

**Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek
Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya
Menggunakan Unified Modeling Language (UML)**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III Pada Sekolah
Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya



OLEH

Desi Safitri
E1757401030

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

2022

PERSETUJUAN

Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri
Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan Unified Modelling
Language (UML)

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan
pada Tanggal 12 Maret 2022

Pembimbing I,



Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002


Pembimbing II,



Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK. 198501102012004

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,




Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

Tugas Akhir Ini Telah Diperiksa, dan Disahkan Oleh Tim Penguji Pada
Hari/Tanggal : Sabtu, 05 Maret 2022

Tim Penguji :

1. Suparno, M.Kom
Ketua/Anggota



2. Arliyana, M.Kom
Sekretaris/ Anggota



3. Sherly Jayanti, ST., M.Cs
Anggota

ABSTRAK

DESI SAFITRI, E1757401030, 2021. Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan Unified Modeling Language (UML). Pembimbing I, Arliyana, M.Kom. dan Pembimbing II Sherly Jayanti, ST., M.Cs.

Banyaknya jumlah pengunjung yang memiliki data penting sehingga dibutuhkan penyimpanan agar dapat mempersingkat waktu serta antrian sehingga dalam melakukan proses pendaftaran administrasi pengunjung akan lebih cepat dan mudah. Saat ini dalam pendaftaran data pengunjung pada Praktik Bidan Hj Siti Saudah menggunakan buku sebagai penyimpanan data awal yang menyebabkan pengunjung harus mendaftarkan diri ke tempat praktik sehingga menyebabkan antrian dan proses administrasi menjadi terhambat, proses administrasi pengunjung hanya dapat dikelola dari praktik bidan sehingga pendaftaran terkadang tertunda, dan menyebabkan pengunjung menunggu antrian untuk bisa mendaftarkan diri ke Praktik bidan Hj Siti Saudah Palangka Raya. maka hal ini mendorong penulis untuk membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan Unified Modeling Language (UML)” yang diharapkan dengan rancangan sistem ini dapat menjadi acuan dalam membuat sebuah sistem *online* yang dapat diimplementasikan dalam bentuk aplikasi proses pendaftaran ataupun administrasi dapat berjalan lancar.

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan tugas akhir ini yaitu merancang Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan Unified Modeling Language (UML), adapun 4 model perancangan yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* dalam menunjang proses perancangan agar dapat dijadikan acuan dalam implementasi sistem.

Penelitian tugas akhir ini didesain menggunakan aplikasi pendukung yaitu ClickCharts Diagram and Flowchart Software. Adapun metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi dan kepustakaan dengan permoodelan *Prototype* yang menunjang proses perancangan sehingga dapat dijadikan acuan dalam implementasi sistem.

Kata kunci: Perancangan, Aplikasi, Praktik, Bidan, *UML*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga Pedoman Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa kami juga mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pikirannya.

Terlepas dari semua itu, kami menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka kami menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki Pedoman Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika ini.

Akhir kata kami berharap semoga Pedoman Tugas Akhir Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Palangkaraya, 05 Maret 2022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan.....	2
C. Batasan Permasalahan	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	3
E. Metodologi Penulisan.....	4
F. Penjelasan Istilah Kunci	5
BAB II TINJUAN PUSTAKA	7
A. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian.....	7
B. Pemodelan yang digunakan	11
BAB III PEMBAHASAN	22
A. Tinjauan Umum.....	22
B. Analisa Masalah	22
C. Analisis Proses	23
D. Analisis Kelemahan Sistem.....	24
E. Analisis Kebutuhan	28
F. Kebutuhan Informasi.....	28
G. Kebutuhan Pengguna.....	29
H. Analisis Kelayakan sistem	29
I. Desain sistem.....	30
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	40
A. Kesimpulan.....	40
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Simbol pada <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2 Simbol pada <i>Class Diagram</i>	15
Tabel 3 Simbol pada <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel 4 Simbol pada <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 5 Perbandingan <i>Performance</i>	24
Tabel 6 Perbandingan <i>Information</i>	25
Tabel 7 Perbandingan <i>Economy</i>	26
Tabel 8 Perbandingan <i>efficiency</i>	27
Tabel 9 Perbandingan <i>Service</i>	27
Tabel 10 Identifikasi Aktor	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model <i>Prototype</i>	12
Gambar 2 <i>ClickCharts Diagram Flowchart Software</i>	21
Gambar 3 <i>Diagram Use case</i>	31
Gambar 4 Login Admin	32
Gambar 5 Diagram aktivitas admin	33
Gambar 6 Diagram aktivitas pengguna.....	34
Gambar 7 Class Diagram	35
Gambar 8 <i>Sequence Diagram Login</i>	36
Gambar 9.Desain interface.....	37
Gambar 10. <i>form login</i> admin.....	38
Gambar 11. Halaman pendaftaran pengunjung.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas

Lampiran 2 Surat Tugas Penguji Tugas Akhir

Lampiran 3 Berita Acara Ujian Tugas Akhir

Lampiran 4 Lembar Wawancara

Lampiran 5 Kegiatan Observasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi pada saat ini memang telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satu dari teknologi itu adalah komputer. Komputer bukan lagi hal yang asing bagi sebagian besar masyarakat sehingga komputer sangat berperan penting dalam menunjang kehidupan sehari-hari. Berkat teknologi komputer saat ini banyak tugas manusia yang tadinya dikerjakan secara manual kini telah diambil alih oleh komputer, hal ini dianggap teknologi komputer lebih efisien dan akurat.

Praktik Bidan Mandiri Hj. Siti Saudah pada Kota Palangka Raya yang berlokasi di Jl. Seth Adji Panarung, Kecamatan Pahandut Kalimantan Tengah merupakan sebuah praktik kebidanan yang bergerak dibidang pelayanan kesehatan yang mana di dalam pelayanan tersebut dikelola oleh sumber daya manusia yang berpengalaman di bidang tertentu, proses kebidanan yang memberikan pelayanan terbaik terutama dalam pemberian layanan serta penyebarluasan informasi secara cepat dan tepat.

Banyaknya jumlah pasien yang berdatangan kemudian mendaftarkan diri memiliki data penting sehingga dibutuhkan penyimpanan agar dapat terstruktur dengan baik sehingga dalam melakukan proses penambahan, pencarian dan perubahan data diri hingga status akan lebih cepat dan mudah. Saat ini dalam proses pendaftaran ataupun pengolahan data Pasien pada Praktik Bidan Hj.Siti Saudah pada kota palangka raya menggunakan buku sebagai pendataan awal.

Oleh karena itu penulis memberikan solusi dalam Pendaftaran ataupun Pendataan agar proses penambahan data, pencarian data dan perubahan data diri hingga status Pengunjung bisa lebih cepat, tepat dan mudah dilakukan dalam pendaftaran ataupun penyimpanan data Pengunjung pada Praktik Bidan Hj.Siti Saudah sehingga nantinya jika rancangan diimplementasikan dalam bentuk aplikasi proses pendataan dapat berjalan lancar. Maka dari itu penulis tertarik untuk membantu dalam pemecahan masalah tersebut dan penulis mengangkat judul “Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*”.

B. Permasalahan

Adapun permasalahan berdasarkan latar belakang adalah “Bagaimana membuat sebuah Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*?”

C. Batasan Permasalahan

Batasan permasalahan dalam Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* yang di terapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Perancangan sistem hanya untuk digunakan pada Praktik Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah.
2. Rancangan proses dan tampilan sistem berbasis web.

3. Rancangan sistem terdiri dari 3 pengguna yaitu Admin, Bidan dan pengunjung (untuk memantau data Pasien atau pengajuan pendaftaran serta profil pekerja), Bidan (untuk memeriksa data dan menentukan jadwal) kemudian Pengunjung (untuk mendaftarkan data diri berupa profil, pelayanan yang di inginkan, waktu janji temu) yang dapat dipantau melalui *website* atau *smartphone*.
4. Penulis menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* untuk perancangan serta pengembangan *software* berbasis *object oriented*.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan tugas akhir ini yaitu merancang Aplikasi Pendaftaran Pengunjung Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan (*UML*).

2. Manfaat

a. Manfaat bagi Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah

Penelitian ini diharapkan diimplementasikan menjadi sebuah sistem yang dapat menyelesaikan masalah pendaftaran/pendataan pengunjung.

b. Manfaat bagi Penulis

Sebagai sarana bagi penulis dalam mengimplentasikan ilmu dan keterampilan yang didapat di bangku kuliah.

c. Manfaat bagi STMIK Palangkaraya

Hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian yang sejenis yang relevan.

E. Metodologi Penulisan

Teknik pengumpulan data yang di gunakan untuk penulisan laporan tugas akhir ini adalah :

1. Metode Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data mengamati dan melihat secara langsung ke lokasi yaitu Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah, berupa proses Pendaftaran pasien, penyimpanan data dan pencarian data.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara atau interview secara langsung dengan Bidan Hj.Siti Saudah pemilik dari tempat praktek kebidanan mengenai rancangan yang diinginkan dan desain serta konten apa saja yang ingin di tampilkan pada rancangan.

3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bukti fisik berupa file foto kegiatan, profile kebidanan, data pekerja serta pasien dan pelaporan data nya.

4. Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah kegiatan menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut di peroleh dari buku-buku, karya ilmiah,

ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

F. Penjelasan Istilah Kunci

Berikut adalah penjelasan istilah kunci dari penulisan penelitian ini, yaitu:

1. Perancangan

Suatu proses yang bertujuan untuk analisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem baik secara fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

2. Aplikasi

Software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

3. Pengunjung

Orang yang membutuhkan pelayanan terbaik dari tenaga Kesehatan dan menyerahkan pengawasan serta perawatan hingga pengobatan, yang ditetapkan oleh tenaga Kesehatan.

4. Web

Kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video atau gabung dari semuanya

yang disediakan melalui jalur Koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh.

5. *Unified Modelling Language (UML)*

Bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, menggambarkan dan membangun suatu sistem perangkat lunak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

1. Perancangan

Perancangan merupakan kegiatan awal dari suatu rangkaian kegiatan proses pembuatan suatu produk atau system maupun aplikasi.

Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Mulyani (2017:80) menerangkan bahwa penentuan perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan system adalah untuk memenuhi kebutuhan si pemakai system serta memberikan gambaran dan rancang bangun yang jelas dan lengkap.

Menurut Soetam Rizky (2013 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

2. Aplikasi

Aplikasi adalah program aktifitas hingga pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan khusus. Aplikasi dapat dikatakan sebagai perangkat lunak aplikasi atau aplikasi software yang digunakan untuk melakukan pekerjaan atau aktifitas tertentu.

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2015), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi

yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user

Menurut Harip Santoso (2017), Aplikasi adalah suatu kelompok file yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain.

a. Sistem

Sutanto dalam Djahir dan Pratita (2015:6), mengemukakan bahwa “sistem adalah kumpulan/grup dari komponen apapun, baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

Menurut Rudianto (2015:71), sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungan satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sehingga dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan variable yang terorganisir dan mempunyai tujuan yang sama.

b. Informasi

Informasi merupakan pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi yang bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti pengetahuan, Persepsi, kebenaran, representasi, negentropy, Stimulus, komunikasi, dan rangsangan.

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13) menjelaskan bahwa “informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima”.

Tyoso (2016:27), informasi merupakan suatu yang menambah pengetahuan atau pengertian beberapa topik, masalah atau kejadian-kejadian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data yang akan diambil menjadi pendukung dari sebuah keputusan.

c. Sistem Informasi

Menurut Sutarman (2012:13) menerangkan bahwa sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi).

Menurut Krismaji (2015:15), sistem informasi merupakan cara-cara yang diorganisasi untuk memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data dan cara-cara yang diorganisasi untuk untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dari definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu sistem dengan cara-cara yang diorganisasi untuk memasukkan data, mengumpulkan dan mengolah serta menyimpan data dan serangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan ke pengguna.

d. Pengunjung

Pengertian pasien Menurut (Agus budianto 2013:198), adalah seseorang yang memerlukan jasa dari orang lain. Dalam hal ini merupakan tenaga Kesehatan untuk konsultasi secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Endang (dalam Maming 2013), kepuasan pasien adalah evaluasi dan penilaian pasien setelah menggunakan suatu system informasi atau pelayanan yang di pilih setidaknya memenuhi atau melebihi kepuasan dan harapan pasien.

Pasien merupakan pelanggan layanan kesehatan, tetapi pasien dalam hal ini hanya merupakan salah satu jenis pelanggan. Pelanggan layanan kesehatan merupakan semua orang yang sehari-harinya melakukan kontak dengan layanan kesehatan (Pohan, 2015)

Secara umum fungsi ini bertanggung jawab terhadap pendataan serta pendaftaran Pasien yang cepat dan tepat guna software klinik agar memudahkan dalam pelayanan, penyimpanan data pasien serta membantu menghitung kunjungan pasien . Admin menangani evaluasi terhadap pendaftaran hingga data pasien dengan aspek-aspek yang telah ditentukan oleh klinik terkait.

Menurut Endang (dalam Maming 2013) Tiap klinik memiliki suatu sistem untuk mengumpulkan dan memelihara data pasien yang menjelaskan tentang Manajemen, Informasi dan Regulasi Kesehatan mengubah data tersebut jadi informasi dan membantu pengambilan keputusan untuk mendeteksi dan mengendalikan masalah Kesehatan serta memantau perkembangan dan meningkatkannya agar pemberdayaan individu dan komunitas dapat dengan cepat dan mudah dipahami, serta melakukan berbagai perbaikan kualitas pelayanan kesehatan.

Sistem ini dinamakan sistem informasi Kesehatan (SIK) adalah suatu sistem pengelolaan data dan informasi kesehatan di semua tingkat pemerintahan secara sistematis dan terintegrasi untuk mendukung manajemen kesehatan dalam rangka peningkatan pelayanan kesehatan kepada masyarakat. Sistem ini terdiri dari gabungan perangkat dan prosedur yang digunakan untuk mengelola siklus informasi. Informasi kesehatan merupakan hal yang selalu diperlukan dalam pembuatan program kesehatan baik dari analisis situasi, penentuan prioritas, pembuatan alternative solusi, pengembangan program, pelaksanaan dan pemantauan hingga proses evaluasi.

e. Website

Website dalam pendapat ahli Abdulloh (2015:1) berarti website dan internet adalah hal yang berbeda. Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Erfan (2018:2), web adalah HTML (*HyperText Markup Language*) dengan menggunakan protocol HTTP (*HyperText Transfer Protocol*).

Berdasarkan pendapat di atas penulis berpendapat bahwa website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau yang lainnya, sedangkan internet adalah jaringan yang digunakan untuk mengirim informasi pada web.

B. Pemodelan yang Digunakan

Menurut Utomo (2016:17) bahwa permodelan adalah rencana, representasi atau tugas akhir yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep yang sering kali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (market, bentuk purwarupa *prototype*), model citra (gambar, komputerisasi, grafis dan lain-lain), atau rumusan matematis.

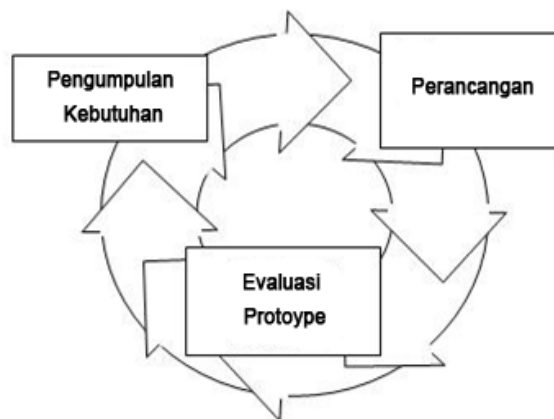
Jadi pemodelan sistem merupakan suatu konsep penyederhanaan dari sebuah bentuk elemen yang sangat kompleks untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang akan disampaikan dengan tujuan sebagai sarana visualisasi kepada pengguna agar bisa diartikan sebagai sarana komunikasi untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang dibutuhkan.

Dari penjelasan pemodelan sistem maka konsep permodelan sistem yang digunakan oleh penulis untuk membangun sistem dalam penelitian ini adalah model *prototype*.

a. Model *Prototype*

Model *prototype* pada dasarnya merupakan kerangka kerja dasar. Hal ini didukung oleh pendapat Utomo (2016:17) yang menyatakan model *prototype* adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (*software*) atau perangkat lunak yang digunakan sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah perangkat lunak.

Adapun model dari *prototype* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model *Prototype*

Sumber: Utomo (2016:17)

Pendekatan *prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan dan evaluasi *prototyping*. Proses-proses itu tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan Kebutuhan: developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran

bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.

- 2) Perancangan : Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili aspek software yang diketahui serta rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
- 3) Bentuk perancangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

Menurut Kimmel (2015:70), *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, menggambarkan dan membangun suatu sistem perangkat lunak.

UML (*Unified Modelling Language*) mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran sistem yang akan dikembangkan, diagram tersebut antara lain :


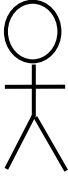

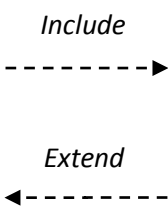
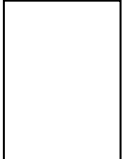
- a) *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Use case diagram sangat membantu dalam menyusun *requirement* sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang *test case* untuk semua *feature*

yang ada pada sistem. Simbol-simbol *Use case diagram* seperti pada Tabel 1.




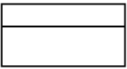

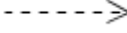

Tabel 1. Simbol pada *Use Case Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
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> .	
4	Include & Extend	Include memungkinkan 1 <i>use case</i> menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lain. Extend memungkinkan 1 <i>use case</i> secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lain.	
5	<i>System</i>	Sistem yang digunakan yang digambarkan Kotak	

b) *Class Diagram*

Class adalah spesifikasi yang jika dipergunakan akan menghasilkan sebuah objek yang merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut atau properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode atau fungsi). Simbol-simbol *Class Diagram* seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol pada *Class Diagram*

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








b) *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana pula masing-masing alir berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*) yang menggambarkan proses dan jalur-jalur aktivitas dari internal pada sistem.

Sama seperti *state*, standart UML menggunakan segi empat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan *behaviour* pada kondisi tertentu, digambarkan dengan simbol belah ketupat.

Untuk mengilustrasikan proses-proses paralel (*fork and join*) digunakan titik sinkronisasi yang dapat berupa titik, garis horizontal atau vertikal. *Activity diagram* dapat dibagi menjadi beberapa *objectswimlane* untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu. Simbol-simbol *Activity Diagram* seperti pada Tabel 3.






Tabel 3. Simbol pada *Activity Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Titik awal
2		Titik akhir
3		<i>Activity</i>
4		Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Fork</i> ; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		<i>Rake</i> ; Menunjukkan adanya dekomposisi
7		Aliran akhir (<i>Flow Final</i>)

c) *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu.

Tabel 4. Simbol pada *Sequence Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	<i>Object</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	
2	<i>Actor</i>	<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> .	
3	<i>Lifeline</i>	<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> .	
4	<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.	
5	<i>Message</i>	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation</i> <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object -object</i>	

- 1) Evaluasi *Prototype*: Klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *software* dengan memberikan sejumlah pertanyaan berkaitan dengan rancangan yang dibuat sebagai tolak ukur kepuasan pengguna.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien lebih baik. *Prototype* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antara *developer* dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari *prototype*.

e) Perangkat Lunak yang Digunakan

1. ClickCharts Diagram Flowchart Software

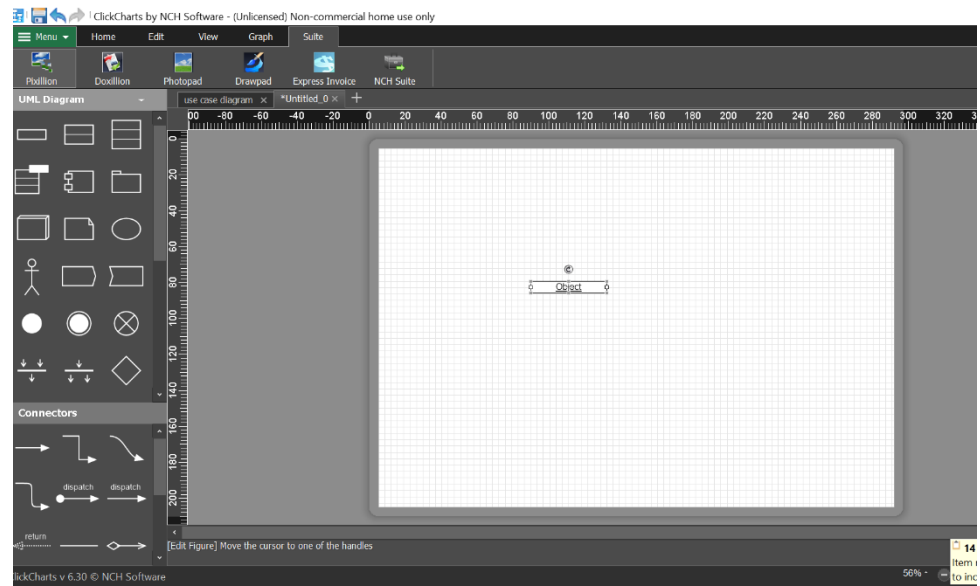
ClickCharts Diagram merupakan bagian dari UML Hal ini dapat di lihat dari pendapat Nugroho (2015:6), yang menerangkan *UML* atau *Unified Modeling Language* ialah bahasa pemodelan khusus untuk sistem atau perangkat lunak dengan paradigma “berorientasi objek”. Pemodelan atau modeling sebenarnya digunakan khusus untuk menyederhanakan berbagai kendala yang kompleks sehingga nantinya mudah untuk dipelajari dan dipahami. Untuk memudahkan kita dalam merancang pemodelan

visual. Adapun berbagai aplikasi tersebut salah satunya adalah *ClickCharts Diagram Flowchart*

ClickCharts Diagram pada dasarnya merupakan sebuah Aplikasi yang telah tersedia dengan banyak jenis simbol yang digunakan dalam membuat diagram alur. *Software* ini juga menyediakan tools yang bisa digunakan untuk membuat desain prototyping agar memepermudah dan membantu pembuatan tampilan *user interface*. *Software* ini juga berfungsi untuk konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna juga dapat membuat diagram UML, ER-D, dan DFD. Selain itu, setelah pengguna selesai membuat diagram nantinya akan dapat di ekspor ke format gambar seperti file PNG, JPG, PDF dan lainnya.

Ketika pengguna memulai untuk melakukan aktivitas permodelan menggunakan *ClickCharts* dengan membuka aplikasi, aplikasi akan menampilkan *interface* seperti Gambar 2.



Gambar 2. ClickCharts Diagram Flowchart Software

BAB III PEMBAHASAN

A. Tinjauan Umum

Praktek Bidan Hj Siti Saudah di jl. Seth Adji panarung, kecamatan pahandut, Kota palangkaraya merupakan sebuah Bidan Praktek Mandiri (BPM) pelayanan kesehatan di bidang kesehatan dasar. Praktek bidan adalah serangkaian kegiatan pelayanan kesehatan yang diberikan oleh bidan kepada pasien (individu, keluarga, dan masyarakat) sesuai dengan kewenangan dan kemampuannya. Bidan memiliki kewenangan untuk meberikan pelayanan kesehatan ibu, pelayanan kesehatan anak, pelayanan kesehatan reproduksi perempuan dan keluarga berencana. yang mana di dalam Praktek kesehatan tersebut dikelola oleh sumber daya manusia yang berpengalaman di bidang tertentu termasuk di bidang *teknik komputer* serta bidang Tenaga Kesehatan.

B. Analisa Masalah

Banyaknya jumlah pasien yang memerlukan informasi dan mempermudah pelayanan serta memiliki dokumentasi penting sehingga dibutuhkan penyimpanan dan pencarian data pasien Kembali, dan digunakan sebagai bahan pertanggungjawaban laporan tempat praktik akan lebih cepat dan mudah . Berdasarkan permasalahan diatas, maka pengembangan system yang akan dibangun diharapkan dapat membantu dan mempermudah pelayanan di bidan praktek mandiri Hj Siti Saudah dalam pemberian informasi, serta pengguna yang mengakses aplikasi dalam mengetahui layanan Kesehatan yang di butuhkan.

C. Analisis Proses

Dalam hal ini penulis menggunakan metode *prototype* dan Metode *qualitatif analysis* untuk menjelaskan setiap proses pengolahan data yang dilakukan pada tahap pengembangan sistem, tahapan-tahapan dalam *prototype* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan, yaitu analisis kebutuhan sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi permasalahan atau hambatan yang terjadi pada proses pendaftaran pasien dan penyimpanan data pasien serta apa yang menjadi kelemahan sistem lama, sehingga sistem baru benar-benar dapat dibantu dengan *qualitative analysis*. Penulis melakukan wawancara serta pengumpulan bahan berupa data pengunjung dan informasi klinik serta desain yang akan digunakan dalam penelitian yang dibuat.
2. Perancangan, yaitu pembuatan desain *prototype* sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya, untuk selanjutnya dikembangkan kembali. Penulis membuat perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*). Adapun diagram yang digunakan dalam desain sistem adalah *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* menggunakan *Click Charts*.
3. Evaluasi ini dilakukan oleh Bidan terkait serta Admin apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan dimana penelitian ini dibuat.

D. Analisis Kelemahan Sistem

Penulis menggunakan metode qualitative analysis untuk mengidentifikasi masalah pada system lama yang masih menggunakan buku/*log book* ke sistem perancangan baru.

a. *Performance* (Kinerja)

Dilihat dari segi kinerja sistem (*performance*) berikut adalah perbandingan dari sistem lama ke sistem baru seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan *Performance*

Sistem lama	Sistem baru
1) Kurang efektif pada saat mencari informasi, harus dibolak-balik tempat praktek, sehingga akan ada kesulitan untuk mencari informasi diinginkan.	1) Dengan system yang baru mempermudah pengunjung melakukan pendaftaran jarak jauh dan dapat mempersingkat waktu serta system pendaftaran di klinik. Data yang tersaji di bagian admin tertata dengan baik sehingga mempermudah admin untuk mengakses informasi pengunjung.

b) *Information*

Informasi Dilihat dari segi informasi yang didapat dari sebuah sistem yang akan dibangun. Berikut adalah perbandingan dari sistem lama ke sistem baru seperti pada tabel 6.

Tabel 6. Perbandingan *Information*

Sistem lama	Sistem baru
1) Kurang cepatnya dalam memberikan informasi karena penggunaanya dapat mengetahui informasi jika hanya datang ketempat praktek.	1) System baru akan memiliki aplikasi sehingga pengguna lebih cepat dalam mencari informasi dengan memanfaatkan sistem baru dan bisa diakses di manapun.

c) *Economy (Ekonomi)*

Ditinjau dari segi ekonomi yang akan mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat dari sebuah sistem, sehingga sistem baru yang akan dibangun dinilai lebih ekonomis dibandingkan dengan sistem yang lama. Seperti pada tabel 7.

Tabel 7. Perbandingan Economy

Sistem lama	Sistem baru
1) Biaya untuk membeli alat tulis seperti buku dan pulpen yang terbilang mahal, mengingat diperlukan banyak di setiap bulannya dan juga membutuhkan ruang penyimpanan buku atau log book yang nantinya menjadi media arsip <i>konvensional</i>	1) Biaya yang dikeluarkan cukup murah karena aplikasi menggunakan teknologi open source, sehingga pihak BPM dapat meminimalkan penggunaan biaya untuk membeli alat tulis.

d) *Efficiency* (Efisiensi)

Dilihat dari segi koefisiensi sistem yang digunakan untuk menganalisis sistem lama dan sistem baru secara optimal. Berikut adalah perbandingan dari sistem lama dan sistem baru seperti pada tabel 8.

Tabel 8. Perbandingan *efficiency*

Sistem lama	Sistem baru
1) kurang efisien untuk digunakan secara optimal, karena pengunjung tidak bisa melihat kembali data.	1) efisien digunakan oleh pengunjung terhadap data yang dapat dilihat kembali.

e) Service (Layanan)

Ditinjau dari segi pelayanan digunakan untuk meningkatkan pelayanan pegawai yang lebih baik dari sebuah sistem lama ke sistem baru. Berikut adalah perbandingan dari sistem lama dan sistem baru.

Tabel 9. Perbandingan *Service*

Sistem lama	Sistem baru
1) Pelayanan badan kurang, karena informasi yang sebelumnya tidak ada untuk di akses karna hanya berada pada buku.	1) Pelayan lebih cepat, karena informasi di sediakan di system yang tersedia pada aplikasi sehingga tidak perlu datang ketempat praktek.

Jadi dapat disimpulkan pemecahan masalah yang ada adalah perlu dibuat sebuah rancangan sistem untuk membantu dalam proses Pendaftaran Pasien Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya.

E. Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam membuat program adalah sebagai berikut:

- a. *Microprocessor AMD Dual Core R3*
- b. *Memory 4 GB*
- c. *Harddisk (HDD) 500 GB*
- d. *Layar VGA dengan resolusi 32 bit*
- e. *Keyboard*
- f. *Mouse*
- g. *Printer*

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan sistem. Secara garis besar kebutuhan perangkat lunak sistem adalah sebagai berikut:

- a. Windows XP atau Lebih
- b. ClickCharts Diagram Flowchart Software

F. Kebutuhan Informasi

Informasi yang dikumpulkan meliputi data pasien, data admin, data tempat praktek, proses pengelolaan dan laporan, serta foto kegiatan yang dibutuhkan untuk penelitian.

G. Kebutuhan Pengguna

Membangun sistem membutuhkan sumber daya manusia setidaknya yang memiliki dasar pengetahuan dalam mengoperasikan komputer, atau *smartphone* baik pasien/pengunjung maupun admin yang nantinya berinteraksi langsung dengan sistem yang diterapkan.

H. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem yang digunakan dalam perencanaan sistem adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan Teknologi

Kelayakan teknologi berkaitan dengan kelayakan teknis, dalam menentukan kelayakan teknis membangun sistem menggunakan *tools* seperti ClickCharts Diagram Flowchart Software atau aplikasi lain bisa dilihat dari ketersediaan teknologi seperti komputer atau sistem operasi yang digunakan.

2. Kelayakan Hukum

Membangun sistem menggunakan *tools* seperti *ClickCharts Diagram Flowchart Software* dimana proses pembuatan dan perancangannya agar memungkinkan untuk menggunakan perangkat lunak original dan mengikuti aturan yang berlaku.

3. Kelayakan Operasional

Agar aplikasi pendaftaran dan pengolahan data pengunjung yang dibuat ini mudah dimengerti oleh admin maupun pengunjung, maka dalam hal desain tampilan aplikasi harus sesuai dengan

kebutuhan dan tujuan aplikasi dalam pendaftaran dan pengelolaan data pengunjung.

I. Desain Sistem

1) Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor dapat dilihat pada Tabel 10.

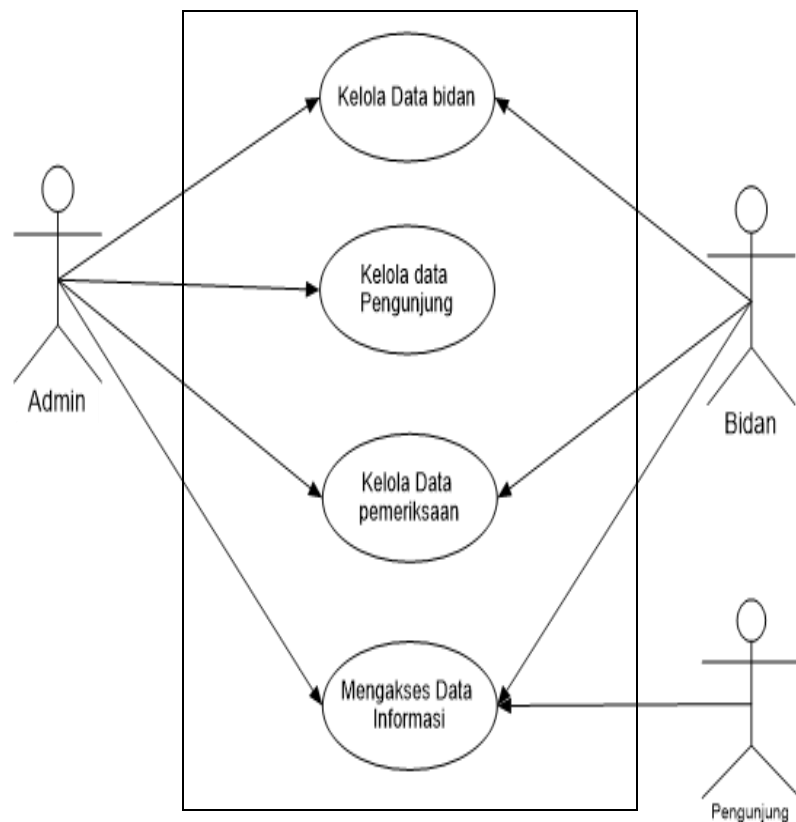
Table 10. Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Bagian yang menangani dan memproses seluruh data pengunjung serta laporan status pengunjung.
2	Bidan	Bagian yang memeriksa data pengunjung dan dan menentukan jadwal penanganan pengunjung.
3	Pengunjung	Akses halaman Pengunjung dalam proses melihat informasi BPM, pendaftaran, dan status pengunjung.

2) Identifikasi Diagram *Use Case*

a) Diagram *Use case*

Berikut adalah desain *use case diagram*, seperti pada gambar 3.



Gambar 3. *Diagram Use case*

deskripsi :

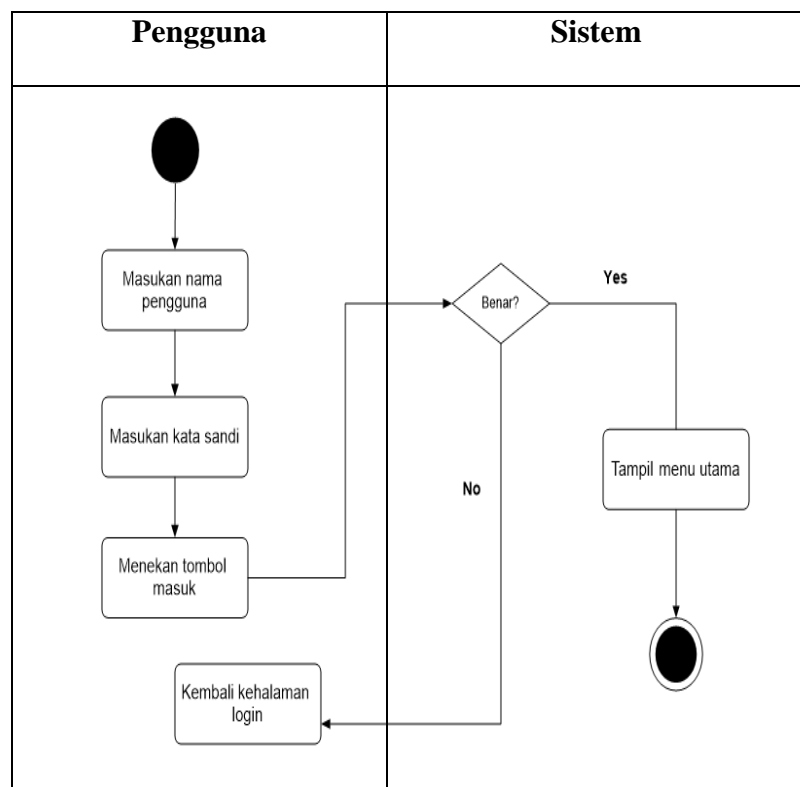
Pada gambar diatas terdapat aktor pengguna dan pengelola aplikasi, yang dapat melakukan aksi yaitu pengguna mengakses sistem informasi, dan pengelola informasi dapat mengelola informasi atau penyedia informasi.

b) *Activity Diagram*

Berdasarkan *Use Case* diagram maka *Activity Diagram* di buat Berdasarkan aktor yang ada pada *Use case* diagram dengan tujuan menggambarkan aktifitas antara aktor dengan sistem.

1) *Activity diagram* login admin

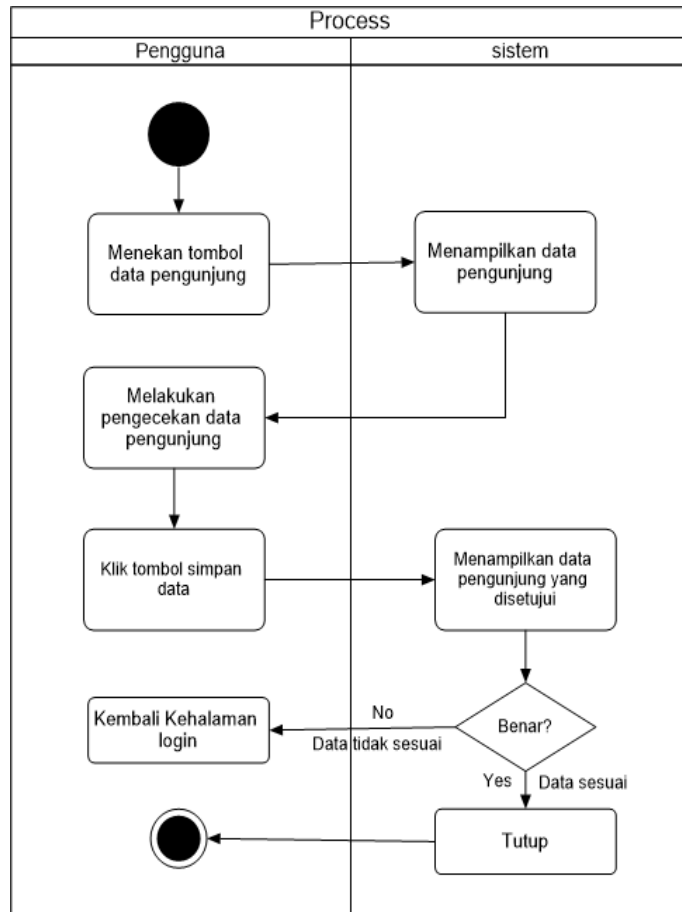
Admin melakukan login dengan cara memasukkan username dan password pada form login lalu menekan tombol masuk. Sistem akan mengecek data yang di masukkan tersebut. Jika cocok, sistem akan menampilkan halaman utama, jika tidak maka sistem akan menampilkan halaman login. Seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Login Admin

2) Diagram aktifitas admin

Pada tahapan ini akan menguraikan diagram aktivitas Admin dalam mengelola data pada sistem. Seperti pada gambar 5.



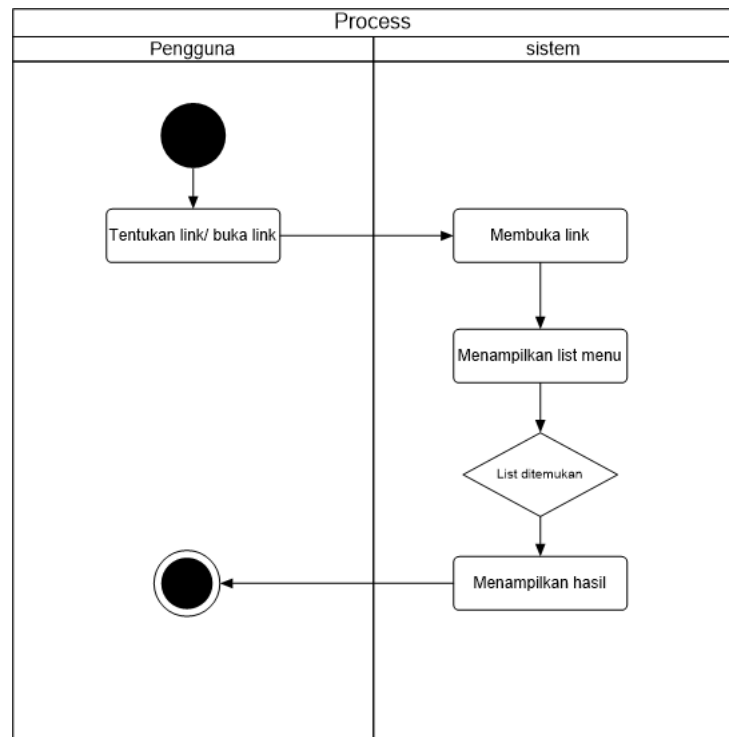
Gambar 5. Diagram aktivitas admin

Deskripsi :

Pada *activity diagram* ini setelah admin melakukan proses *login* berhasil maka admin dapat melakukan pengecekan data dan membuka halaman data pengunjung yang disetujui.

b. Diagram aktivitas pengguna

Pada tahapan ini akan menguraikan diagram aktivitas pengguna dalam menggunakan sistem. Seperti pada gambar 6.



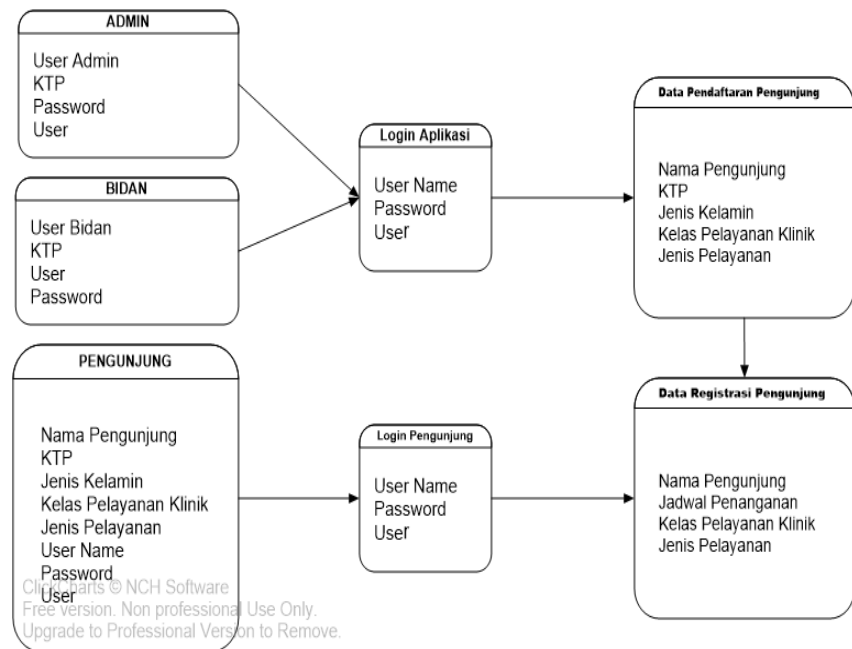
Gambar 6. diagram aktivitas pengguna

Deskripsi :

Untuk mengakses sistem maka pengguna wajib membuka *link*. Kemudian sistem akan menampilkan halaman *aplikasi* dan menampilkan menu atau *list* yang hendak di akses setelah di akses maka sistem akan menampilkan hasil yang di akses.

c) Class Diagram

Class diagram memberi gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya. Class diagram dapat dilihat pada Gambar 7.

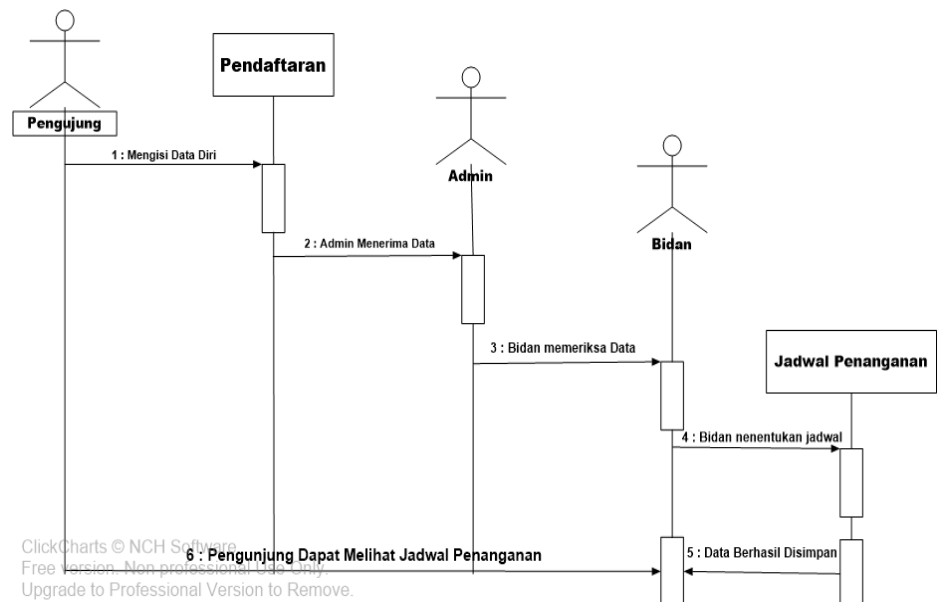


Gambar 7. Class Diagram

Gambar 7 menjelaskan bahwa terdapat tiga actor yaitu admin, bidan dan pengunjung. Admin dapat mengelola semua data yang ada pada system tersebut sedangkan bidan dapat memeriksa dan menentukan serta pemeriksaan jadwal. Kemudian pengunjung dapat melakukan pengisian data pendaftaran dan melihat data registrasi yang telah di setujui bidan.

d) Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian untuk menghasilkan *output* tertentu. *Diagram sequence login* dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. *Sequence Diagram Login*

Diagram sequence Gambar 8 menjelaskan proses registrasi/pendaftaran pengunjung. Kemudian admin dan bidan dapat menerima dan memeriksa serta menentukan jadwal penanganan serta tindakan yang harus dilakukan. Setelah jadwal penanganan selesai disimpan maka pengunjung dapat mengetahui jadwal penanganan tersebut.

e) *Desain interface/ Antar muka*

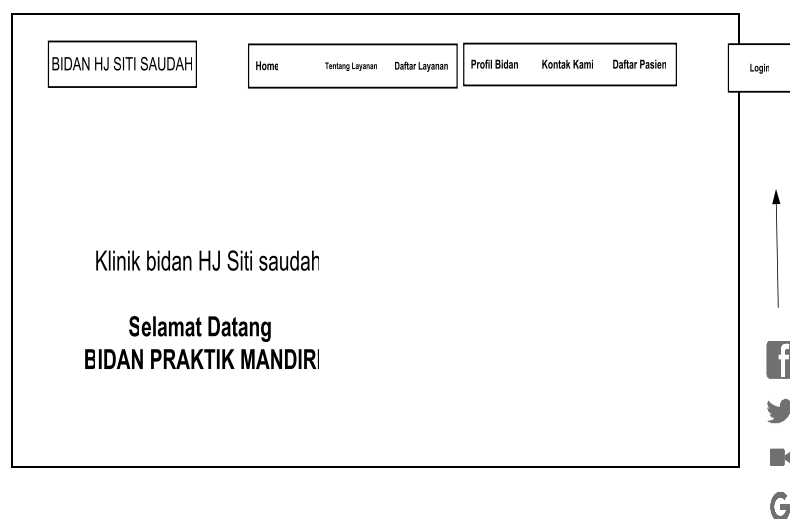
Desain interface merupakan suatu gambar jalur pemakaian sistem yang mudah di pahami dan mudah di gunakan. Perancangan antar muka merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan perancangan perangkat lunak. Berikut rancangan antamuka pengguna aplikasi sistem informasi *web mobile* pada Bidan praktek Hj Siti Saudah dipalangkaraya.

1) *Desain interface web mobile*

Desain interface ini di gunakan sebagai gambaran jalur pemakain sistem oleh admin yang merupakan untuk menginput dan pegelola data.

a. *Desain interface halaman Dashboard*

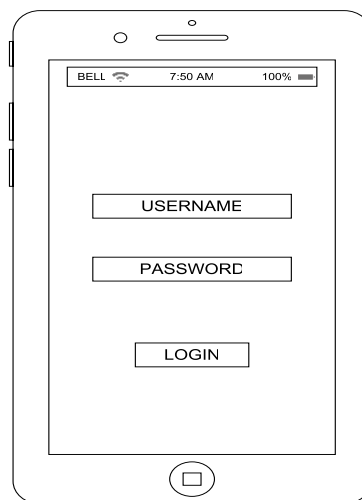
Pada saat mengakses halaman web maka pertama kali pengunjung akan mengakses halaman informasi seperti menu yang tersedia pada gambar 9.



Gambar 9. Desain interface halaman Dashboard

b. Halaman *form login* admin

Merupakan halaman dimana admin sebelum masuk ke halaman dashboard admin wajib mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu, Seperti pada gambar 6. *form login* admin.



Gambar 10. *form login* admin

c. Halaman Menu Utama Pengunjung

Perancangan halaman registrasi utama untuk sistem yang akan di bangun, pada bagian atas terdapat logo dan header, bagian kedua terdapat menu item/link terkait dari system, Seperti pada gambar 11. Desain pendaftaran pengunjung,



The image shows a vertical registration form with the following elements from top to bottom:

- A circular button labeled **Logc**.
- A rectangular button labeled **Register**.
- A header box containing the text **Pendaftaran Akun pasien**.
- A text input field labeled **Nomor identitas**.
- A text input field labeled **Nama Lengkap**.
- A text input field labeled **Emai**.
- A text input field labeled **Password**.
- A text input field labeled **Konfirmasi Password**.
- A dropdown menu labeled **Pilih Pelayanan Klinik** with a downward arrow.
- A dropdown menu labeled **Pilih Kelas Layanan Pasien** with a downward arrow.
- A dropdown menu labeled **Jenis Kelamin** with a downward arrow.
- A final rectangular button labeled **DAFTAR**.

Gambar 11. Halaman pendaftaran pengunjung

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan Perancangan Aplikasi Pendaftaran Pasien Pada Praktek Bidan Mandiri Hj.Siti Saudah Di Kota Palangka Raya Menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai berikut:

1. Perancangan sistem telah dibuat dengan menggunakan UML dengan aplikasi pendukung yaitu ClickCharts Diagram and Flowchart Software.
2. Perancangan Sistem didesain dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan kepustakaan dengan menggunakan model *Prototype* maka penulis membuat sebuah rancangan menggunakan UML dengan 4 model perancangan yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* dalam menunjang proses perancangan agar dapat dijadikan acuan dalam implementasi sistem selanjutnya.

B. Saran

Untuk implementasi dan pengembangan di masa yang akan datang, diusulkan saran-saran sebagai berikut :

1. Perancangan sistem agar segera diimplementasikan menjadi aplikasi.
2. Pengembangan sistem dan penyimpanan data yang lebih kompleks sehingga dapat digunakan tidak hanya dalam proses pendataan, pendaftaran.
3. Pendaftaran lebih menarik dan mudah dilakukan dimana saja, jika dikembangkan berbasis *web mobile*.

LAMPIRAN 1

LAMPIRAN 2