



**INFORMASI PUSKESMAS KELURAHAN DI
JAKARTA BARAT BERBASIS ANDROID**



WINDA
41511110100

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2014**



INFORMASI PUSKESMAS KELURAHAN DI JAKARTA BARAT BERBASIS ANDROID

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

WINDA

41511110100

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2014**

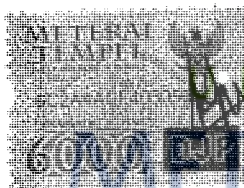
LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Winda
NIM : 41511110100
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : INFORMASI PUSKESMAS KELURAHAN DI JAKARTA
BARAT BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa tugas akhir tersebut diatas adalah hasil karya saya 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.

Jakarta, Juli 2014



(Winda)

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir
dari mahasiswa berikut ini:

Nama : Winda
NIM : 41511110100
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : INFORMASI PUSKESMAS KELURAHAN DI JAKARTA
BARAT BERBASIS ANDROID

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui.

Jakarta, Juli 2014

Menyetujui,


Leonard Goeirmanto, ST., MSc
Pembimbing

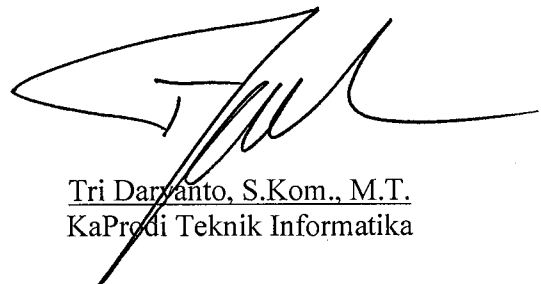
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui

Mengesahkan



Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom
Koord. Tugas Akhir Teknik
Informatika



Tri Darwanto, S.Kom., M.T.
KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Adapun judul tugas akhir, yang penulis ambil sebagai berikut “INFORMASI PUSKESMAS KELURAHAN DI JAKARTA BARAT BERBASIS ANDROID”

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Pendidikan Strata Satu (S1), Program Studi Teknik Informatika di Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Leonard Goeirmanto, ST.,MSc selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis hingga selesainya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Sabar Rudianto, S.Kom.,M.Kom selaku Koordinator Tugas Akhir.
3. Bapak Tri Daryanto, S.Kom.,M.T. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Keluarga Besar penulis, Bapak, Ibu, kakak penulis yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang tiada henti-hentinya dan selalu ada saat penulis membutuhkan dukungan moril maupun materil.
5. Serta teman-teman, atas bantuan kalian disaat penulis memerlukan, yang tentunya tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu namun kalian selalu ada di hati.

Semoga laporan ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengharapkan saran dan kritiknya untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

Jakarta, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR JUDUL DENGAN SPESIFIKASI	
LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Definisi Informasi.....	5
2.1.1 Kualitas Informasi.....	5
2.1.2 Nilai Informasi.....	5
2.2 Pengertian Puskesmas.....	6
2.2.1 Manajemen Puskesmas.....	6
2.3 Metode Perancangan.....	6
2.3.1 Metode Waterfall.....	6
2.3.2 Fase Model Waterfall.....	7
2.4 Pemodelan UML (Unified Modelling Language).....	8
2.4.1 Use Case Diagram.....	9
2.4.2 Activity Diagram.....	11
2.4.3 Sequence Diagram.....	13
2.5 Basis Data (Database).....	14
2.6 Android.....	15
2.7 Java.....	15
2.8 Eclipse.....	16
2.8.1 Android SDK.....	16
2.8.2 ADT (Plugins Eclipse).....	16
2.8.3 Emulator AVD.....	16
2.9 SQLite.....	17
2.10 Pengujian Black Box.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	19
3.1 Analisis.....	19

3.1.1	Analisis Sistem Yang Akan Dibangun.....	19
3.1.1.1	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	19
3.1.1.2	Identifikasi Kebutuhan Pemakai.....	19
3.2	Use Case Diagram.....	20
3.3	Activity Diagram.....	21
3.3.1	Perancangan Activity Diagram Untuk Halaman Start..	22
3.3.2	Perancangan Activity Diagram Untuk Halaman Reminder.....	25
3.3.3	Perancangan Activity Diagram Untuk Halaman Exit..	26
3.4	Sequence Diagram.....	27
3.4.1	Perancangan Sequence Diagram Melihat Informasi Puskesmas.....	27
3.4.2	Perancangan Sequence Diagram Tambah Informasi Puskesmas.....	28
3.4.3	Perancangan Sequence Diagram Edit Informasi Puskesmas.....	29
3.4.4	Perancangan Sequence Diagram Delete Informasi Puskesmas.....	29
3.4.5	Perancangan Sequence Diagram Table Reminder.....	30
3.5	Spesifikasi Basis Data.....	31
3.6	Perancangan Storyboard.....	31
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	38
4.1	Lingkungan Implementasi.....	38
4.1.1	Lingkungan Perangkat Keras.....	38
4.1.2	Lingkungan Perangkat Lunak.....	38
4.2	Tampilan Antar Muka.....	38
4.2.1	Tampilan Halaman Menu Utama.....	38
4.2.2	Tampilan Halaman Menu Start.....	39
4.2.3	Tampilan Halaman List Puskesmas Kelurahan berdasarkan Kecamatan.....	40
4.2.4	Tampilan Halaman Tambah Informasi Puskesmas.....	40
4.2.5	Tampilan Halaman Edit Informasi Puskesmas.....	41
4.2.6	Tampilan Halaman Delete Informasi Puskesmas.....	41
4.2.7	Tampilan Halaman Informasi Puskesmas.....	42
4.2.8	Tampilan Halaman Menu Exit.....	42
4.2.9	Tampilan Halaman Menu Reminder.....	43
4.2.10	Tampilan Halaman Table Reminder.....	43
4.3	Pengujian.....	44
4.3.1	Skenario Pengujian Black Box.....	44
4.3.1.1	Tabel Skenario Pengujian Halaman Menu Utama.....	44
4.3.1.2	Tabel Skenario Pengujian Halaman Menu Start.....	44
4.3.1.3	Tabel Skenario Pengujian Halaman List Puskesmas Kelurahan.....	45

4.3.1.4	Tabel Skenario Pengujian Halaman Tambah Informasi Puskesmas.....	45
4.3.1.5	Tabel Skenario Pengujian Halaman Edit Informasi Puskesmas.....	45
4.3.1.6	Tabel Skenario Pengujian Halaman Menu Exit.....	46
4.3.1.7	Tabel Skenario Pengujian Halaman Menu Reminder.....	46
4.3.1.8	Tabel Skenario Pengujian Halaman Table Reminder.....	46
4.3.2	Hasil Pengujian.....	47
4.3.2.1	Tabel Hasil Pengujian Halaman Menu Utama.....	47
4.3.2.2	Tabel Hasil Pengujian Halaman Menu Start.....	47
4.3.2.3	Tabel Hasil Pengujian Halaman List Puskesmas Kelurahan.....	48
4.3.2.4	Tabel Hasil Pengujian Halaman Tambah Informasi Puskesmas.....	48
4.3.2.5	Tabel Hasil Pengujian Halaman Edit Informasi Puskesmas.....	49
4.3.2.6	Tabel Hasil Pengujian Halaman Menu Exit..	49
4.3.2.7	Tabel Hasil Pengujian Halaman Menu Reminder.....	49
4.3.2.8	Tabel Hasil Pengujian Halaman Table Reminder.....	50
4.3.3	Analisis Hasil Pengujian.....	50
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

2.1	Jenis-jenis diagram UML.....	9
2.2	Simbol Diagram Use Case.....	10
2.3	Simbol Activity Diagram.....	12
2.4	Simbol Sequence Diagram.....	13
3.1	Skenario Use Case Menu Start.....	20
3.2	Skenario Use Case Menu Reminder.....	20
3.3	Skenario Use Case Menu Exit.....	21
3.4	Tabel Puskesmas.....	31
3.5	Tabel Kecamatan.....	31
3.6	Tabel Reminder.....	31
4.1	Skenario Pengujian Halaman Menu Utama.....	44
4.2	Skenario Pengujian Halaman Menu Start.....	44
4.3	Skenario Pengujian Halaman List Puskesmas Kelurahan.....	45
4.4	Skenario Pengujian Halaman Tambah Informasi Puskesmas.....	45
4.5	Skenario Pengujian Halaman Edit Informasi Puskesmas.....	45
4.6	Skenario Pengujian Halaman Menu Exit.....	46
4.7	Skenario Pengujian Halaman Menu Reminder.....	46
4.8	Skenario Pengujian Halaman Table Reminder.....	46
4.9	Hasil Pengujian Halaman Menu Utama.....	47
4.10	Hasil Pengujian Halaman Menu Start.....	47
4.11	Hasil Pengujian Halaman List Puskesmas Kelurahan.....	48
4.12	Hasil Pengujian Halaman Tambah Informasi Puskesmas.....	48
4.13	Hasil Pengujian Halaman Edit Informasi Puskesmas.....	49
4.14	Hasil Pengujian Halaman Menu Exit.....	49
4.15	Hasil Pengujian Halaman Menu Reminder.....	49
4.16	Hasil Pengujian Halaman Table Reminder.....	50

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

2.1	Metode Waterfall.....	7
2.2	Use Case Model.....	11
2.3	Activity Diagram.....	12
2.4	Sequence Diagram.....	13
3.1	Use Case Aplikasi Informasi Puskesmas berbasis Android.....	20
3.2	Activity Diagram Halaman Menu Utama.....	22
3.3	Activity Diagram Halaman Menu Start.....	23
3.4	Activity Diagram Pilih Kecamatan.....	23
3.5	Activity Diagram Tambah Informasi Puskesmas.....	24
3.6	Activity Diagram Edit Informasi Puskesmas.....	24
3.7	Activity Diagram Delete Informasi Puskesmas.....	25
3.8	Activity Diagram Menu Reminder.....	26
3.9	Activity Diagram Menu Exit.....	27
3.10	Sequence Diagram Melihat Informasi Puskesmas.....	28
3.11	Sequence Diagram Tambah Informasi Puskesmas.....	28
3.12	Sequence Diagram Edit Informasi Puskesmas.....	29
3.13	Sequence Diagram Delete Informasi Puskesmas.....	30
3.14	Sequence Diagram Table Reminder.....	30
3.15	Story Board Halaman Menu Utama.....	32
3.16	Story Board Halaman Menu Start.....	32
3.17	Story Board Halaman List Puskesmas Kelurahan berdasarkan kecamatan.....	33
3.18	Story Board Halaman Informasi Puskesmas Kelurahan.....	34
3.19	Story Board Halaman Tambah Informasi Puskesmas.....	34
3.20	Story Board Halaman Edit Informasi Puskesmas.....	35
3.21	Story Board Halaman Menu Exit.....	36
3.22	Story Board Halaman Menu Reminder.....	36
3.23	Story Board Halaman Table Reminder.....	37
4.1	Halaman Menu Utama.....	39
4.2	Halaman Menu Start.....	39
4.3	Halaman List Puskesmas Kelurahan berdasarkan kecamatan.....	40
4.4	Halaman Tambah Informasi Puskesmas.....	40
4.5	Halaman Edit Informasi Puskesmas.....	41
4.6	Halaman Delete Informasi Puskesmas.....	41
4.7	Halaman Informasi Puskesmas Kelurahan.....	42
4.8	Halaman Menu Exit.....	42
4.9	Halaman Menu Reminder.....	43
4.10	Halaman Table Reminder.....	43