

**IMPLEMENTASI APLIKASI PENDAFTARAN PASIEN BERBASIS
ANDROID PADA POSKESDES KACE TIMUR**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**IMPLEMENTASI APLIKASI PENDAFTARAN PASIEN BERBASIS
ANDROID PADA POSKESDES KACE TIMUR**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1411500201
Nama : DIKI KURNIADI
Judul Skripsi : Implementasi Aplikasi Pendaftaran Pasien Berbasis
Android Pada Poskesdes Kace Timur

Menyatakan bahwa Skripsi saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam Skripsi saya terdapat unsur diatas, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 01 Juli 2019

METERAI
TEMPEL
No. M
69E2FAFF951391647
6000
ENAM RIBURUPIAH



Diki Kurniadi


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
IMPLEMENTASI APLIKASI PENDAFTARAN PASIEN BERBASIS ANDROID PADA
POSKESDES KACE TIMUR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Diki Kurniadi
1411500201

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 01 Juli 2019


Susunan Dewan Penguji
Dosen Penguji II


Dwi Yuny Sylfania, M.Kom
NIDN. 0207069301

Kaprodi Teknik Informatika


R. Burham Isyanto F., S.Si, M.Kom
NIDN. 0224648003

Dosen Pembimbing


Tri Sugihartono, M.Kom
NIDN. 0224129301

Dosen Penguji I


Fransiskus Panca Juniawan, M.Kom
NIDN. 0201069102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Juli 2019



Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " **IMPLEMENTASI APLIKASI PENDAFTARAN PASIEN BERBASIS ANDROID PADA POSKESDES KACE TIMUR** ".


Skripsi ini mengambil topik *Mobile Android* dengan masalah penelitian yaitu pendaftaran pasien pada poskesdes kace timur yang selanjutnya dikembangkan melalui aplikasi berbasis *Mobile Android*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materi.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.
5. Pembimbing Skripsi Bapak Tri Sugihartono, M.Kom.
6. Ibu Riska Nofianti, Am.Keb selaku Bidan Poskesdes Kace Timur
7. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan skripsi

Diharapkan kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis Laporan penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 01 Juli 2019

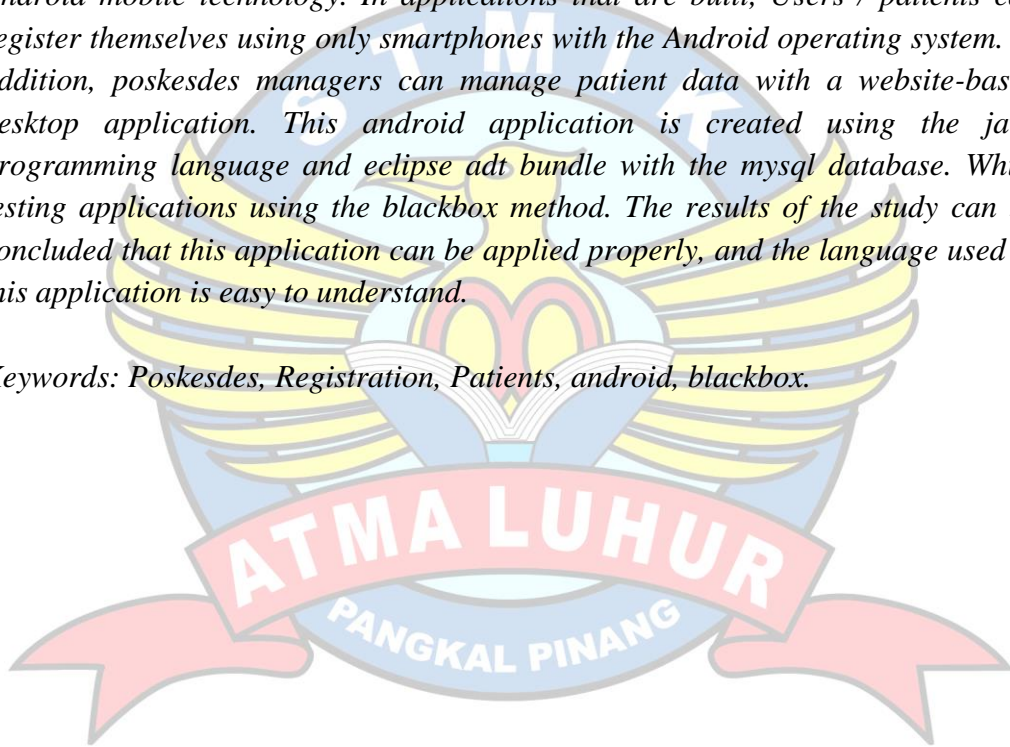


Penulis

ABSTRACT

Poskesdes is one of the centers of community health development in the region, especially the East Kace Poskesdes. In this case the poskesdes plays an important role as a public health facility. But in its implementation there are still many shortcomings that make it less effective in serving the community, especially in patient registration. So from that the author thought of an innovation in the patient registration system at the East Kace. This can be realized with the help of Android mobile technology. In applications that are built, Users / patients can register themselves using only smartphones with the Android operating system. In addition, poskesdes managers can manage patient data with a website-based desktop application. This android application is created using the java programming language and eclipse adt bundle with the mysql database. While testing applications using the blackbox method. The results of the study can be concluded that this application can be applied properly, and the language used in this application is easy to understand.

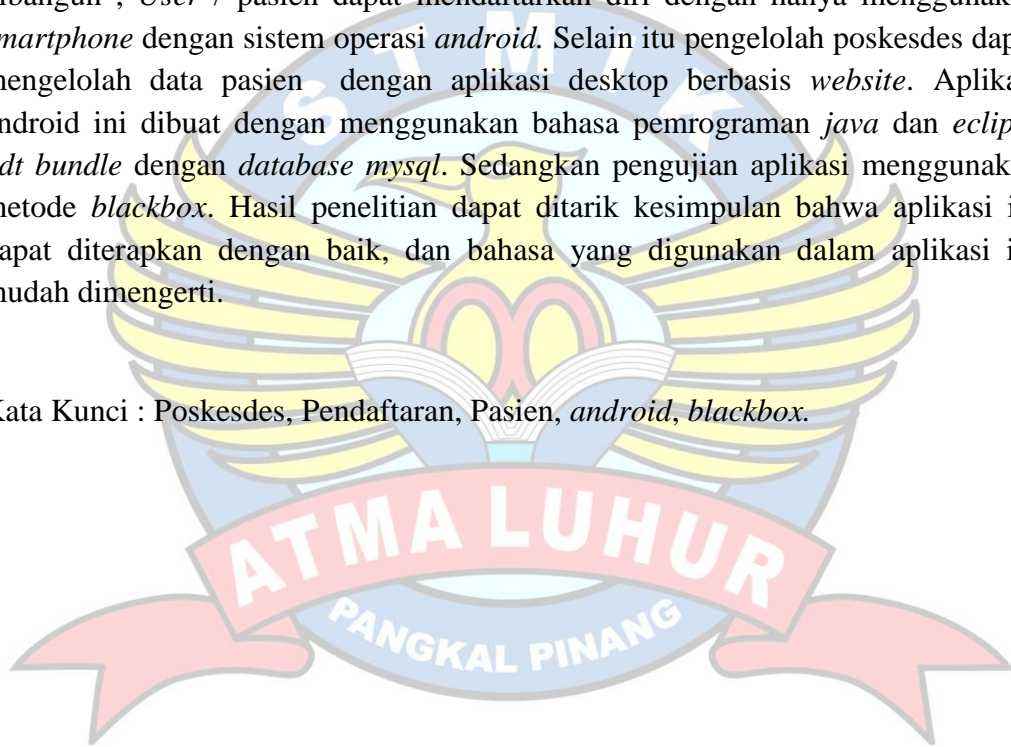
Keywords: Poskesdes, Registration, Patients, android, blackbox.



ABSTRAK

Poskesdes merupakan salah satu pusat pembangunan kesehatan masyarakat di wilayah, khususnya Poskesdes Kace Timur. Dalam hal ini poskesdes berperan penting sebagai sarana kesehatan masyarakat. Tetapi pada pelaksanaannya masih banyak kekurangan yang membuat kurang efektif dalam melayani masyarakat, khususnya dalam pendaftaran pasien. Maka dari itu penulis memikirkan sebuah inovasi pada system pendaftaran pasien pada poskesdes kace timur. Hal ini dapat diwujudkan dengan bantuan teknologi *mobile android*. Pada aplikasi yang dibangun, *User / pasien* dapat mendaftarkan diri dengan hanya menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Selain itu pengelola poskesdes dapat mengelolah data pasien dengan aplikasi desktop berbasis *website*. Aplikasi android ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *eclipse adt bundle* dengan *database mysql*. Sedangkan pengujian aplikasi menggunakan metode *blackbox*. Hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat diterapkan dengan baik, dan bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini mudah dimengerti.

Kata Kunci : Poskesdes, Pendaftaran, Pasien, *android*, *blackbox*.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.1.1 Metode <i>Prototype</i>	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.2.1 Metodologi Berorientasi Objek	7
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.3.1 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	7
2.3.2 <i>Diagram Usecase</i>	9
2.3.3 <i>Diagram Activity</i>	10

2.3.4	<i>Diagram Sequence</i>	11
2.3.5	<i>Class Diagram</i>	12
2.4	<i>Android</i>	13
2.4.1	<i>Android Software Development Kit (SDK)</i>	14
2.4.2	<i>Android Development Tools (ADT)</i>	14
2.4.3	<i>Arsitektur Android</i>	14
2.4.4	<i>Eclipse</i>	17
2.5	PHP	17
2.6	Xampp.....	17
2.7	MySql	18
2.8	JSON (<i>Java Sript Object Natation</i>)	18
2.9	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	19
2.9.1	Hizbun Nasor (2018) [1].....	19
2.9.2	Boggy M Setiawan (2017) [2].....	19
2.9.3	Lugas Villiyantara (2018) [3].....	19
2.9.4	Kenneth Y.R Palilingan (2014) [4].....	20
2.9.5	Guntur Restu Perdana (2015) [5].....	20
2.10	Perbedaan Penelitian Penulis Dengan Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1	Metodologi Penelitian.....	23
3.1.1	Model Pengembangan Sistem.....	23
3.1.2	Metode Pengembangan Sistem.....	24
3.1.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Gambaran Umum Poskesdes Kace Timur	25
4.1.1	Profil Poskesdes Kace Timur.....	25
4.1.2	Visi dan Misi Poskesdes Kaca Timur	27
4.1.3	Struktur Organisasi	28
4.1.4	Tugas dan Wewenang.....	29
4.2	Analisis Masalah.....	29
4.2.1	Analisis Kebutuhan.....	29

4.2.2 Analisis Sistem Berjalan.....	30
4.3 Perancangan Sistem.....	31
4.3.1 Identifikasi Sistem Usulan.....	31
4.3.2 Rancangan Sistem.....	31
4.3.3 Rancangan Layar	59
4.4 Implementasi.....	67
4.4.1 Tampilan Layar.....	67
4.4.2 Pengujian	76
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	79
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 <i>Prototyping Model</i>	5
Gambar 2. 2 Alur proses metode <i>Prototyping</i>	6
Gambar 2. 3 <i>Diagram UML</i>	8
Gambar 2. 4 Contoh <i>Usecase admin</i>	10
Gambar 2. 5 Contoh <i>Diagram activity</i>	11
Gambar 2. 6 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	12
Gambar 2. 7 Contoh <i>Class Diagram</i>	13
Gambar 2. 8 <i>Arsitektur Android</i>	15
Gambar 4. 1 <i>Activity Diagram Pasien Daftar</i>	38
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram Pasien Login</i>	39
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram Pasien Lihat Jadwal Antrean</i>	39
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Admin Home</i>	46
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Admin Login</i>	46
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Admin Data Pasien</i>	47
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Admin Data Rekam medik</i>	48
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Admin Ganti Password</i>	49
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram User Daftar</i>	51
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram User Login</i>	52
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram Pasien Pengambilan Nomor Antrean</i>	52
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram Admin Entry Pasien</i>	54
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram Admin Edit Pasien</i>	54
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram Admin Entry Rekam Medis</i>	55
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram Edit Rekam Medis</i>	55
Gambar 4. 16 <i>Class Diagram</i>	56
Gambar 4. 17 Rancangan Menu Utama	59
Gambar 4. 18 Rancangan Daftar Pasien	60
Gambar 4. 19 Rancangan Halaman Login	60
Gambar 4. 20 Rancangan Jadwal Antrean	61

Gambar 4. 21 Rancangan Lihat Antrean.....	61
Gambar 4. 22 Rancangan Ambil Antrean.....	62
Gambar 4. 23 Rancangan Riwayat Medical Check Up.....	62
Gambar 4. 24 Rancangan Profil User	63
Gambar 4. 25 Rancangan Ganti Password.....	63
Gambar 4. 26 Rancangan Logout.....	64
Gambar 4. 27 Rancangan Info Pengembang.....	64
Gambar 4. 28 Rancangan Aplikasi Admin <i>Login</i>	65
Gambar 4. 29 Rancangan Aplikasi Menu Awal.....	65
Gambar 4. 30 Rancangan Data Pasien	66
Gambar 4. 31 Rancangan Aplikasi Rekam Medis	66
Gambar 4. 32 Rancangan Ganti Password.....	67
Gambar 4. 33 Rancangan Aplikasi Logout.....	67
Gambar 4. 34 Tampilan Layar Menu Utama	68
Gambar 4. 35 Tampilan Layar Daftar.....	69
Gambar 4. 36 Tampilan Layar Login.....	69
Gambar 4. 37 Tampilan Layar Jadwal Antrean	70
Gambar 4. 38 Tampilan Layar Lihat Antrean.....	70
Gambar 4. 39 Tampilan Layar Ambil Antrean	71
Gambar 4. 40 Tampilan Layar Riwayat Medical Check Up.....	71
Gambar 4. 41 Tampilan Layar Profil User.....	72
Gambar 4. 42 Tampilan Layar Ganti Password.....	72
Gambar 4. 43 Tampilan Layar Logout.....	73
Gambar 4. 44 Tampilan Layar Info Pengembang.....	73
Gambar 4. 45 Tampilan Layar Login.....	74
Gambar 4. 46 Tampilan Layar Menu Awal	74
Gambar 4. 47 Tampilan Layar Data Psien	74
Gambar 4. 48 Tampilan Layar Data Rekam Medik.....	75
Gambar 4. 49 Tampilan Layar Ganti Password.....	75
Gambar 4. 50 Tampilan Layar Logout.....	75




DAFTAR TABEL

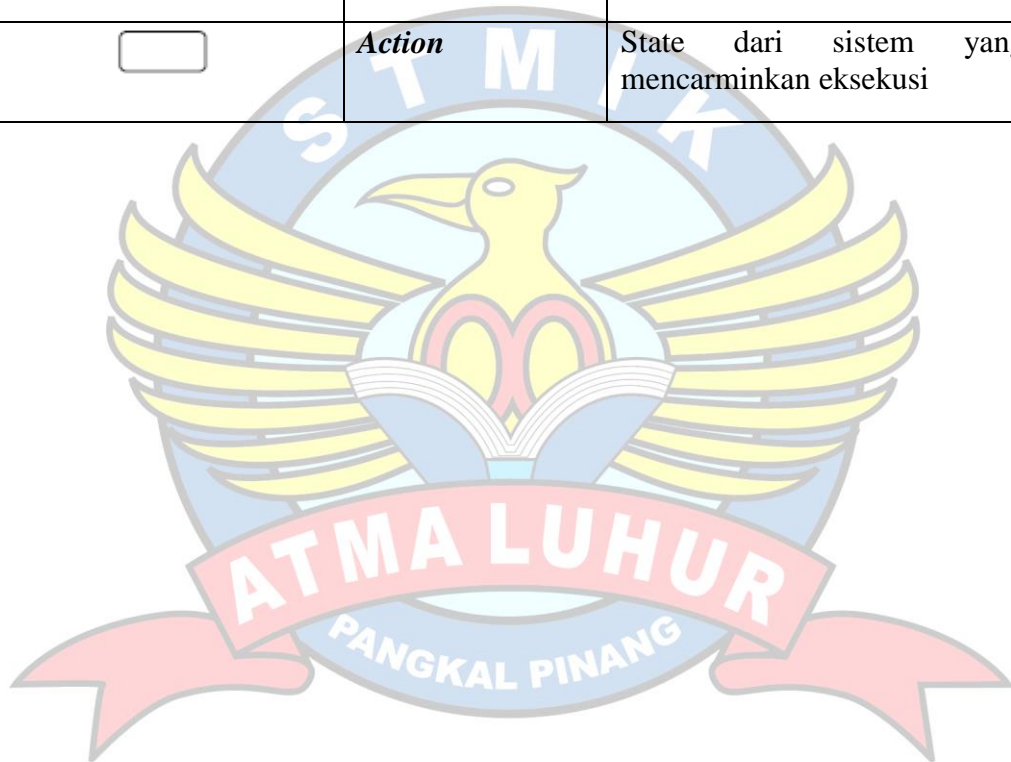
	Halaman
Tabel 2. 1 Perbedaan Penelitian Penulis Dengan Penelitian Terdahulu	20
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan	30
Tabel 4. 2 Spesifikasi <i>Basis Data</i> Tabel daftar	56
Tabel 4. 3 Spesifikasi <i>Basis Data</i> Tabel admin	57
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	76



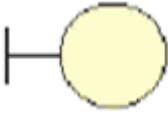




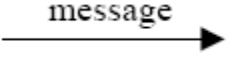
DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram


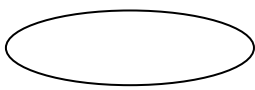



Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Initial Node</i>	Titik Awal
	<i>Activity Final Node</i>	Titik Akhir
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencarminkan eksekusi



Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Boundary Class	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
	Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
	Actor	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan object, maka <i>Actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Usecase Diagram</i> .
	Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu. Notasi untuk Lifeline adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah obyek.
	Activation	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah lifeline. Activation mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
	Message	Message, digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation. Message mengindikasikan komunikasi antara object-object.

Usecase Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>Actor</i> .
	Usecase	<i>Usecase</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>Usecase</i> dituliskan didalam elips tersebut.
	Association	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>Actor</i> dengan <i>Usecase</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Usecase</i> .
	Include	Menunjukkan bahwa suatu <i>Usecase</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>Usecase</i> lainnya
	Extended	Menunjukkan bahwa suatu <i>Usecase</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>Usecase</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi