# LAPORAN PRAKTIKUM PROGAMA KOMPUTER

# **FOOD PICKER**



### Disusun oleh:

## Kelompok 15

Mardhiyah Nur A	10322074
Muhammad Ilham Ryan K	10322080
Muhammad Marsanda	10322085
Naufal Awidha S	10322093
Novita Arilfa	10322095

## PROGRAM STUDI S1-TEKNIK INDUSTRI

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

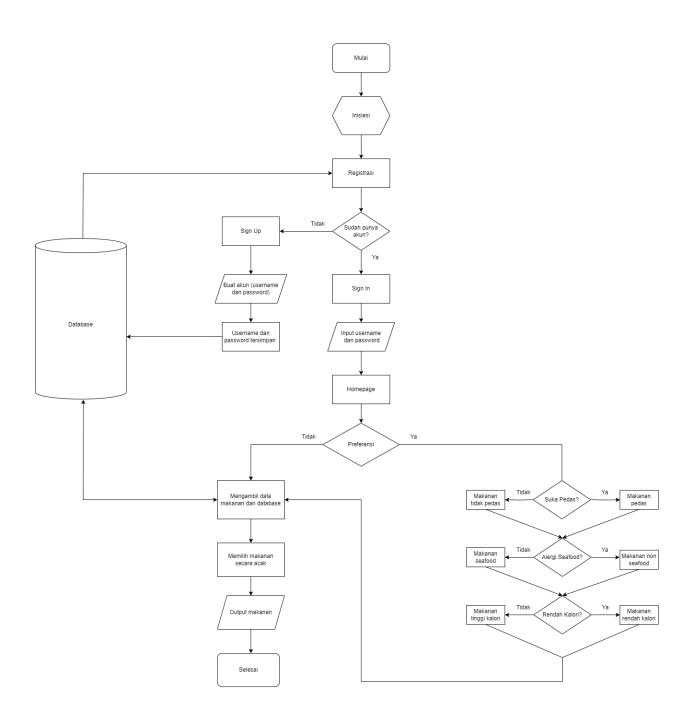
#### **BAB 1**

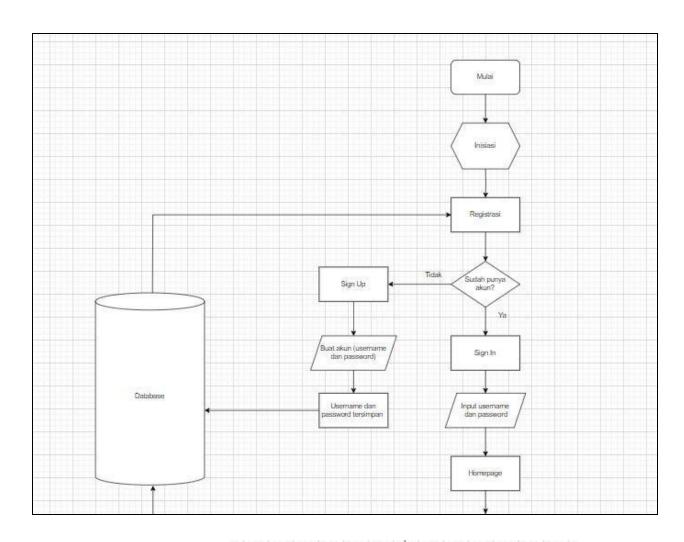
### **DESKRIPSI MASALAH**

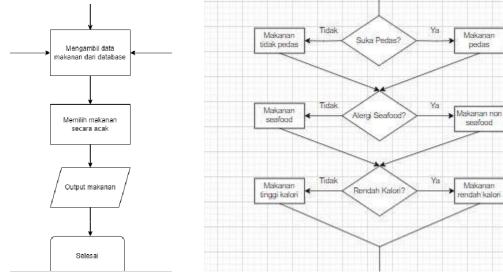
Banyak orang sering kali merasa bingung dan kehilangan arah saat memilih makanan, terutama jika mereka memiliki preferensi atau kebutuhan khusus seperti alergi, diet rendah kalori, atau ketidaksukaan terhadap makanan pedas. Program ini bertujuan untuk membantu pengguna yang bingung dalam memilih variasi makanan. Dengan menggunakan Food Picker, pengguna tidak perlu khawatir lagi dalam memilih makanan yang ingin dikonsumsi, karena program ini akan memilihkan makanan sesuai dengan preferensi yang telah diinputkan. Preferensi makanan yang dapat dimasukkan oleh pengguna antara lain alergi, diet makanan rendah kalori, dan ketidaksukaan terhadap makanan pedas. Program Food Picker akan mempertimbangkan preferensi ini saat memilih makanan yang cocok bagi pengguna. Selain itu, program Food Picker juga memastikan bahwa makanan yang sama tidak akan muncul lagi pada hari yang sama. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat menikmati variasi makanan dan menghindari kebosanan dalam konsumsi makanan. Dengan menggunakan program Food Picker, pengguna akan mendapatkan rekomendasi makanan yang sesuai dengan preferensi mereka, mengurangi keraguan dalam memilih makanan, serta menjaga variasi makanan yang dikonsumsi agar tetap menarik.

BAB 2

### **FLOWCHART**







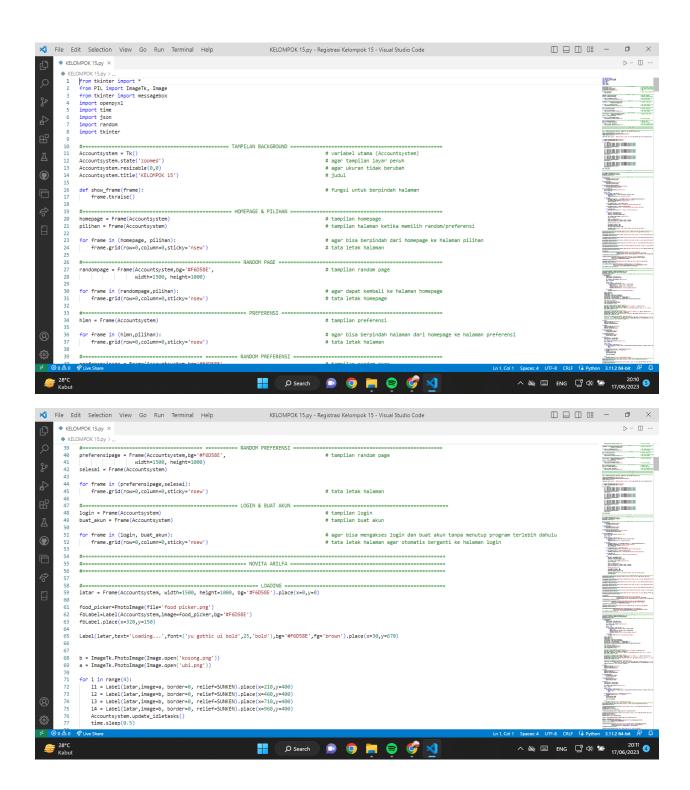
### Deskripsi Solusi:

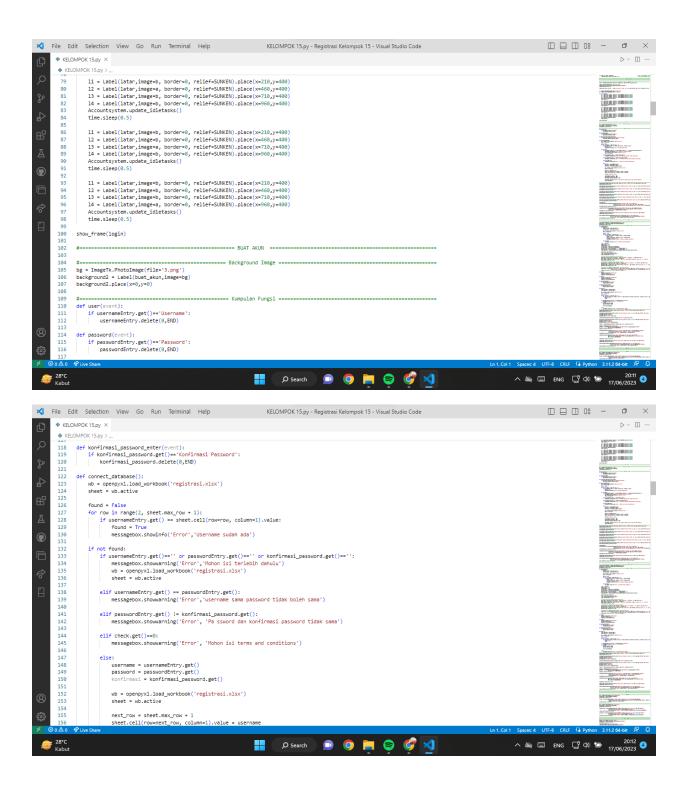
- 1. Pembuatan Akun: Program akan memungkinkan pengguna untuk membuat akun pribadi dengan menyediakan informasi seperti nama dan kata sandi yang aman. Proses ini dapat melibatkan formulir pendaftaran yang memvalidasi data yang dimasukkan pengguna untuk memastikan keakuratan informasi.
- 2. Autentikasi Login: Setelah membuat akun, pengguna harus melakukan proses login menggunakan alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar. Hal ini akan membantu memastikan bahwa hanya pengguna yang sah yang dapat mengakses program Food Picker dan menggunakan fitur-fitur yang ada.
- 3. Profil Pengguna: Setelah login, pengguna dapat mengakses profil pribadi mereka di dalam program. Di dalam profil, pengguna dapat mengatur preferensi makanan, mengelola informasi pribadi, seperti alergi atau diet yang sedang dijalani, dan mengubah kata sandi jika diperlukan.
- 4. Penyimpanan Data Pengguna: Program akan menyimpan data pengguna, termasuk preferensi makanan, riwayat pilihan makanan, dan informasi profil, secara aman dalam sistem. Ini memungkinkan program untuk mempertahankan preferensi dan informasi pribadi pengguna untuk penggunaan masa depan.
- 5. Analisis data makanan: Food Picker memiliki basis data yang berisi informasi tentang berbagai jenis makanan, termasuk komposisi nutrisi, bahan-bahan, dan tingkat kepedasan. Program akan melakukan filtering terhadap makanan berdasarkan preferensi yang telah diinputkan pengguna. Misalnya, jika pengguna memiliki alergi terhadap makanan tertentu, program akan mengecualikan makanan tersebut dari rekomendasi. Hal yang sama berlaku untuk diet makanan rendah kalori dan ketidaksukaan terhadap makanan pedas.
- 6. Memilihkan Makanan : Food Picker akan menggunakan pengguna untuk memberikan pilihan makanan yang sesuai dengan preferensi pengguna. Algoritma ini akan mempertimbangkan preferensi yang telah diinputkan dan memilih makanan secara random.

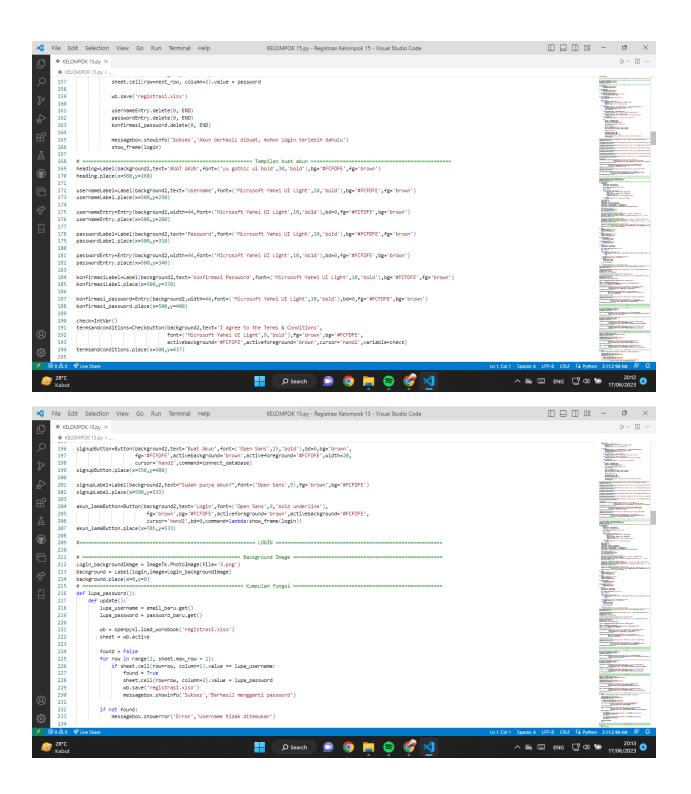
7. Membuat daftar makanan yang bervariasi: Program akan mencatat makanan yang telah direkomendasikan pada hari tersebut untuk pengguna tertentu. Dengan demikian, jika pengguna menggunakan program beberapa kali dalam satu hari, makanan yang sama tidak akan direkomendasikan kembali. Program ini akan memastikan variasi makanan harian untuk menghindari kebosanan.

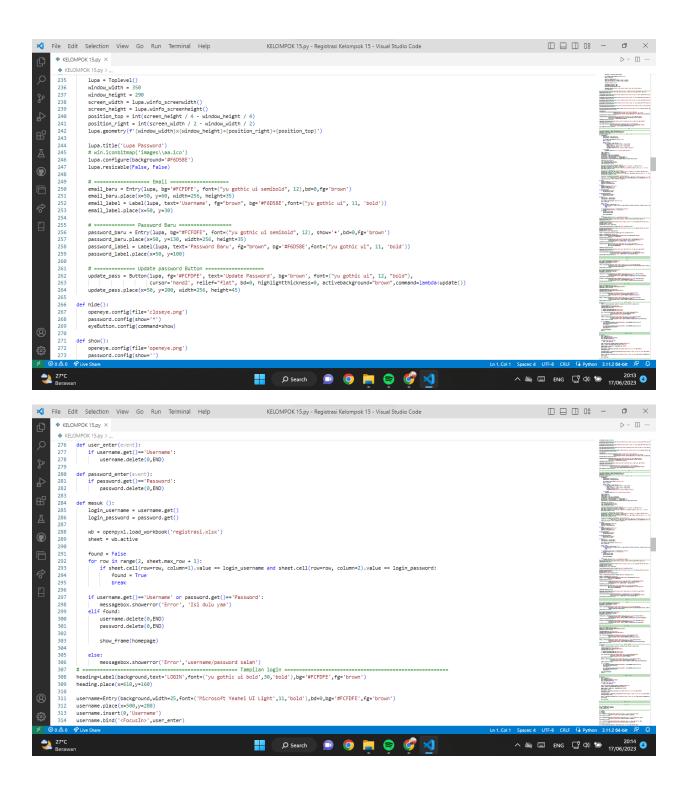
#### BAB3

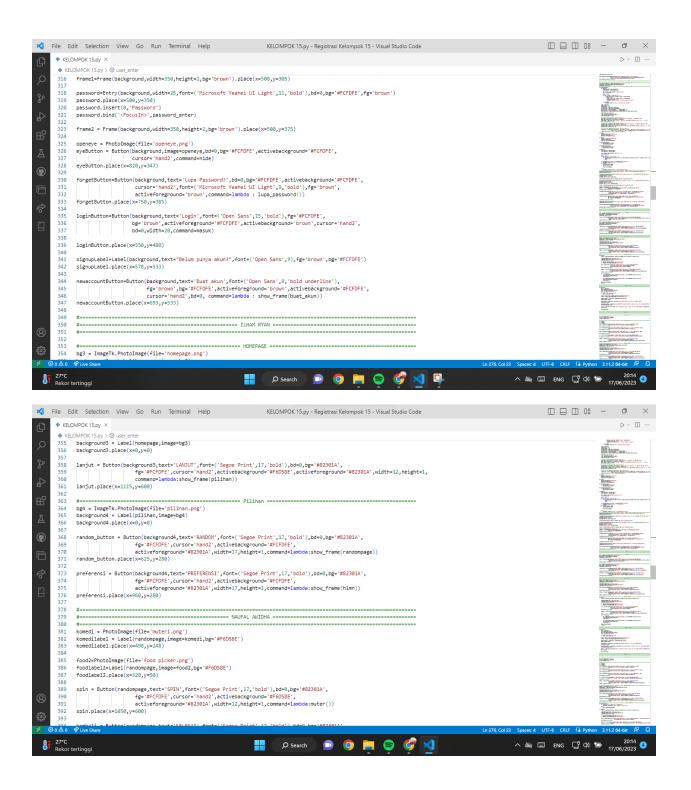
### KODE PROGRAM PYTHON

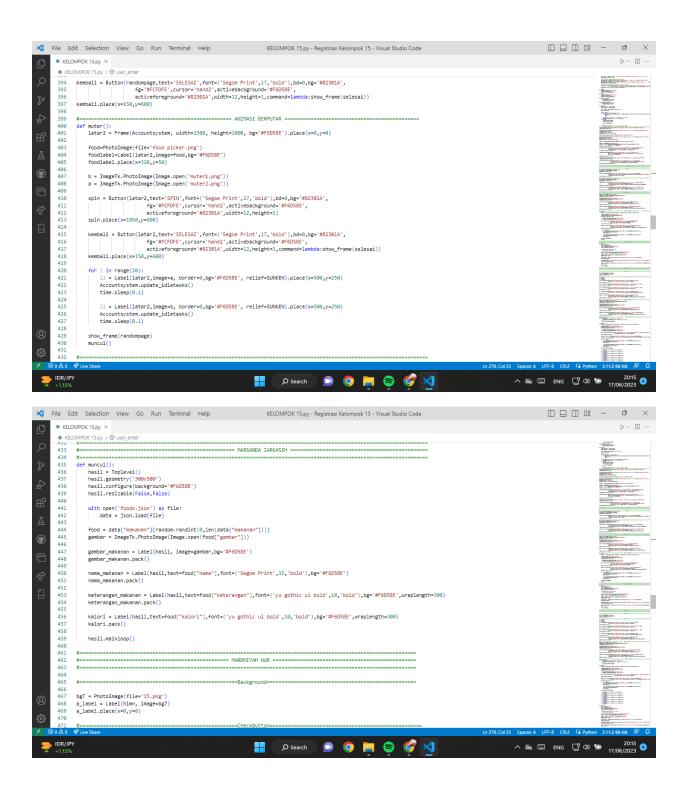


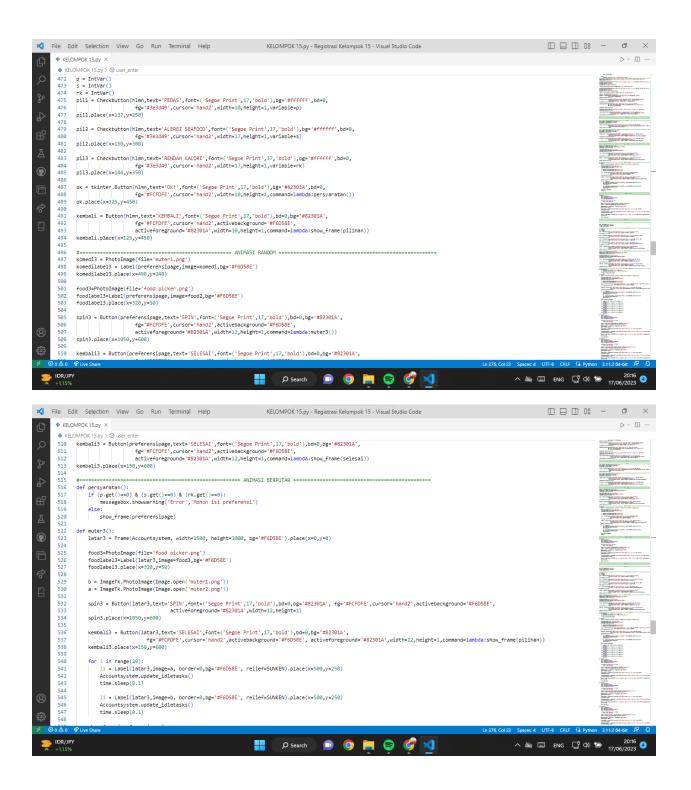


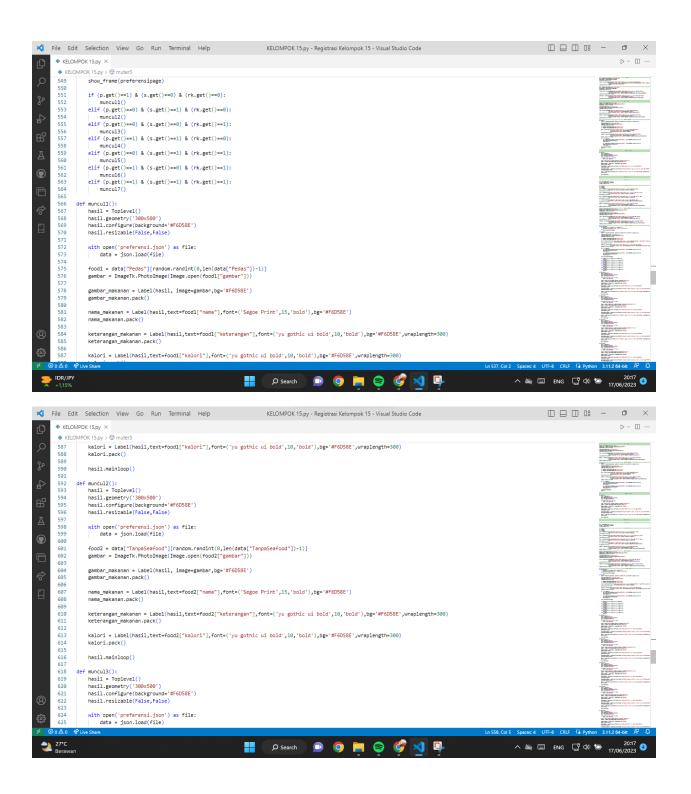


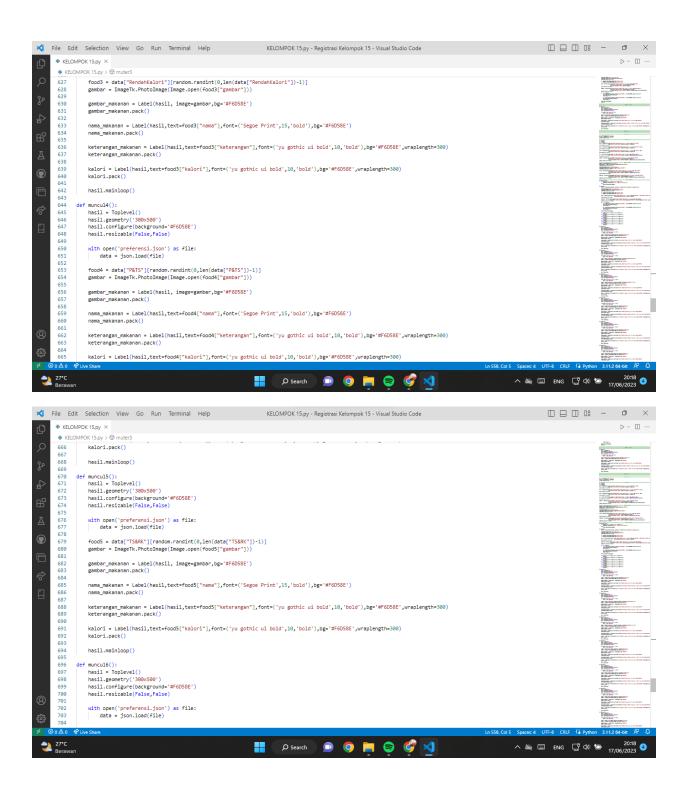


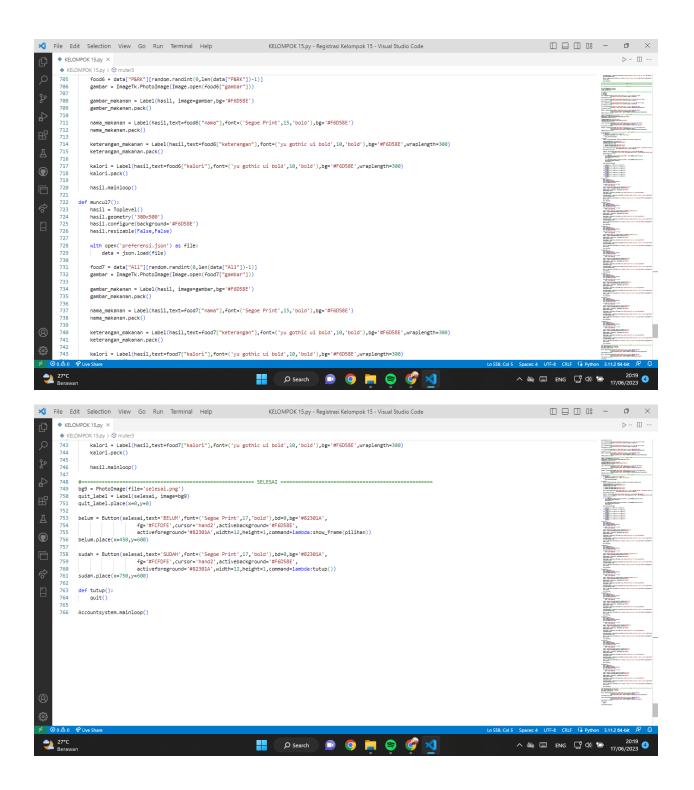












BAB 4
HASIL RUNNING PYTHON

