



**APLIKASI DATA 5 POSYANDU DI CIKUPA DENGAN INFO MENGENAI
VITAMIN BERBASIS ANDROID**

BAHTIAR

41507010047

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2014



APLIKASI DATA 5 POSYANDU DI CIKUPA DENGAN INFO MENGENAI
VITAMIN BERBASIS ANDROID

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

BAHTIAR

41507010047

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2014

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bahtiar
NIM : 41507010047
Judul Skripsi : APLIKASI DATA 5 POSYANDU DI CIKUPA DENGAN
INFO MENGENAI VITAMIN BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Juni 2014



Bahtiar

LEMBAR PENGESAHAN

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

Nama : Bahtiar
NIM : 41507010047
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : APLIKASI DATA 5 POSYANDU DI CIKUPA DENGAN
INFO VITAMIN BERBASIS ANDROID

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk Sidang Tugas Akhir

Jakarta, Juli 2014



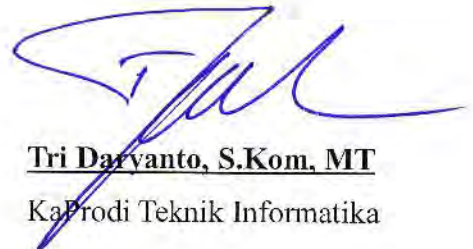
Leonard Goeirmanto, ST., MSc

Pembimbing



Sabar Rudiarto S.Kom, M.Kom

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Tri Darvanto, S.Kom, MT

Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Leonard G, ST., MS sebagai pembimbing Tugas Akhir Penulis, yang telah banyak berkenan meluangkan waktunya serta memberikan dukungan dan pengarahan dengan kerendahan hatinya sehingga laporan tugas akhir aplikasi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Tri Daryanto, S.Kom, MT Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Sabar Rudiarto S.Kom, M.Kom selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana yang telah berbagi ilmu untuk penulis yang sangat bermanfaat untuk penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
5. Bapak & Ibu kuter cinta orang tua penulis yang selalu mendukung dan mendo'akan penulis.
6. Kawan-kawan Teknik Informatika 2009 yang selalu memberikan dukungannya dan membantu saya dalam penulisan tugas akhir.

7. Teman-teman 2007 Teknik Informatika sudah membantu dalam pembuatan aplikasi.
8. Agus susanto yang sudah membantu saya dalam pembuatan penulisan dan selalu menemani saya dalam pembuatan tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan membantu serta memberikan saran baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Amin.

Jakarta, Juni 2014

Bahtiar



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Metode Penulisan	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi	7
2.2 Android	8
2.2.1 Keuntungan Andriod	10
2.2.2 Fitur Android	11
2.2.3 Android SDK	11
2.3 XML	12
2.4 IDE Eclipse	14
2.5 <i>Android Virtual Device</i>	15
2.6 UML	15
2.7 Metode Luther	19
2.8 Posyandu	23

2.11.1 Tujuan Posyandu	24
2.11.2 Manfaat Posyandu	26
2.11.3 Sasaran Posyandu.....	28
2.11.4 Fungsi Posyandu.....	28
2.11.5 Kegiatan Posyandu.....	28
2.9 Pengujian	29
2.10 Jenis-jenis Vitamin dan Manfaatnya.....	33

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem.....	38
3.1.1 Analisa Perancangan Sistem	38
3.1.2 Pengumpulan Data	38
3.1.3 Tempat penelitian.....	39
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
3.3 Metodologi Pengembangan Sistem.....	41
3.3.1 Tahapan Rekayasa Sistem.....	42
3.3.2 Analisis Sistem.....	42
3.3.3 Tahap Analisis.....	42
3.4 Perancangan	40
3.4.1 PemodelanDiagram <i>Use Case</i>	42
3.4.2 Pemodelan <i>Activity Diagram</i>	44
3.4.3 Pemodelan <i>Sequence</i> Diagram.....	45
3.4.4 Flow Chart.....	47
3.4.5 Perancangan Peta Navigasi	48
3.4.6 Perancangan Storyboard	49
3.4.7 Perancangan Antar muka	55

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi Aplikasi	62
---------------------------------	----

4.1.1 Perangkat Keras	62
4.1.2 Perangkat Lunak.....	63
4.1.3 Implementasi Antarmuka	63
4.2 Pengujian.....	75
4.2.1 Pengujian Kotak Hitam	75
4.2.2 Lingkup Pengujian	75
4.2.3 Skenario Pengujian.....	76
4.2.3 Data Hasil Pengujian.....	77
4.2.4 Analisis Data Hasil Pengujian.....	95

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran.....	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jumlah Versi Android yang digunakan	9
Gambar 2.2 Jumlah Pengguna OS di Perangkat Mobile	10
Gambar 2.3 Jenis-jenis Node XML	12
Gambar 2.4 Tampilan Eclipse Java EE	14
Gambar 2.5 Tampilan Layar Android menggunakan Emulator	15
Gambar 2.6 Tampilan Metode Luther	28
Gambar 2.7 <i>White box Testing</i>	30
Gambar 2.8 <i>Black Box Testing</i>	33
Gambar 3.1 Diagram <i>Use Case</i> aplikasi informasi posyandu di wilayah kecamatan cikupa berbasis android.....	43
Gambar 3.2 Diagram <i>Activity</i> aplikasi informasi posyandu di wilayah kecamatan cikupa berbasis android.....	45
Gambar 3.3 <i>Sequence diagram</i> aplikasi informasi posyandu di wilayah kecamatan cikupa berbasis android.....	46
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> aplikasi informasi posyandu di wilayah kecamatan cikupa berbasis android.....	47
Gambar 3.5 Peta Navigasi aplikasi informasi posyandu di wilayah kecamatan cikupa berbasis android.....	48
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Main Menu	55
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Daftar Posyandu	56
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Detail Posyandu	57
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Daftar Vitamin	57
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Detail Vitamin	58
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Daftar Kebutuhan Vitamin	58
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Detail Kebutuhan Vitamin.....	59
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Daftar Pemberian Vitamin A	59
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Detail Pemberian Vitamin A	60
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Informasi Pengembang	61
Gambar 4.1 Tampilan halaman <i>Splash Screen</i>	64

Gambar 4.2 Tampilan <i>Main Menu</i>	65
Gambar 4.3 Tampilan Daftar Posyandu	66
Gambar 4.4 Tampilan Detail Posyandu.....	67
Gambar 4.5 Tampilan Daftar Vitamin.....	68
Gambar 4.6 Tampilan Detail Vitamin	69
Gambar 4.7 Tampilan halaman Daftar Pemberian Vitamin A	70
Gambar 4.8 Tampilan halaman Detail Pemberian Vitamin A.....	71
Gambar 4.9 Tampilan halaman Daftar Kebutuhan Vitamin.....	72
Gambar 4.10 Tampilan halaman Informasi Pengembang	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data data posyandu	39
Tabel 3.2 <i>Use Case</i> Menjalankan Aplikasi	43
Tabel 4.1 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Yang Digunakan	75
Tabel 4.2 Skenario Pengujian aplikasi	76
Tabel 4.3 Data Hasil Pengujian aplikasi.....	77

