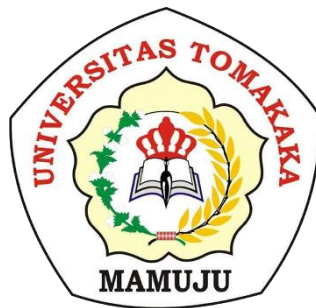


**APLIKASI PENGECEKAN BERAT BADAN  
BERBASIS DESKTOP**

**PROPOSAL**



OLEH :

**ANDI RAODA TUL JANNA**  
NIM/NIRM : 190250501010/

**PROGRAM STRATA SATU (S1)  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

**2021**

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1    IMT .....	4
Tabel 2    Jadwal Penelitian .....	16

## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Analisis Sistem Berjalan.....	13
Gambar 2	Rancangan Sistem Yang Di Usulkan .....	14
Gambar 3	Data Flow Diagram Level 0 .....	15
Gambar 4	Data Flow Diagram Level 1 .....	15
Gambar 5	Form Tampilan Awal .....	24
Gambar 6	Form Tampilan Login .....	25
Gambar 7	Form Tampilan Pengcekan .....	26
Gambar 8	Form Hasil (Berat Badan Kurus) .....	27
Gambar 9	Tampilahn Hasil (Berat Badan Ideal) .....	28
Gambar 10	Tampilahn Hasil (Berat Badan Gemuk).....	29
Gambar 11	Tampilahn Hasil (Berat Badan Obesitas) .....	30

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Penjelasan IMT.....	4
2.2 Alat Perancangan Sistem .....	5
2.2.1. Diagram Konteks .....	5
2.2.2. Data Flow Diagram.....	5
2.3 Sistem Basis Data .....	6
2.3.1. Pengertian Sistem Basis Data .....	6
2.3.2. Normalisasi.....	6
2.4 Netbeans IDE .....	6
2.5 Waterfall .....	7
Tahap – Tahap dan Cara kerja waterfalll.....	7

2.6	Teknik Pengambilan Data.....	9
	2.6.1. Metode Observasi .....	10
	2.6.2. Metode Wawancara.....	10
	2.6.3. Metode Kepustakaan.....	10

### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	12
3.2	Metode Penelitian.....	12
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	12
3.4	Analisa Sistem Berjalan.....	14
3.5	Rancangan Sistem yang Diusulkan.....	14
3.6	Instrumen Penelitian.....	17
	3.6.1 <i>Hardware</i> .....	17
	3.6.2 <i>Software</i> .....	17
3.7	Jadwal Penelitian.....	17

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil .....	19
4.2	Pembangunan Sistem .....	19
	4.2.1 <i>Coding</i> .....	19
	4.2.2 <i>Teknik OOP</i> .....	23
4.3	Implementasi User Interface Aplikasi .....	26
4.4	Implementasi Pengujian Hasil .....	28
4.5	Pembahasan .....	32

**BAB IV PENUTUP**

5.1	Kesimpulan.....	33
5.2	Saran.....	33

**DAFTAR PUSTAKA**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah Subuhana Wata'ala, karena berkat Rahmat dan HidanyaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal Penelitian ini dengan judul "*Pengecekan Berat Badan*" dengan baik.

Penulis Proposal ini melatari beberapa permasalahan penulisan Proposal Penelitian ini timbul dari hasil pengamatan penulis terhadap sistem yang selama ini digunakan oleh masyarakat pada umumnya dalam pemanfaatan pengecekan berat badan, sehingga penulis bermaksud menyumbangkan suatu konsep yang menerapkan kecerdasan buatan sehingga lebih aman, efektif dan efisien dalam usaha pengamanan bahan produksi atau hasil produksi

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak tentunya penulis Proposal Penelitian ini tidak dapat tersusun seperti apa adanya. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak baik yang terlibat langsung maupun tidak, kepada:

1. Bapak Drs. H. Ahmad Taufan, selaku ketua yayasan Tanratupattanabali Mamuju, yang telah membantu saya melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang sangat kami perlukan.

2. Bapak Sahril, S.Pd.I., M.Pd., selaku Rektor Universitas Tomakaka Mamuju, atas bantuan dan respon positif yang diberikan kepada penulis selama menimba ilmu di kampus Universitas Tomakaka Mamuju.
3. Bapak Nasruddin, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Tomakaka Mamuju, atas bimbingan arahan dan petunjuknya selama ini.
4. Bapak Indar Kusmanto, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
5. Bapak Musliadi KH, S.Kom, selaku Dosen Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek 1
6. Bapak/Ibu Dosen Universitas Tomakaka, khususnya kepada Fakultas Ilmu Komputer atas jasa-jasanya dalam membimbing kami sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya di Universitas Tomakaka.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Universitas Tomakaka yang telah membantu dan mendorong kami dalam menyelesaikan Proposal Penelitian ini.
8. Serta ke dua Orang Tua, saudara-saudara dan juga keluarga yang selalu senantiasa mendukung dan mendoakan.

Pada akhirnya diharapkan semoga apa yang disajikan penulis dalam Proposal Penelitian ini dapat menjadi contoh yang bermanfaat dan dengan selesainya Proposal Penelitian ini akan menambah wawasan yang pada khususnya dalam pembuatan karya-karya berikutnya



Akhir kata semoga Proposal Penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Mamuju, Januari 2022  
Penulis,

**ANDI RAODA TUL JANNA**  
**NIM/ : 192050501010**  
**NIRM**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Mempunyai berat badan yang ideal atau normal adalah keinginan setiap orang agar terlihat proporsional. Bukan dari segi penampilan fisik saja yang akan terlihat baik tetapi juga dari segi kesehatan. Terutama anak muda lebih banyak yang menginginkan berat badan yang ideal, sehingga penampilan fisik akan menjadi lebih menarik. Banyak cara dilakukan agar mendapatkan berat badan ideal contohnya dengan berolahraga, mengatur pola makan, diet sampai meminum obat-obatan.

Banyak kita temui di klinik kesehatan salahsatunya pada Apotek Nadilah Farma yang juga merupakan klinik Dr.Herawati Tjongi terletak di Jl. Jendral Sudirman, orang yang sedang menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan pada alat timbangan untuk mengetahui apakah berat badannya sudah ideal atau belum. Umumnya masyarakat masih banyak yang belum mengetahui berapa berat badan yang sesuai untuk dirinya. Mereka hanya menerka-nerka saja atau hanya melihat sebatas pandangannya untuk menentukan berat badannya. Hal ini disebabkan kurangnya penyebaran informasi untuk menentukan berat badan yang ideal.

Oleh karena itu bagi yang tidak mengetahui perhitungan rumus berat badan ideal akan mengalami kesulitan dalam menentukan berat badan yang ideal untuk dirinya.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian singkat di atas pada Apotek Nadila Farma, terutama pada bagian absensi karyawan, penulis merumuskan masalah yang timbul yaitu :

1. Bagaimana memudahkan petugas untk mengetahui tingkat kelebihan dan kekurangan bobot tubuh pasien?
2. Bagaimana para pasien Apotek Nadila Farma Dapat mengetahui ideal atau tidaknya berat badan mereka?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan survei terhadap permasalahan dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya dapat di akses oleh petugas Apotek Nadila Farma.
2. Aplikasi ini dirancang Hanya Untuk Pengecekan Berat Badan & Tinggi Badan

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan yang harus diikuti untuk menyelesaikan laporan kerja praktek. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meminimalkan kesalahan dalam pengecekan status kurang bobot atau obesitas.
2. Mempercepat Pemeriksaan IMT Terhadap Pasien.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penjelasan IMT

Indeks massa tubuh (IMT) digunakan untuk menentukan kategori berat badan dengan membandingkan berat dan tinggi badan. Ketahui cara menghitung IMT, penggolongan berat badan berdasarkan IMT, serta kelebihan dan kelemahan dari metode ini.

Angka indeks massa tubuh atau body mass index (BMI) digunakan untuk menunjukkan kategori berat badan. Melalui IMT, Anda dapat mengetahui apakah status berat badan Anda termasuk kategori normal, berlebih, atau justru kurang.

Tabel 1  
Tabel IMT

IMT	Kelas
$< 18,5 \text{ kg/m}^2$	Kurang berat badan
$18,5 - 22,9 \text{ kg/m}^2$	Batas Normal
$23,0 - 24,9 \text{ kg/m}^2$	Lebih Berat Badan
$25,0 - 29,9 \text{ kg/m}^2$	Obese kelas I
$\geq 30,0 \text{ kg/m}^2$	Obese kelas II

## **2.2 Alat Perancangan Sistem**

### **2.2.1. Diagram Konteks**

Diagram konteks digunakan untuk mempresentasikan sistem Melalui sebuah lingkaran. Elemen penting dari sistem yang ada di dalam diagram konteks adalah sebagai berikut :

1. Manusia, organisasi atau sistem yang berkomunikasi dengan sistem disebut terminator.
2. Data yang diterima sistem dari lingkungan luar.
3. Data hasil proses diberikan ke lingkungan luar.
4. Batasan antara sistem dan lingkungan.

### **2.2.2. Data Flow Diagram**

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada atau yang akan dikembangkan, tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik, aliran data maupun tempat penyimpanan datanya, dengan orientasi pengembangan terstruktur. Beberapa simbol yang dicapai oleh Data Flow Diagram adalah external entity, process, dan data store. Data Flow Diagram adalah alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem terstruktur dan merupakan alat bantu yang cukup populer

sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data dalam sistem dengan struktur yang jelas.

## **2.3 Sistem Basis Data**

### **2.3.1. Pengertian Basis Data**

Basis data adalah sebuah koleksi dari data yang saling berelasi, dimana data tersebut disimpan pada komputer sedemikian hingga sebuah program komputer dapat berinteraksi dan menggunakan data yang disimpan tersebut untuk menyelesaikan masalah ataupun menjawab pertanyaan (Elmasri 1994). Data perlu disimpan dalam suatu database untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

### **2.3.2. Normalisasi**

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

## **2.4 Netbeans IDE**

Netbeans merupakan salah satu software yang sering digunakan dalam dunia programmer atau developer. Bukanlah sebagai teks editor biasa, Netbeans adalah suatu aplikasi IDE atau Integrated Development Environment yang berbasis bahasa Java

dan berjalan diatas Swing. Maksudnya Swing disini adalah suatu teknologi yang memungkinkan pengembangan aplikasi desktop dan dapat berjalan di berbagai macam platform seperti Windows, Mac OS, Linux dan Solaris.

## **2.5 Waterfall**

Pembangunan sistem secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

### **Tahap-Tahap dan Cara Kerja Waterfall**

#### **1. *Requirement Analysis***

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang



diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

## **2. *System and Software Design***

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

## **3. *Implementation and Unit Testing***

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

#### **4. *Integration and System Testing***

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

#### **5. *Operation and Maintenance***

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

### **2.6 Teknik Pengambilan Data**

Penyusunan proposal ini, diperlukan data-data serta informasi yang lengkap sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Karena itu, sebelum penelitian proposal ini dilakukan riset terlebih dahulu untuk menjaring data serta

informasi yang terkait. Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan Metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### **2.6.1 Metode Observasi**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melihat secara langsung proses Pemeriksaan dokter pada Apotek Nadila Farma guna memperoleh data informasi dan keterangan yang sesuai, serta menganalisa suatu sistem yang sedang berjalan.

#### **2.6.2 Metode Wawancara**

Metode ini dilakukan melalui proses tanya jawab dengan pihak yang berkaitan, dengan data dalam sistem dimana penelitian dilakukan.

#### **2.6.3 Metode Kepustakaan**

Studi literatur adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan jurnal sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini penulis memilih studi literature untuk mengumpulkan referensi dari buku-buku serta jurnal-jurnal yang memiliki kemiripan dengan judul penelitian.

## **BAB III**

### **PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penulis melakukan penelitian di Apotek Nadila Farma JL.Jendral Sudirman di Kel. Simboro, Kec. Simboro Kab. Mamuju. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November – Desember 2021.

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji efektifitas produk tersebut

#### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan dua macam Teknik yaitu observasi dan studi Pustaka. Adapun penjelasan mengenai Teknik tersebut adalah sebagai berikut:

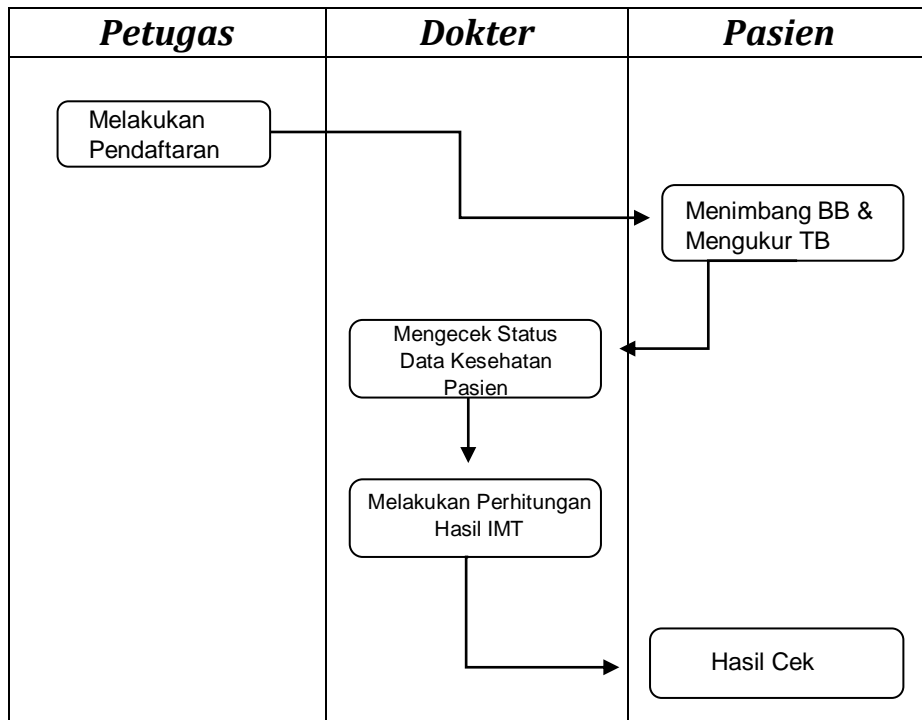
### **3.3.1 Observasi**

Teknik observasi ini di gunakan peneliti sebagai Teknik dasar dalam pengambilan data pada lokasi penelitian, peneliti menggunakan Teknik ini dikarenakan Teknik ini dapat memberikan hasil data yang lebih akurat, sehingga dapat menemukan fakta-fakta yang terjadi di lapangan lebih jelas.

### **3.3.2 Studi Pustaka**

Peneliti menggunakan Teknik pengambilan data studi Pustaka di karenakan Teknik pengumpulan data ini dapat mengumpulkan data secara relevan dari berbagai sumber terbuka seperti buku, artikel ilmiah,berita, maupun sumber kredibel lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

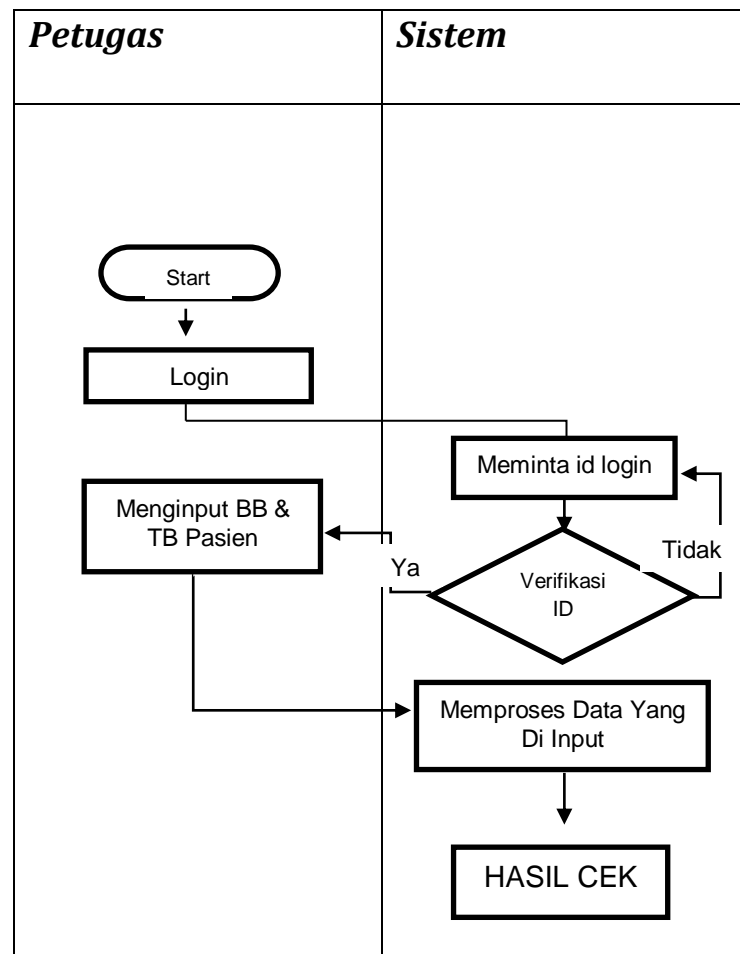
### 3.4 Analisa Sistem Berjalan



Gambar 1

Analisis Sistem Berjalan

### 3.5 Rancangan Sistem yang Diusulkan

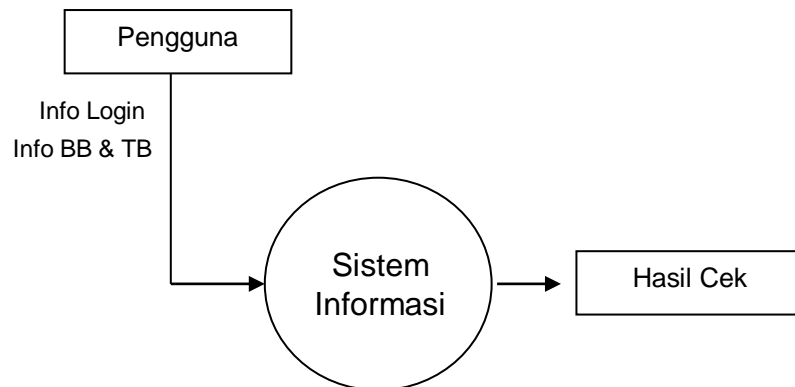


Gambar 2

Rancangan Sistem yang Diusulkan

### 3.6 Perancangan Data Flow Diagram(DFD)

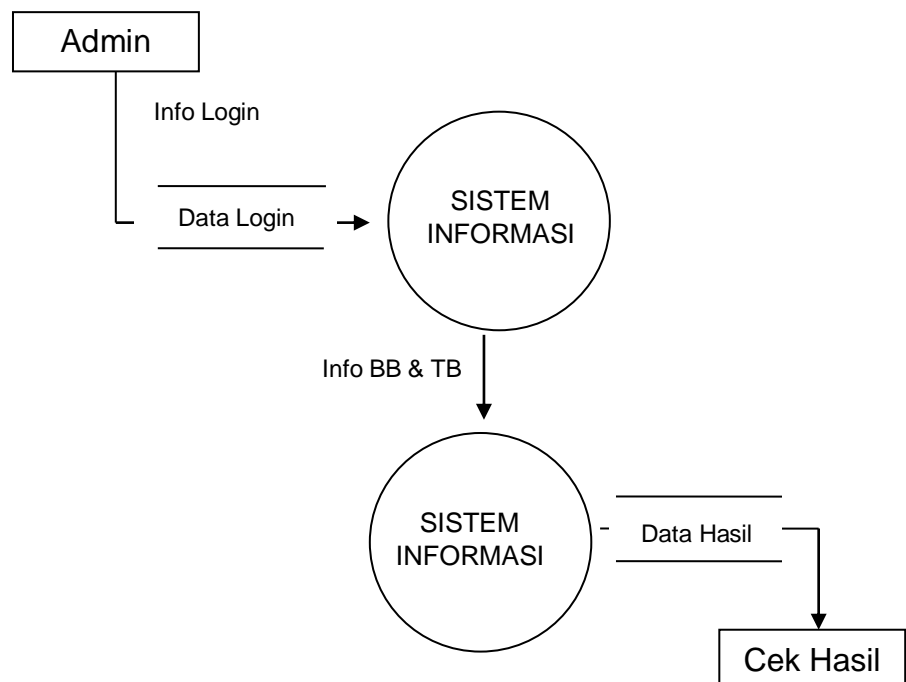
#### 3.6.1 Data Flow Diagram Level 0.



Gambar 3

Data Flow Diagram Level 0

#### 3.6.2 Data Flow Diagram Level 1





Gambar 4

Data Flow Diagram Level 1

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### 3.7.1 Perangkat keras (*Hardware*)

1. Laptop spesifikasi *processor* AMD E2-6110 APU dan kartu grafik AMD Radeon R2, *RAM* 4GB membawa sistem operasi *windows* 8

#### 3.7.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1. Netbeans IDE 8.2

### 3.8 Jadwal Penelitian

Rencana waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan dalam waktu bulan terhitung dari bulan Agustus hingga bulan Oktober tahun 2021

Tabel 2  
Jadwal Penelitian

No	Spesifikasi Penelitian	Bulan											
		Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Hasil penelitian berupa sebuah aplikasi Administrasi Perpustakaan untuk mendukung kegiatan karyawan perpustakaan dalam melayani peminjaman buku dilingkungan sekolah SMA N 1 Kasui. Form-form yang tersedia terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Form untuk admin selaku penanggung jawab untuk menjalankan Aplikasi.
2. Form untuk karyawan bisa sedikit menggantikan peran admin sewaktu admin tidak ada.

#### **4.2 Pembangunan Sistem**

##### **4.2.1. Coding**

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, maka peneliti melakukan coding atau menerapkan bahasa pemrograman (bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin). Hal ini perlu dilakukan dalam setiap pembangunan sebuah aplikasi. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah bahasa Java. Dalam mengimplementasikan bahasa

pemrograman Java ini peneliti menggunakan IDE atau aplikasi untuk mengembangkan suatu aplikasi. Coding pada Aplikasi ini menggunakan coding biasa untuk membuat Form Login dan menggunakan teknik OOP untuk aplikasi utama.

Adapun Coding yang digunakan untuk membuat form utama :

#### Coding Form Tampilan Awal

```
package aplikasiberatbadan;

import javax.swing.JOptionPane;

public class FROM1 extends javax.swing.JFrame {

    public FROM1() {

        initComponents();

        setLocationRelativeTo(null);

    }

    @SuppressWarnings("unchecked")
```

#### **Pada Button Action Logout :**

```
private void menuLogoutActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

    desktoppane.removeAll();

    LoginForm loginForm = new LoginForm();

    loginForm.setVisible(true);

    desktoppane.add(loginForm);

    menuLogout.setEnabled(false);

    menuLogin.setEnabled(true);

}
```

// Pada Bagian Ini memanggil class login untuk keluar dari menu login.

#### **Pada Button Action Exit :**

```
private void menuExitActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
```

```

int pilih = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Keluar Aplikasi?",
    "Konfirmasi", JOptionPane.OK_CANCEL_OPTION);
if(pilih == JOptionPane.OK_OPTION) {
    System.exit(0);
} else {
    JOptionPane.getRootFrame();
}
}

```

// Bagian ini berfungsi untuk memerintahkan tombol exit keluar dari aplikasi namun sebelumnya mengeluarkan mengirim konfirmasi.

#### **Pada Button Action Login :**

```

private void menuLoginActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    desktoppane.removeAll();
    LoginForm loginForm = new LoginForm();
    loginForm.setVisible(true);
    desktoppane.add(loginForm);
    menuLogin.setEnabled(false);
    menuLogout.setEnabled(true);
}

public static void main(String args[]) {
    java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() {
        public void run() {
            new FROM1().setVisible(true);
        }
    });
}

```

// Coding ini memanggil variable name dari form login untuk masuk ke form Login.

#### **Coding Form Login**

```

package aplikasiberatbadan;

import javax.swing.JOptionPane;

public class LoginForm extends javax.swing.JInternalFrame {

    public LoginForm() {

        initComponents();

    }

    @SuppressWarnings("unchecked")

```

**Pada Button Action Login :**

```

private void loginButtonActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

    String userName = "andinanna";

    String password = "admin";

    if(userNameetxt.getText().equals(userName) &&
    passwordtxt.getText().equals(password)){

        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Login Berhasil");

        CEKBB beratbadan = new CEKBB();

        beratbadan.setVisible (true);

        this.getDesktopPane().add(beratbadan);

        this.dispose();

    } else {

        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Username / password
        Salah");

    }

}

```

// Pada bagian Ini memberikan Konfirmasi berupa Username dan password untuk masuk menuju form pengecekan.

**Coding Class Main Utama**

```
package aplikasiberatbadan;

import javax.swing.JOptionPane;
```

```
public class CEKBB extends javax.swing.JInternalFrame {

    Ideal orang = new Ideal();

    public CEKBB() {

        initComponents();

    }

    @SuppressWarnings("unchecked")
```

// Pada Bagian Ini kita memanggil Class **Ideal** yaitu Class Objek lalu membuat variable pengganti dengan kata **orang**.

**Pada Button Clicked Cek :**

```
private void cCekMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {

    orang.setBb(Double.parseDouble(tBB.getText()));

    orang.setTb(Double.parseDouble(tTB.getText()));

    orang.hasilInfo();

    JOptionPane.showMessageDialog(this,orang.getInfo());

}
```

// Pada Bagian ini Variable yang telah kita buat (**orang**) dan memanggil objek **tTB** dan **tBB** serta tak lupa memanggil method hasil.

**Pada Button Clicked Bersih :**

```
private void cBersihMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {

    tBB.setText("");

    tTB.setText("");

}
```

// Disini Kita Memanggil Objek **tBB** dan **tTB** dan tanda kutip dalam Kurung berarti **Kosong**.

Coding Class Objek

```
package aplikasiberatbadan;

public class Ideal {

    private double tb,bb,tot;

    private String info;

    public double getTot() {

        return tot = this.bb / (this.tb * this.tb);

    }

    public String getInfo() {

        return info;

    }

    public void setTb(double tb) {

        this.tb = tb /100;

    }

    public void setBb(double bb) {

        this.bb = bb;

    }

    void hasillInfo() {

        if (getTot() < 18.5) {

            this.info = "ANDA KURUS";

        }else if (getTot() < 24.9) {

            this.info = "ANDA IDEAL";

        }else if (getTot() < 29.9) {

            this.info = "ANDA GEMUK";

        }

    }

}
```



```

    }else if (getTot() > 30.0) {
        this.info = "ANDA OBESITAS";
    }
}
}

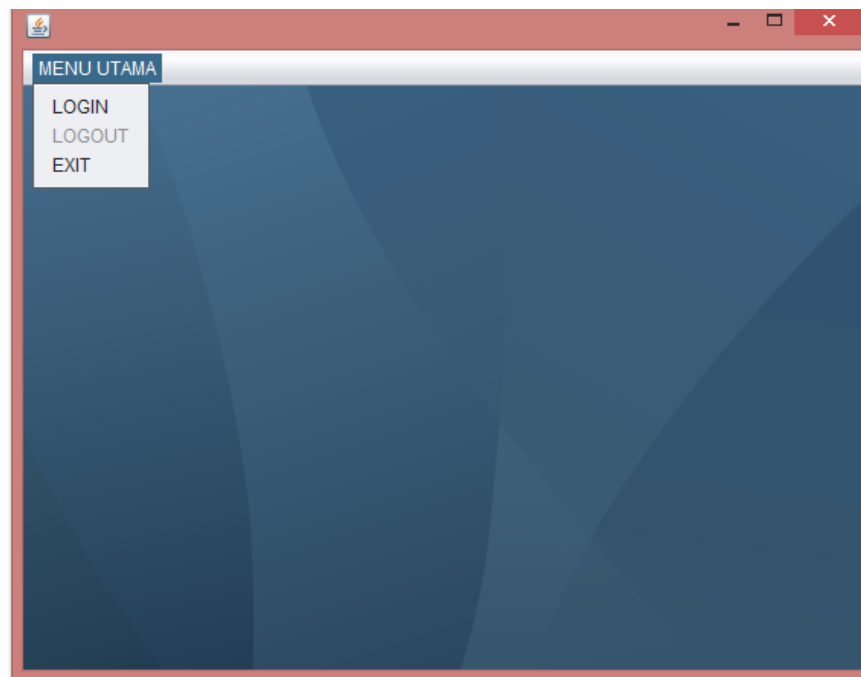
// Ini adalah Class Objek yang kita buat sebagai wadah
penyimpanan semua objek.

```

### 4.3 Implementasi User Interface Aplikasi

#### 4.3.1. Form Utama

Form utama adalah form yang pertama kali muncul ketika pengguna menjalankan aplikasi. Isi pada form ini terdapat Menu Bar yang berisi Item –item yaitu Login untuk menuju Form Login, Serta Pilihan Logout Aktif Ketika berada dalam Form Login untuk Keluar Dari Form Login, Dan Exit yang berguna untuk keluar dari aplikasi. Adapun tampilan form utama bisa dilihat pada gambar berikut :

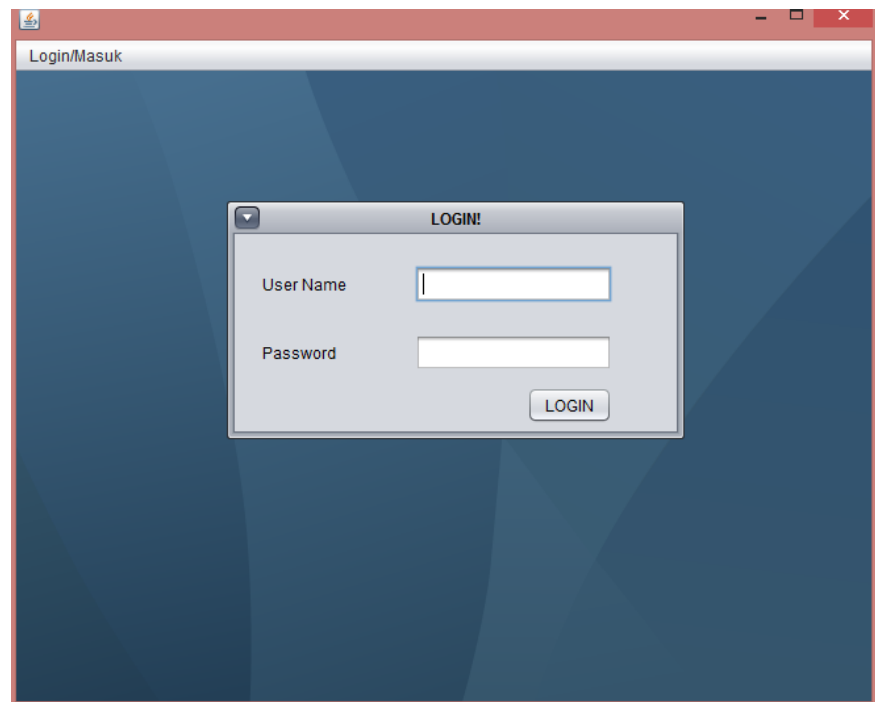


Gambar 5

Tampilan Form Utama

#### 4.3.2. Form Login

Form ini adalah form yang akan menjadi tempat konfirmasi admin dengan meminta Username dan Password. Adapun tampilan form Login bisa dilihat pada gambar berikut :

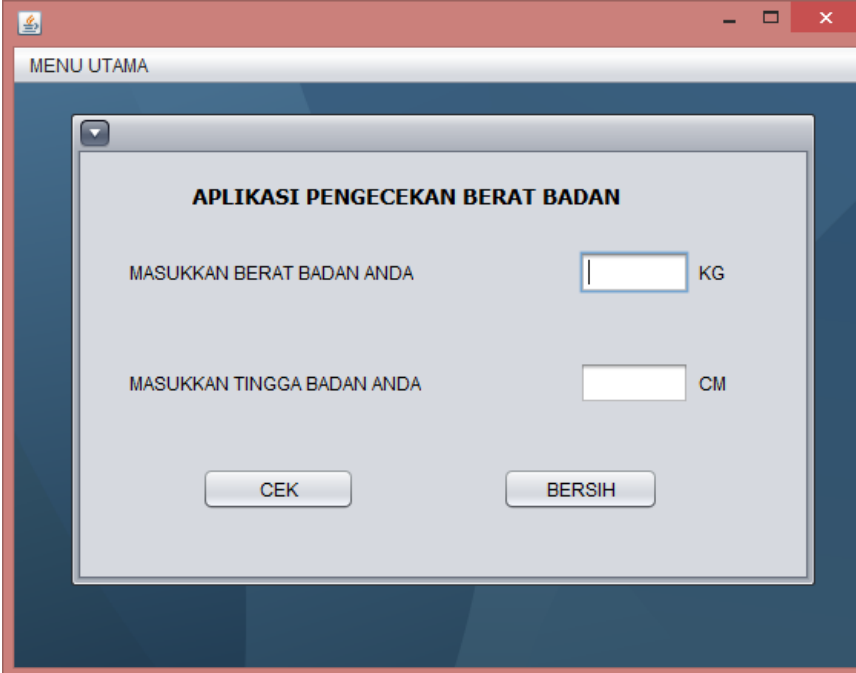


Gambar 6

Tampilan Form Login

#### 4.3.3. Form Pengecekan

Form ini adalah form yang akan menjadi tempat proses pengecekan Dimana Ada Text Field untuk memasukkan Berat Badan & Tinggi Badan Pasien. Adapun tampilan form Pengecekan bisa dilihat pada gambar berikut :



The image shows a Java Swing application window titled "MENU UTAMA". Inside this window is a smaller, centered window titled "APLIKASI PENGECEKAN BERAT BADAN". This inner window has a light gray background and contains two input fields. The first field is labeled "MASUKKAN BERAT BADAN ANDA" and has a text box followed by the unit "KG". The second field is labeled "MASUKKAN TINGGA BADAN ANDA" and has a text box followed by the unit "CM". Below these input fields are two buttons: "CEK" on the left and "BERSIH" on the right. The entire application is styled with a dark blue background for the main window and a light gray background for the inner form.

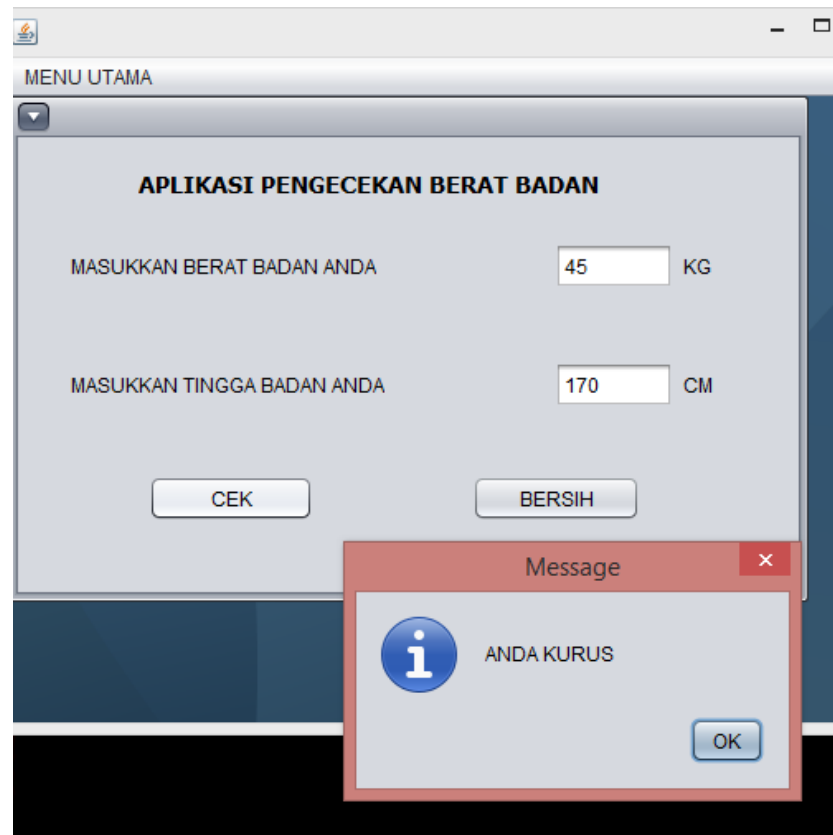
Gambar 7

Tampilan Form Pengecekan

#### 4.4 Implementasi Pengujian Hasil

##### 4.4.1 Form Hasil (Berat Badan Kurus)

Pengujian hasil dari aplikasi sesuai dengan rumus IMT form yang menunjukkan  $< 18.5 = \text{Berat Badan Kurang} / \text{Kurus}$ . Adapun tampilan form Hasil bisa dilihat pada gambar berikut :

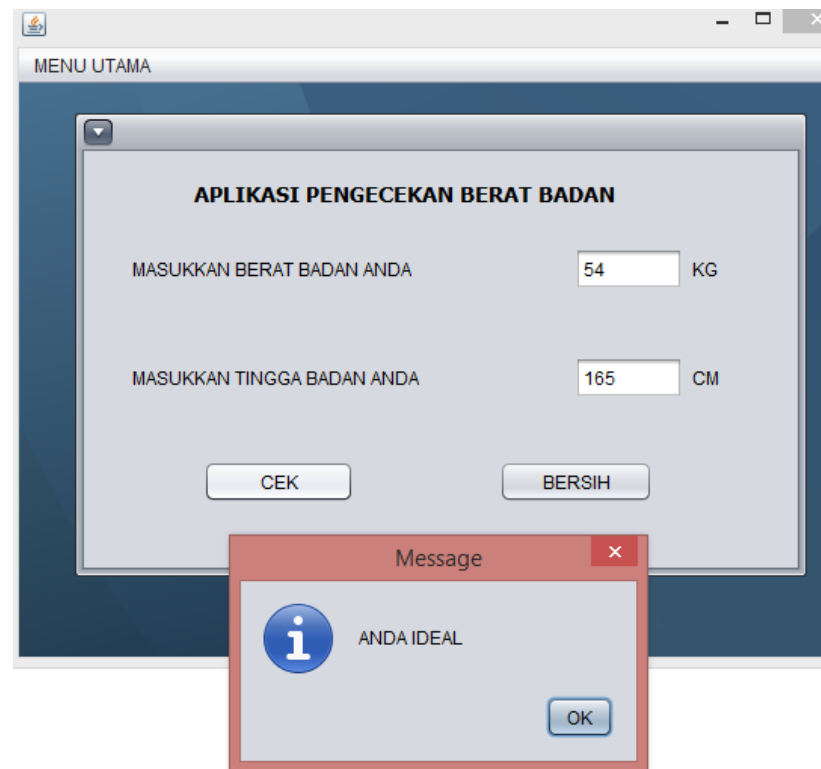


Gambar 8

Tampilan Hasil (Berat Badan Kurus)

#### 4.4.2 Tampilahn Hasil (Berat Badan Ideal)

Pengujian hasil dari aplikasi sesuai dengan rumus IMT form yang menunjukkan  $< 24.9 = \text{Berat Badan Normal} / \text{Ideal}$ . Adapun tampilan form utama bisa dilihat pada gambar berikut :

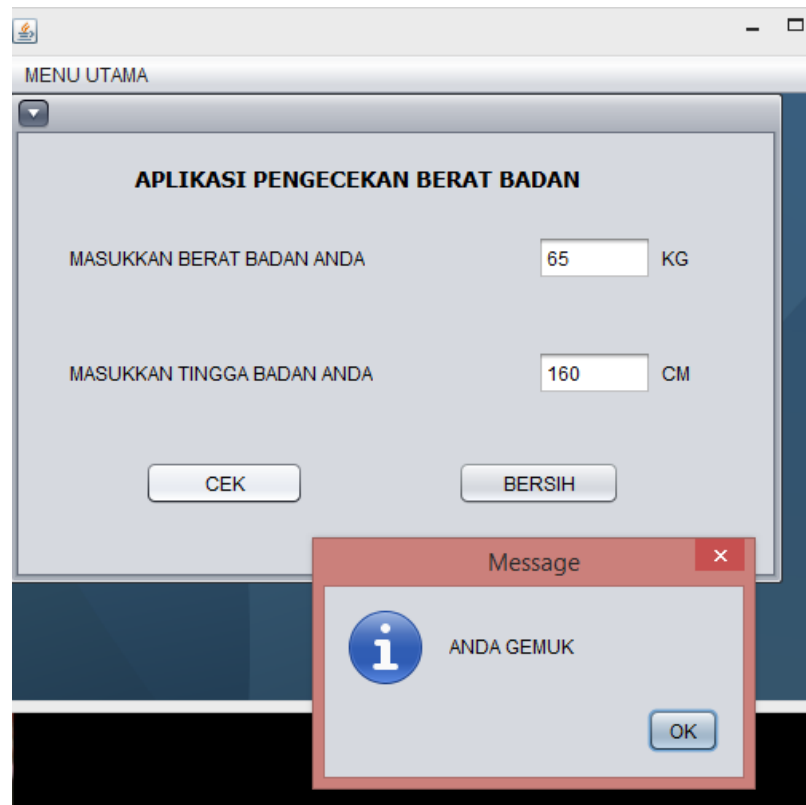


Gambar 9

Tampilan Hasil (Berat Badan Ideal)

#### 4.4.3. Tampilahn Hasil (Berat Badan Gemuk)

Pengujian hasil dari aplikasi sesuai dengan rumus IMT form yang menunjukkan  $< 29.9 = \text{Berat Badan Berlebihan} / \text{Gemuk}$ . Adapun tampilan form utama bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 10

Tampilan Hasil (Berat Badan Gemuk)

#### 4.4.4. Tampilahn Hasil (Berat Badan Obesitas)

Pengujian hasil dari aplikasi sesuai dengan rumus IMT form yang menunjukkan  $< 30.0 = \text{Berat Bada Sangat Berlebih} / \text{Obesitas}$ . Adapun tampilan form utama bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 11

Tampilan Hasil (Berat Badan Obesitas)

#### 4.5 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan Hasil Akhir sebagai acuan. Hasil Akhir yang diharapkan penulis adalah selain mengganti sistem manual seperti yang ada saat ini, aplikasi ini juga mudah digunakan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penulisan dan pembahasan yang dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dengan dibuatnya aplikasi Perhitungan Gaji pegawai ini, maka akan meningkatkan kualitas pelayanan terhadap karyawannya, karena akan menghemat waktu dalam pemrosesan data, serta menghemat waktu dalam laporan penggajian.
2. Dari proses perancangan sistem ini, dapat diketahui bahwa untuk menyusun suatu sistem informasi yang baik, tahap-tahap yang perlu dilakukan adalah dengan mempelajari sistem yang ada atau yang berlaku saat ini, merumuskan masalah yang ada, mencari alternatif penyelesaian untuk masalah yang ada, kemudian merancang suatu sistem yang dapat mengatasi masalah.

## 5.2 SARAN

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dihasilkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Agar dalam hal pengelolaan data dari sumber dilakukan penyimpanan pada file database yang baik.
2. Dalam penerapan aplikasi pengembangan sistem informasi penggajian karyawan ini sebaiknya didukung oleh perangkat yang memadai baik dari segi manusia maupun perangkat keras dan lunak.

## DAFTAR PUSTAKA

Suparto, S. E. (2011) 'Microsoft Word - 02 Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Klinik.doc', 3(4), pp. 10–17.

Armelia, M. (2014) 'Implementasi Sistem Informasi Peminjaman Buku Pada SMA 1 Kasui', *Skripsi Informatika*, 2(1), pp. 33–42.

Umardi (2014) *Alat bantu Pengembangan Sistem - RPL, Catatan Kampus*.  
Available at:<http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/11141/H.%20BAB%20IV.pdf?sequence=8&isAllowed=y>