

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Metodologi penelitian	3
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Puskesmas.....	6
2.2. Model <i>Waterfall</i>	8
2.3. Metode Berorientasi Objek.....	9
2.4. <i>Unified Modelling Lagueage</i> (UML).....	11
2.5. Perancangan Database	18
2.6. Tinjauan Penelitian	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Model <i>Waterfall</i>	26
3.2. Metode Berorientasi Objek.....	27
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	27
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
4.1. Struktur Ogranisasi	29
4.2. Jabaran Tugas dan Wewenang.....	29
4.3. Analisa Masalah.....	32
4.4. Analisa Hasil Solusi.....	32

4.5.	Analisa Kebutuhan Sistem Usulan	33
4.6.	Analisa Sistem	37
4.6.1	Proses Bisnis dan <i>Activity Diagram</i>	37
4.6.2	Analisa Keluaran.....	41
4.6.3	Analisa Masukan.....	43
4.7.	Rancangan Sistem.....	45
4.7.1	Rancangan Sistem Usulan	45
1.	<i>Package Diagram</i>	45
2.	<i>Use Case Diagram</i>	45
3.	Deskripsi <i>Use Case</i>	47
4.7.2	Rancangan Basis Data	52
1.	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	52
2.	Transformasi ERD ke LRS	53
3.	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	54
4.	Tabel	55
5.	Spesifikasi Basis Data.....	58
4.7.3	Rancangan Antar Muka	64
1.	Rancangan Keluaran	64
2.	Rancangan Masukan	65
4.7.4	Rancangan Dialog Layar	69
1.	Struktur Tampilan	70
2.	Rancangan Layar	71
4.7.5	<i>Sequence Diagram</i>	83
4.7.6	<i>Class Diagram</i>	92
4.7.7	<i>Deployment Diagram</i>	93

BAB V

5.1.	Kesimpulan	94
5.2.	Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	96
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	97
LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN	101
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	105
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	108
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	114
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI.....	116
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS.....	118

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 2.1	Model <i>Waterfall</i>	8
Gambar 2.2	Menu Home	21
Gambar 2.3	Form Login.....	22
Gambar 2.4	Master Pasien.....	22
Gambar 2.5	Menu Home dan Form Login	23
Gambar 2.6	Form Pendaftaran Pasien	24
Gambar 2.7	Login System.....	25
Gambar 2.8	Registrasi Pasien.....	25
Gambar 4.1	Struktur Organisasi Poli Umum	29
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Pasien	38
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Kegiatan Bagian Pemeriksaan	39
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Pemeriksaan Poli Umum	40
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Pengambilan Obat.....	41
Gambar 4.6	<i>Package Diagram</i>	45
Gambar 4.7	<i>Use Case Diagram</i> Master	45
Gambar 4.8	<i>Use Case Diagram</i> Transaksi	46
Gambar 4.9	<i>Use Case Diagram</i> Laporan	46
Gambar 4.10	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	52
Gambar 4.11	Transformasi ERD ke LRS.....	53
Gambar 4.12	<i>Logical Record Structure</i> (LRS)	54
Gambar 4.13	Struktur Tampilan.....	69
Gambar 4.14	Rancangan Layar Login	70
Gambar 4.15	Rancangan Layar Beranda Petugas Administrasi.....	70
Gambar 4.16	Rancangan Layar Beranda Dokter Poli Umum	71
Gambar 4.17	Rancangan Layar Beranda Petugas Apotek	71
Gambar 4.18	Rancangan Layar Manajemen User.....	72
Gambar 4.19	Rancangan Layar Entry Data Pasien	73
Gambar 4.20	Rancangan Layar Entry Data Dokter	74
Gambar 4.21	Rancangan Layar Update Data Dokter.....	75
Gambar 4.22	Rancangan Layar Entry Data Obat.....	76
Gambar 4.23	Rancangan Layar Entry Kunjungan Pasien	77
Gambar 4.24	Rancangan Layar Entry Asesmen Medis	78
Gambar 4.25	Rancangan Layar Cetak Asesmen Medis	79
Gambar 4.26	Rancangan Layar Entry Resep	79
Gambar 4.27	Rancangan Layar Validasi Obat	80
Gambar 4.28	Rancangan Layar Laporan Kunjungan Pasien	81
Gambar 4.29	Rancangan Layar Laporan Asesmen Medis	81


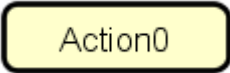



Gambar 4.30	Rancangan Layar Laporan Pemakaian Obat	82
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram</i> Login	83
Gambar 4.32	<i>Sequence Diagram</i> Manajemen User	83
Gambar 4.33	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pasien.....	84
Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Dokter	84
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram</i> Update Data Dokter	85
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Obat	85
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram</i> Entry Kunjungan Pasien	86
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram</i> Entry Asesmen Medis	87
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Asesmen Medis.....	87
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram</i> Entry Resep.....	88
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Validasi Obat	89
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Kunjungan Pasien	90
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Asesmen Medis.....	90
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Pemakaian Obat	91
Gambar 4.45	<i>Class Diagram</i>	92
Gambar 4.46	<i>Deployment Diagram</i>	93

DAFTAR TABEL


	Halaman
Tabel 2.1 <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.2 <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.3 <i>Package Diagram</i>	14
Tabel 2.4 <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 2.5 <i>Deployment Diagram</i>	15
Tabel 2.6 <i>Sequence Diagram</i>	16
Tabel 2.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	18
Tabel 4.1 Jabaran Tugas dan Wewenang	31
Tabel 4.2 Tabel Pasien	55
Tabel 4.3 Tabel Dokter.....	55
Tabel 4.4 Tabel Obat	55
Tabel 4.5 Tabel Resep	55
Tabel 4.6 Tabel User	56
Tabel 4.7 Tabel Kunjungan	56
Tabel 4.8 Tabel Asesmen Medis	56
Tabel 4.9 Tabel Validasi obat.....	56
Tabel 4.10 Tabel Dapat	57
Tabel 4.11 Tabel Untuk.....	57
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pasien.....	58
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Dokter	59
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Obat	60
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Resep	60
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data User	61
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Kunjungan	61
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Asesmen Medis	62
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Validasi Obat	63
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Dapat	63
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Untuk	64

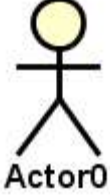

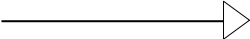
DAFTAR SIMBOL

1. *Activity Diagram*

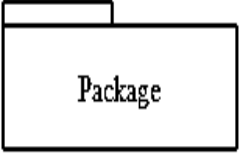
Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitasnya memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2. *Use Case Diagram*

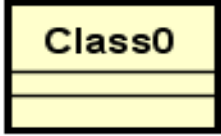
Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .

<p>Aktor/ <i>actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>.</p>
<p>Relasi/ Asosiasi</p> 	<p>Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.</p>
<p>Generalisasi/ <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>

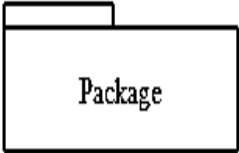
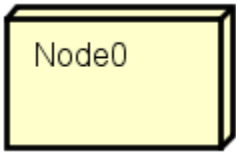


3. *Package Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Package</i></p> 	<p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.</p>


4. *Class Diagram*



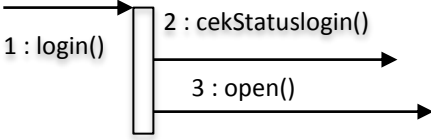

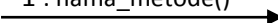
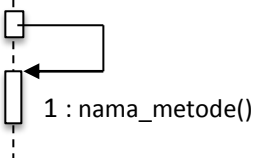

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem.</p>

5. *Deployment Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Package</i></p> 	<p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>.</p>
<p><i>Node</i></p> 	<p>Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p>
<p>Kebergantungan/ <i>dependency</i></p> 	<p>Kebergantungan antar <i>node</i>, arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.</p>
<p><i>Link</i></p> 	<p>Relasi antar <i>node</i>.</p>

6. *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>

<p>Garis hidup / lifeline</p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cekStatuslogin() dan open() dilakukan didalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif</p>
<p>Pesan tipe create <<create>></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
<p>Pesan tipe call 1 : nama_metode()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p>  <p>Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/ metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka operasi metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi</p>
<p>Pesan tipe send 1 : masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>

<p>Pesan tipe return</p> <p>1 : keluaran</p> <p>-----></p>	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian</p>
---	---

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran A-1 Laporan Kunjungan Pasien	98
Lampiran A-2 Laporan Asesmen Medis	99
Lampiran A-3 Laporan Pemakaian Obat	100
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran B-1 Kunjungan Pasien	102
Lampiran B-2 Asesmen Medis.....	103
Lampiran B-3 Resep	104
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	
Lampiran C-1 Asesmen Medis.....	106
Lampiran C-2 Laporan Kunjungan Pasien.....	106
Lampiran C-3 Laporan Asesmen Medis	107
Lampiran C-4 Laporan Pemakaian Obat	107
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	
Lampiran D-1 Data User	109
Lampiran D-2 Data Pasien	109
Lampiran D-3 Data Dokter	110
Lampiran D-4 View Dokter	110
Lampiran D-5 Data Obat.....	111
Lampiran D-6 Kunjungan Pasien.....	111
Lampiran D-7 Asesmen Medis	112
Lampiran D-8 Resep	112
Lampiran D-9 Validasi Obat.....	113
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	115
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI	
Lampiran F Kartu Konsultasi.....	117
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI	
Lampiran G Biodata Penulis Skripsi.....	119