

**PERANCANGAN APLIKASI PENDAFATARAN PASIEAN  
MELAHIRKAN BERBASIS ANDROID**



**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Oleh :

NIM

NAMA

1. 2011500073 MURDIANTO
2. 2011500087 FAJRI MULIA DARMA
3. 2011500102 MUHAMMAD JIHAN PRAYOGA

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

**2023/2024**



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Perogram Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI PENDAFATARAN  
PASIEAN MELAHIRKAN BERBASIS ANDROID**

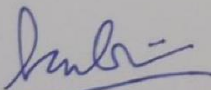
NIM	NAMA
1. 2011500073	MURDIANTO
2. 2011500087	FAJRI MULIA DARMA
3. 2011500102	MUHAMMAD JIHAN PRAYOGA

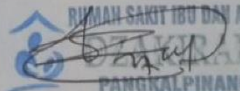
Pangkalpinang, 26 Februari 2024

Menyetujui,

Pembimbing KP

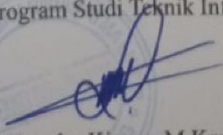
Pembimbing Lapangan

  
Eza Budi Perkasa, M.Kom  
NIDN: 0201089201

  
Septian Aditia Kurniawan, S. Kom

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

  
Chandra Kirana, M.Kom

NIDN: 0228108501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Murdianto (2011500073)
2. Fajri Mulia Darma (2011500087)
3. Muhammad Jihan Prayoga (2011500102)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari Tanggal 30 November 2023 sampai dengan 26 Februari 2024 dengan baik.

Nama Instansi : Rumah Sakit Ibu dan Anak Dzakirah Kota Pangkalpinang

Alamat : Jl. Depati Hamzah Kel. Bacang Kec. Bukit intan Pangkalpinang

Pangkalpinang, 26 Februari 2024

Pembimbing Lapangan

  
(Septian Aditia Kurniawan, S. Kom)

## ABSTRAK

RSIA Dzakirah di Kota Pangkalpinang menghadapi tantangan dalam proses pendaftaran ibu melahirkan, seperti antrian panjang dan kurangnya akses informasi. Untuk mengatasi ini, mereka mengembangkan aplikasi pendaftaran ibu melahirkan berbasis Android. Aplikasi ini bertujuan meningkatkan pengalaman pendaftaran dan perawatan ibu hamil dengan memanfaatkan teknologi mobile. Diharapkan dapat mengurangi waktu tunggu, meningkatkan efisiensi administratif, dan memberikan akses yang lebih baik terhadap informasi antenatal. Langkah ini diharapkan menciptakan perubahan positif dalam pengelolaan pendaftaran ibu melahirkan dan meningkatkan pengalaman kesehatan bagi pengguna. Dengan menggunakan metodologi penelitian yang terstruktur yaitu metode *waterfall* dengan model pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*).

**KATA KUNCI :** Android, Pendaftaran Pasien, *Waterfall*, *SDLC (System Development Life Cycle)*, RSIA Dzakirah.



## KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT atas keberkahan dan nikmat yang tak terhingga sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul “**PERANCANGAN APLIKASI PENDAFATARAN PASIEAN MELAHIRKAN BERBASIS ANDROID**” Kami sangat menyadari bahwa penulisan laporan kuliah praktek ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, dorongan, doa serta bantuan berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, kesehatan dan yang telah memberikan kehidupan didunia.
2. Kedua orang tua serta saudara kami yang mendukung dan memberikan doa restu.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Wendi Usino, Msc, MM., selaku Rektor ISB Atmal Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Eza Budi Perkasa, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Dr. H. Idil Fitri SpOG selaku Direktur Rumah Sakit Ibu dan Anak Dzakirah Kota Pangkalpinang.
8. Bapak Septian Aditia Kurniawan, S. Kom selaku Pembimbing Praktek di Rumah Sakit Ibu dan Anak Dzakirah Kota Pangkalpinang.
9. Kepala, Staf dan Pegawai pada Rumah Sakit Ibu dan Anak Dzakirah Kota Pangkalpinang.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan laporan Kuliah Praktek ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang sangat membangun demi kesempurnaan laporan kuliah praktek ini.

Demikian kata pengantar ini kami buat, semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Pangkalpinang, 26 Februari 2024

Penulis





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.6 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
 <b>BAB II LADASAN TEORI</b>	
2.1 Sistem Operasi <i>Android</i> .....	5
2.1.1 <i>Platform Android</i> .....	5
2.2 <i>MySQL</i> .....	6
2.3 <i>Java</i> .....	7
2.4 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.4.1 <i>Model Waterfall</i> .....	8
2.5 Definisi SDLC ( <i>System Development Life Cycle</i> ) .....	9

2.6	Definisi Tools Pengembangan UML( <i>Unifed Modelling Languang</i> ) .	9
2.7	Penelitian Terdahulu .....	10

### **BAB III ORGANISASI**

3.1	Profil Tempat Kerja Praktek .....	13
3.1.1	Gambaran Umum .....	13
3.1.2	Sejarah RSIA Dzakirah .....	13
3.1.3	Visi, Misi Motto dan Nilai RSIA Dzakirah .....	14
3.1.4	Struktur Organisasi .....	15
3.1.5	Tugas dan Wewenang .....	16
3.1.6	Arsitektur Teknologi Informasi .....	20

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Analisa Masalah .....	22
4.2	Analisis Sistem Berjalan .....	22
4.3	Analisis Sistem Usulan .....	23
4.4	Rancangna Layar .....	34

### **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	40
5.2	Saran .....	40

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>42</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>44</b>
-----------------------	-----------



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Waterfall Model</i> .....	8
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	15
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	23
Gambar 4.2 <i>UseCase Diagram</i> .....	24
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login</i> .....	25
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Register</i> .....	26
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Memilih Tanggal dan Jam .....	27
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Pendaftaran .....	28
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	29
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi.....	30
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Pendaftaran .....	31
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Tanggal dan Jam .....	32
Gambar 4.11 <i>Class Diagram</i> .....	33
Gambar 4.12 Rancangan Layar Awal Aplikasi.....	35
Gambar 4.13 Rancangan Layar Register .....	36
Gambar 4.14 Rancangan Layar Login .....	37
Gambar 4.15 Rancangan Layar Jadwal.....	38
Gambar 4.16 Rancangan Layar Kamar Bersalin .....	39





## DAFTAR TABEL

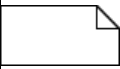
	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Revrensi .....	11
Tabel 3.1 Data Tugas dan Wewenang.....	16
Tabel 4.1 <i>UseCase User Requirement</i> .....	24
Tabel 4.2 Spesifikasi Tabel user .....	33
Tabel 4.3 Spesifikasi Tabel bidan .....	34
Tabel 4.4 Spesifikasi Tabel t_ibuhamil.....	34
Tabel 4.5 Spesifikasi Tabel t_jadwal .....	34
Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel Kamar .....	34








## DAFTAR SIMBOL

### 1. User CASE Diagram


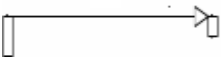
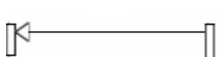
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya ( <i>sinergi</i> ).

10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
----	---	-------------	---

## 2. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

## 3. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

#### 4. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Permohonan Kuliah Kerja Praktek .....	44
Lampiran 2 : Konfirmasi Kuliah Kerja Praktek.....	45
Lampiran 3 : Dokumentasi Kuliah Kerja Peraktek .....	46
Lampiran 4 : Lembar Berita Acara Kunjungan Kuliah Peraktek.....	49

