

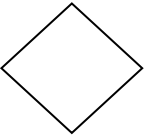
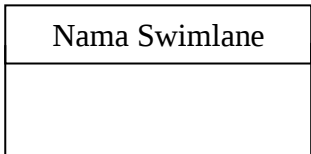
DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Pernyataan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vii
Abstraksi	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xix
Daftar Tabel	xx
Daftar Lampiran.....	xxi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.3.1. Metode Pengumpulan Data	3
1.3.2. Metode Pengembangan <i>Software</i>	4
1.4. Ruang Lingkup	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1. Konsep Dasar.....	6
2.1.1. Pengertian Sistem	6
2.1.2. Karakteristik Sistem.....	7
2.1.3. Klasifikasi Sistem	8
2.1.4. Pengertian Informasi.....	10
2.1.5. Sistem Informasi	10
2.1.6. Sistem Informasi Akuntansi.....	12
2.1.7. Pengertian Akuntansi.....	13
2.1.8. Siklus Akuntansi	14
2.1.9. Pengertian Jurnal.....	15
2.1.10. Pengertian Laporan Keuangan	17
2.1.11. Pengertian Pendapatan	17
2.1.12. Basis Data	18
2.1.13. Java	22
2.1.14. <i>Waterfall</i>	23
2.2. Peralatan Pendukung	26
2.2.1. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	26
2.2.2. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	32
2.2.3. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	34
2.2.4. <i>User Interface</i>	34
2.2.5. <i>Blackbox Testing</i>	35
 BAB III PEMBAHASAN.....	 37
3.1. Tinjauan Perusahaan	37

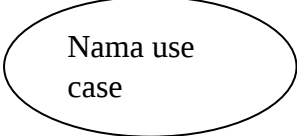
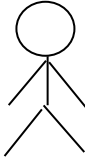
3.1.1.	Sejarah Perusahaan	37
3.1.2.	Struktur Organisasi dan Fungsi	38
3.1.3.	Visi dan Misi	40
3.2.	Tinjauan Kasus	41
3.2.1.	Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	41
3.2.2.	<i>Activity Diagram</i>	44
3.2.3.	Dokumen Masukan	47
3.2.4.	Dokumen Keluaran	49
3.2.5.	Permasalahan Pokok	50
3.2.6.	Pemecahan Masalah.....	51
3.3.	Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	51
3.3.1.	Analisis Kebutuhan.....	51
3.3.2.	<i>Use Case Diagram</i>	53
3.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	62
3.4.	Desain	66
3.4.1.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	66
3.4.2.	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	67
3.4.3.	Spesifikasi <i>File</i>	67
3.4.4.	<i>Class Diagram</i>	74
3.4.5.	<i>Sequence Diagram</i>	75
3.4.6.	<i>Component Diagram</i>	78
3.4.7.	<i>Deployment Diagram</i>	78
3.4.8.	<i>User Interface</i>	79
3.5.	Implementasi.....	86
3.5.1.	<i>Code Generation</i>	86
3.5.2.	<i>Blackbox Testing</i>	112
3.5.3.	Spesifikasi <i>Hardware dan Software</i>	115
BAB IV	PENUTUP	116
4.1.	Kesimpulan	116
4.2.	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA		118
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		120
SURAT KETERANGAN RISET/PKL		121
SURAT SERAH TERIMA APLIKASI		122
LAMPIRAN – LAMPIRAN		123

DAFTAR SIMBOL

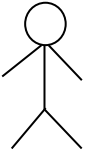
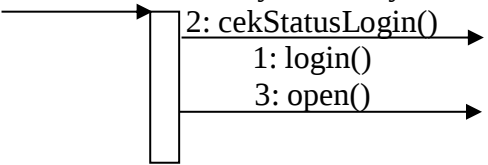
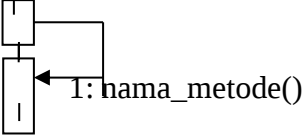
1. Simbol-Simbol *Activity Diagram*

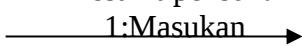
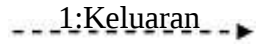
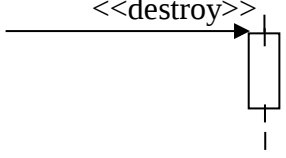
NO	Simbol	Deskripsi
	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3	Percabangan/<i>Decision</i> 	Asosiasi percabangan, dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4	Penggabungan/<i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas dan digabungkan menjadi satu.
5	Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status akhir.
6	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2. Simbol-Simbol *Use case Diagram*

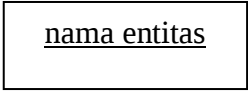
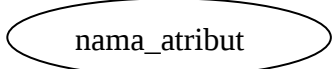
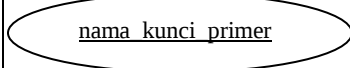
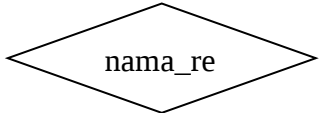
No	Simbol	Deskripsi
1	<i>Use case</i>  Nama use case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case.
2	Aktor/actor  nama aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar 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.
3	<i>Asosiasi/association</i> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4	Exstensi/extend <<extend>> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.
5	Generalisasi/generalization 	Hubungan antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
6	Menggunakan/include <<include>> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

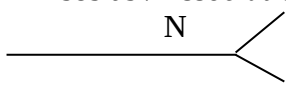
3. Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	Aktor  <u>nama aktor</u> tanpa waktu aktif	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar 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.
2	Garis Hidup/<i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3	Objek <u>Nama Objek: Nama Kelas</u>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya:  Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan di dalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif.
5	Pesan tipe <i>call</i> <u>1:nama_metode()</u> →	Menyatakan suatu objek untuk memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.  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.

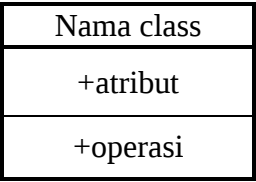
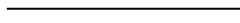
6	Pesan tipe <i>send</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
7	Pesan tipe <i>return</i> 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu. Arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
8	Pesan tipe <i>destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri. Sebaliknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> .

4. Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

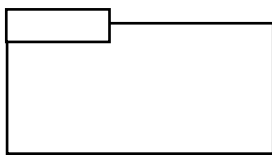
No	Simbol	Deskripsi
1	Entitas/ <i>Entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3	Atribut Kunci Primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.

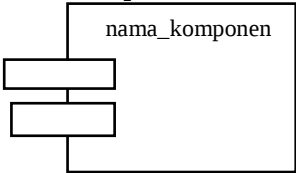
5	Asosiasi/ <i>Association</i> 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana dikedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B.
---	---	---

5. Simbol-simbol *Class Diagram*

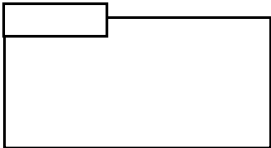
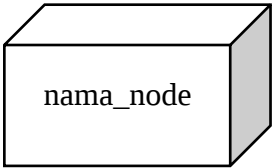
No	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Class</i> 	Kelas pada struktur sistem, yang terdiri dari nama <i>class</i>, atribut dan operasi. Atribut yaitu karakteristik data yang dimiliki suatu objek dalam <i>class</i>. Operasi yaitu fungsi yang dapat diaplikasikan oleh suatu objek dalam <i>class</i>.
2.	Asosiasi 	Hubungan statis antar <i>class</i>, umumnya menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut berupa <i>class</i> lain.

6. Simbol-simbol *Component Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Package</i> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.

2.	Komponen 	Komponen Sistem
3.	Dependency 	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai

7. Simbol-Simbol *Deployment Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	Package 	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.
2.	Node 	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>).
3.	Dependency 	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai
4.	Link 	Relasi antar <i>node</i>

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i> Halaman Manager	27
Gambar II.2 Contoh <i>Activity Diagram</i> Transaksi Rincian Pembayaran	28
Gambar II.3 Contoh <i>Class Diagram</i>	29
Gambar II.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i> Data Member	30
Gambar II.5 Contoooh <i>Component Diagram</i>	31
Gambar II.6 Contoh <i>Deployment Diagram</i>	32
Gambar II.7 Contoh <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	33
Gambar II.8 Contoh <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	34
Gambar III.1 Struktur Organisasi UPTD Puskesmas DTP Jatisari.....	38
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Pasien	44
Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> Pemeriksaan Pasien	45
Gambar III.4 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan	46
Gambar III.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin	53
Gambar III.6 <i>Use Case Diagram</i> Kepala Puskesmas	57
Gambar III.7 <i>Use Case Diagram</i> Bendahara	60
Gambar III.8 <i>Activity Diagram</i> Halaman Login	62
Gambar III.9 <i>Activity Diagram</i> Form Data Pasien.....	63
Gambar III.10 <i>Activity Diagram</i> Form Data Pendapatan Laboratorium.....	64
Gambar III.11 <i>Activity Diagram</i> Halaman Laporan Pendapatan Laboratorium	65
Gambar III.12 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	66
Gambar III.13 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	67
Gambar III.14 <i>Class Diagram</i>	74
Gambar III.15 <i>Sequence Diagram</i> Login	75
Gambar III.16 <i>Sequence Diagram</i> Pasien.....	76
Gambar III.17 <i>Sequence Diagram</i> Pendapatan.....	77
Gambar III.18 <i>Component Diagram</i>	78
Gambar III.19 <i>Deployment Diagram</i>	78
Gambar III.20 Tampilan Halaman Login.....	79
Gambar III.21 Tampilan Menu Utama.....	79
Gambar III.22 Tampilan Form <i>User</i>	80
Gambar III.23 Tampilan Form <i>Input</i> Pasien	80
Gambar III.24 Tampilan Form Data Pasien	81
Gambar III.25 Tampilan Form Pemeriksaan Laboratorium	81
Gambar III.26 Tampilan Form Akun	82
Gambar III.27 Tampilan Form <i>Input</i> Pendapatan Laboratorium	82
Gambar III.28 Tampilan Form Data Pendapatan Laboratorium	83
Gambar III.29 Tampilan Form Cari Pasien.....	83
Gambar III.30 Tampilan Form Cari Pemeriksaan Laboratorium.....	84
Gambar III.31 Tampilan Form <i>Input</i> Jurnal.....	84
Gambar III.32 Tampilan Form Data Jurnal.....	85
Gambar III.33 Tampilan Form Cari Akun	85
Gambar III.34 Tampilan Form Laporan.....	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1 Contoh <i>Blackbox Testing</i> Rincian Pembayaran	35
Tabel III.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman <i>Login</i> Admin	53
Tabel III.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengelola Data Pasien	54
Tabel III.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengelola Data Pemeriksaan Laboratorium .	54
Tabel III.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengelola Data Akun.....	55
Tabel III.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengelola Data Pendapatan	55
Tabel III.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengelola Data Jurnal.....	56
Tabel III.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Membuat Laporan Jurnal.....	56
Tabel III.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Membuat Laporan Pendapatan	57
Tabel III.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman <i>Login</i> Kepala Puskesmas	58
Tabel III.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengelola Data User	58
Tabel III.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengakses Laporan Jurnal	59
Tabel III.13 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengakses Laporan Pendapatan	59
Tabel III.14 Deskripsi <i>Use Case</i> Halaman <i>Login</i> Bendahara	60
Tabel III.15 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengakses Laporan Jurnal	61
Tabel III.16 Deskripsi <i>Use Case</i> Mengakses Laporan Pendapatan	61
Tabel III.17 Spesifikasi <i>File User</i>	68
Tabel III.18 Spesifikasi <i>File</i> Pasien	68
Tabel III.19 Spesifikasi <i>File</i> Pemeriksaan	69
Tabel III.20 Spesifikasi <i>File</i> Akun	70
Tabel III.21 Spesifikasi <i>File</i> Pendapatan	71
Tabel III.22 Spesifikasi <i>File</i> Detail Pendapatan	71
Tabel III.23 Spesifikasi <i>File</i> Jurnal	72
Tabel III.24 Spesifikasi <i>File</i> Detail Jurnal	73
Tabel III.25 <i>BlackBox Testing</i> Form Login	112
Tabel III.26 <i>BlackBox Testing</i> Form Akun	113
Tabel III.27 <i>BlackBox Testing</i> Form Pendapatan	114
Tabel III.28 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	115

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1 Daftar Harga	123
Lampiran A.2 Kartu Pasien	123
Lampiran A.3 Buku Catatan Registrasi Kunjungan Pasien	124
Lampiran A.4 Buku Catatan Transaksi Laboratorium	124
Lampiran A.5 Buku Catatan Laboratorium	125
Lampiran A.6 Surat Permintaan Pemeriksaan Laboratorium	125
Lampiran B.1 Kwitansi Pembayaran	126
Lampiran B.2 Formulir Hasil Pemeriksaan Laboratorium	126
Lampiran B.3 Laporan Pendapatan Jasa Medis Laboratorium	127
Lampiran C.1 Dokumentasi	128