

TUGAS 2

USE CASE DAN SKENARIO USE CASE

C.O.B.R.A

untuk:

Marzuli Suhada M.

Dipersiapkan oleh:

Kelompok 2

Maheswara Bayu Kaindra	13523015
Peter Wongsoredjo	13523039
Shanice Feodora Tjahjono	13523097
Daniel Pedrosa Wu	13523099
Haegen Quinston	13523109

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG
JL. GANESA 10, BANDUNG 40132

2024

1. Deskripsi Perangkat Lunak

C.O.B.R.A., Complete Optimal Body Regimen Assistant, merupakan perangkat lunak kebugaran yang dirancang untuk membantu pengguna peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani dengan pendekatan yang personal dan fleksibel. C.O.B.R.A dapat diakses secara luring karena didesain sebagai sebuah perangkat lunak lokal. Dengan ketersediaan fitur bagi berbagai tingkat kebugaran, C.O.B.R.A menjadi perangkat lunak interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan individual.

2. Kebutuhan Fungsional

2.1. Kebutuhan Fungsional

Tabel 2.1. Deskripsi Kebutuhan Fungsional

ID	Kebutuhan	Penjelasan
F01	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat memasukkan data profil pribadi.	Pengguna dapat memasukkan data pribadi meliputi usia, tinggi badan, berat badan, dan tujuan kebugaran. Pengguna diberikan suatu <i>form</i> pada menu <i>profile</i> untuk memasukkan data-data tersebut.
F02	P/L dapat menampilkan data profil pribadi pengguna yang sudah dimasukkan.	Pengguna dapat melihat data profil pribadi pada menu <i>profile</i> .
F03	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat memperbarui data profil pribadi.	Data profil pribadi dapat diperbarui pada menu <i>Profile</i> . Menu yang ditampilkan di settings berupa kotak input sesuai kelengkapan data diri pengguna. Setelah pengguna menekan simpan, maka data diri akan diperbarui.
F04	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat menghapus data profil pengguna.	Pengguna dapat menghapus data profil pribadi. Pengguna harus melakukan konfirmasi sebelum melanjutkan proses penghapusan. Menu terdapat pada <i>profile</i> bersamaan dengan menu untuk memperbarui data diri.
F05	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat memasukkan preferensi latihan.	Pengguna dapat memilih preferensi latihan yang meliputi jenis, durasi, dan intensitas latihan. Menu latihan menjadi <i>home</i> dari perangkat lunak, namun pemilihan jenis latihan dilakukan pada <i>profile</i> . Sistem menyediakan tombol <i>edit</i> pada <i>home</i> yang mengarahkan pengguna ke <i>profile</i> .
F06	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat melihat preferensi latihan yang dipilih.	Pengguna dapat melihat preferensi latihan yang telah dimasukkan. Preferensi latihan ditampilkan pada menu <i>profile</i> .
F07	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat memperbarui preferensi	Pengguna dapat memperbarui preferensi latihan yang diakses melalui <i>home</i> dengan menekan tombol <i>edit</i> atau mengubahnya melalui <i>profile</i> .

	latihan.	
F08	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat menghapus preferensi latihan.	Pengguna dapat menghapus preferensi latihan melalui <i>home</i> dengan menekan <i>edit</i> atau melalui <i>shortcut</i> pada <i>profile</i> . Pengguna harus melakukan konfirmasi sebelum melanjutkan proses penghapusan.
F09	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat mencatat aktivitas harian.	Pengguna dapat mencatat aktivitas harian berupa kalori, jumlah langkah, detak jantung (awal dan akhir), dan frekuensi latihan melalui menu <i>daily statistics</i> . Sistem menyediakan <i>shortcut</i> pada <i>home</i> dan mengarahkan pengguna ke <i>daily statistics</i> .
F10	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat melihat data aktivitas harian.	Pengguna dapat melihat data aktivitas harian yang telah dicatat setiap harinya melalui <i>daily statistics</i> .
F11	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat memperbarui data aktivitas harian.	Pengguna dapat memperbarui data aktivitas harian, melalui <i>daily statistics</i> .
F12	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat menghapus data aktivitas harian.	Pengguna dapat menghapus data aktivitas harian pada menu <i>daily statistics</i> . Pengguna harus melakukan konfirmasi sebelum melanjutkan proses penghapusan.
F13	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat mencatat asupan nutrisi yang dikonsumsi per hari.	Pengguna dapat mencatat data asupan nutrisi yang dapat dicatat pengguna yaitu asupan makanan dan air yang dikonsumsi dalam sehari. Fitur ini terletak pada <i>daily statistics</i> dan dapat diakses melalui <i>shortcut</i> pada <i>home</i>
F14	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat melihat data asupan nutrisi yang telah dicatat.	Pengguna dapat melihat data asupan nutrisi yang telah dicatat pada <i>daily statistics</i> .
F15	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat memperbarui data asupan nutrisi.	Pengguna dapat memperbarui data asupan nutrisi pada menu <i>daily statistics</i> yang dapat diakses melalui <i>home</i> .
F16	P/L memiliki fungsi di mana pengguna dapat menghapus data asupan nutrisi.	Pengguna dapat menghapus data asupan nutrisi pada menu <i>daily statistics</i> . Pengguna harus melakukan konfirmasi sebelum melanjutkan proses penghapusan.

3. Model Use Case

3.1. Identifikasi Actor

Tabel 3.1. Identifikasi Actor

Kode Actor	Nama	Keterangan
A01	Pengguna	Dengan P/L C.O.B.R.A, pengguna dapat memuat, membaca, mengubah, dan menghapus ¹ data personal seperti usia, berat badan, tinggi badan, dan tujuan kebugaran; ² jenis latihan yang paling sesuai seperti kekuatan, kelenturan, dan kardiovaskular; ³ data aktivitas sehari-hari; ⁴ data asupan gizi harian. Pengguna bersifat lokal dan tidak menggunakan sistem akun.

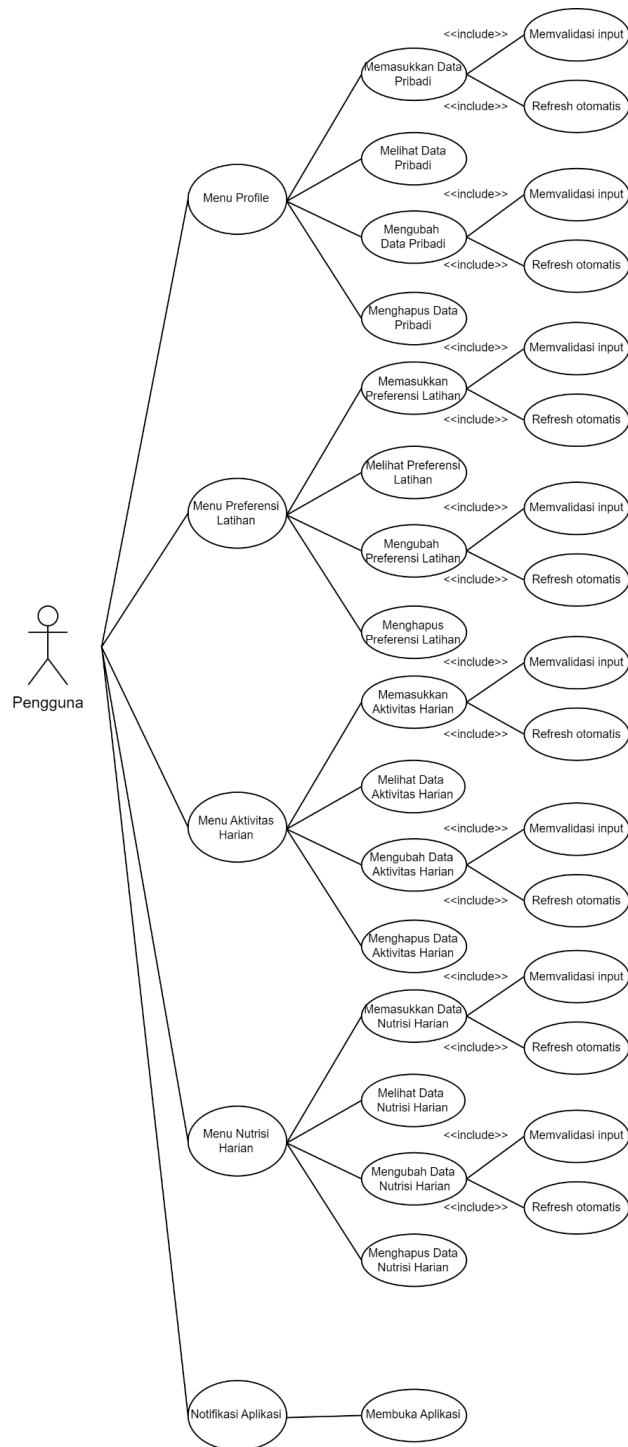
3.2. Identifikasi Use Case

Tabel 3.2. Identifikasi Use Case

No	Use Case	Keterangan
UC01	Menerima input data pribadi	Sistem menerima input data pribadi yang diberikan oleh pengguna.
UC02	Menampilkan data pribadi	Sistem menampilkan data pribadi yang diberikan oleh pengguna.
UC03	Memperbarui data pribadi	Sistem menerima input baru dari pengguna dan mengganti data pribadi dengan input yang baru.
UC04	Menghapus data pribadi	Sistem menghapus data pribadi pengguna.
UC05	Menerima input preferensi latihan	Sistem menerima input preferensi latihan yang diberikan oleh pengguna.
UC06	Menampilkan preferensi latihan	Sistem menampilkan preferensi latihan yang diberikan oleh pengguna.
UC07	Memperbarui preferensi latihan	Sistem menerima input baru dari pengguna dan mengganti preferensi latihan dengan input yang baru.
UC08	Menghapus preferensi latihan	Sistem menghapus data preferensi latihan pengguna.
UC09	Menerima input data aktivitas harian	Sistem menerima input data aktivitas harian yang diberikan oleh pengguna.
UC10	Menampilkan data aktivitas harian	Sistem menampilkan data aktivitas harian yang diberikan oleh pengguna.

UC11	Memperbarui data aktivitas harian	Sistem menerima input baru dari pengguna dan mengganti data aktivitas harian dengan input yang baru.
UC12	Menghapus data aktivitas harian	Sistem menghapus data aktivitas harian.
UC13	Menerima input data asupan nutrisi harian	Sistem menerima input data asupan nutrisi harian yang diberikan oleh pengguna.
UC14	Menampilkan data asupan nutrisi harian	Sistem menampilkan data asupan nutrisi harian yang diberikan oleh pengguna.
UC15	Memperbarui data asupan nutrisi harian	Sistem menerima input baru dari pengguna dan mengganti data asupan harian dengan input yang baru.
UC16	Menghapus data asupan nutrisi harian	Sistem menghapus data asupan nutrisi harian.
UC17	Menampilkan notifikasi	Sistem menampilkan notifikasi pengingat latihan setiap 24 jam

3.3. Diagram Use Case



Gambar 3.3 Diagram Use Case

3.4. Skenario Use Case

3.4.1. Skenario Use Case 01

Nama Use Case: Menerima input data pribadi

Skenario:

Tabel 3.4.1. Skenario Use Case Input Data Pribadi

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Profile ke layar
5. Memilih tombol Add Profile	
	6. Menampilkan form untuk mengisi data profile
7. Mengisi data profile	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menyimpan data profile
	11. Me-refresh tampilan menu Profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Profile ke layar

5. Memilih tombol Add Profile	
	6. Menampilkan form untuk mengisi data profile
7. Memilih tombol batal.	
8. Memilih konfirmasi batal	
	9. Menampilkan menu Profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Profile ke layar
5. Memilih tombol Add Profile	
	6. Menampilkan form untuk mengisi data profile
6. Memilih tombol batal	
7. Memilih tombol kembali	
	8. Menampilkan form untuk mengisi data profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Profile ke layar

5. Memilih tombol Add Profile	
	6. Menampilkan form untuk mengisi data profile
7. Mengisi data profile	
8. Memilih tombol batal	
9. Memilih konfirmasi batal	
	10. Menampilkan menu profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu profile ke layar
	4. Menampilkan tombol add profile ke layar
5. Memilih tombol add profile	
	6. Menampilkan form untuk mengisi data profile
7. Mengisi data profile	
8. Memilih tombol batal	
9. Memilih tombol kembali	
	6. Menampilkan form untuk mengisi data profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar

	4. Menampilkan tombol Add Profile ke layar
5. Memilih tombol Add Profile	
	6. Menampilkan form untuk mengisi data profile
7. Mengisi data profile	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menampilkan pesan data tidak sah/lengkap
	11. Menampilkan form untuk mengisi data profile kembali

3.4.2. Skenario Use Case 02

Nama Use Case: Menampilkan data pribadi

Skenario:

Tabel 3.4.2. Skenario Use Case Display Data Pribadi

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan data pengguna
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna

	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan pesan tidak ada data pengguna
	5. Menampilkan tombol Add Profile ke layar

3.4.3. Skenario Use Case 03

Nama Use Case: Memperbarui data pribadi

Skenario:

Tabel 3.4.3. Skenario Use Case Update Data Pribadi

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Edit Profile
5. Memilih tombol Edit Profile	
	6. Menampilkan form untuk mengubah data profile
7. Mengisi perubahan data profile	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang diubah sudah sah
	10. Menyimpan perubahan data profile
	11. Menampilkan menu Profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	

	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Edit Profile
5. Memilih tombol Edit Profile	
	6. Menampilkan form untuk mengubah data profile
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu Profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan tombol Edit Profile
4. Memilih tombol Edit Profile	
	5. Menampilkan form untuk mengubah data profile
6. Mengisi perubahan data profile	
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu Profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan tombol Edit Profile
4. Memilih tombol Edit Profile	

	5. Menampilkan form untuk mengubah data profile
6. Mengisi perubahan data profile	
7. Memilih tombol konfirmasi	
	8. Memeriksa apakah data yang diubah sudah sah
	9. Menampilkan pesan data yang diubah tidak sah
	10. Menampilkan menu Profile

3.4.4. Skenario Use Case 04

Nama Use Case: Menghapus data pribadi

Skenario:

Tabel 3.4.4. Skenario Use Case Delete Data Pribadi

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Delete Profile
5. Memilih tombol Delete Profile	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol konfirmasi	
	8. Menghapus data pribadi pengguna dari sistem
	9. Kembali ke halaman utama
<i>Skenario Alternatif</i>	

1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data pengguna
	3. Menampilkan menu Profile ke layar
	4. Menampilkan tombol Delete Profile
5. Memilih tombol Delete Profile	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu profile

3.4.5. Skenario Use Case 05

Nama Use Case: Menerima input preferensi latihan

Skenario:

Tabel 3.4.5. Skenario Use Case Input Preferensi Latihan

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan pesan tidak ada preferensi latihan
	4. Menampilkan tombol Add Preferensi Latihan
5. Memilih tombol Add Preferensi Latihan	
	6. Menampilkan template preferensi latihan
7. Mengisi jenis, durasi, dan intensitas latihan	

8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah lengkap
	10. Me-refresh tampilan menu Profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan pesan tidak ada preferensi latihan
	4. Menampilkan tombol Add Preferensi Latihan
5. Memilih tombol Add Preferensi Latihan	
	6. Menampilkan template preferensi latihan
7. Mengisi jenis, durasi, dan intensitas latihan	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menampilkan pesan data tidak sah/lengkap
	11. Menampilkan form untuk mengisi data preferensi latihan kembali
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan pesan tidak ada preferensi latihan

	4. Menampilkan tombol Add Preferensi Latihan
5. Memilih tombol Add Preferensi Latihan	
	6. Menampilkan template preferensi latihan
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu Preferensi Latihan
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan pesan tidak ada preferensi latihan
	4. Menampilkan tombol Add Preferensi Latihan
5. Memilih tombol Add Preferensi Latihan	
	6. Menampilkan template pengisian latihan
7. Mengisi jenis, durasi, dan intensitas latihan	
8. Memilih tombol batal	
	9. Menampilkan menu Profile
	10. Menampilkan pesan tidak ada preferensi latihan

3.4.6. Skenario Use Case 06

Nama Use Case: Menampilkan preferensi latihan

Skenario:

Tabel 3.4.6. Skenario Use Case Display Preferensi Latihan

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan menu Profile
	4. Menampilkan preferensi latihan
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan menu Profile
	4. Menampilkan pesan tidak ada preferensi latihan

3.4.7. Skenario Use Case 07

Nama Use Case: Memperbarui preferensi latihan

Skenario:

Tabel 3.4.7. Skenario Use Case Update Preferensi Latihan

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan menu Profile
	4. Menampilkan tombol Edit Preferensi Latihan
5. Memilih tombol Edit Preferensi Latihan	

	<i>6. Menampilkan template preferensi latihan</i>
<i>7. Mengisi jenis, durasi, dan intensitas latihan</i>	
<i>8. Memilih tombol konfirmasi</i>	
	<i>9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah lengkap</i>
	<i>10. Me-refresh tampilan menu Preferensi Latihan</i>
<i>Skenario Alternatif</i>	
<i>1. Memilih menu Profile</i>	
	<i>2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan</i>
	<i>3. Menampilkan menu Profile</i>
	<i>4. Menampilkan tombol Edit Preferensi Latihan</i>
<i>5. Memilih tombol Edit Preferensi Latihan</i>	
	<i>6. Menampilkan template preferensi latihan</i>
<i>7. Mengisi jenis, durasi, dan intensitas latihan</i>	
<i>8. Memilih tombol konfirmasi</i>	
	<i>9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap</i>
	<i>10. Menampilkan pesan data tidak sah/lengkap</i>
	<i>11. Menampilkan form untuk mengisi data preferensi latihan kembali</i>
<i>Skenario Alternatif</i>	

<i>1. Memilih menu Profile</i>	
	<i>2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan</i>
	<i>3. Menampilkan menu Profile</i>
	<i>4. Menampilkan tombol Edit Preferensi Latihan</i>
<i>5. Memilih tombol Edit Preferensi Latihan</i>	
	<i>6. Menampilkan template preferensi latihan</i>
<i>7. Memilih tombol batal</i>	
	<i>8. Menampilkan menu Profile</i>
<i>Skenario Alternatif</i>	
<i>1. Memilih menu Profile</i>	
	<i>2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan</i>
	<i>3. Menampilkan menu Profile</i>
	<i>4. Menampilkan tombol Edit Preferensi Latihan</i>
<i>5. Memilih tombol Edit Preferensi Latihan</i>	
	<i>6. Menampilkan template pengisian preferensi latihan</i>
<i>7. Mengisi jenis, durasi, dan intensitas latihan</i>	
<i>8. Memilih tombol batal</i>	
	<i>9. Menampilkan menu Profile</i>

3.4.8. Skenario Use Case 08

Nama Use Case: Menghapus preferensi latihan

Skenario:

Tabel 3.4.8. Skenario Use Case Delete Preferensi Latihan

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan menu Profile
	4. Menampilkan tombol Delete Preferensi Latihan
5. Memilih tombol Delete Preferensi Latihan	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol konfirmasi	
	8. Menghapus preferensi latihan pengguna dari sistem
	9. Menampilkan menu Profile
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Profile	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan
	3. Menampilkan menu Profile
	4. Menampilkan tombol Delete Preferensi Latihan
5. Memilih tombol Delete Preferensi Latihan	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol batal	

	8. Menampilkan menu Profile
--	-----------------------------

3.4.9. Skenario Use Case 09

Nama Use Case: Menerima input data aktivitas harian

Skenario:

Tabel 3.4.9. Skenario Use Case Input Data Aktivitas Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih Menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian
	4. Menampilkan tombol Add Aktivitas Harian
5. Memilih tombol Add Aktivitas Harian	
	6. Menampilkan template form aktivitas harian
7. Mengisi data aktivitas harian	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menyimpan data aktivitas harian
	11. Me-refresh tampilan menu aktivitas harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih Menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian

	3. Menampilkan menu <i>Aktivitas Harian</i>
	4. Menampilkan tombol <i>Add Aktivitas Harian</i>
5. Memilih tombol <i>Add Aktivitas Harian</i>	
	6. Menampilkan <i>template form aktivitas harian</i>
7. Memilih tombol <i>batal</i>	
	8. Menampilkan menu <i>Aktivitas Harian</i>
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih Menu <i>Aktivitas Harian</i>	
	2. Memeriksa apakah terdapat data <i>aktivitas harian</i>
	3. Menampilkan menu <i>Aktivitas Harian</i>
	4. Menampilkan tombol <i>Add Aktivitas Harian</i>
5. Memilih tombol <i>Add Aktivitas Harian</i>	
	6. Menampilkan <i>template form aktivitas harian</i>
7. Mengisi data <i>aktivitas harian</i>	
8. Memilih tombol <i>batal</i>	
	9. Menampilkan menu <i>Aktivitas Harian</i>
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih Menu <i>Aktivitas Harian</i>	
	2. Memeriksa apakah terdapat data <i>aktivitas harian</i>

	3. Menampilkan menu <i>Aktivitas Harian</i>
	4. Menampilkan tombol <i>Add Aktivitas Harian</i>
5. Memilih tombol <i>Add Aktivitas Harian</i>	
	6. Menampilkan <i>template form aktivitas harian</i>
7. Mengisi data aktivitas harian	
8. Memilih tombol <i>konfirmasi</i>	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah <i>sahih/lengkap</i>
	10. Menampilkan pesan data tidak <i>sahih/lengkap</i>
	11. Me-refresh tampilan menu <i>aktivitas harian</i>

3.4.10. Skenario Use Case 10

Nama Use Case: *Menampilkan data aktivitas harian*

Skenario:

Tabel 3.4.10. Skenario Use Case Display Data Aktivitas Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu <i>Aktivitas Harian</i>	
	2. Memeriksa apakah terdapat data <i>aktivitas harian</i>
	3. Menampilkan menu <i>Aktivitas harian ke layar</i>
	4. Menampilkan data <i>aktivitas harian</i>
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu <i>Aktivitas Harian</i>	

	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian ke layar
	4. Menampilkan pesan tidak ada data aktivitas harian
	5. Menampilkan tombol Add Aktivitas Harian ke layar
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Profile	

3.4.11. Skenario Use Case 11

Nama Use Case: Memperbarui data aktivitas harian

Skenario:

Tabel 3.4.11. Skenario Use Case Update Data Aktivitas Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih Menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian
	4. Menampilkan tombol Edit Aktivitas Harian
5. Memilih tombol Edit Aktivitas Harian	
	6. Menampilkan template form aktivitas harian
7. Mengisi perubahan data aktivitas harian	
8. Memilih tombol konfirmasi	

	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menyimpan perubahan data aktivitas harian
	11. Me-refresh tampilan menu aktivitas harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih Menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian
	4. Menampilkan tombol Edit Aktivitas Harian
5. Memilih tombol Edit Aktivitas Harian	
	6. Menampilkan template form aktivitas harian
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu Aktivitas Harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih Menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian
	4. Menampilkan tombol Edit Aktivitas Harian
5. Memilih tombol Edit Aktivitas Harian	

	<i>6. Menampilkan template form aktivitas harian</i>
<i>7. Mengisi perubahan data pengguna</i>	
<i>8. Memilih tombol batal</i>	
	<i>9. Menampilkan menu Aktivitas Harian</i>
<i>Solusi Alternatif</i>	
<i>1. Memilih Menu Aktivitas Harian</i>	
	<i>2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian</i>
	<i>3. Menampilkan menu Aktivitas Harian</i>
	<i>4. Menampilkan tombol Edit Aktivitas Harian</i>
<i>5. Memilih tombol Edit Aktivitas Harian</i>	
	<i>6. Menampilkan template form aktivitas harian</i>
<i>7. Mengisi perubahan data aktivitas harian</i>	
<i>8. Memilih tombol konfirmasi</i>	
	<i>9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sahih/lengkap</i>
	<i>10. Menampilkan pesan data yang diubah tidak sahih</i>
	<i>11. Menampilkan Menu Aktivitas Harian</i>

3.4.12. Skenario Use Case 12

Nama Use Case: Menghapus data aktivitas harian

Skenario:

Tabel 3.4.12. Skenario Use Case Update Data Aktivitas Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian ke layar
	4. Menampilkan tombol Delete Aktivitas Harian
5. Memilih tombol Delete Aktivitas Harian	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol konfirmasi	
	8. Menghapus data aktivitas harian pengguna dari sistem
	9. Kembali ke halaman utama
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian ke layar
	4. Menampilkan tombol Delete Aktivitas Harian
5. Memilih tombol Delete Aktivitas Harian	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol batal	

	8. Menampilkan Menu Aktivitas Harian
--	--------------------------------------

3.4.13. Skenario Use Case 13

Nama Use Case: Menerima input data asupan nutrisi harian

Skenario:

Tabel 3.4.13. Skenario Use Case Input Data Asupan Nutrisi Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan template untuk mengisi asupan nutrisi harian
7. Mengisi asupan nutrisi harian	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menyimpan data asupan nutrisi harian
	11. Me-refresh tampilan menu Asupan Nutrisi Harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	

	2. Memeriksa data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan template untuk mengisi asupan nutrisi harian
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan template untuk mengisi asupan nutrisi harian
7. Mengisi asupan nutrisi harian	
8. Memilih tombol batal	
	9. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian
<i>Skenario Alternatif</i>	

1. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian ke layar
	4. Menampilkan tombol Add Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan template untuk mengisi asupan nutrisi harian
7. Mengisi asupan nutrisi harian	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menampilkan pesan data tidak sah/lengkap
	11. Menampilkan template untuk mengisi asupan nutrisi harian kembali

3.4.14. Skenario Use Case 14

Nama Use Case: Menampilkan data asupan nutrisi harian

Skenario:

Tabel 3.4.14. Skenario Use Case Display Data Asupan Nutrisi Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih tombol Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa data asupan nutrisi harian

	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian ke layar
	4. Menampilkan data asupan nutrisi harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian ke layar
	4. Menampilkan pesan tidak ada data asupan nutrisi harian
	5. Menampilkan tombol Asupan Nutrisi Harian

3.4.15. Skenario Use Case 15

Nama Use Case: Memperbarui data asupan nutrisi harian

Skenario:

Tabel 3.4.15. Skenario Use Case Update Data Asupan Nutrisi Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih Menu Aktivitas Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data aktivitas harian
	3. Menampilkan menu Aktivitas Harian
	4. Menampilkan tombol Edit Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Edit Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan template form asupan nutrisi harian

7. Mengisi perubahan data asupan nutrisi harian	
8. Memilih tombol konfirmasi	
	9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sah/lengkap
	10. Menyimpan perubahan data asupan nutrisi harian
	11. Me-refresh tampilan menu asupan nutrisi harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih Menu Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian
	4. Menampilkan tombol Edit Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Edit Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan template form asupan nutrisi harian
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih Menu Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian

	<i>4. Menampilkan tombol Edit Asupan Nutrisi Harian</i>
<i>5. Memilih tombol Edit Asupan Nutrisi Harian</i>	
	<i>6. Menampilkan template form asupan nutrisi harian</i>
<i>7. Mengisi perubahan data asupan nutrisi harian</i>	
<i>8. Memilih tombol batal</i>	
	<i>9. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian</i>
<i>Solusi Alternatif</i>	
<i>1. Memilih Menu Asupan Nutrisi Harian</i>	
	<i>2. Memeriksa apakah terdapat data asupan nutrisi harian</i>
	<i>3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian</i>
	<i>4. Menampilkan tombol Edit Asupan Nutrisi Harian</i>
<i>5. Memilih tombol Edit Asupan Nutrisi Harian</i>	
	<i>6. Menampilkan template form asupan nutrisi harian</i>
<i>7. Mengisi perubahan data asupan nutrisi harian</i>	
<i>8. Memilih tombol konfirmasi</i>	
	<i>9. Memeriksa apakah data yang terisi sudah sahih/lengkap</i>
	<i>10. Menampilkan pesan data yang diubah tidak sahih</i>

	11. Menampilkan Menu Asupan Nutrisi Harian
--	--

3.4.16. Skenario Use Case 16

Nama Use Case: Menghapus data asupan nutrisi harian

Skenario:

Tabel 3.4.16. Skenario Use Case Delete Data Asupan Nutrisi Harian

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
1. Memilih menu Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data asupan nutrisi harian
	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian
	4. Menampilkan tombol Delete Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Delete Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol konfirmasi	
	8. Menghapus preferensi latihan pengguna dari sistem
	9. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian
<i>Skenario Alternatif</i>	
1. Memilih menu Asupan Nutrisi Harian	
	2. Memeriksa apakah terdapat data preferensi latihan

	3. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian
	4. Menampilkan tombol Delete Asupan Nutrisi Harian
5. Memilih tombol Delete Asupan Nutrisi Harian	
	6. Menampilkan tombol konfirmasi/batal
7. Memilih tombol batal	
	8. Menampilkan menu Asupan Nutrisi Harian

3.4.17. Skenario Use Case 17

Nama Use Case: Menghapus data asupan nutrisi harian

Skenario:

Tabel 3.4.17. Skenario Use Case Notifikasi

<i>Aksi Actor</i>	<i>Reaksi Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>	
	1. Menampilkan notifikasi
2. Menekan notifikasi	
	3. Membuka perangkat lunak
	4. Membuka menu utama
<i>Skenario Alternatif</i>	
	1. Menampilkan notifikasi
2. Menghapus notifikasi	

4. Traceability

Tabel 4 Traceability

Kode Kebutuhan Fungsional	Kode Use Case
---------------------------	---------------

<i>F01</i>	<i>UC01</i>
<i>F02</i>	<i>UC02</i>
<i>F03</i>	<i>UC03</i>
<i>F04</i>	<i>UC04</i>
<i>F05</i>	<i>UC05</i>
<i>F06</i>	<i>UC06</i>
<i>F07</i>	<i>UC07</i>
<i>F08</i>	<i>UC08</i>
<i>F09</i>	<i>UC09, UC17</i>
<i>F10</i>	<i>UC10, UC17</i>
<i>F11</i>	<i>UC11, UC17</i>
<i>F12</i>	<i>UC12, UC17</i>
<i>F13</i>	<i>UC13, UC17</i>
<i>F14</i>	<i>UC14, UC17</i>
<i>F15</i>	<i>UC15, UC17</i>
<i>F16</i>	<i>UC16, UC17</i>