

DAFTAR ISI

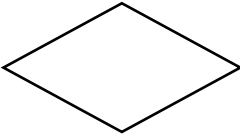
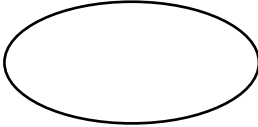
Halaman

Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Simbol	xii
Daftar Gambar	xvi
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.2 Teori Pendukung	12
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	16
3.1. Tinjauan Perusahaan	16
3.1.1. Sejarah Perusahaan	16
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	16
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	19
3.3. <i>Activity Diagram</i>	20
3.4. Spesifikasi Dokumen Masukan	21
3.5. Spesifikasi Dokumen Keluaran	22
3.6. Permasalahan Pokok	23
3.7. Pemecahan Masalah	23
BAB IV RANCANGAN SISTEM USULAN	24
4.1. Tahapan Perancangan Sistem	24
4.1.1. Analisis Kebutuhan	24
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Use Case</i>	25
4.1.3. Rancangan Diagram Aktifitas	28
4.1.4. Rancangan Sistem Usulan	29
4.1.5. Rancangan <i>Prototype</i>	30
4.2. Perancangan Perangkat Lunak	34
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	34
4.2.2. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	35

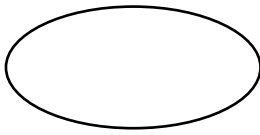
4.2.3.	Spesifikasi <i>File</i>	35
4.2.4.	<i>Class Diagram</i>	39
4.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	40
4.2.6.	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	41
4.3.	Jadwal <i>Implementasi</i>	43
BAB V	PENUTUP	44
5.1.	Kesimpulan	44
5.2.	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		47
SURAT KETERANGAN RISET/PKL		48
LAMPIRAN-LAMPIRAN		49

DAFTAR SIMBOL

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

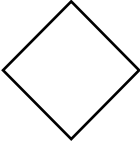
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. kumpulan <i>relationship</i> yang sejenis disebut <i>relationship set</i> .
3.		Atribut	karakteristik dalam <i>entity</i> atau <i>relationship</i> yang mengerjakan penjelasan detail tentang <i>entity</i> atau <i>relationship</i> atau dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.
4.		Garis Relasi	Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.

B. Use Case Diagram

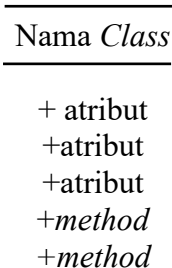
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Use Case</i>	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.
2.		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .

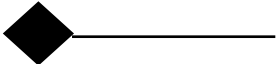
3.		<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
----	---	--------------------	---

C. Activity Diagram

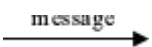
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri
4.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
5.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya
6.		<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

D. Class Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisi kan

			<i>property/atribut class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i> .
2.		Association	Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).
3.		Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.
4.		Dependency	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i> . Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.

E. *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .
2.		Lifeline	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
3.		Activation	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
4.		Message	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation</i> <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object -object</i> .
5.		Control	<i>Control</i> element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario . Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
6.		Entity	<i>Entitas</i> biasanya elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi . Ini dapat berupa <i>beans</i> atau model <i>object</i> .
7.		Boundary	<i>Boundary</i> biasanya berupa tepi dari sistem , seperti <i>user interface</i> atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1. Struktur Organisasi	17
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i>	20
Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Pendaftaran Pasien	25
Gambar IV.2. Diagram Aktivitas Admin	28
Gambar IV.3. Diagram Aktivitas Pasien	29
Gambar IV.4. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i>	31
Gambar IV.5. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Menu Utama	31
Gambar IV.6. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Monitoring</i>	31
Gambar IV.7. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Panggil Antrian	32
Gambar IV.8. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Ambil Antrian	32
Gambar IV.9. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>Setting</i> Loker	32
Gambar IV.10. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman <i>List</i> Pasien	33
Gambar IV.11. Rancangan <i>Prototype</i> Halaman Daftar Pasien Baru	33
Gambar IV.12. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	34
Gambar IV.13. <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	35
Gambar IV.14. <i>Class Diagram</i>	39
Gambar IV.15. <i>Sequence Login</i>	40
Gambar IV.16. <i>Sequence Diagram</i> Admin Memanggil Nomor Antrian	40
Gambar IV.17. <i>Sequence Diagram</i> Pasien Mengambil Nomor Antrian	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Definisi <i>Actor</i>	26
Tabel IV.2. Definisi <i>Use Case</i>	26
Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Monitoring Loker	26
Tabel IV.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Memanggil Nomor Antrian	27
Tabel IV.5. Deskripsi <i>Use Case</i> Mengatur Jumlah Loker	27
Tabel IV.6. Deskripsi <i>Use Case</i> Mengambil Nomor Antrian	27
Tabel IV.7. Deskripsi <i>Use Case</i> Login	28
Tabel IV.8. Spesifikasi <i>File User</i>	36
Tabel IV.9. Spesifikasi <i>File Client</i> Antrian	37
Tabel IV.10. Spesifikasi <i>File</i> Data Antrian	37
Tabel IV.11. Spesifikasi <i>File</i> Pasien	38
Tabel IV.12. Jadwal <i>Implementasi</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1. Kartu Tanda Penduduk (KTP)	49
Lampiran A-2 Kartu BPJS	49
Lampiran B-1 No. Antrian	49
Lampiran B-2 Formulir Pendaftaran	50
Lampiran C-1 Data Pasien	50
Lampiran D-1 Nomor Antrian	51
Lampiran D-2 Cetak Rekam Medis	52