Cek Passcode
- 20 : Jika *passcode* yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Passcode
- 21 : Jika *passcode* yang dimasukkan benar, maka sistem menghapus data *passcode*
- 22 : Selesai



Gambar 117 Flowgraph Ubah Passcode

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari Flowgraph diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Edge (E) dan Node (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (24-23)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Predicate Node (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-22

Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14-15-16-17-18-19-20-22

Path 3 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14-15-16-17-18-20-21-22

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

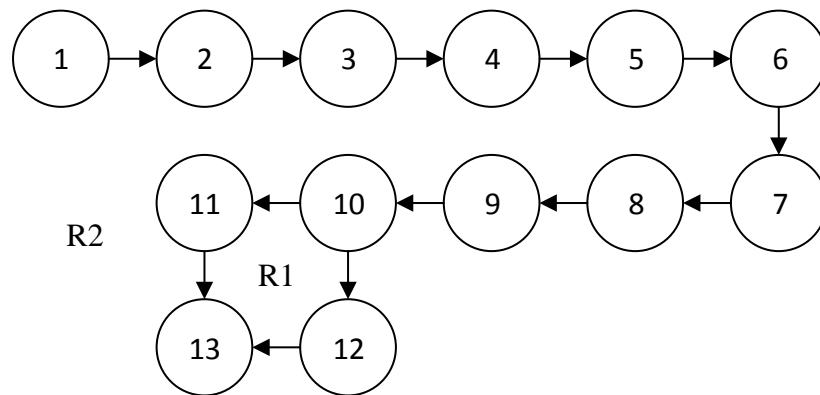
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
25	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
26	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Passcode 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		<ul style="list-style-type: none"> 7. Mengubah <i>switch</i> menjadi <i>off</i> pada UI Passcode 8. Memasukkan <i>passcode</i> yang salah pada UI Cek Passcode 	<ul style="list-style-type: none"> 7. Menampilkan UI Cek Passcode 8. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Detail Profil 	
27	3	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Profil pada UI Home 2. Memilih Profil pada UI Profil 3. Memilih Tombol Detail pada UI Pilih Profil 4. Profil yang dipilih menggunakan <i>passcode</i> 5. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 6. Memilih Menu Passcode pada UI Detail Profil 7. Mengubah <i>switch</i> menjadi <i>off</i> pada UI Passcode 8. Memasukkan <i>passcode</i> yang benar pada UI Cek Passcode 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Profil 2. Menampilkan UI Pilih Profil 3. Sistem mengecek <i>passcode</i> 4. Menampilkan UI Cek Passcode 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menampilkan UI Detail Profil 6. Menampilkan UI Passcode 7. Menampilkan UI Cek Passcode 8. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menghapus <i>passcode</i> 	Benar

9. Pengujian pada Kalkukator Gizi

Flowgraph pada Kalkulator Gizi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Gizi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Gizi
- 6 : Memilih Menu Kalkulator Gizi pada UI Gizi
- 7 : Menampilkan UI Kalkulator Gizi
- 8 : Memasukkan data pada UI Kalkulator Gizi
- 9 : Memilih Tombol Hitung pada UI Kalkulator Gizi
- 10 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Kalkulator Gizi
- 11 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Kalkulator Gizi
- 12 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menghitung data dan menampilkan UI Hasil Kalkulator Gizi
- 13 : Selesai



Gambar 118 *Flowgraph* Kalkulator Gizi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (13-13)+2$$

$$V(G) = 2$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 2$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (1)+1$$

$$V(G) = 2$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-13$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-12-13$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
28	1	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Gizi pada UI Home Memilih Menu Kalkulator Gizi pada UI Gizi Memilih Tombol Hitung saat <i>input</i> salah pada UI Kalkulator Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> Menampilkan UI Gizi Menampilkan UI Kalkulator Gizi Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Kalkulator Gizi 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
29	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Kalkulator Gizi pada UI Gizi 3. Memilih Tombol Hitung saat <i>input</i> benar pada UI Kalkulator Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Menampilkan UI Kalkulator Gizi 3. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menghitung data dan menampilkan UI Hasil Kalkulator Gizi 	Benar

10. Pengujian pada Tambah Dokumentasi Gizi

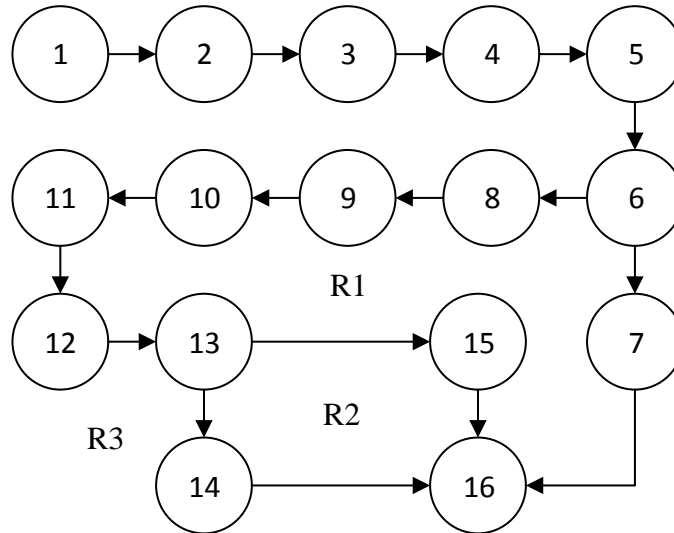
Flowgraph pada Tambah Dokumentasi Gizi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Gizi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Gizi
- 6 : Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi
- 9 : Memilih Tombol Tambah pada UI Dokumentasi Gizi
- 10 : Menampilkan UI Tambah Dokumentasi Gizi
- 11 : Memasukkan data pada UI Tambah Dokumentasi Gizi
- 12 : Memilih Tombol Simpan pada UI Tambah Dokumentasi Gizi
- 13 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Tambah Dokumentasi Gizi

14 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI
 Tambah Dokumentasi Gizi

15 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menghitung dan
 menyimpan data

16 : Selesai



Gambar 119 *Flowgraph* Tanbah Dokumentasi Gizi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (17-16)+2$$

$$V(G) = 3$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-16

Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-16

Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-15-16

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
30	1	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Gizi pada UI Home Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> Menampilkan UI Gizi Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
31	2	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Gizi pada UI Home Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi Profil sudah dipilih Memilih Tombol Tambah pada UI Dokumentasi Gizi Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Tambah Dokumentasi Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> Menampilkan UI Gizi Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Tambah Dokumentasi Gizi 	Benar

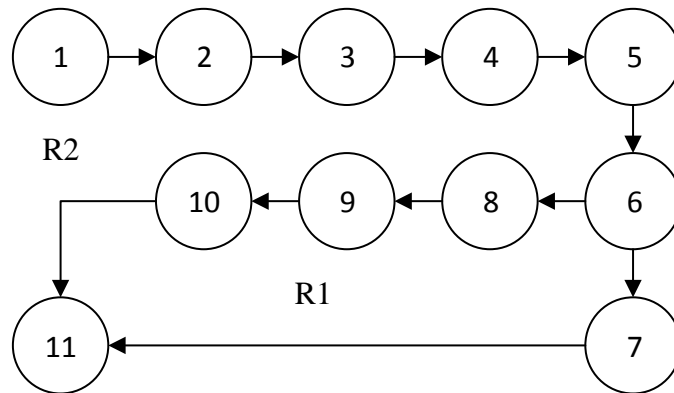
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
32	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Tambah pada UI Dokumentasi Gizi 5. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Tambah Dokumentasi Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi 4. Menampilkan UI Tambah Dokumentasi Gizi 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menghitung dan menyimpan data 	Benar

11. Pengujian pada Detail Dokumentasi Gizi

Flowgraph pada Detail Dokumentasi Gizi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Gizi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Gizi
- 6 : Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi
- 10 : Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi

11 : Selesai



Gambar 120 *Flowgraph* Detail Dokumentasi Gizi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (11-11)+2$$

$$V(G) = 2$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 2$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (1)+1$$

$$V(G) = 2$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-11$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

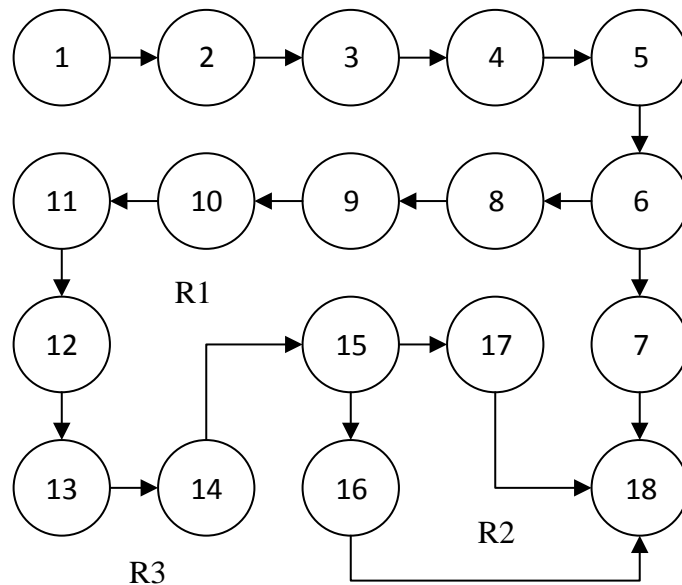
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
33	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
34	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi 4. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi 	Benar

12. Pengujian pada Ubah Dokumentasi Gizi

Flowgraph pada Ubah Dokumentasi Gizi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Gizi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Gizi
- 6 : Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil

- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi
- 10 : Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi
- 11 : Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Dokumentasi Gizi
- 12 : Menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi
- 13 : Mengisi data pada UI Ubah Dokumentasi Gizi
- 14 : Memilih Tombol Simpan pada UI Ubah Dokumentasi Gizi
- 15 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Ubah Dokumentasi Gizi
- 16 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi
- 17 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menghitung dan menyimpan data
- 18 : Selesai



Gambar 121 *Flowgraph* Ubah Dokumentasi Gizi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (18-17)+2$$

$$V(G) = 3$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-17$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-15-17$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-16-17$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

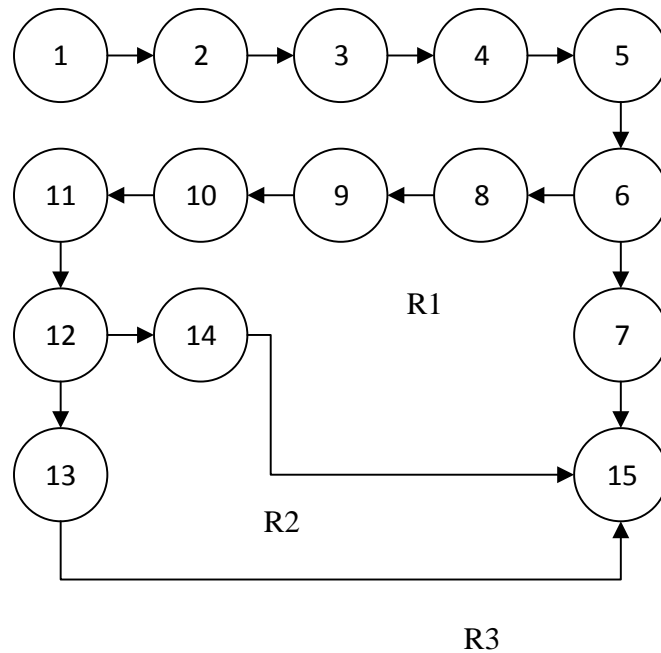
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
35	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
36	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Dokumentasi Gizi 6. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Ubah Dokumentasi Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi 4. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi 5. Menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi 6. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi 	Benar
37	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Dokumentasi Gizi 6. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Ubah Dokumentasi Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi 4. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi 5. Menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi 6. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menghitung dan menyimpan data 	Benar

13. Pengujian pada Hapus Dokumentasi Gizi

Flowgraph pada Hapus Dokumentasi Gizi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Gizi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Gizi
- 6 : Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi
- 10 : Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi
- 11 : Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Dokumentasi Gizi
- 12 : Menampilkan UI Hapus Dokumentasi Gizi
- 13 : Jika memilih Batal, maka sistem menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi
- 14 : Jika memilih Ok, maka sistem menghapus data
- 15 : Selesai



Gambar 122 *Flowgraph* Hapus Dokumentasi Gizi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (18-17)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-15$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-14-15$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-15$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

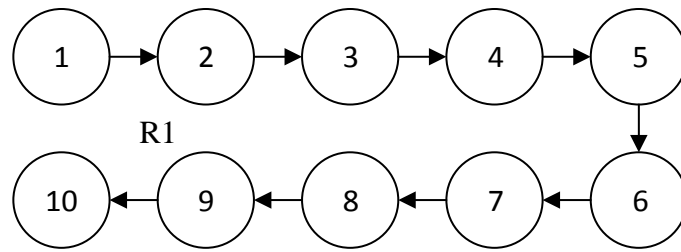
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
38	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
39	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi 5. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Dokumentasi Gizi 6. Memilih Tombol Batal pada UI Hapus Dokumentasi Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi 4. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi 5. Menampilkan UI Hapus Dokumentasi Gizi 6. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
40	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Gizi pada UI Home 2. Memilih Menu Dokumentasi Gizi pada UI Gizi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Dokumentasi Gizi 5. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Dokumentasi Gizi 6. Memilih Tombol Ok pada UI Hapus Dokumentasi Gizi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Gizi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Dokumentasi Gizi 4. Menampilkan UI Detail Dokumentasi Gizi 5. Menampilkan UI Hapus Dokumentasi Gizi 6. Menghapus data 	Benar

14. Pengujian pada Jadwal Imunisasi

Flowgraph pada Jadwal Imunisasi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Imunisasi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Imunisasi
- 6 : Memilih Menu Jadwal Imunisasi pada UI Imunisasi
- 7 : Menampilkan UI Jadwal Imunisasi
- 8 : Memilih Tombol Detail pada UI Jadwal Imunisasi
- 9 : Menampilkan UI Detail Jadwal Imunisasi
- 10 : Selesai



Gambar 123 *Flowgraph* Jadwal Imunisasi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (9-10)+2$$

$$V(G) = 1$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 1$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (0)+1$$

$$V(G) = 1$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10$$

- e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

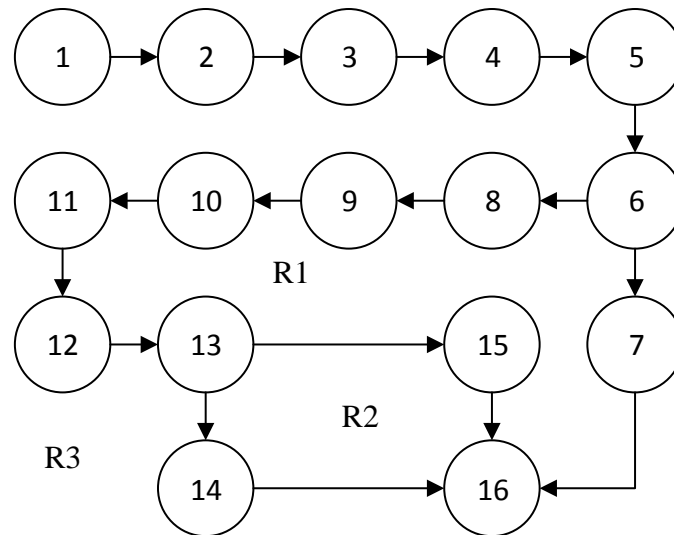
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
41	1	1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Jadwal Imunisasi pada UI Imunisasi	1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Menampilkan UI Jadwal Imunisasi	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		3. Memilih Tombol Detail pada UI Jadwal Imunisasi	3. Menampilkan UI Detail Jadwal Imunisasi	

15. Pengujian pada Tambah Riwayat Imunisasi

Flowgraph pada Tambah Riwayat Imunisasi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Imunisasi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Imunisasi
- 6 : Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi
- 9 : Memilih Tombol Tambah pada UI Riwayat Imunisasi
- 10 : Menampilkan UI Tambah Riwayat Imunisasi
- 11 : Memasukkan data pada UI Tambah Riwayat Imunisasi
- 12 : Memilih Tombol Simpan pada UI Tambah Riwayat Imunisasi
- 13 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Tambah Riwayat Imunisasi
- 14 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Tambah Riwayat Imunisasi
- 15 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data
- 16 : Selesai



Gambar 124 *Flowgraph* Tambah Riwayat Imunisasi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (17-16)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-16$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-16$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-15-16$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

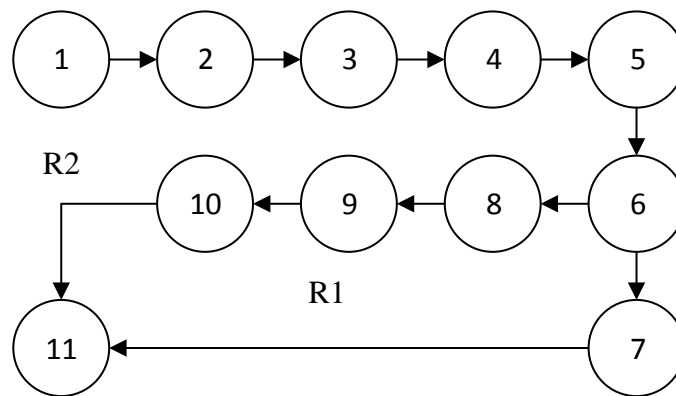
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
42	1	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Imunisasi pada UI Home Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> Menampilkan UI Imunisasi Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
43	2	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Imunisasi pada UI Home Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi Profil sudah dipilih Memilih Tombol Tambah pada UI Riwayat Imunisasi Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Tambah Riwayat Imunisasi 	<ol style="list-style-type: none"> Menampilkan UI Imunisasi Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Tambah Riwayat Imunisasi 	Benar
44	3	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Imunisasi pada UI Home Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi Profil sudah dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> Menampilkan UI Imunisasi Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		4. Memilih Tombol Tambah pada UI Riwayat Imunisasi 5. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Tambah Riwayat Imunisasi	4. Menampilkan UI Tambah Riwayat Imunisasi 5. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data	

16. Pengujian pada Detail Riwayat Imunisasi

Flowgraph pada Detail Riwayat Imunisasi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Imunisasi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Imunisasi
- 6 : Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi
- 10 : Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi
- 11 : Selesai



Gambar 125 *Flowgraph* Detail Riwayat Imunisasi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (10-11)+2$$

$$V(G) = 2$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 2$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (1)+1$$

$$V(G) = 2$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-11$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

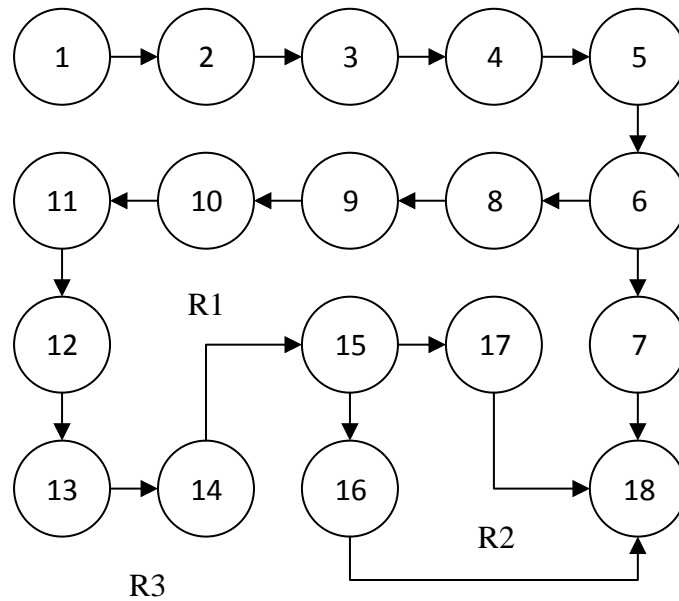
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
45	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
46	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi 4. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi 	Benar

17. Pengujian pada Ubah Riwayat Imunisasi

Flowgraph pada Ubah Riwayat Imunisasi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Imunisasi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Imunisasi
- 6 : Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil

- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi
- 10 : Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi
- 11 : Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Riwayat Imunisasi
- 12 : Menampilkan UI Ubah Riwayat Imunisasi
- 13 : Mengisi data pada UI Ubah Riwayat Imunisasi
- 14 : Memilih Tombol Simpan pada UI Ubah Riwayat Imunisasi
- 15 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Ubah Riwayat Imunisasi
- 16 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Ubah Riwayat Imunisasi
- 17 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data
- 18 : Selesai



Gambar 126 *Flowgraph* Ubah Riwayat Imunisasi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (18-17)+2$$

$$V(G) = 3$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-17$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-15-17$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-16-17$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

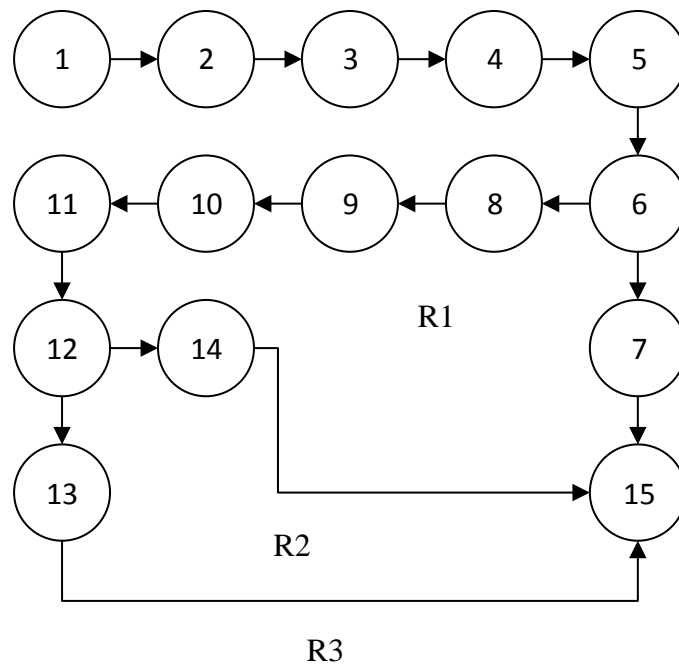
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
47	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
48	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Riwayat Imunisasi 6. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Ubah Riwayat Imunisasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi 4. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi 5. Menampilkan UI Ubah Riwayat Imunisasi 6. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Ubah Riwayat Imunisasi 	Benar
49	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Riwayat Imunisasi 6. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Ubah Riwayat Imunisasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi 4. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi 5. Menampilkan UI Ubah Dokumentasi Gizi 6. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data 	Benar

18. Pengujian pada Hapus Riwayat Imunisasi

Flowgraph pada Hapus Riwayat Imunisasi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Imunisasi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Imunisasi
- 6 : Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi
- 9 : Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi
- 10 : Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi
- 11 : Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Riwayat Imunisasi
- 12 : Menampilkan UI Hapus Riwayat Imunisasi
- 13 : Jika memilih Batal, maka sistem menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi
- 14 : Jika memilih Ok, maka sistem menghapus data
- 15 : Selesai



Gambar 127 *Flowgraph* Hapus Riwayat Imunisasi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (16-15)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-15$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-14-15$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-15$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

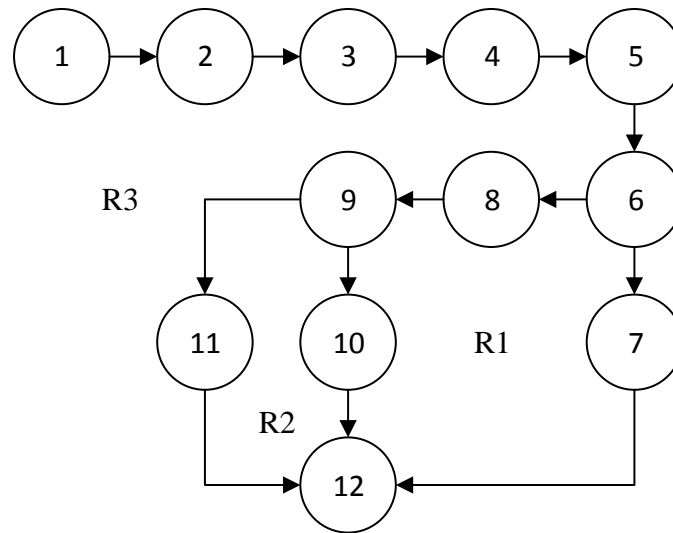
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
50	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
51	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi 5. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Riwayat Imunisasi 6. Memilih Tombol Batal pada UI Hapus Riwayat Imunisasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi 4. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi 5. Menampilkan UI Hapus Riwayat Imunisasi 6. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi 	Benar
52	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Riwayat Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Riwayat Imunisasi 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		4. Memilih Tombol Detail pada UI Riwayat Imunisasi 5. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Riwayat Imunisasi 6. Memilih Tombol Ok pada UI Hapus Riwayat Imunisasi	4. Menampilkan UI Detail Riwayat Imunisasi 5. Menampilkan UI Hapus Riwayat Imunisasi 6. Menghapus data	

19. Pengujian pada Alarm Imunisasi

Flowgraph pada Alarm Imunisasi adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Imunisasi pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Imunisasi
- 6 : Memilih Menu Alarm Imunisasi pada UI Imunisasi
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Alarm Imunisasi
- 9 : Mengubah *switch* pada UI Alarm Imunisasi
- 10 : Jika menyalakan *switch*, maka sistem mengaktifkan alarm
- 11 : Jika mematikan *switch*, maka sistem menonaktifkan alarm
- 12 : Selesai



Gambar 128 Flowgraph Alarm Imunisasi

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari Flowgraph diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Edge (E) dan Node (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (13-12)+2$$

$$V(G) = 3$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Predicate Node (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada Flowgraph :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-12$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-12$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-11-12$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

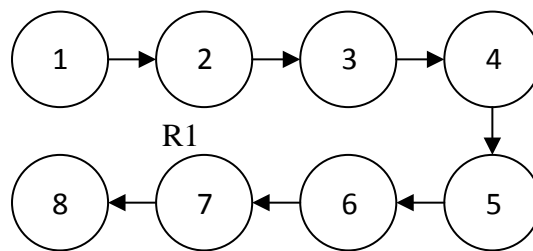
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
53	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Alarm Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
54	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Alarm Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 4. Menyalakan <i>switch</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Alarm Imunisasi 4. Mengaktifkan alarm 	Benar
55	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Imunisasi pada UI Home 2. Memilih Menu Alarm Imunisasi pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 4. Mematikan <i>switch</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Imunisasi 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Alarm Imunisasi 4. Menonaktifkan alarm 	Benar

20. Pengujian pada Tahapan Tumbuh Kembang

Flowgraph pada Tahapan Tumbuh Kembang adalah sebagai berikut:

1 : Mulai

- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Tumbuh Kembang
- 6 : Memilih Menu Tahapan Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang
- 7 : Menampilkan UI Tahapan Tumbuh Kembang
- 8 : Selesai



Gambar 129 *Flowgraph* Tahapan Tumbuh Kembang

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (7-8)+2$$

$$V(G) = 1$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 1$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (0)+1$$

$$V(G) = 1$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-8$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
56	1	1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Tahapan Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang	1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Menampilkan UI Tahapan Tumbuh Kembang	Benar

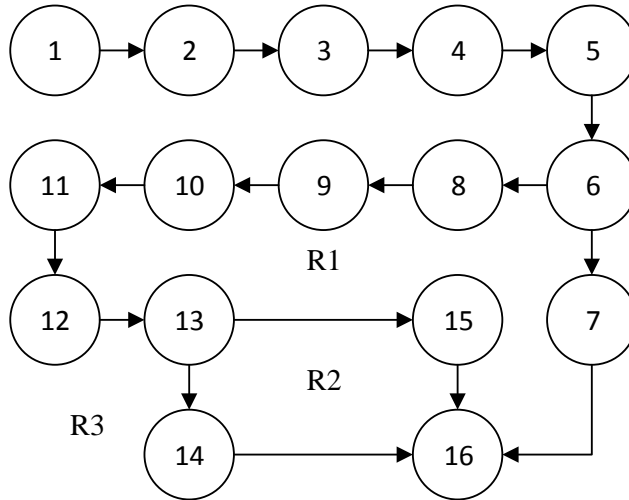
21. Pengujian pada Tambah Galeri Tumbuh Kembang

Flowgraph pada Tambah Galeri Tumbuh Kembang adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Tumbuh Kembang
- 6 : Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
- 9 : Memilih Tombol Tambah pada UI Galeri Tumbuh Kembang
- 10 : Menampilkan UI Tambah Galeri
- 11 : Memasukkan data pada UI Tambah Galeri
- 12 : Memilih Tombol Simpan pada UI Tambah Galeri
- 13 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Tambah Galeri
- 14 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Tambah Galeri

15 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data

16 : Selesai



Gambar 130 *Flowgraph* Tambah Galeri Tumbuh Kembang

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (17-16)+2$$

$$V(G) = 3$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-16$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-16$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-15-16$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
57	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
58	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Tambah pada UI Galeri Tumbuh Kembang 5. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Tambah Galeri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang 4. Menampilkan UI Tambah Galeri 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Tambah Galeri 	Benar

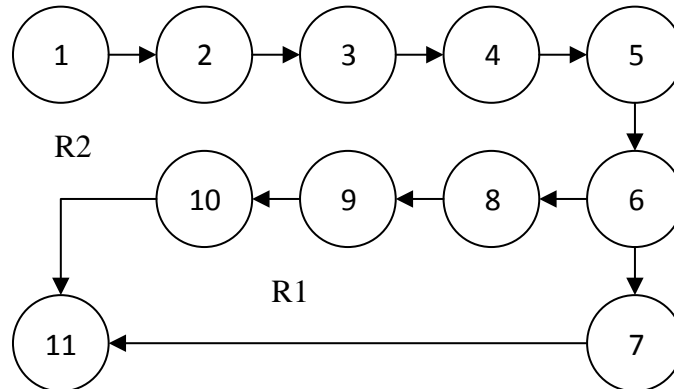
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
59	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih Tombol Tambah pada UI Galeri Tumbuh Kembang 5. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Tambah Galeri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang 4. Menampilkan UI Tambah Galeri 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data 	Benar

22. Pengujian pada Detail Galeri Tumbuh Kembang

Flowgraph pada Detail Galeri Tumbuh Kembang adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Tumbuh Kembang
- 6 : Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil

- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
- 9 : Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang
- 10 : Menampilkan UI Detail Galeri
- 11 : Selesai



Gambar 131 *Flowgraph* Detail Galeri Tumbuh Kembang

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (11-11)+2$$

$$V(G) = 2$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 2$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (1)+1$$

$$V(G) = 2$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-11$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

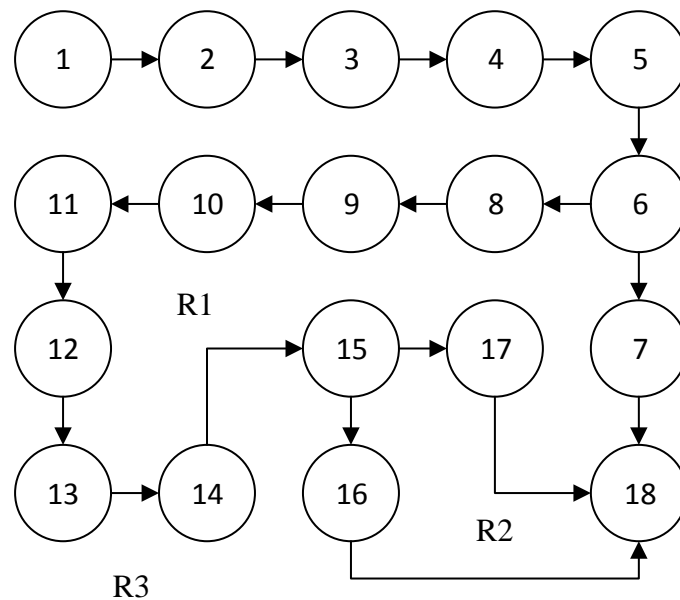
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
60	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
61	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang 4. Menampilkan UI Detail Galeri 	Benar

23. Pengujian pada Ubah Galeri Tumbuh Kembang

Flowgraph pada Ubah Galeri Tumbuh Kembang adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Tumbuh Kembang

- 6 : Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
- 9 : Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang
- 10 : Menampilkan UI Detail Galeri
- 11 : Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Galeri
- 12 : Menampilkan UI Ubah Galeri
- 13 : Mengisi data pada UI Ubah Galeri
- 14 : Memilih Tombol Simpan pada UI Ubah Galeri
- 15 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Ubah Galeri
- 16 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Ubah Galeri
- 17 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data
- 18 : Selesai



Gambar 132 *Flowgraph* Ubah Galeri Tumbuh Kembang

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (18-17)+2$$

$$V(G) = 3$$

b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-17$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-15-17$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-14-16-17$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
62	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar

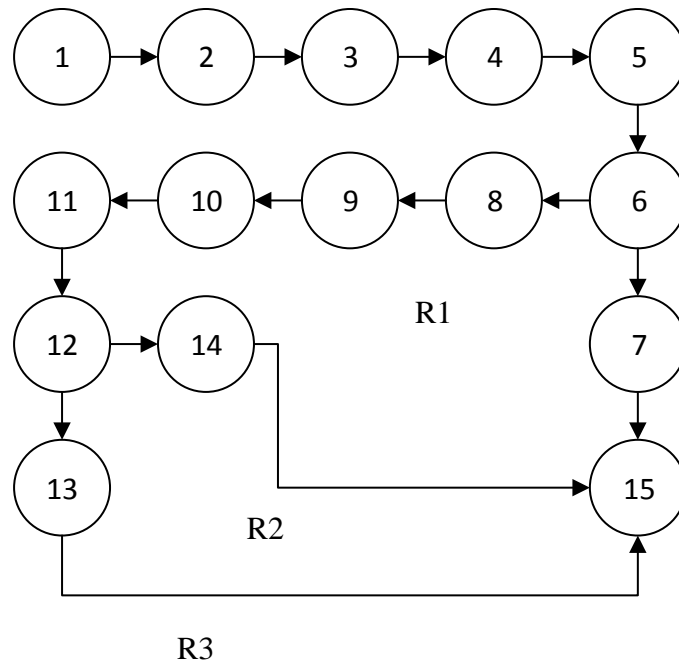
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
63	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Galeri 6. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Ubah Galeri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang 4. Menampilkan UI Detail Galeri 5. Menampilkan UI Ubah Galeri 6. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Ubah Galeri 	Benar
64	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Imunisasi 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang 5. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Galeri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang 4. Menampilkan UI Detail Galeri 5. Menampilkan UI Ubah Galeri 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		6. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Ubah Galeri	6. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data	

24. Pengujian pada Hapus Galeri Tumbuh Kembang

Flowgraph pada Hapus Galeri Tumbuh Kembang adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home
- 5 : Menampilkan UI Tumbuh Kembang
- 6 : Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang
- 7 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 8 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang
- 9 : Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang
- 10 : Menampilkan UI Detail Galeri
- 11 : Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Galeri
- 12 : Menampilkan UI Hapus Galeri
- 13 : Jika memilih Batal, maka sistem menampilkan UI Detail Galeri
- 14 : Jika memilih Ok, maka sistem menghapus data
- 15 : Selesai



Gambar 133 *Flowgraph* Hapus Galeri Tumbuh Kembang

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (16-15)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-6-7-15$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-14-15$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-12-13-15$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
65	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
66	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang 5. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Galeri 6. Memilih Tombol Batal pada UI Hapus Galeri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang 4. Menampilkan UI Detail Galeri 5. Menampilkan UI Hapus Galeri 6. Menampilkan UI Detail Galeri 	Benar

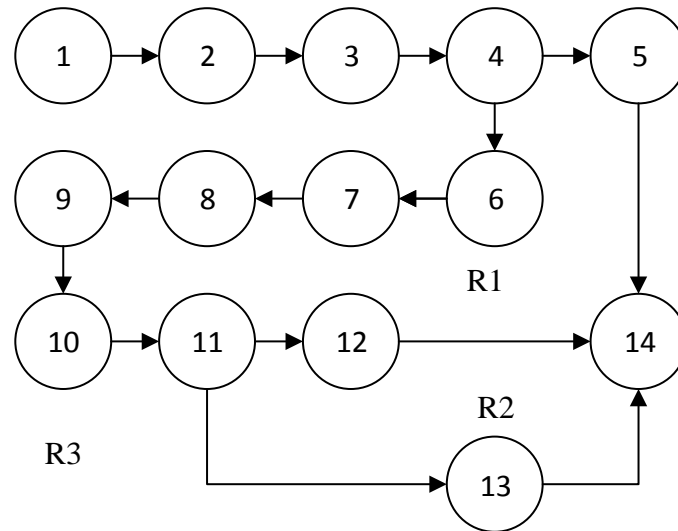
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
67	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Tumbuh Kembang pada UI Home 2. Memilih Menu Galeri Tumbuh Kembang pada UI Tumbuh Kembang 3. Profil sudah dipilih 4. Memilih salah satu foto pada UI Galeri Tumbuh Kembang 5. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Galeri 6. Memilih Tombol Ok pada UI Hapus Galeri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan UI Tumbuh Kembang 2. Sistem mengecek <i>session</i> 3. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Galeri Tumbuh Kembang 4. Menampilkan UI Detail Galeri 5. Menampilkan UI Hapus Galeri 6. Menghapus data 	Benar

25. Pengujian pada Tambah Catatan Kesehatan

Flowgraph pada Tambah Catatan Kesehatan adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home
- 5 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 6 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan
- 7 : Memilih Tombol Tambah pada UI Catatan Kesehatan
- 8 : Menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan
- 9 : Memasukkan data pada UI Tambah Catatan Kesehatan
- 10 : Memilih Tombol Simpan pada UI Tambah Catatan Kesehatan

- 11 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Tambah Catatan Kesehatan
- 12 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan
- 13 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data
- 14 : Selesai



Gambar 134 *Flowgraph* Tambah Catatan Kesehatan

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (15-14)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

Path 1 = 1-2-3-4-5-13

Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-11-13

Path 3 = 1-2-3-4-5-6-8-9-10-12-13

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

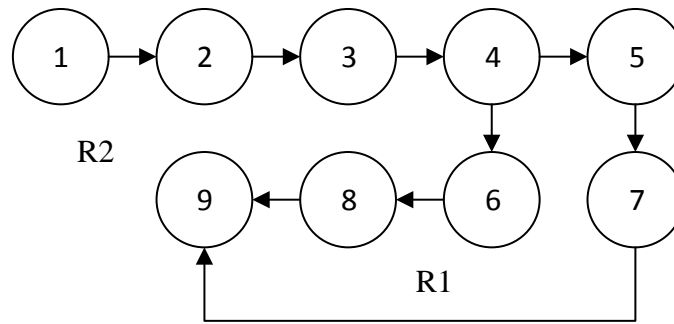
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
68	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home 2. Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mengecek <i>session</i> 2. Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
69	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home 2. Profil sudah dipilih 3. Memilih Tombol Tambah pada UI Catatan Kesehatan 4. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Tambah Catatan Kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mengecek <i>session</i> 2. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan 3. Menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan 4. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
70	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home 2. Profil sudah dipilih 3. Memilih Tombol Tambah pada UI Catatan Kesehatan 4. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Tambah Catatan Kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mengecek <i>session</i> 2. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan 3. Menampilkan UI Tambah Catatan Kesehatan 4. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data 	Benar

26. Pengujian pada Detail Catatan Kesehatan

Flowgraph pada Detail Catatan Kesehatan adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home
- 5 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 6 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan
- 7 : Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan
- 8 : Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan
- 9 : Selesai



Gambar 135 *Flowgraph* Detail Catatan Kesehatan

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (9-9)+2$$

$$V(G) = 2$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 2$$

- c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node* (P) :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (1)+1$$

$$V(G) = 2$$

- d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-7-9$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-5-6-8-9$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

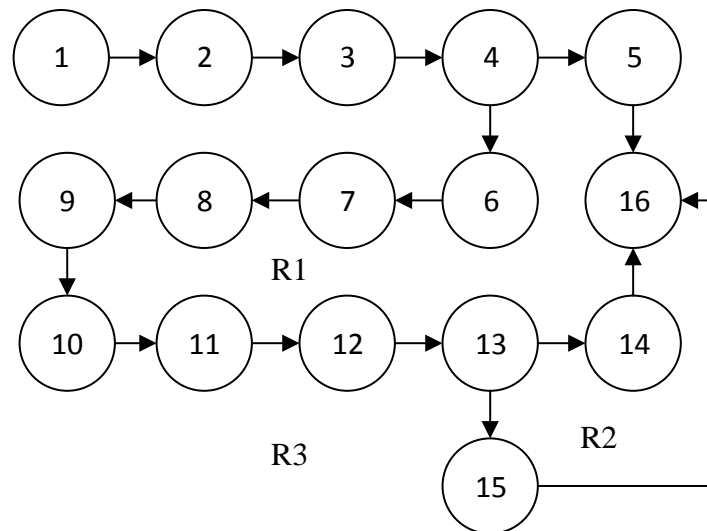
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
71	1	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
72	2	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home Profil sudah dipilih Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan 	Benar

27. Pengujian pada Ubah Catatan Kesehatan

Flowgraph pada Ubah Catatan Kesehatan adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampillkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home
- 5 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 6 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan
- 7 : Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan
- 8 : Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan

- 9 : Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Catatan Kesehatan
- 10 : Menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan
- 11 : Mengisi data pada UI Ubah Catatan Kesehatan
- 12 : Memilih Tombol Simpan pada UI Ubah Catatan Kesehatan
- 13 : Mengecek data yang dimasukkan pada UI Ubah Catatan Kesehatan
- 14 : Jika data yang dimasukkan salah, maka sistem menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan
- 15 : Jika data yang dimasukkan benar, maka sistem menyimpan data
- 16 : Selesai



Gambar 136 *Flowgraph* Ubah Catatan Kesehatan

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (17-16)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node (P)* :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-16$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-6-7-8-9-10-11-12-13-14-16$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-6-7-8-9-10-11-12-13-15-16$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
73	1	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
74	2	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home Profil sudah dipilih Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Catatan Kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan Menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan 	Benar

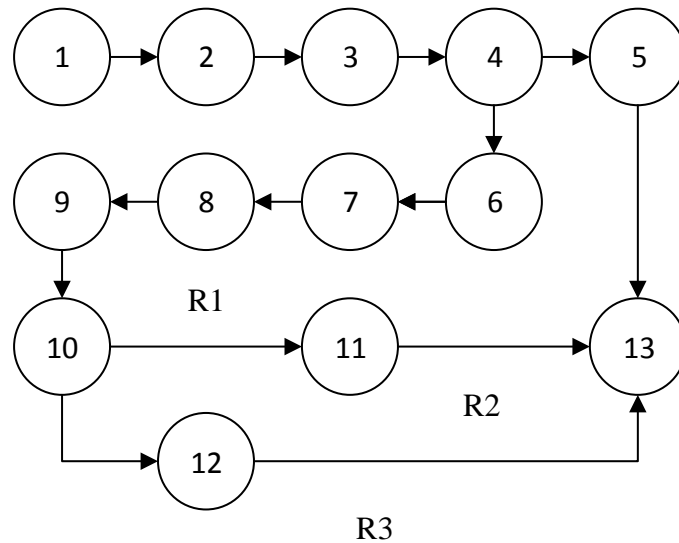
Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
		5. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> salah pada UI Ubah Catatan Kesehatan	5. Validasi <i>input</i> , jika <i>input</i> salah maka sistem menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan	
75	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home 2. Profil sudah dipilih 3. Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan 4. Memilih Tombol Ubah pada UI Detail Catatan Kesehatan 5. Memilih Tombol Simpan saat <i>input</i> benar pada UI Ubah Catatan Kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mengecek <i>session</i> 2. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan 3. Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan 4. Menampilkan UI Ubah Catatan Kesehatan 5. Validasi <i>input</i>, jika <i>input</i> benar maka sistem menyimpan data 	Benar

28. Pengujian pada Hapus Catatan Kesehatan

Flowgraph pada Hapus Catatan Kesehatan adalah sebagai berikut:

- 1 : Mulai
- 2 : Menampilkan *Splashscreen*
- 3 : Menampilkan UI Home
- 4 : Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home
- 5 : Jika belum memilih profil, maka sistem menampilkan UI Profil
- 6 : Jika sudah memilih profil, maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan

- 7 : Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan
- 8 : Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan
- 9 : Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Catatan Kesehatan
- 10 : Menampilkan UI Hapus Catatan Kesehatan
- 11 : Jika memilih Batal, maka sistem menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan
- 12 : Jika memilih Ok, maka sistem menghapus data
- 13 : Selesai



Gambar 137 *Flowgraph* Hapus Catatan Kesehatan

Perhitungan *Cyclomatic Complexity* dari *Flowgraph* diatas adalah :

- a. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Edge* (E) dan *Node* (N) :

$$V(G) = (E-N)+2$$

$$V(G) = (14-13)+2$$

$$V(G) = 3$$

- b. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari Jumlah Area (R) :

$$V(G) = (R)$$

$$V(G) = 3$$

c. Menghitung *Cyclomatic Complexity* dari *Predicate Node (P)* :

$$V(G) = (P)+1$$

$$V(G) = (2)+1$$

$$V(G) = 3$$

d. *Independent Path* pada *Flowgraph* :

$$Path 1 = 1-2-3-4-5-13$$

$$Path 2 = 1-2-3-4-6-7-8-9-10-11-13$$

$$Path 3 = 1-2-3-4-6-7-8-9-10-12-13$$

e. Pengujian *Test Case* pada *Independent Path* :

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
76	1	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home Profil belum dipilih 	<ol style="list-style-type: none"> Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil belum dipilih maka sistem menampilkan UI Profil 	Benar
77	2	<ol style="list-style-type: none"> Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home Profil sudah dipilih Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Catatan Kesehatan Memilih Tombol Batal pada UI Hapus Catatan Kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> Sistem mengecek <i>session</i> Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan Menampilkan UI Hapus Catatan Kesehatan Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan 	Benar

Test Case	Path	Kondisi	Hal yang Diharapkan	Hasil Uji
78	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih Menu Catatan Kesehatan pada UI Home 2. Profil sudah dipilih 3. Memilih Tombol Detail pada UI Catatan Kesehatan 4. Memilih Tombol Hapus pada UI Detail Catatan Kesehatan 5. Memilih Tombol Ok pada UI Hapus Catatan Kesehatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mengecek <i>session</i> 2. Validasi <i>session</i>, jika profil sudah dipilih maka sistem menampilkan UI Catatan Kesehatan 3. Menampilkan UI Detail Catatan Kesehatan 4. Menampilkan UI Hapus Catatan Kesehatan 5. Menghapus data 	Benar

Lampiran 6 Data Pengujian *Black Box*

LAMPIRAN 6

Data Pengujian *Black Box*

Sistem Informasi Gizi, Imunisasi, dan Tumbuh-Kembang Anak (SIGITA)