

**APLIKASI PENDAFTARAN ONLINE PUSTU TANJUNG RATU
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



HAFIZZUL AKBAR

1511500136

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2020

**APLIKASI PENDAFTARAN ONLINE PUSTU TANJUNG RATU
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1511500136

Nama : Hafizzul akbar

Judul Skripsi : Aplikasi Pendaftaran Online Pustu Tanjung Ratu

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2020



(Hafizzul akbar)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM PAKAR DIAGNOSA KERUSAKAN MESIN POMPA AIR
LISTRIK DENGAN METODE *CERCAINTY FACTOR*
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Didin
1511500135

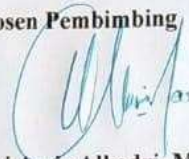
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 05 Juli 2019

Dosen Penguji II



R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom
NIDN : 0224048003

Dosen Pembimbing



Ari Amir Alkodri, M.Kom
NIDN : 0201038601

Kaprodi Teknik Informatika




R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom
NIDN : 0224048003

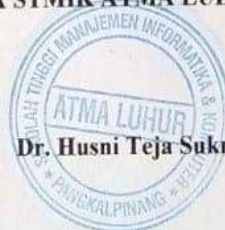
Dosen Penguji I



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN : 0228108501

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, serta doa dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul Aplikasi Pendaftaran Online Pustu Tanjung Ratu Berbasis Android tepat pada waktunya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas semua doa dan bantuan yang penulis terima sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan Terima Kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayah, Ibu, Adik yang telah mendukung penulis baik moral maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur.
4. Bapak Dr Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Fransiskus Panca Juniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
7. Kepada Puskemas Tanjung Ratu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ditempat.
8. Sahabat Seangkatan saya (2015) yang masih berjuang ataupun yang sudah lulus, telah memberika support dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

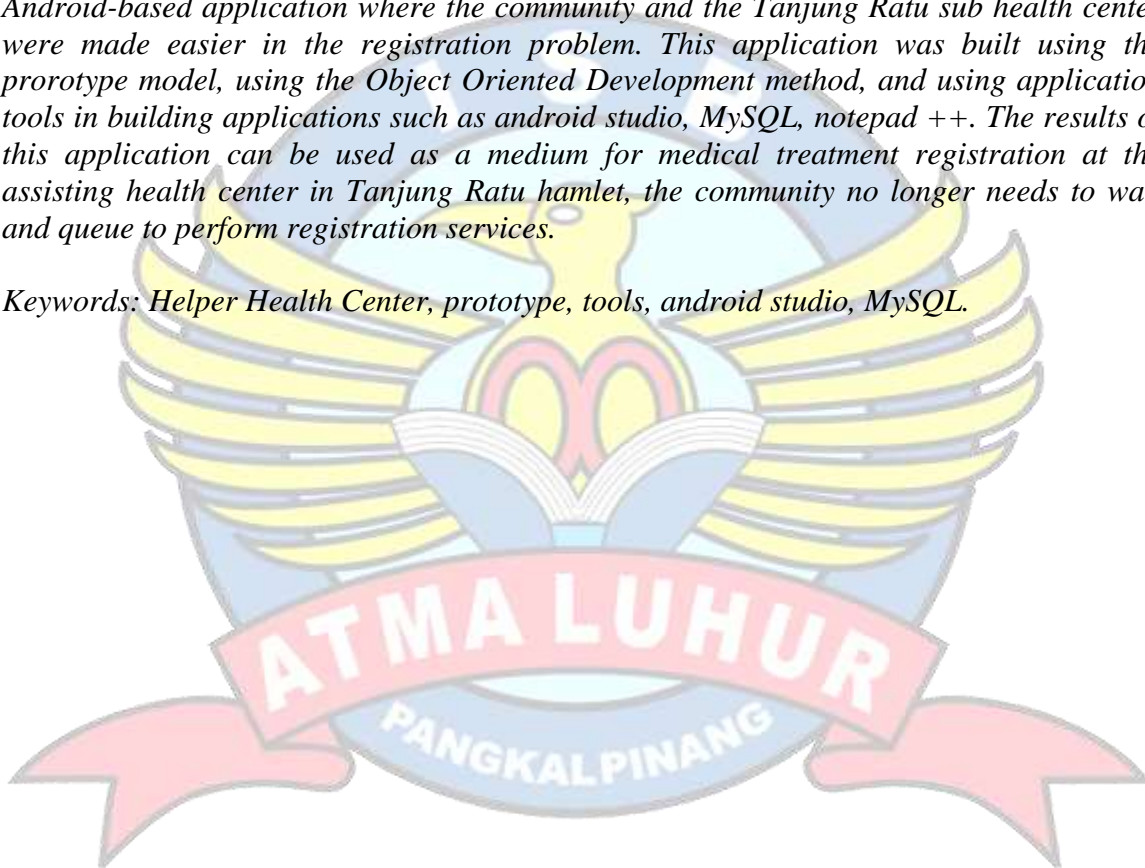
Pangkalpinang,..... Juli 2020

Hafizzul Akbar

ABSTRACT

The problems found in the pustu or puskesmas in Tanjung Ratu. Many people who come to carry out their consultations in the pustu, this makes it difficult for the Tanjung Ratu pustu in recording the personal data of people who make registration. This problem can also pose a risk of losing community data that is detrimental to the Tanjung Ratu sub-health center. From these problems the researchers also wanted to innovate to make an Android-based application where the community and the Tanjung Ratu sub health center were made easier in the registration problem. This application was built using the prorotype model, using the Object Oriented Development method, and using application tools in building applications such as android studio, MySQL, notepad ++. The results of this application can be used as a medium for medical treatment registration at the assisting health center in Tanjung Ratu hamlet, the community no longer needs to wait and queue to perform registration services.

Keywords: Helper Health Center, prorotype, tools, android studio, MySQL.



ABSTRAK

Permasalahan yang terdapat pada pustu atau puskesmas pembantu di Tanjung Ratu ini. Masyarakat banyak yang datang untuk melakukan konsultasi mereka di pustu, ini menyulitkan pihak pustu Tanjung Ratu dalam mencatat data diri masyarakat yang melakukan pendaftaran. Permasalahan ini juga dapat menimbulkan resiko kehilangan data masyarakat yang merugikan pada pihak pustu Tanjung Ratu. Dari permasalahan tersebut juga peneliti ingin berinovasi membuat aplikasi berbasis android yang dimana masyarakat dan pihak pustu Tanjung Ratu dipermudahkan dalam masalah pendaftaran tersebut. Aplikasi ini dibangun menggunakan model *prorotype*, menggunakan metode Pengembangan Berorientasi Objek, dan menggunakan *tools* aplikasi dalam membangun aplikasi seperti *android studio*, *MySQL*, *notepad ++*. Hasil dari aplikasi ini dapat dijadikan media untuk pendaftaran berobat di puskesmas pembantu di dusun Tanjung Ratu, masyarakat tidak perlu lagi menunggu dan antrian untuk melakukan pelayanan pendaftaran, Aplikasi pendaftaran puskesmas pembantu sangat berguna baik bagi masyarakat sebagai pasien maupun pihak puskesmas pembantu.

Kata Kunci : Puskesmas Pembantu, *prototype*, *tools*, *android studio*, *MySQL*.





DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika penulis	4
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	21
3.2 Metode pengembangan sistem	22

3.3 *Tools* pengembangan sistem..... 22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Puskesmas Pembantu Tanjung Ratu24
4.1.1 Sejarah Puskesmas Pembantu Tanjung Ratu.24



4.1.2 Visi, Misi, Moto Puskesmas Pembantu Tanjung Ratu.....	24
4.1.3 Struktur Organisasi Puskesmas Pembantu Tanjung Ratu.....	24
4.1.4 Tugas dan wewenang.....	25
4.2 Analisis Masalah.....	25
4.2.1 Analisis Kebutuhan.....	26
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan.....	27
4.3 Analisis sistem usulan.....	28
4.4 Rancangan Sistem.....	29
4.5 Rancangan Layar.....	50
4.6 Implementasi.....	58
4.7 Pengujian <i>Black Box</i>	66

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....	70
---------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR		Halaman
Gambar 2.1 .Model <i>Prototype</i>	6	
Gambar 2.2 . <i>Use Case Diagram</i>	8	
Gambar 2.3 . <i>Activity Diagram</i>	9	
Gambar 2.4 . <i>Sequence Diagram</i>	10	
Gambar 2.5 . <i>Class Diagram</i>	11	
Gambar 2.6. Arsitektur Android	16	
Gambar 4.1. Strukur Organisasi Puskemas Pembantu Tanjung Ratu.....	24	
Gambar 4.2 <i>Activity diagram</i> analisis sistem berjalan	27	
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> analisis sistem usulan	28	
Gambar 4.4 <i>Use Usecase diagram user/masyarakat</i>	29	
Gambar 4.5 <i>Us Usecase diagram admin</i>	30	

Gambar 4.6 <i>Activity diagram register</i>	31
Gambar 4.7 <i>Activity diagram Login</i>	32
Gambar 4.8 <i>activity diagram daftar</i>	33
Gambar 4.9 <i>activity diagram daftar</i>	34
Gambar 4.10 <i>Sequence diagram login</i>	34
Gambar 4.11 <i>Sequence diagram pengajuan</i>	45
Gambar 4.12 <i>Sequence diagram register</i>	41
Gambar 4.13 <i>Sequence diagram jadwal</i>	42
Gambar 4.14 <i>Sequence diagram profile</i>	43
Gambar 4.15 <i>Squence Diagram Login</i>	44
Gambar 4.16 <i>Sequence diagram data user</i>	45
Gambar 4.17 <i>Sequence diagram menu data daftar</i>	46
Gambar 4.18 <i>Class diagram</i>	47
Gambar 4.19 Rancang Layar <i>register</i>	48
Gambar 4.20 Rancang Layar <i>login</i>	49
Gambar 4.21 Rancang Layar menu utama.....	50
Gambar 4.22 Rancang Layar Daftar	51
Gambar 4.23 Rancangan layar lihat jadwal	52
Gambar 4.24 Rancang Layar Profile.....	53
Gambar 4.25 Rancang Layar <i>login</i>	54
Gambar 4.26 Rancang Layar menu data <i>user</i>	55
Gambar 4.27 Rancang Layar menu data pengajuan	56
Gambar 4.28 Rancang Layar menu data jadwal	57
Gambar 4.29 Implementas <i>register</i> bagian 2	58
Gambar 4.30 Implementasi <i>login</i>	59
Gambar 4.31 Implementasi menu utama bagian 1	60
Gambar 4.32 Implementasi form daftar bagian 1	62
Gambar 4.33 Implementasi form daftar bagian 2	63
Gambar 4.34 Implementasi lihat jadwal	64
Gambar 4.35 Implementasi profile	65
Gambar 4.36 Tampilan Layar login.....	66
Gambar 4.37 Implementasi data <i>user</i>	67
Gambar 4.38 Implementasi data daftar	68



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu	20
Tabel 4.1 spesifikasi minimum komputer atau laptop	33
Tabel 4.2 spesifikasi minimum <i>smartphone</i> Android.....	33
Tabel 4.3 <i>Usecase</i> Kegiatan <i>user</i>	36
Tabel 4.4 <i>Usecase</i> Kegiatan admin.....	37
Tabel 4.5 Tabel Pengujian <i>register</i>	78
Tabel 4.6 Tabel Pengujian <i>login</i>	78
Tabel 4.7 Tabel Pengujian menu utama.....	79
Tabel 4.8 Tabel Pengujian menu daftar	80
Tabel 4.9 Tabel Pengujian menu jadwal.....	80
Tabel 4.10 Tabel Pengujian menu profile.....	80

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Mengambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Mengambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Mengambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



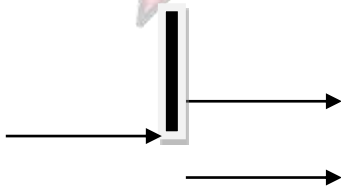
Swimlane

Mengambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



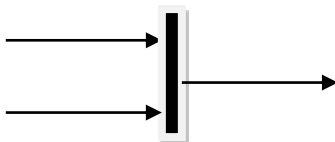
Decision Points

Mengambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Fork

Mengambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Mengambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua

atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

[....]

Guards

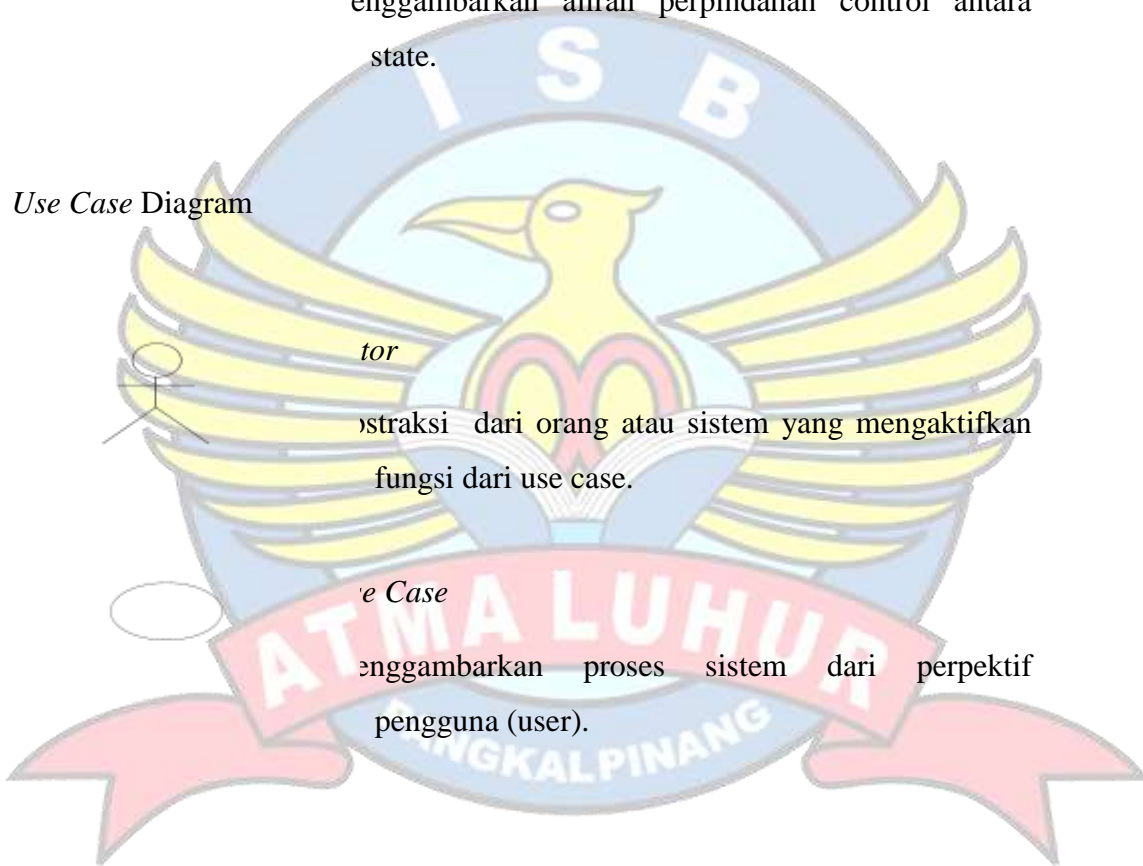
Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.

Transition



engambarkan aliran perpindahan control antara state.

2. Use Case Diagram



Actor

Struksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.

Use Case

engambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).

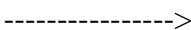


Asosiasi

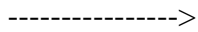
engambarkan hubungan antara actor dengan use case.

<< include >>

osiasi yang termasuk didalam *use case* lain, yang bersifat harus dilakukan bila *use case* lain tersebut dilakukan.



<<extend>>



rluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



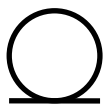
Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.



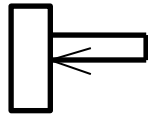
Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu database.



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Lifeline

Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

