

SISTEM INFORMASI e-POSYANDU KOTA BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada Jurusan Sistem Informasi

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya



Disusun Oleh:

NATHANIEL EUCARIS NDOEN

1611050047

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA

BANDAR LAMPUNG

2020

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di dalam diri saya.

Bandar Lampung, 21 Februari 2020



NATHANAEL EUCARIS NDOEN
1611050047

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi

SISTEM INFORMASI e-POSYANDU KOTA BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa

NATHANAEL EUCARIS NDOEN

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1611050047

Program Studi

: S1 Sistem Informasi

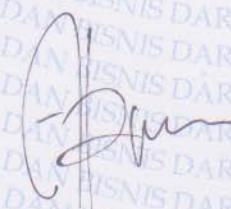
Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam sidang
Tugas Penutup Studi guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada
Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya.

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

Arman Surydi Karim, S.Kom., M.T.I

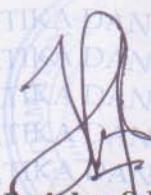
NIK. 10080904



Ketua Jurusan

Nurjoko, S.Kom., M.T.I

NIK. 00440702



HALAMAN PENGESAHAN

Telah di uji dan dipertahankan didepan tim penguji Skripsi Program Studi Sistem Informasi (SI) IBI Darmajaya Bandar Lampung dan di nyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana komputer.

Mengesahkan:

1. Tim Penguji

Tanda Tangan

Penguji 1 :

Agus Rahardi, S.Kom., M.T.I



Penguji 2 :

Anggi Andriyadi, S.Kom., M.T.I



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Zaidir Jamal, S.T.,M.Eng.

NIK. 06590203

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Maret 2020

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI e-POSYANDU KOTA BANDAR LAMPUNG

Nathanael Eucaris Ndoen

1611050047

Program Studi Sistem Informasi Institut Informasi dan Bisnis Darmajaya

Email: natanaeleucaris@gmail.com

Posyandu adalah pusat kegiatan masyarakat dalam upaya pelayanan kesehatan dan keluarga berencana dengan kegiatan pokok KIA, KB, imunisasi, gizi, dan penanggulangan diare. Posyandu pada saat ini memiliki peran yang penting untuk mendukung pelayanan kesehatan masyarakat karena merupakan salah satu bentuk upaya kesehatan bersumber daya masyarakat pada kelompok masyarakat setingkat RW guna memberdayakan masyarakat dan memberi kemudahan masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar, utamanya untuk mempercepat penurunan angka kematian ibu dan bayi. Oleh karena itu guna meningkatkan pelayanan posyandu pada era basis teknologi saat ini, maka dibuatlah sistem yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan posyandu dengan pemanfaatan teknologi informasi *platform* Android.

Sistem dibuat berbasiskan *platform* Android dengan system operasi Android yang direkomendasikan adalah versi 5.0 (Lollipop) hingga versiter baru saat ini. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah prototipe. Bahasa pemograman yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah Java dengan editor pemograman menggunakan Android Studio, dan pengolahan basis data menggunakan MySQL.

Dengan pemanfaatan *platform* Android, maka sistem yang dibangun dapat memudahkan peserta Posyandu dalam mendapatkan infromasi berupa notifikasi mengenai kegiatan Posyandu sesuai dengan Posyandu yang dinaungi. Sistem ini juga dapat memudahkan calon peserta Posyandu karena di dalam system terdapat lokasi Posyandu berdasarkan kelurahan dan mendaftar peserta melalui aplikasi ini.

Kata Kunci : Posyandu, Android, Prototipe, Java, MySQL

ABSTRACT

E-POSYANDU INFORMATION SYSTEMS IN BANDAR LAMPUNG

Nathanael Eucaris Ndoen

1611050047

Information Systems Study Program

Darmajaya Informatics and Business Institute

Email: natanaeleucaris@gmail.com

Posyandu is the center of community activities to provide health services and family planning with the main activities of MCH, family planning, immunization, nutrition, and prevention of diarrhea. Posyandu currently has an important role to support public health services because it is a form of community-based health efforts in community groups at the RW level in order to empower the community and make it easier for the community to obtain basic health services, primarily to accelerate the reduction in maternal and infant mortality rates. Therefore, in order to improve Posyandu services in the current era of technology bases, a system has been built to provide information about Posyandu activities by utilizing information technology on the Android platform.

The system was made based on the Android platform with the recommended Android operating system version 5.0 (Lollipop) until the newest version at this time. The system development method used was prototype. The programming language used in building this system was *Java* with the programming editor using Android Studio, and the database processing using MySQL.

With the use of the Android platform, the system built can facilitate Posyandu participants in getting information in notifications about Posyandu activities in accordance with the coped Posyandu. This system can also facilitate prospective Posyandu participants because in the system there are Posyandu locations based on the villages and register the participants through this application.

Keywords: **Posyandu, Android, Prototype, Java, MySQL**

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK dan GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sitematika Penulisan	3
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 5
2.1 Pengertian Sistem	5
2.2 Pengertian Informasi	5
2.3 Posyandu	5
2.4 Android	6
2.5 Metode Pengembangan Sistem	7
2.6 Alat Bantu Perancangan Sistem	9
2.7 Java.....	12
2.8 MySQL.....	13
2.9 Penelitian Terkait	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Diagram ALir Pemecah Masalah	15
3.1.1 Tahapan Penelitian	15
3.1.2 Metode Pengumpulan Data	16
3.2 Metode Pengembangan Sistem	16
3.2.1 <i>Communication</i>	17
3.2.1.1 Analisis Sistem Berjalan	17
3.2.1.2 Analisis Permasalahan	18
3.2.2 <i>Quick Plan</i>	18
3.2.3 <i>Modelling Quick Design</i>	19
3.2.3.1 Arsitektur Sistem.....	19
3.2.3.2 <i>Use Case Diagram</i>	20
3.2.3.3 <i>Activity Diagram</i>	22
3.2.3.4 <i>Class Diagram</i>	30
3.2.3.5 <i>Interface Sistem</i>	31
3.2.3.5.1 <i>Interface Sistem Akses Admin</i>	32
3.2.3.5.2 <i>Interface Sistem Akses Kader</i>	37
3.2.3.5.3 <i>Interface Sistem Akses Calon Peserta KIA</i>	44
3.2.3.5.4 <i>Interface Sistem Akses Peserta KIA</i>	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Implementasi <i>Interface Sistem Akses Admin</i>	50
4.2 Implementasi <i>Interface Sistem Akses Kader</i>	57
4.3 Implementasi <i>Interface Sistem Akses Calon Peserta KIA</i>	66
4.4 Implementasi <i>Interface Sistem Akses Peserta KIA</i>	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Kelebihan dan Kekurangan	71
5.3 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Posyandu pada saat ini memiliki peran yang penting untuk mendukung pelayanan kesehatan masyarakat. Posyandu merupakan salah satu bentuk upaya kesehatan bersumber daya masyarakat pada kelompok masyarakat setingkat RW (Rukun Warga) yang dikelola dan diselenggarakan dari, oleh, untuk, dan bersama masyarakat dalam penyelenggaraan pembangunan kesehatan, guna memberdayakan masyarakat dan memberi kemudahan masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar, utamanya untuk memercepat penurunan angka kematian ibu dan bayi (Kementerian Kesehatan RI, 2012).

Penyelenggaraan Posyandu sudah dilakukan diseluruh wilayah Indonesia. Untuk wilayah Bandar Lampung ada empat tingkatan Posyandu, yaitu 404 Posyandu mandiri, 284 Posyandu purnama dan 16 Posyandu madya, serta Posyandu pratama. Jumlah seluruh Posyandu sebanyak 704 unit (www.saibumi.com). Sedangkan pada penelitian yang dilakukan pada Kelurahan Sukabumi-Bandar Lampung terdapat 20 Posyandu.

Posyandu memiliki lima program, yaitu KIA (Kesehatan Ibu dan Anak), KB (Keluarga Berencana), gizi, imunisasi serta penanggulangan diare. Program Posyandu untuk KIA bertujuan untuk menurunkan Angka Kematian Ibu (AKI) dan Angka Kematian Bayi (AKB) melalui pemberdayaan masyarakat. Posyandu memiliki keterkaitan dalam pembangunan manusia, keterkaitan tersebut dapat dilihat dari upaya penurunan AKI (Angka Kematian Ibu) dan AKB (Angka Kematian Bayi).

Penyelenggaraan atau pelaksanaan Posyandu dilaksanakan sebulan sekali yang ditentukan oleh kader atau tim penggerak PKK desa (biasanya terdiri dari 3 orang), serta petugas kesehatan dari Puskesmas. Dalam pelaksanaannya, tugas kader adalah mencatat pendaftaran, mencatat hasil penimbangan, mengisi KMS

(Kartu Menuju Sehat), melakukan penyuluhan perorangan berdasarkan KMS, serta mencatat pelayanan KB dan kesehatan. Tugas-tugas tersebut di catat oleh kader pada pembukuan Posyandu, jika ada kegiatan penyuluhan atau lainnya, maka pihak kader akan memberi informasi kepada salah satu warga (anggota Posyandu) menggunakan pesan singkat SMS.

Untuk mempermudah kinerja dan meningkatkan pelayanan Posyandu, maka diusulkanlah suatu sistem yang dapat memberikan informasi seputar kegiatan Posyandu berbasiskan Android. Oleh karena itu, pada penelitian ini dibuatlah Sistem Informasi e-Posyandu Berbasiskan Android dengan tujuan guna meningkatkan pelayanan Posyandu dan mempermudah anggota Posyandu mendapatkan informasi mengenai Posyandu, dan kegiatan atau penyuluhan yang akan dilakukan.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah duraikan sebelumnya, maka didapat perumusan masalah “Bagaimana membuat sistem informasi Posyandu berbasis Android sehingga informasi posyandu dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta posyandu?”

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan di Posyandu Flamboyan Kel. Suka Bumi, Kota Bandar Lampung. Adapun batasan-batasan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Data yang diolah berupa data KIA (Kesehatan Ibu dan Anak) di beberapa posyandu yang ada di wilayah Bandar Lampung.
- b. Sistem yang dibangun berbasiskan Android dengan *database* yang digunakan adalah MySQL.
- c. Sistem operasi yang digunakan untuk penggunaan sistem ini adalah minimal versi 5.0 atau Lollipop.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu sistem informasi e-Psyandu yang dapat diakses menggunakan *platform* Andoid.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Memudahkan kader Posyandu dalam memberikan informasi seputar kegiatan atau penyuluhan Posyandu bagi anggota Posyandu.
- b. Memudahkan anggota Posyandu dalam menerima informasi seputar kegiatan atau penyuluhan Posyandu.
- c. Meningkatkan layanan kesehatan Posyandu bidang KIA (Kesehatan Ibu dan Anak).

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem beserta perancangan *interface* sistem yang dibangun. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype* dengan *tools use case diagram, activity diagram, and class diagram*.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun beserta penjelasan detail.

BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Daftar Pustaka**Lampiran**

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem (Abdul Kadir, 2014).

2.2 Pengertian Informasi

McFadden, dan kawan-kawan mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Shannon dan Weaver, dua orang insinyur listrik melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (Kroenke). Menurut mereka, informasi adalah jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat. Menurut Davis, informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Abdul Kadir, 2014).

2.3 Posyandu

Posyandu merupakan salah satu bentuk Upaya Kesehatan Bersumberdaya Masyarakat (UKBM) yang dikelola dari, oleh, untuk, dan bersama masyarakat, guna memberdayakan masyarakat dan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan dasar. Upaya peningkatan peran dan fungsi Posyandu bukan semata-mata tanggung jawab pemerintah saja, namun semua komponen yang ada di masyarakat, termasuk kader. Peran kader

dalam penyelenggaraan Posyandu sangat besar karena selain sebagai pemberi informasi kesehatan kepada masyarakat juga sebagai penggerak masyarakat untuk datang ke Posyandu dan melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat. Kegiatan Posyandu terdiri dari kegiatan utama dan kegiatan pengembangan/pilihan. Kegiatan utama mencakup : Kesehatan Ibu dan Anak (KIA), Keluarga Berencana (KB), imunisasi, gizi, pencegahan dan penanggulangan diare (Kementerian Kesehatan RI, 2012).

2.4 Android

Android adalah sistem operasi dan *platform* pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet). Android bisa berjalan di beberapa macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. Android menyertakan *kit development* perangkat lunak untuk penulisan kode asli dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi pengguna Android. Android Juga menyediakan pasar untuk mendistribusikan aplikasi. secara keseluruhan, Android menyatakan ekosistem untuk aplikasi seluler (*Google Developer Training Team*, 2016).

Google menyediakan peningkatan versi bertahap utama untuk sistem operasi Android setiap enam hingga sembilan bulan, menggunakan nama bertema makanan. Adapun versi-versi sistem operasi Android adalah seperti pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Versi Android

Nama Kode	Nomor Versi	Tanggal Rilis Awal	API Level
N/A	1.0	23 September 2008	1
N/A	1.1	9 Februari 2009	2
Cupkace	1.5	27 April 2009	3
Donut	1.6	15 September 2009	4
Eclair	2.0-2.1	26 Oktober 2009	5-7
Froyo	2.2-2.2.3	20 Mei 2010	8

Gingerbread	2.3-2.3.7	6 Desember 2010	9-10
Honeycomb	3.0-3.2.6	22 Februari 2011	11-13
Ice Cream Sandwich	4.0-4.0.4	18 Oktober 2011	14-15

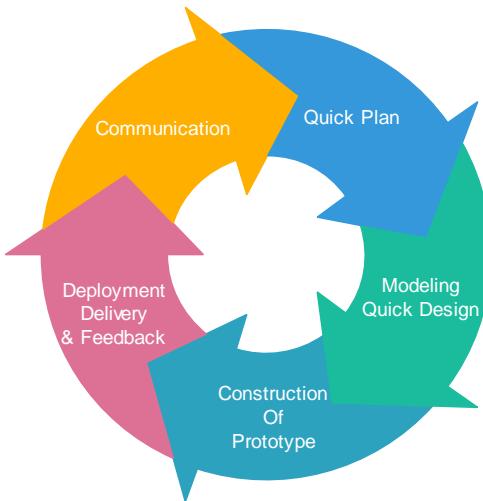
Tabel 2.1 Versi Android (Lanjutan)

Nama Kode	Nomor Versi	Tanggal Rilis Awal	API Level
Jelly Bean	4.1-4.3.1	9 Juli 2012	16-18
KitKat	4.4-4.4.4	31 Oktober 2013	19-20
Lollipop	6.0-6.0.1	5 Oktober 2015	23
Nougat	7.0	22 Agustus 2016	24
Oreo	8.0	21 Agustus 2017	26
Pie	9.0	16 Agustus 2018	28

Untuk membantu mengembangkan aplikasi secara efisien, Google menawarkan Lingkungan *Development* Terintegrasi (IDE) Java Lengkap yang disebut Android Studio, dengan fitur lanjutan untuk pengembangan, *debug*, dan pemaketan aplikasi Android. Pendistribusian aplikasi Android dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu melalui email, situs web, atau pasar aplikasi Google Play. Google Play adalah layanan distribusi digital yang dioperasikan dan dikembangkan oleh Google dan berfungsi sebagai toko aplikasi resmi untuk Android yang memungkinkan konsumen mengunduh dan menjelajah aplikasi yang dikembangkan dengan Android SDK dan dipublikasikan melalui Google.

2.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode prototipe suatu proses pembuatan software yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan software sampai dengan software tersebut memenuhi kebutuhan dari sisi pengguna. Siklus atau ilustrasi dari metode prototipe dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Ilustrasi Model Prototipe (Sumber : Pressman, 2012)

Pembuatan prototipe dimulai dengan dilakukannya komunikasi antara tim pengembang perangkat lunak dengan para pelanggan. Tim pengembang perangkat lunak akan melakukan pertemuan-pertemuan dengan para stakeholder untuk mendefinisikan sasaran keseluruhan untuk perangkat lunak yang akan dikembangkan, mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan apa pun yang saat ini diketahui, dan menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh pada iterasi selanjutnya merupakan keharusan. Iterasi pembuatan prototipe direncanakan dengan cepat dan pemodelan (dalam bentuk "rancangan cepat") dilakukan. Suatu rancangan cepat berfokus pada representasi semua aspek perangkat lunak yang akan dilihat oleh para pengguna akhir (misalnya rancangan antar muka pengguna (*user interface*) atau format tampilan). Rancangan cepat (*quick design*) akan memulai konstruksi pembuatan prototipe. Prototipe kemudian akan diserahkan kepada para stakholder dan kemudian mereka akan melakukan evaluasi-evaluasi tertentu terhadap prototipe yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian akhirnya akan memberikan umpan-balik yang akan digunakan untuk memperhalus spesifikasi kebutuhan. Iterasi akan terjadi saat prototipe diperbaiki untuk memenuhi kebutuhan dari para stakeholder, sementara pada saat yang sama memungkinkan kita untuk lebih memahami kebutuhan apa yang akan dikerjakan pada saat iterasi selanjutnya.

Idealnya, prototipe bertindak sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi spesifikasi-spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Jika suatu prototipe yang dapat digunakan akan dikembangkan, kita bisa menggunakan program yang sudah ada sebelumnya atau dengan menerapkan penggunaan perkakas yang sudah ada misalnya perkakas pembentuk laporan (*report generator*) atau aplikasi untuk melakukan perancangan antarmuka (*window manager*) yang memungkinkan program yang dapat digunakan dapat dibuat dengan mudah dan cepat (Pressman, 2012).

2.6 Alat Bantu Perancangan Sistem

Alat bantu perancangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah UML. UML adalah sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. UML merupakan singkatan dari *Unified Modeling Language*. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan. Adapun jenis UML yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami (Rosa dan Shalahuddin, 2018). Adapun simbol-simbol *use case diagram* dapat di lihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; dinyatakan dengan menggunakan

		kata kerja diawali awal frase nama <i>use case</i>
--	--	--

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram* (Lanjutan)

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Aktor		Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang
Asosiasi		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Ekstensi		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; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemograman berorientasi objek.
Generalisasi		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Menggunakan / <i>include/uses</i>		<p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan b. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah

		<i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.
--	--	--

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dpt dilakukan oleh sistem (Rosa dan Shalahuddin, 2018). Simbol-simbol yang terdapat pada *activity diagram* adalah seperti pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Status awal	○	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas	aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan	◇	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan	▶	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
<i>Swimlane</i>	Name Activities	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
--------------	--	--

c. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas (Rosa dan Shalahuddin, 2018). Adapun simbol-simbol *class diagram* dapat di lihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Natarmuka/ <i>interface</i> Interface2	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman berorientasi objek.
Asosiasi 	Relasi antar kelas dalam makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).

Kebergantungan ----->	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

2.7 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang berorientasi objek (OOP) dan dapat dijalankan pada berbagai platform sistem operasi. Perkembangan Java tidak hanya terfokus pada satu sistem operasi, tetapi dikembangkan untuk berbagai sistem operasi dan bersifat *open source* (Kadir, 2014).

Bahasa pemrograman Java menggunakan sintaks mirip dengan C++ namun sintaks pada Java telah banyak diperbaiki terutama menghilangkan penggunaan pointer yang rumit dan multiple inheritance. Java juga menggunakan *automatic memory allocation* dan *memory garbage collection*. Java menggunakan pemrograman berorientasi objek yang membuat program dapat dibuat secara modular dan dapat dipergunakan kembali. Pemrograman berorientasi objek memodelkan dunia nyata kedalam objek dan melakukan interaksi antar objek-objek tersebut. Program Java dijalankan menggunakan interpreter yaitu *Java Virtual Machine* (JVM). Hal ini menyebabkan *source code* Java yang telah dikompilasi menjadi *Java bytecodes* dapat dijalankan pada *platform* yang berbeda-beda. *Source code* maupun program Java dapat dengan mudah dibawa ke *platform* yang berbeda-beda tanpa harus dikompilasi ulang. *Performance* pada Java sering dikatakan kurang tinggi. Namun *performance* Java dapat ditingkatkan menggunakan kompilasi Java lain seperti buatan *Inprise*, *Microsoft* ataupun *Symantec* yang menggunakan *Just In Time Compilers* (JIT). Sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi internet dan terdistribusi, Java memiliki beberapa mekanisme keamanan untuk menjaga aplikasi tidak digunakan untuk merusak sistem komputer yang menjalankan aplikasi tersebut. (Joyce, 2007)

2.8 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak seperti Apache yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius. Beberapa kelebihan MySQL antara lain : *free* (bebas di *download*), stabil dan tangguh, fleksibel dengan berbagai pemrograman, *security* yang baik, dukungan dari banyak komunitas, kemudahan *management database*, mendukung transaksi dan perkembangan *software* yang cukup cepat (Solichin, 2016).

2.9 Penelitian Terkait

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini adalah sebagai berikut :

- a. Menurut Nadia dan Heru dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pelayanan Administrasi Posyandu dengan menggunakan Google Maps Api Geolocation Tagging” menyimpulkan bahwa aplikasi ini dapat menyediakan informasi data bayi, jadwal imunisasi dan perkembangan bayi untuk anggota posyandu. Aplikasi yang dilengkapi fitur Google Maps API Geolocation terdiri dari aplikasi digital maps yang memiliki fungsi untuk menandai lokasi Posyandu dan dapat memberikan informasi alamat dan nama Posyandu dengan tepat.

- b. Menurut Resmon, Budi, dan Burhanuddin dalam penelitiannya yang berjudul “Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Posyandu Terintegrasi Berbasis Android” menyimpulkan bahwa sistem ini dapat digunakan untuk pengelolaan posyandu secara terintegrasi dan bersifat *mobile*.

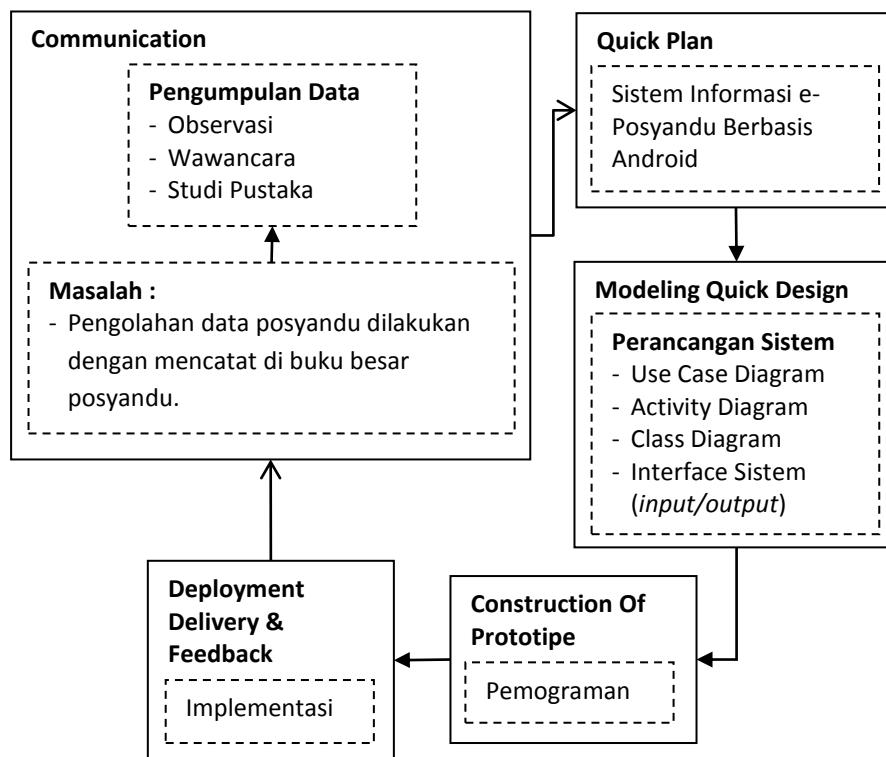
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Alir Pemecah Masalah

3.1.1 Tahapan Penelitian

Sebelum memasuki tahapan analisis, perancangan serta implementasi, maka perlu diketahui tahapan pada penelitian terlebih dahulu. Tahapan penelitian dilakukan menggunakan metode prototype dengan 5 fase tahapan mulai dari *communication*, *quick plan*, *modelling quick design*, *construction of prototype*, dan *deployment, delivery and feedback* seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan dalam menyusun dan melengkapi data. Adapun pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara :

a. Observasi

Pengamatan langsung diadakan untuk memperoleh data yang dilakukan pada instansi terkait dengan penelitian yang dilakukan di Posyandu Flamboyan. Hasil pengamatan berupa adanya sistem 5 meja dalam pelaksanaan posyandu dimana kegiatan dimasing-masing meja mempunyai kekhususan sendiri. Sistem lima meja tersebut tidak berarti bahwa posyandu harus memiliki lima buah meja untuk pelaksanaanya, tetapi kegiatan posyandu harus mencakup lima pokok kegiatan. Meja satu untuk pendaftaran peserta anak, ibu, ibu hamil. Meja dua untuk penimbangan balita. Meja tiga untuk pencatatan hasil penimbangan. Meja empat penyuluhan dan pelayanan gizi bagi ibu balita, ibu hamil, dan ibu menyusui. Meja lima untuk pelayanan kesehatan, KB dan imunisasi.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan salah satu kader Posyandu mengenai cara pelaksanaan Posyandu dan cara memberitahukan informasi mengenai kegiatan/penyuluhan yang akan dilakukan kepada anggota Posyandu. Dalam hal ini, data peserta posyandu dicatat pada buku besar kegiatan posyandu, sedangkan untuk pemberitahuan informasi mengenai kegiatan pelaksanaan posyandu dilakukan via SMS atau media social dalam group posyandu.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dengan membaca berbagai bahan penulisan karangan ilmiah serta sumber-sumber lain mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah prototipe yang terdiri dari 5 (lima) fase tahapan yaitu *communication, quick plan,*

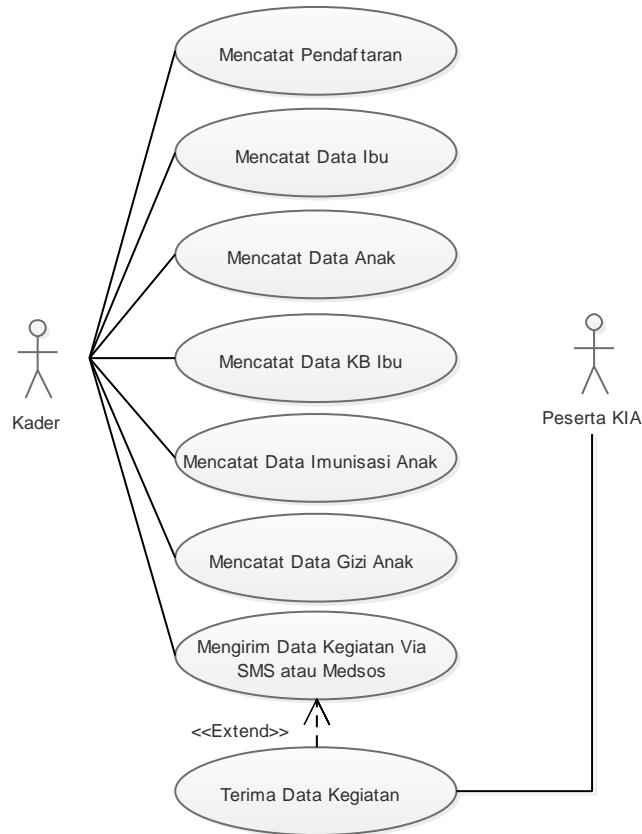
modelling quick design, construction of prototype, dan deployment, delivery and feedback.

3.2.1 Communication

Pada tahap ini, antara Posyandu Flamboyan Kelurahan Suka Bumi dengan peneliti berkomunikasi mengenai spesifikasi kebutuhan yang diinginkan. Peneliti melakukan pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan sistem yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data yang digunakan guna mendapatkan data yang dibutuhkan adalah terdiri dari observasi, wawancara dan studi pustaka seperti yang telah dijelaskan pada poin 3.1.2 di atas. Data yang diperoleh dari pengumpulan data dialasis. Adapun analisis yang didapat berupa prosedur sistem yang sedang berjalan saat ini mengenai pengolahan data posyandu. Dari analisis sistem yang sedang berjalan saat ini, didapatkan analisis suatu permasalahan.

3.2.1.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan saat ini digambarkan dengan *use case diagram* seperti pada Gambar 3.2. Semua data kegiatan posyandu mulai dari pendaftaran, imunisasi, gizi, dan KB dicatat ke dalam buku besar posyandu. Pemberitahuan informasi mengenai kegiatan posyandu dilakukan via SMS dan *group* di media social.



Gambar 3.2 *Use Case Diagram* Pencatatan Kegiatan Posyandu Saat Ini

3.2.1.2 Analisis Permasalahan

Permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan saat ini adalah data kegiatan posyandu tidak memiliki *backup* data. Ketika terjadi kesalahan akibat *human error* atau kehilangan data dikarenakan buku posyandu hilang atau rusak, maka data tersebut tidak mudah diperbaiki.

3.2.2 Quick Plan

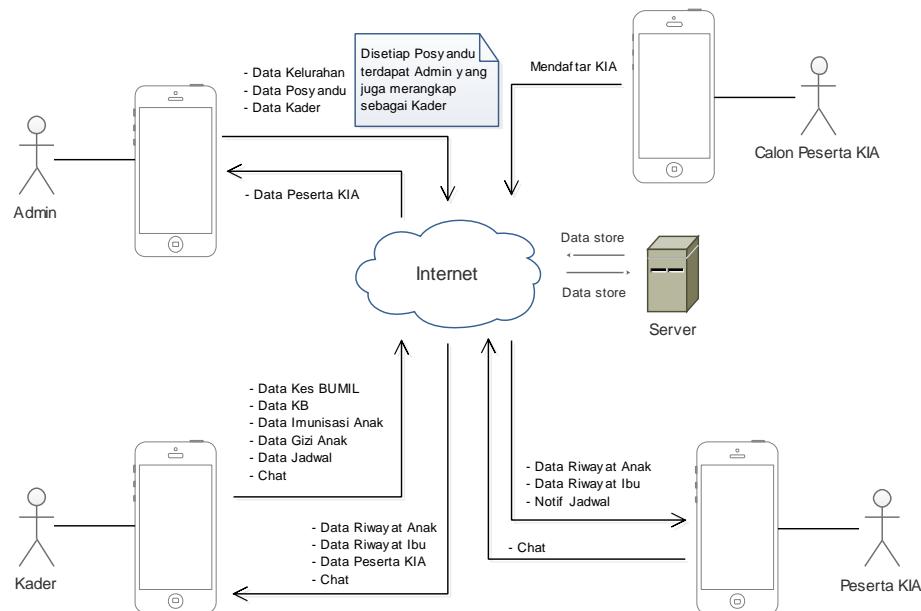
Dari analisis permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka untuk mengurangi permasalahan yang terjadi pada penelitian ini peneliti mengusulkan suatu sistem informasi e-Posyandu guna meningkatkan layanan KIA (Kesehatan Ibu dan Anak) dengan pemanfaatan *platform* Android.

3.2.3 Modelling Quick Design

Setelah didapat ide mengenai sistem yang akan dibuat, maka pada tahap ini peneliti membuat perancangan/pemodelan sistem. Adapun perancangan sistem diusulkan terdiri dari perancangan arsitektur sistem, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *interface* sistem. Perancangan ini dibuat menggunakan aplikasi *Edraw Max*.

3.2.3.1 Arsitektur Sistem

Perancangan arsitektur sistem informasi e-Psyandu berbasis Android yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Perancangan Arsitektur Sistem Diusulkan

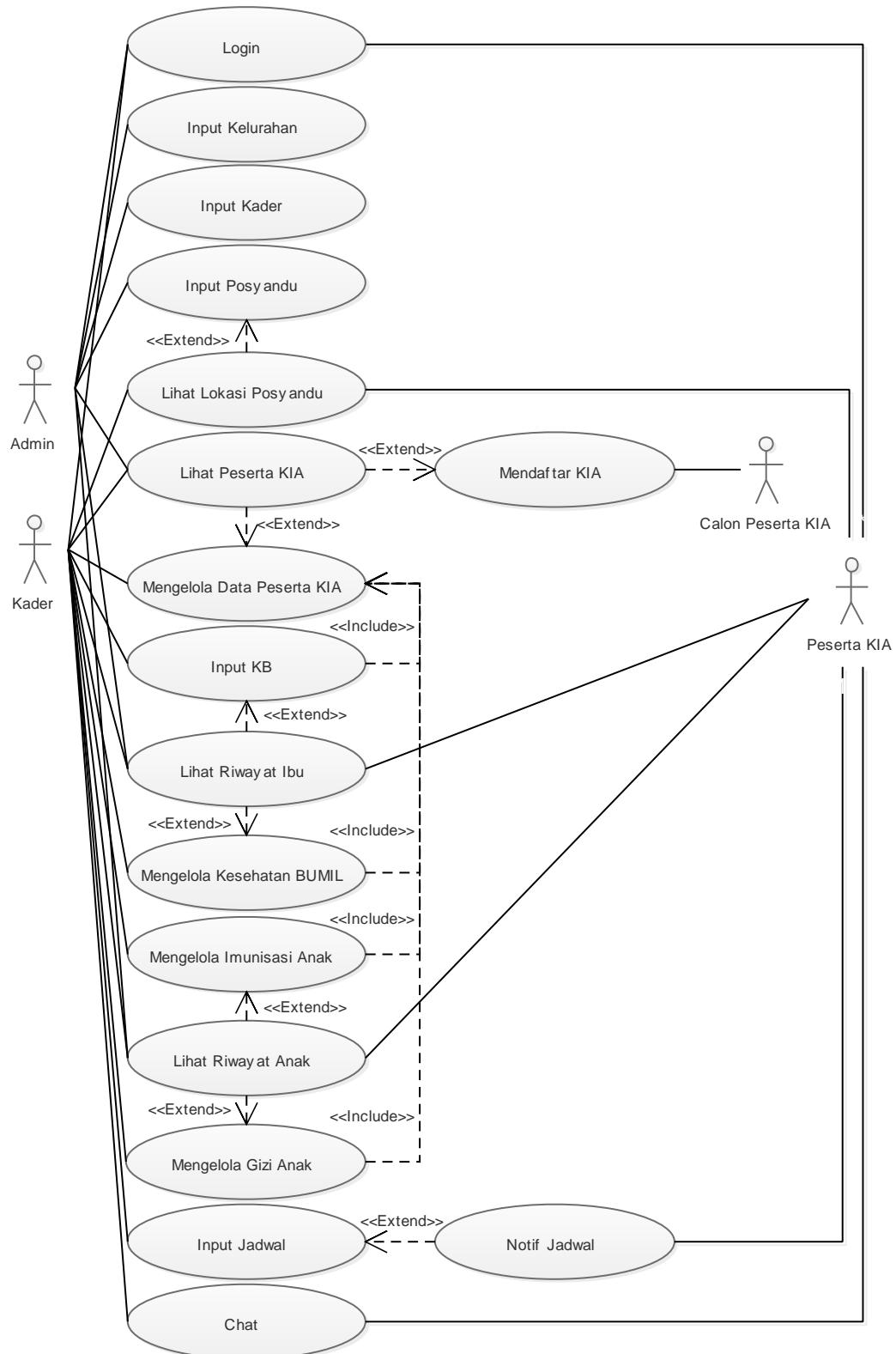
Keterangan :

- Peserta KIA melakukan pendaftaran secara *online* melalui *smartphone* Android. Setelah terdaftar menjadi peserta, Peserta KIA nantinya dapat melihat data perkembangan anak dan mendapatkan notifikasi berupa kegiatan yang berkaitan dengan pelaksanaan posyandu.

- b. Kader Posyandu dapat melihat data pendaftaran dan melakukan input data KMS yang didalamnya terdapat data anak dan ibu. Di dalam KMS juga terdapat data KB, imunisasi dan gizi anak.
- c. Kader Posyandu dapat melihat laporan data KMS dan grafik perkembangan anak di dalam laporan tersebut.
- d. Kader Posyandu dapat memasukkan data kegiatan posyandu yang keluaran berupa notifikasi yang akan diterima oleh Peserta KIA.
- e. Semua data tersebut dapat diakses melalui *smartphone* Android dan tersimpan ke dalam satu *database*.

3.2.3.2 Use Case Diagram

Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Perancangan *use case diagram* sistem informasi e-Posyandu berbasis Android yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Perancangan *Use Case Diagram* Sistem Diusulkan

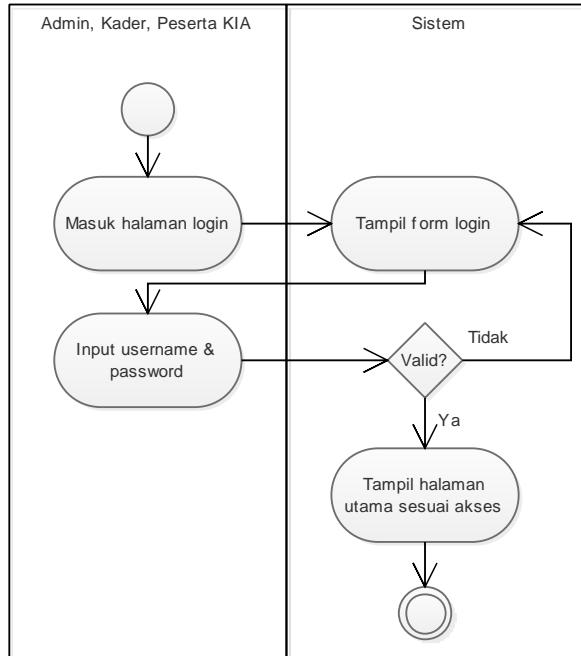
Calon Peserta KIA dapat melakukan pendaftaran secara *online* (dapat mendaftar sesuai dengan kelurahan dan posyandu yang diminati) yang nantinya data pendaftaran tersebut dapat di lihat oleh Kader. Setelah terdaftar sebagai Peserta KIA, maka Peserta KIA dapat melihat data riwayat ibu (jika ada), riwayat anak (jika ada), lihat lokasi Poysndu, dan notif jadwal kegiatan Posyandu. Admin (tiap Posyandu) hanya memasukkan data kelurahan, Posyandu, dan Kader. Admin juga dibuat dapat merangkap pekerjaan sebagai salah satu Kader. Kader di dalam aplikasi ini dapat melihat data lokasi Posyandu, memasukkan dan mengolah data kesehatan BUMIL, KB, imunisasi anak, gizi anak, jadwal, lihat riwayat ibu, dan lihat riwayat anak. Antara Peserta KIA dan Kader dapat berkomunikasi melalui chat yang tersedia di dalam aplikasi. Selain mengolah data kelurahan, kader, dan posyandu, Admin juga dapat melihat data peserta KIA.

3.2.3.3 Activity Diagram

Activity diagram menggabarkan aliran kerja atau aktivitas sistem yang dibangun. Perancangan *activity diagram* Sistem Informasi e-Posyandu yang diusulkan yang mengacu pada *use case diagram* adalah sebagai berikut :

a. Activity Diagram Login

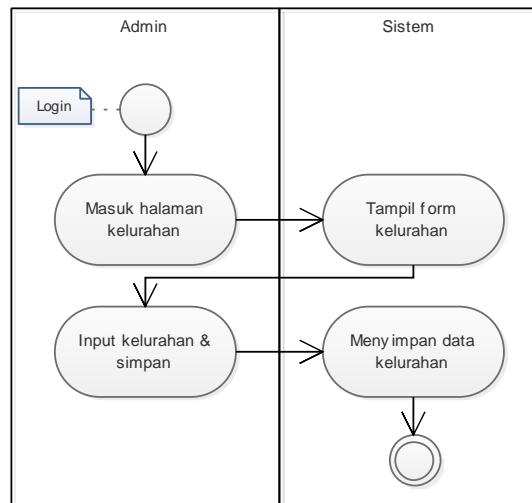
Activiy diagram login menggambarkan aktivitas Admin, Kader dan Peserta KIA untuk mengakses penuh sistem sesuai dengan hak akses dengan cara memasukkan *username* dan *password*. Perancangan *activity diagram login* adalah seperti pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Perancangan *Activity Diagram Login*

b. *Activity Diagram Input Kelurahan*

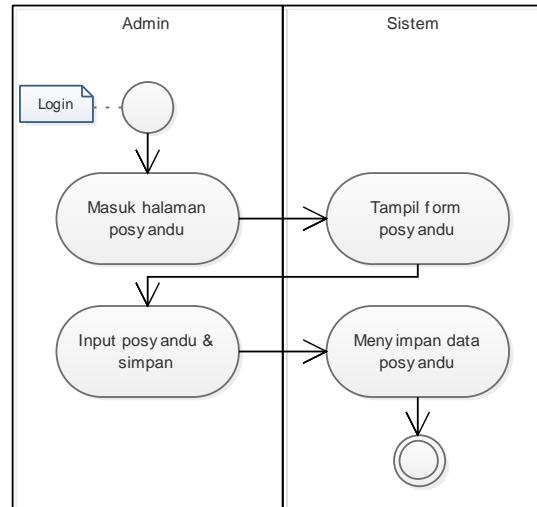
Activity diagram input kelurahan menggambarkan aktivitas Admin (setelah berhasil *login*) dalam memasukkan data kelurahan. Perancangan *activity diagram input kelurahan* adalah seperti pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Perancangan *Activity Diagram Input Kelurahan*

c. *Activity Diagram Posyandu*

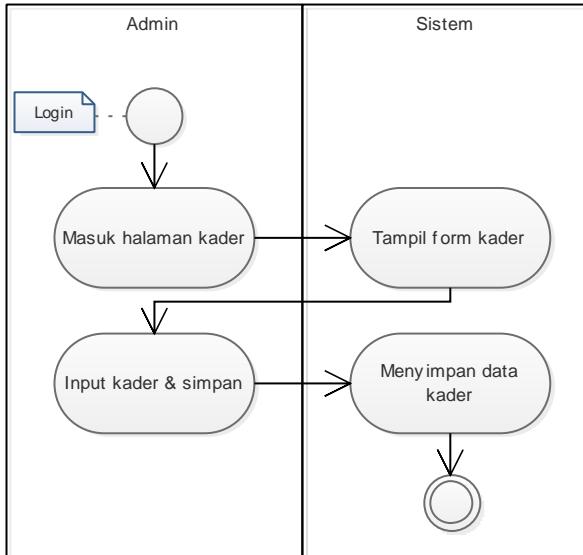
Activiy diagram input Posyandu menggambarkan aktivitas Admin (setelah berhasil *login*) dalam memasukkan data Posyandu. Perancangan *activity diagram input* Posyandu adalah seperti pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Perancangan *Activity Diagram* Posyandu

d. *Activity Diagram Mengelola Data Kader*

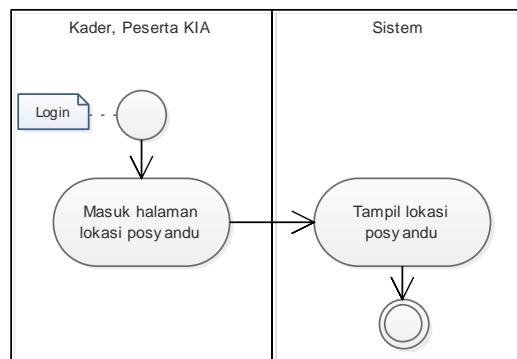
Activiy diagram mengelola data kader menggambarkan aktivitas Admin (setelah berhasil *login*) dalam mengolah data kader. Perancangan *activity diagram* mengelola data kader adalah seperti pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Perancangan *Activity Diagram* Mengelola Data Kader

e. *Activity Diagram* Lihat Lokasi Posyandu

Activiy diagram lihat lokasi posyandu menggambarkan aktivitas Kader dan Peserta KIA (setelah berhasil *login*) dalam melihat lokasi posyandu yang tertera di aplikasi. Perancangan *activity diagram* lihat lokasi posyandu adalah seperti pada Gambar 3.9.

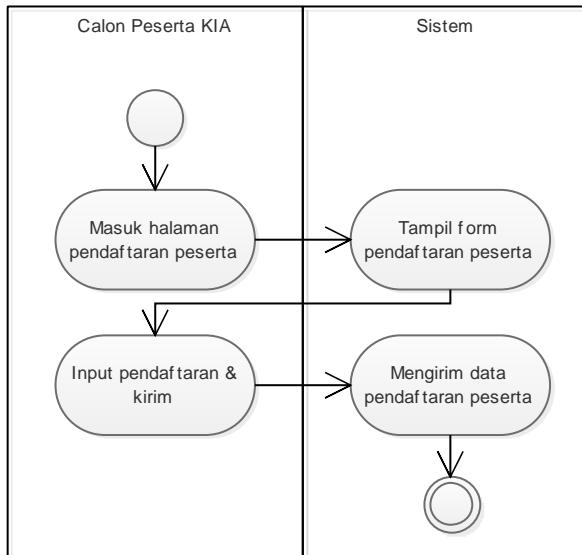


Gambar 3.9 Perancangan *Activity Diagram* Lihat Lokasi Posyandu

f. *Activity Diagram* Mendaftar KIA

Activiy diagram pendaftaran menggambarkan aktivitas Calon Peserta KIA (yang belum mendaftar) dalam melakukan pendaftaran menjadi peserta KIA

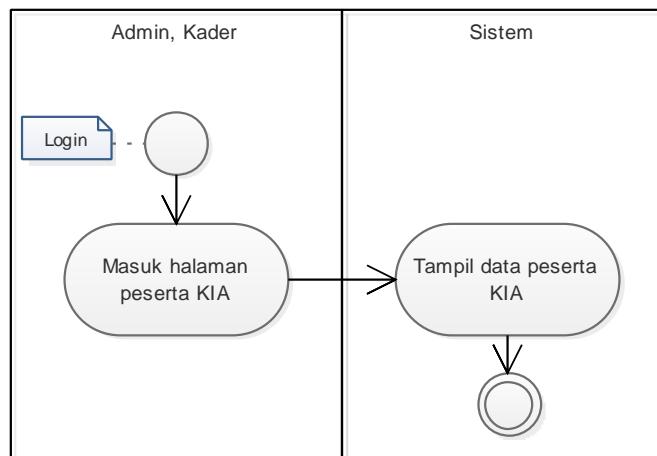
via aplikasi. Perancangan *activity diagram* mendaftar KIA adalah seperti pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Perancangan *Activity Diagram* Mendaftar KIA

g. *Activity Diagram* Lihat Peserta KIA

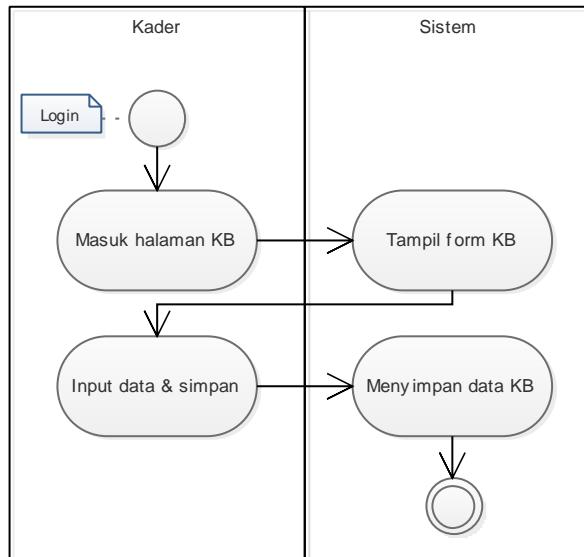
Activiy diagram lihat peserta KIA menggambarkan aktivitas Kader dan Admin (setelah berhasil *login*) dalam melihat data peserta KIA yang terdaftar di dalam Posyandu tersebut. Perancangan *activity diagram* lihat peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Perancangan *Activity Diagram* Lihat Peserta KIA

h. Activity Diagram Input KB

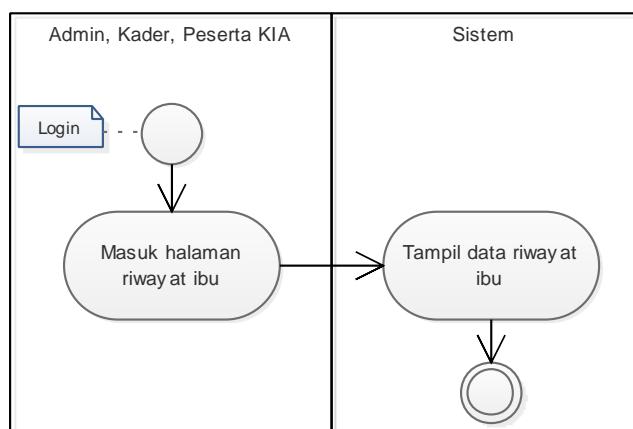
Activity diagram ini menggambarkan aktivitas Kader dalam memasukkan data KB ke dalam sistem. Adapun perancangan *activity diagram input KB* adalah seperti pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Perancangan *Activity Diagram Input KB*

i. Activity Diagram Lihat Riwayat Ibu

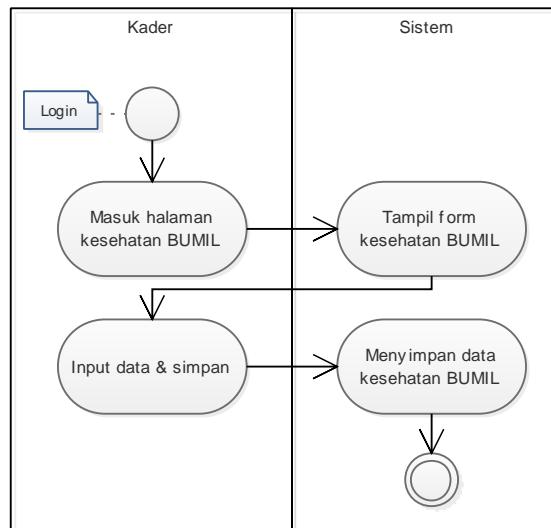
Activity diagram lihat riwayat ibu menggambarkan aktivitas Kader dan Peserta KIA dalam melihat laporan data riwayat Peserta KIA (Ibu). Perancangan *activity diagram* lihat riwayat ibu adalah seperti pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Perancangan *Activity Diagram Lihat Riwayat Ibu*

j. *Activity Diagram* Mengelola Kesehatan BUMIL

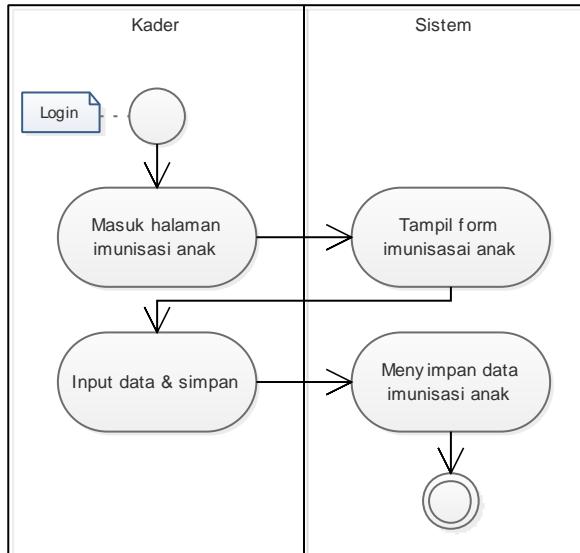
Activity diagram mengelola kesehatan BUMIL (Ibu Hamil) menggambarkan aktivitas Kader dalam memasukkan data Peserta KIA (Ibu Hamil). Perancangan *activity diagram* mengelola kesehatan BUMIL adalah seperti pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Perancangan *Activity Diagram* Mengelola Kesehatan BUMIL

k. *Activity Diagram* Mengelola Imunisasi Anak

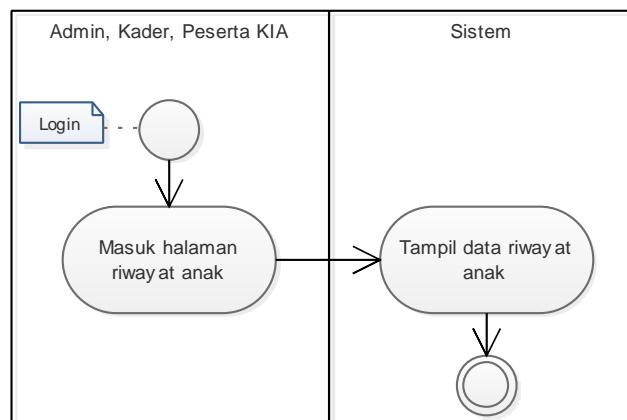
Activity diagram mengelola imunisasi anak menggambarkan aktivitas Kader dalam memasukkan data imunisasi anak ke dalam sistem. Perancangan *activity diagram* mengelola imunisasi anak adalah seperti pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Perancangan *Activity Diagram* Mengelola Imunisasi Anak

1. *Activity Diagram* Lihat Riwayat Anak

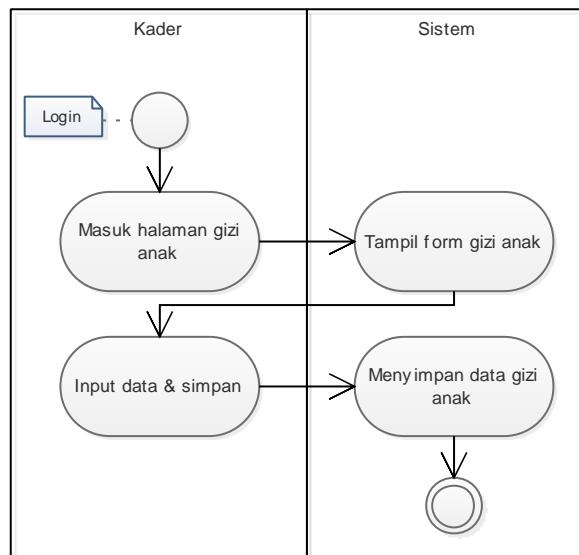
Activity diagram lihat riwayat anak menggambarkan aktivitas Kader dan Peserta KIA dalam melihat laporan data riwayat Peserta KIA (Anak). Perancangan *activity diagram* lihat riwayat anak adalah seperti pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Perancangan *Activity Diagram* Lihat Riwayat Anak

m. *Activity Diagram* Mengelola Gizi Anak

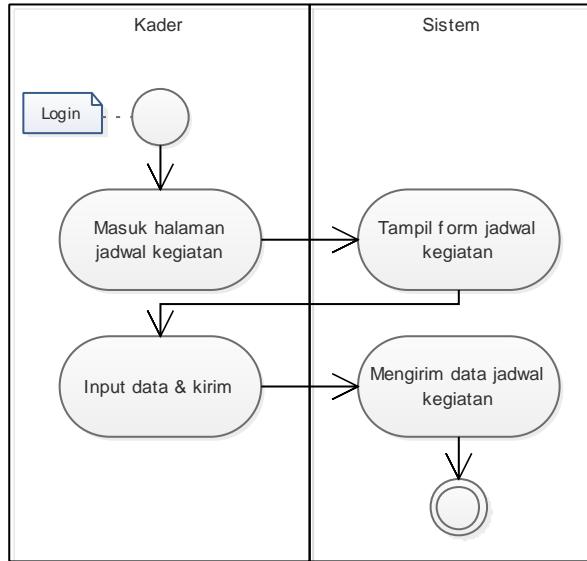
Activity diagram mengelola gizi anak menggambarkan aktivitas Kader dalam memasukkan data gizi anak ke dalam sistem. Perancangan *activity diagram* mengelola gizi anak adalah seperti pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Perancangan *Activity Diagram* Mengelola Gizi Anak

n. *Activity Diagram* Input Jadwal

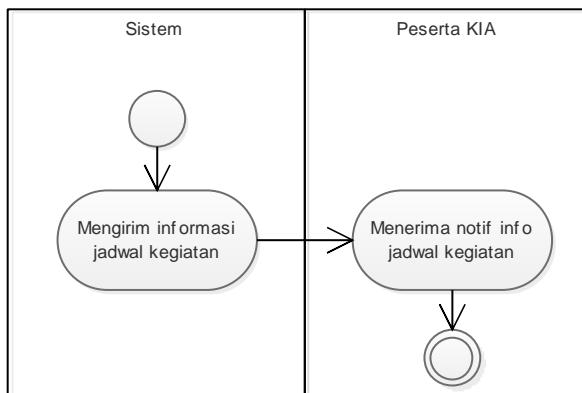
Activity diagram input jadwal menggambarkan aktivitas Kader dalam memasukkan data input jadwal pelaksanaan kegiatan ke dalam sistem. Perancangan *activity diagram* input jadwal adalah seperti pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Perancangan *Activity Diagram Input Jadwal*

o. Activity Diagram Notif Jadwal

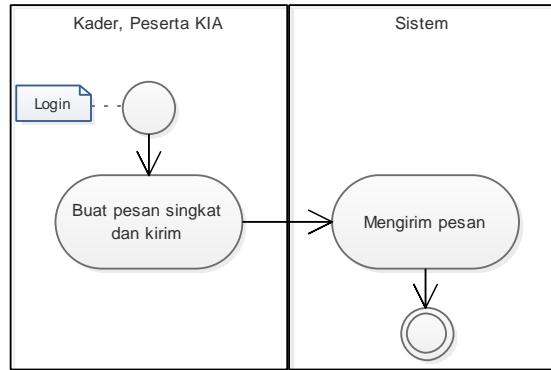
Activity diagram notif jadwal menggambarkan aktivitas Peserta KIA dalam menerima informasi jadwal pelaksanaan kegiatan. Perancangan *activity diagram notif jadwal* adalah seperti pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Perancangan *Activity Diagram Notif Jadwal*

p. Activity Diagram Chat

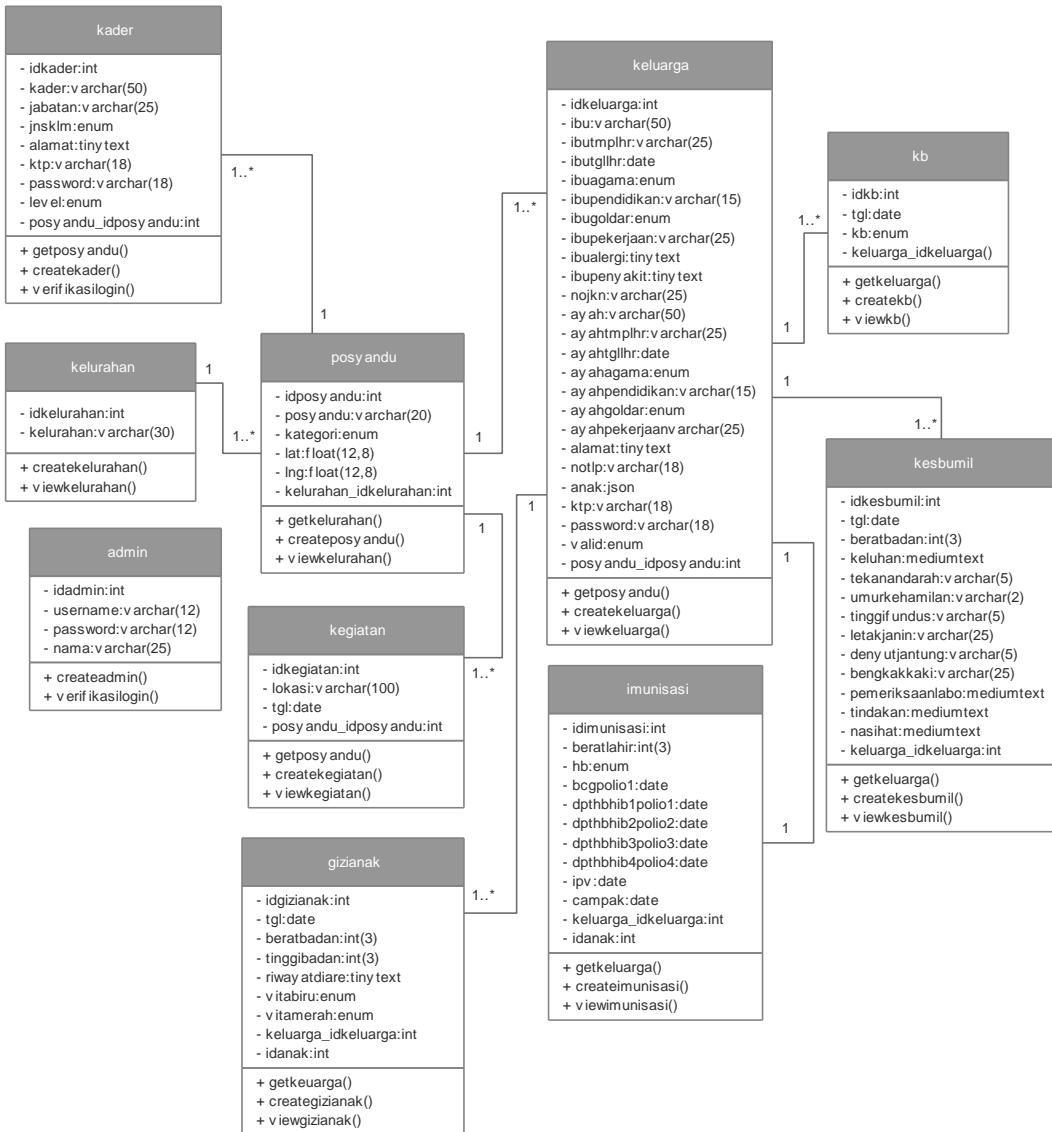
Activity diagram chat menggambarkan aktivitas antara Peserta KIA dan Kader dalam menerima dan memberi informasi melalui fitur pesan yang ada di dalam aplikasi. Perancangan *activity diagram chat* adalah seperti pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Perancangan *Activity Diagram Chat*

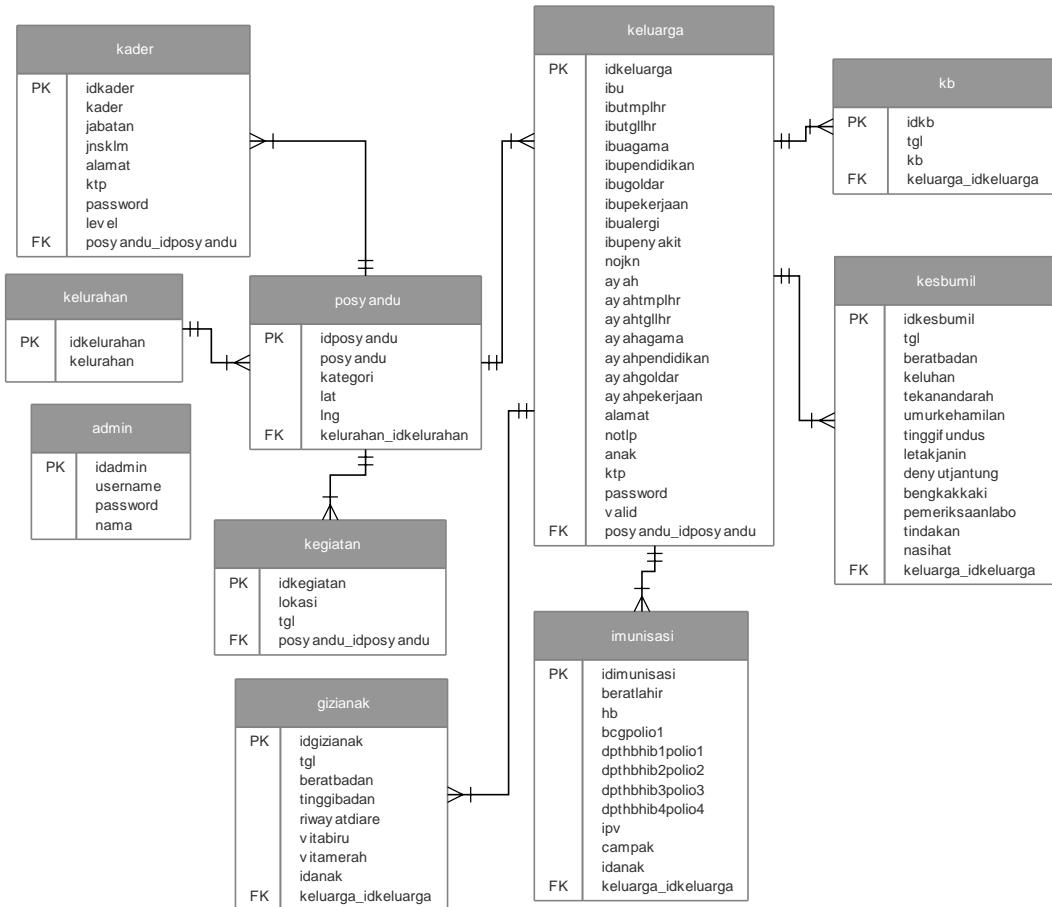
3.2.3.4 Class Diagram

Perancangan *class diagram* menggambarkan aktivitas sistem dalam penyimpanan data berdasarkan kelas-kelas data yang disimpan yang terkoneksi satu sama lain, sehingga dalam pemrosesan data yang dilakukan oleh sistem dapat dilakukan dengan baik. Adapun perancangan *class diagram* pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Perancangan Class Diagram Sistem Diusulkan

Adapun *database* dari sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.22 di bawah ini.



Gambar 3.22 Perancangan Database Sistem Diusulkan

Adapun kamus data dari *database* yang dibangun pada Gambar 3.22 adalah sebagai berikut :

a. Tabel Admin

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data admin. Kamus data dari tabel admin adalah seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kamus Data Tabel Admin

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idadmin	int	default	primary key
username	varchar	12	username
password	varchar	12	password
nama	varchar	25	nama admin

b. Tabel Kader

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kader. Kamus data dari tabel kader adalah seperti pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kamus Data Tabel Kader

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idkader	int	default	primary key
kader	varchar	50	nama kader
jabatan	varchar	25	jabatan
jnsklm	enum	(perempuan, lai-laki)	jenis kelamin
alamat	tinytext	default	alamat kader
ktp	varchar	18	no ktp
password	varchar	18	password
level	enum	(admin, kader)	level akses
posyandu_idposyandu	int	default	foregn key

c. Tabel Kelurahan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kelurahan. Kamus data dari tabel kelurahan adalah seperti pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kamus Data Tabel Kelurahan

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idkelurahan	int	default	primary key
kelurahan	varchar	30	nama kelurahan

d. Tabel Posyandu

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data posyandu. Kamus data dari tabel posyandu adalah seperti pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kamus Data Tabel Posyandu

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idposyandu	int	default	primary key
posyandu	varchar	20	nama kelurahan
kategori	enum	(mandiri, pratama, purnama, madya)	kategori posyandu
lat	float	12,8	garis lintang
lng	float	12,8	garis bujur
kelurahan_idkelurahan	int	default	foregn key

e. Tabel Keluarga

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data keluarga. Kamus data dari tabel keluarga adalah seperti pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kamus Data Tabel Keluarga

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idkeluarga	int	default	primary key
ibu	varchar	50	nama ibu
ibutmplhr	varchar	25	tempat lahir ibu
ibutgllhr	date	default	tanggal lahir ibu
ibuagama	enum	(islam, katolik, protestan, hindu, budha)	agama ibu
ibupendidikan	varchar	15	pendidikan ibu
ibugoldar	enum	(a,o,ab,b)	golongan darah ibu
ibupekerjaan	varchar	25	pekerjaan ibu
ibualergi	tinytext	default	alergi ibu
ibupenyakit	tinytext	default	penyakit ibu
nojkn	varchar	25	nomor jkn
ayah	varchar	50	nama ayah

Tabel 3.5 Lanjutan

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ayahtmplhr	varchar	25	tempat lahir ayah
ayahtglhr	date	default	tanggal lahir ayah
ayahagama	enum	(islam, katolik, protestan, hindu, budha)	agama ayah
ayahpendidikan	varchar	15	pendidikan ayah
ayahgoldar	enum	(a,o,ab,b)	golongan darah ayah
ayahpekerjaan	varchar	25	pekerjaan ayah
alamat	tinytext	default	alamat tinggal
notlp	varchar	18	nomor telepon/hp
anak	json	default	anak
ktp	varchar	18	nomor ktp
password	varchar	18	password
valid	enum	(1,0)	validasi data
posyandu_idposyandu	int	default	foregn key

f. Tabel Kegiatan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kegiatan. Kamus data dari tabel kegiatan adalah seperti pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kamus Data Tabel Kegiatan

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idkegiatan	int	default	primary key
lokasi	varchar	100	lokasi kegiatan
tgl	date	default	tanggal kegiatan
posyandu_idposyandu	int	default	foregn key

g. Tabel Gizi Anak

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data gizi anak. Kamus data dari tabel giziz anak adalah seperti pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kamus Data Tabel Gizi Anak

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idgizianak	int	default	primary key
tgl	date	default	tanggal pemeriksaan
beratbadan	int	3	berat
tinggibadan	int	3	tinggi
riwayatdiare	tinytext	default	riwayat diare
vitabiru	enum	(ya, tidak)	vitamin biru
vitamerah	enum	(ya, tidak)	vitamin merah
idanak	int	default	id anak
keluarga_idkeluarga	int	default	foregn key

h. Tabel Imunisasi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data imunisasi anak. Kamus data dari tabel imunisasi adalah seperti pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kamus Data Tabel Imunisasi

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idimunisasi	int	default	primary key
beratlahir	int	3	berat lahir anak
hb	enum	(ya, tidak)	hb
bcgpolio1	date	default	bcg polio 1
dptbbhib1polio1	date	default	dpt polio 1
dptbbhib2polio2	date	default	dpt polio 2
dptbbhib3polio3	date	default	dpt polio 3
dptbbhib4polio4	date	default	dpt polio 4

Tabel 3.8 Lanjutan

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
ipv	date	default	ipv
campak	date	default	campak
idanak	int	default	id anak
keluarga_idkeluarga	int	default	foregn key

i. Tabel KB

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data KB. Kamus data dari tabel KB adalah seperti pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kamus Data Tabel KB

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idkb	int	default	primary key
tgl	date	default	tanggal kb
kb	enum	(pil, suntik, kondom)	jenis kb
keluarga_idkeluarga	int	default	foregn key

j. Tabel Kesbumil

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kesehatan ibu hamil. Kamus data dari tabel kesbumil adalah seperti pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Kamus Data Tabel Kesbumil

Field	Tipe Data	Size	Keterangan
idkesbumil	int	default	primary key
tgl	date	default	tanggal periksa
beratbadan	int	3	berat badan
keluhan	mediumtext	default	keluhan sakit
tekanandarah	varchar	5	tekanan darah
umurkehamilan	varchar	2	umur kehamilan

Tabel 3.10 Lanjutan

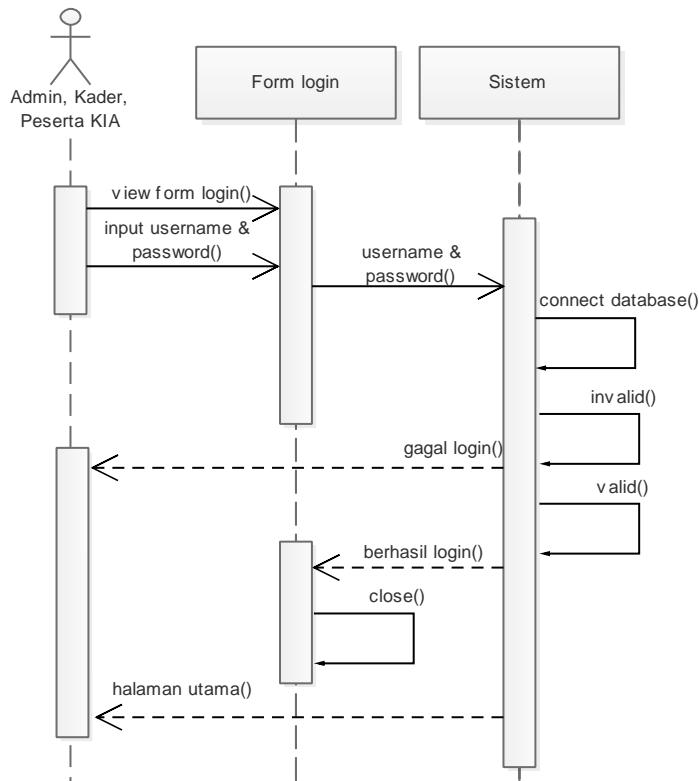
Field	Tipe Data	Size	Keterangan
tinggifundus	varchar	5	tinggi fundus
letakjanin	varchar	25	letak janin
denyutjantung	varchar	5	denyut jantung
bengkakkaki	varchar	25	bengkak kaki
pemeriksaamlabo	mediumtext	default	pemeriksaan laboratorium
tindakan	mediumtext	default	tindakan
nasihat	mediumtext	default	nasihat
keluarga_idkeluarga	int	default	foregn key

3.2.3.5 Squence Diagram

Perancangan *squence diagram* dari sistem yang diusulkan berdasarkan *use case diagram* yang telah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut :

a. Squence Diagram Login

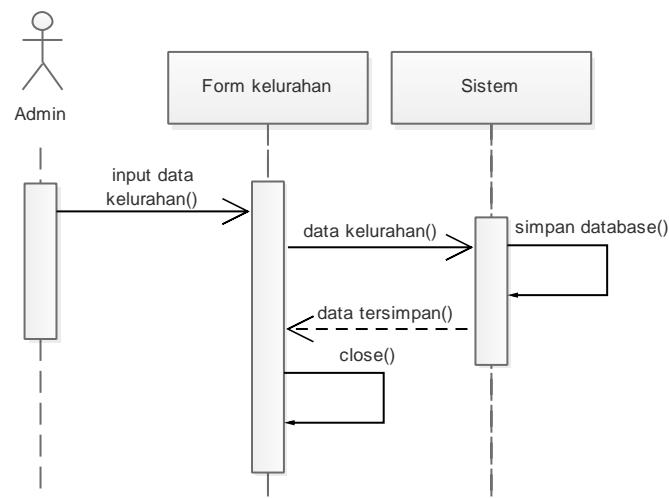
Perancangan *sequence diagram login* pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 Perancangan *Squence Diagram Login*

b. *Squence Diagram Input Kelurahan*

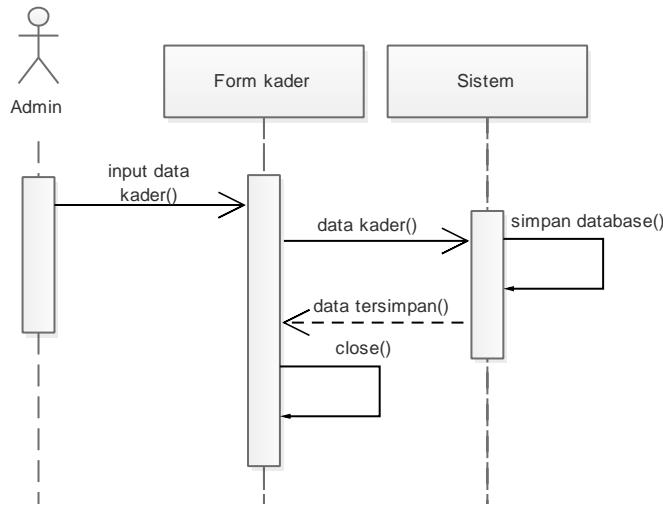
Perancangan *sequence diagram input* kelurahan pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Perancangan *Squence Diagram Input Kelurahan*

c. *Sequence Diagram Input Kader*

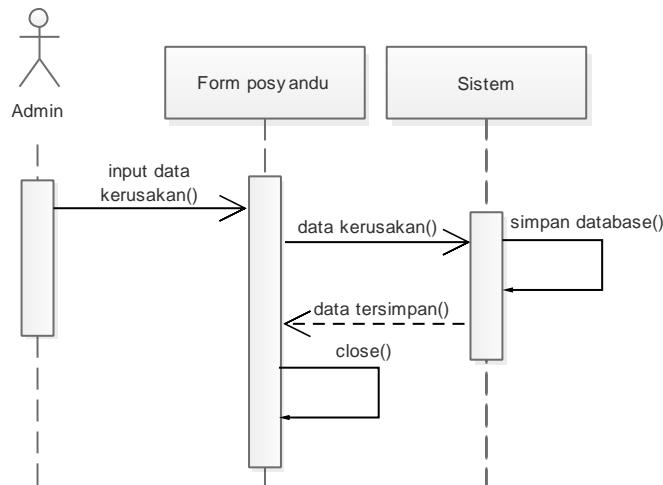
Perancangan *sequence diagram input* kader pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Perancangan *Sequence Diagram Input Kader*

d. *Sequence Diagram Input Posyandu*

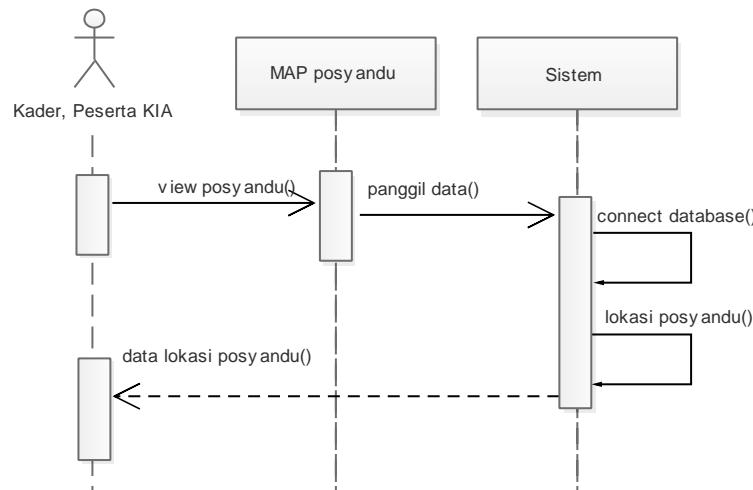
Perancangan *sequence diagram input* posyandu pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Perancangan *Sequence Diagram Input Posyandu*

e. *Squence Diagram* Lihat Lokasi Posyandu

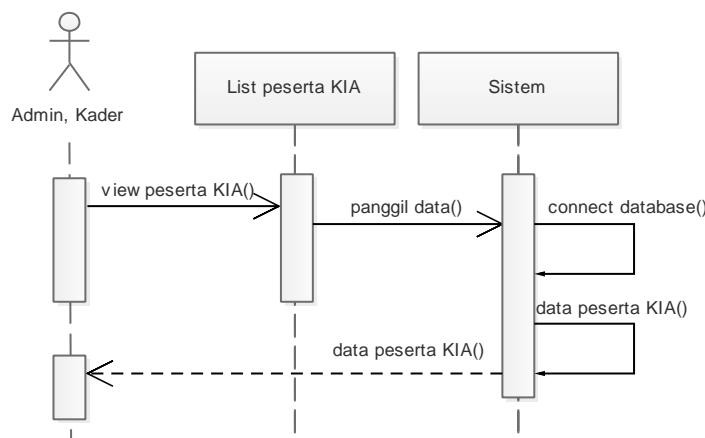
Perancangan *sequence diagram* lihat lokasi posyandu pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Perancangan *Squence Diagram* Lihat Lokasi Posyandu

f. *Squence Diagram* Lihat Peserta KIA

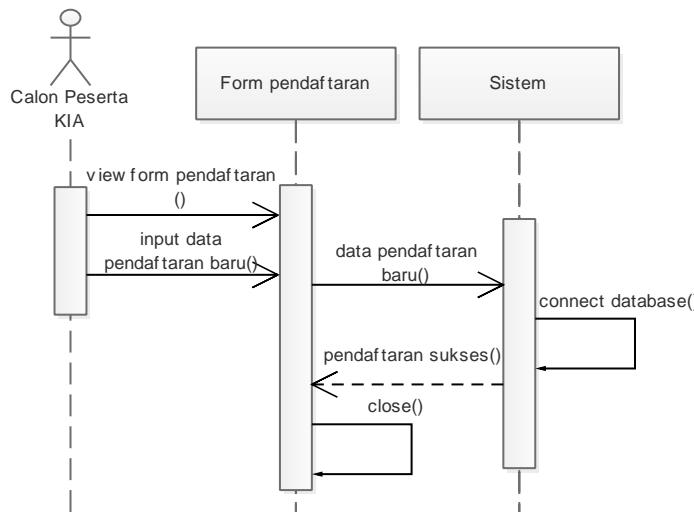
Perancangan *sequence diagram* lihat peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.28.



Gambar 3.28 Perancangan *Squence Diagram* Lihat Peserta KIA

g. *Squence Diagram* Mendaftar KIA

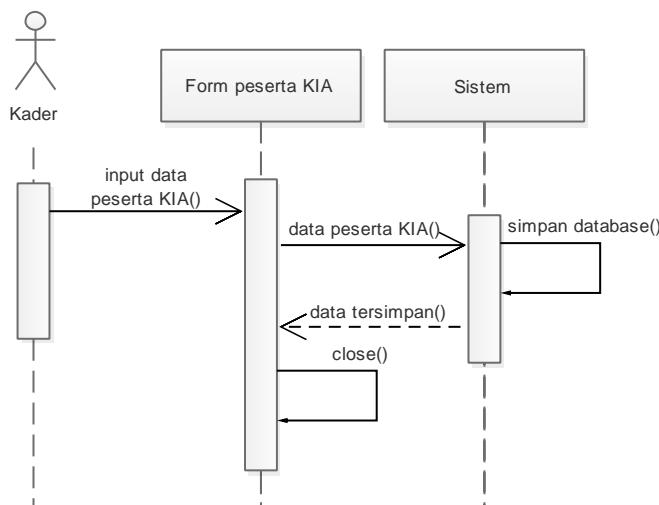
Perancangan *sequence diagram* mendaftar KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.29.



Gambar 3.29 Perancangan *Squence Diagram* Mendaftar KIA

h. *Squence Diagram* Mengelola Data Peserta KIA

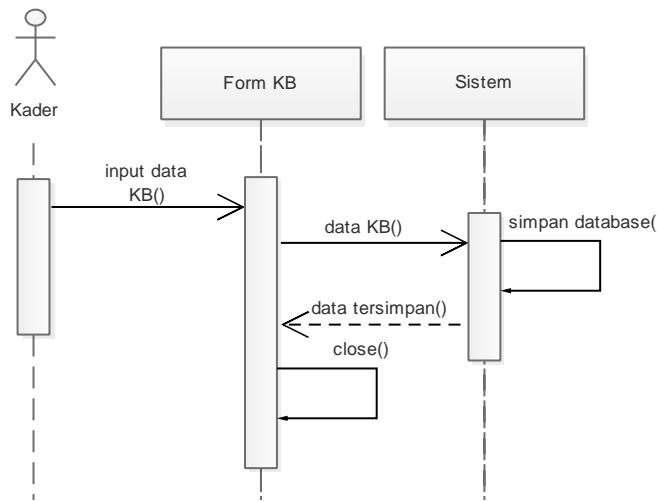
Perancangan *sequence diagram* mengelola data peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 Perancangan *Squence Diagram* Mengelola Data Peserta KIA

i. *Squence Diagram Input KB*

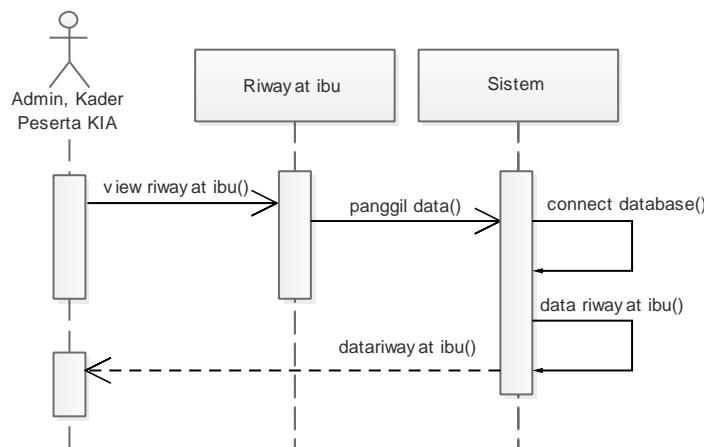
Perancangan *sequence diagram input KB* pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Perancangan *Squence Diagram Input KB*

j. *Squence Diagram Lihat Riwayat Ibu*

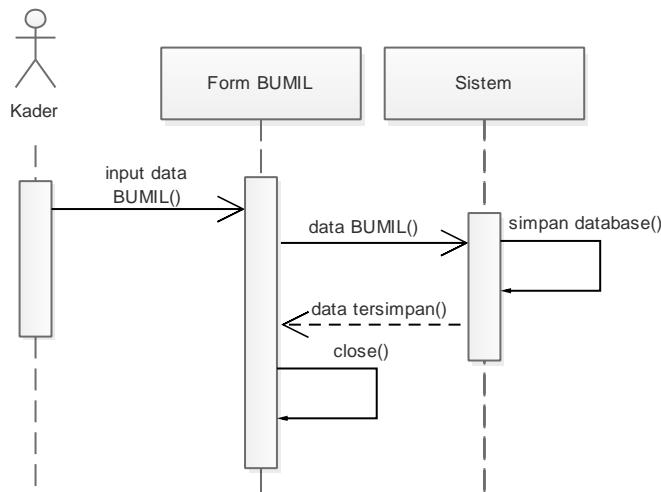
Perancangan *sequence diagram lihat riwayat ibu* pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.32.



Gambar 3.32 Perancangan *Squence Diagram Lihat Riwayat Ibu*

k. *Squence Diagram* Mengelola Kesehatan BUMIL

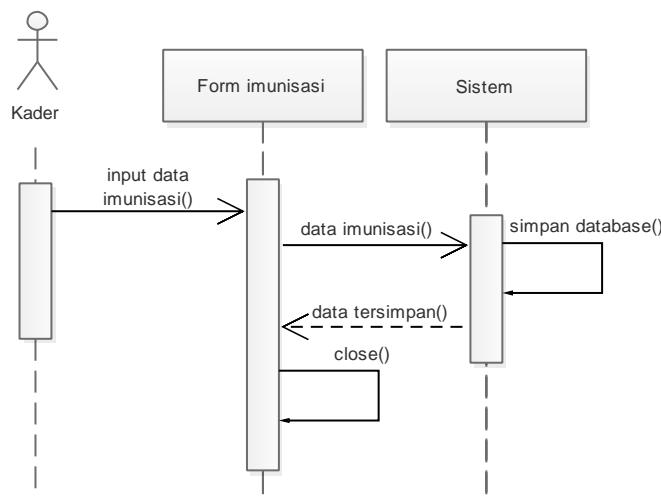
Perancangan *sequence diagram* mengelola kesehatan BUMIL pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.33.



Gambar 3.33 Perancangan *Squence Diagram* Mengelola Kesehatan BUMIL

l. *Squence Diagram* Mengelola Imunisasi Anak

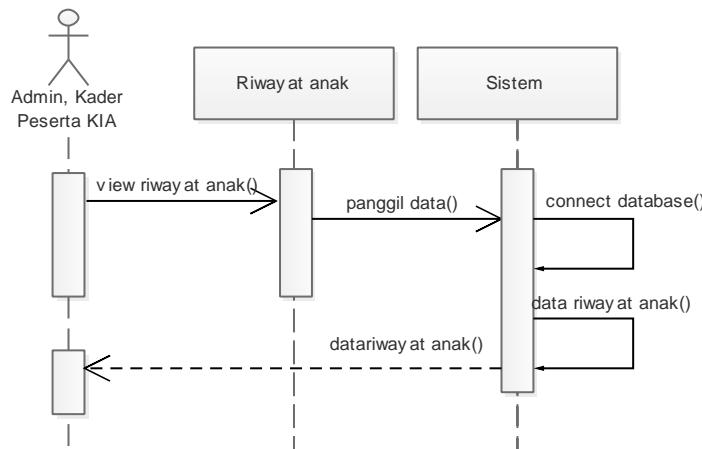
Perancangan *sequence diagram* mengelola imunisasi anak pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.34.



Gambar 3.34 Perancangan *Squence Diagram* Mengelola Imunisasi Anak

m. *Squence Diagram Lihat Riwayat Anak*

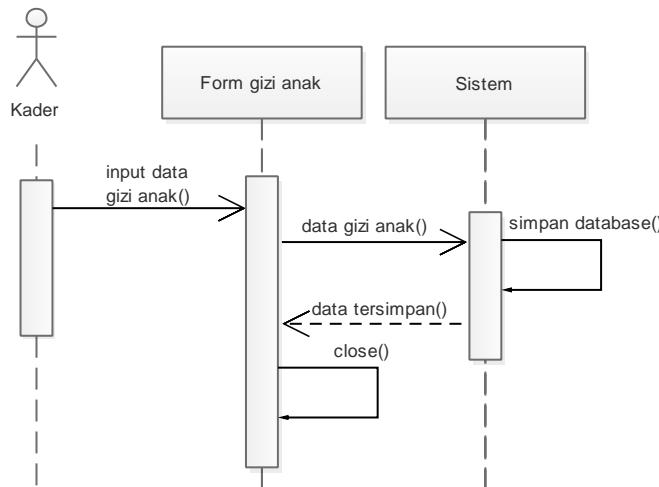
Perancangan *sequence diagram* lihat riwayat anak pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.35.



Gambar 3.35 Perancangan *Squence Diagram* Lihat Riwayat Anak

n. *Squence Diagram Mengelola Gizi Anak*

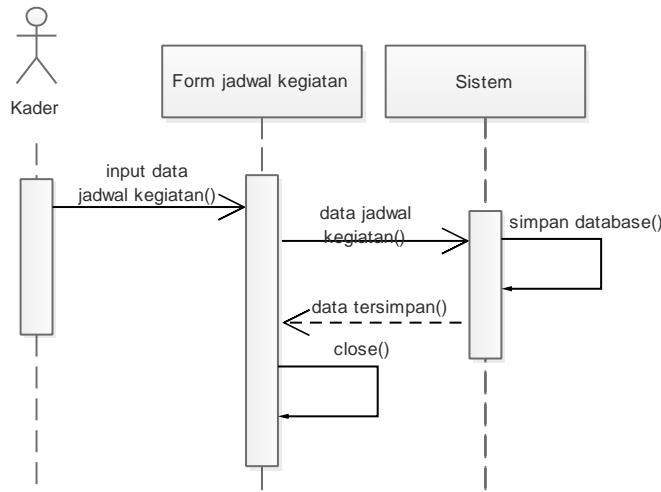
Perancangan *sequence diagram* mengelola gizi anak pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.36.



Gambar 3.36 Perancangan *Squence Diagram* Mengelola Gizi Anak

o. Sequence Diagram Input Jadwal

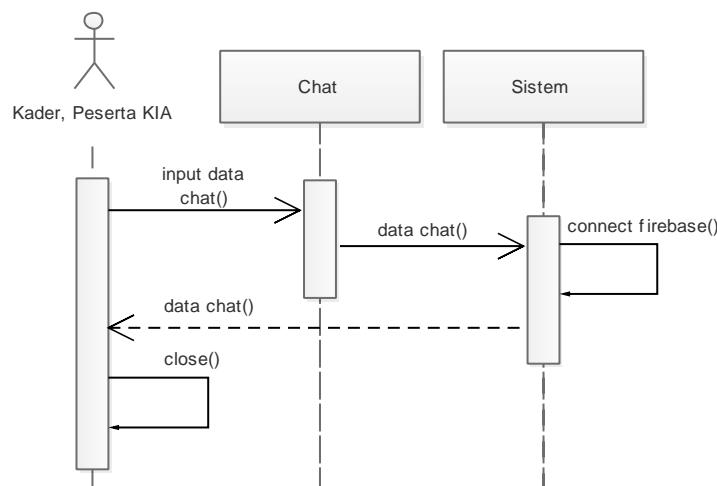
Perancangan *sequence diagram input jadwal* pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.37.



Gambar 3.37 Perancangan *Squence Diagram Input Jadwal*

p. Squence Diagram Chat

Perancangan *sequence diagram chat* pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.38.



Gambar 3.38 Perancangan *Squence Diagram Chat*

3.2.3.6 Interface Sistem

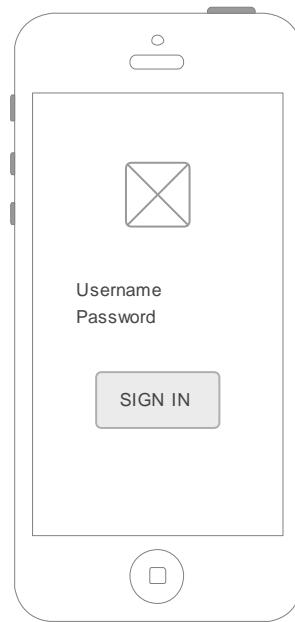
Interface sistem diusulkan terdiri dari 4 hak akses yang berbasisikan Android, yaitu akses Calon Peserta KIA, Admin, Kader, dan Peserta KIA. Adapun perancangan *interface* sistem dari masing-masing hak akses tersebut adalah dijelaskan pada sub pokok bahasan di bawah ini.

3.2.3.6.1 Interface Sistem Akses Admin

Admin dapat merangkap tugas sebagai Kader. Admin terdapat pada tiap Posyandu. Tugas Admin adalah memasukkan data yang berkaitan dengan lokasi posyandu (Kelurahan dan nama Posyandu) beserta data Kadenya.. Perancangan *interface* sistem dengan hak akses Admin pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

a. Interface Login

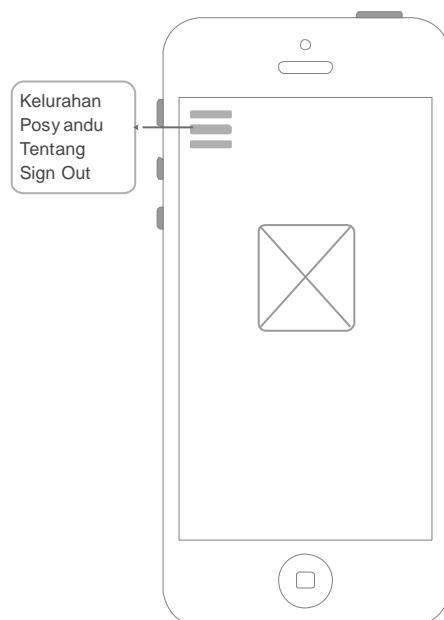
Perancangan halaman *login* hak akses Admin pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.39.



Gambar 3.39 Perancangan *Interface Login* Hak Akses Admin

b. *Interface* Halaman Utama

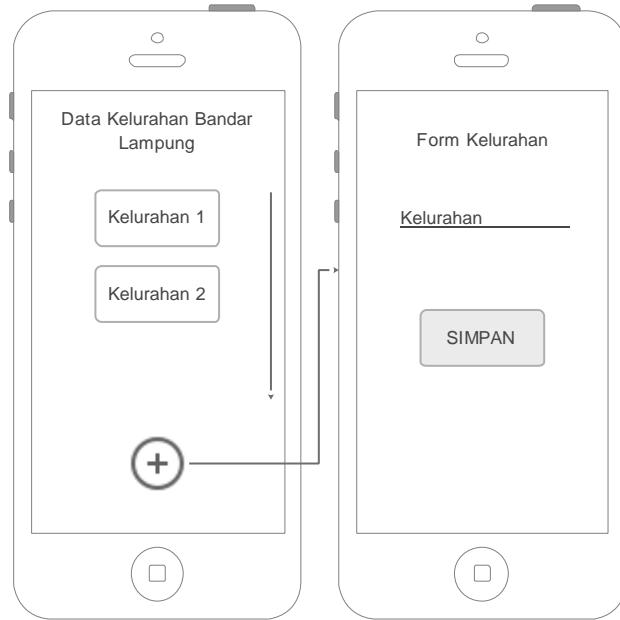
Perancangan halaman utama sistem dengan hak akses Admin setelah berhasil *login* berhasil adalah seperti pada Gambar 3.40.



Gambar 3.40 Perancangan *Interface* Halaman Utama Hak Akses Admin

c. *Interface* Kelurahan

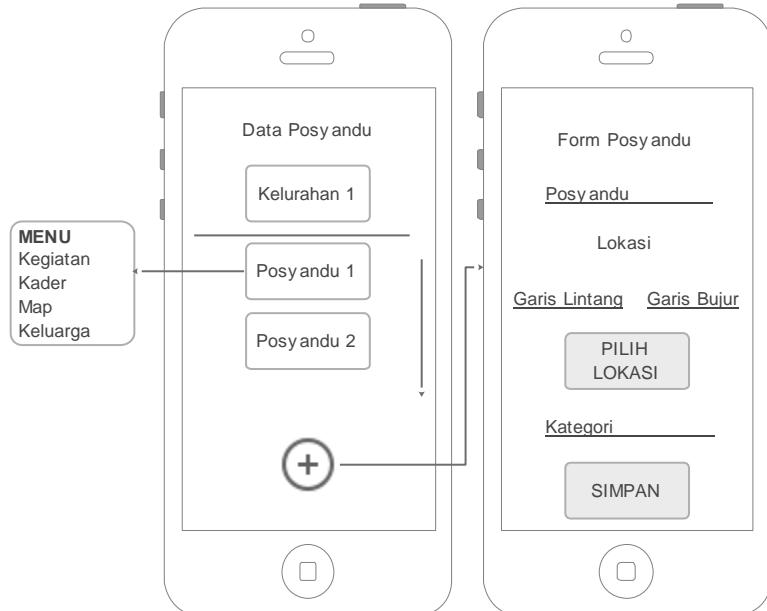
Perancangan *interface* kelurahan dengan hak akses Admin pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.41.



Gambar 3.41 Perancangan *Interface* Kelurahan Hak Akses Admin

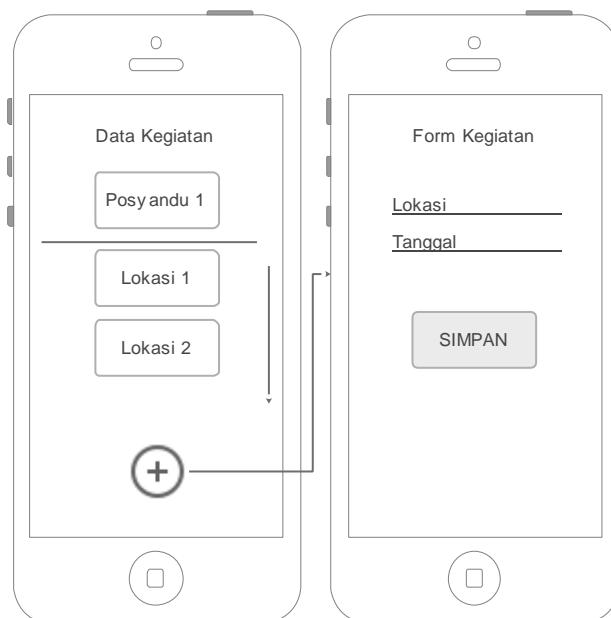
d. *Interface* Posyandu

Perancangan *interface* halaman posyandu dengan hak akses Admin pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.42.



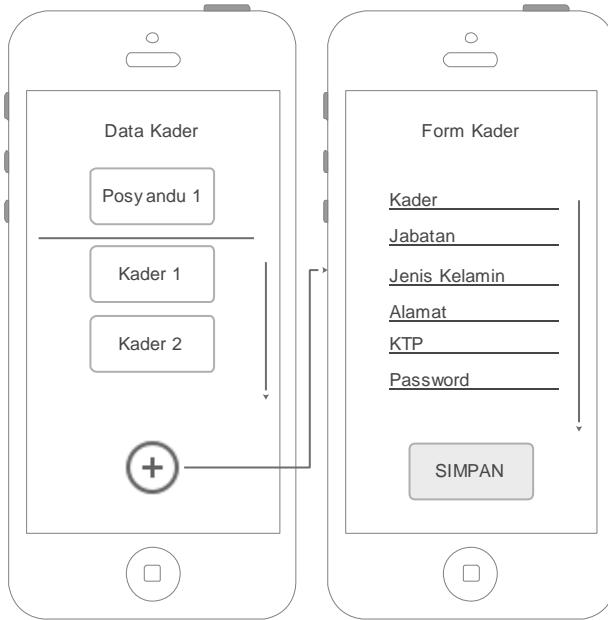
Gambar 3.42 Perancangan *Interface* Posyandu Hak Akses Admin

Di dalam tiap posyandu yang ada pada kelurahan tersebut terdapat beberapa menu yaitu menu kegiatan, kader, map, dan keluarga. Ketika Admin akan mengolah data kegiatan, maka sistem menampilkan halaman kegiatan seperti pada Gambar 3.43.



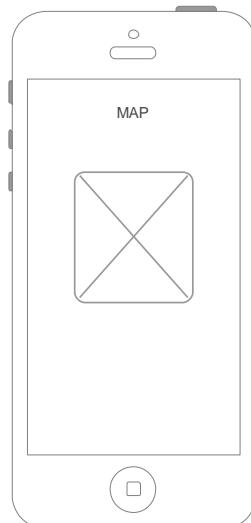
Gambar 3.43 Perancangan *Interface* Kegiatan Posyandu Hak Akses Admin

Ketika Admin akan mengolah data kader, maka sistem menampilkan halaman kader seperti pada Gambar 3.44.



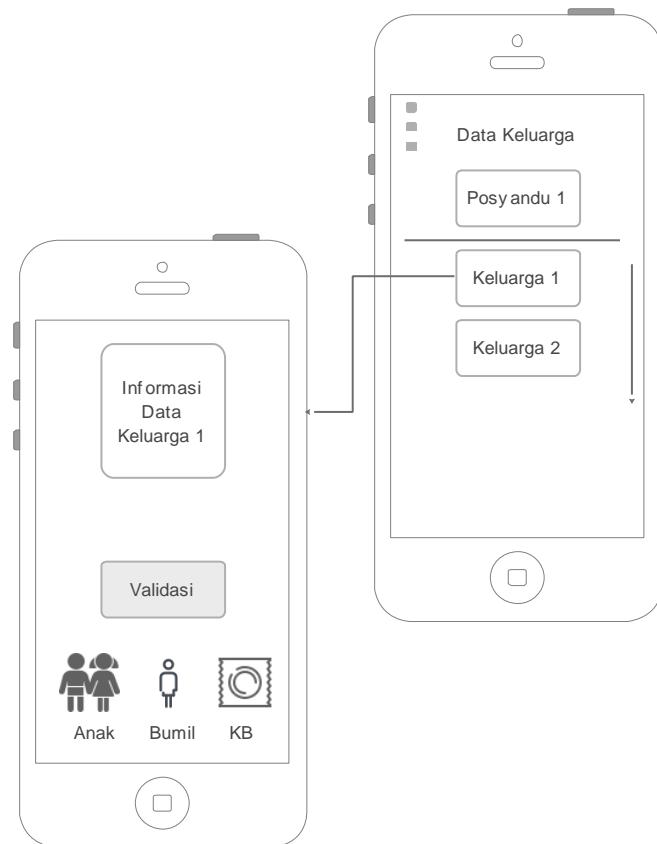
Gambar 3.44 Perancangan *Interface* Kader Posyandu Hak Akses Admin

Ketika Admin akan melihat lokasi posyandu (tidak semua posyandu terlihat), maka sistem menampilkan peta lokasi posyandu seperti pada Gambar 3.45.



Gambar 3.45 Perancangan *Interface* Lokasi Posyandu Hak Akses Admin

Ketika Admin akan melihat data keluarga atau peserta KIA, maka sistem menampilkan informasi data keluarga seperti pada Gambar 3.46.



Gambar 3.46 Perancangan *Interface* Keluarga Hak Akses Admin

e. *Interface* Tentang

Perancangan *interface* tentang aplikasi posyandu dengan hak akses Admin pada sistem diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.47.



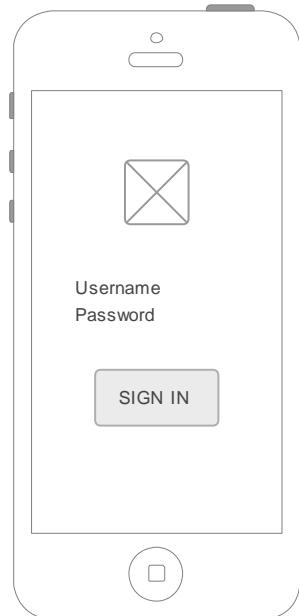
Gambar 3.47 Perancangan *Interface* Tentang Aplikasi Posyandu Hak Akses Admin

3.2.3.6.2 *Interface* Sistem Akses Kader

Kader tiap Posyandu bertugas untuk mengolah data peserta KIA. Adapun perancangan *interface* sistem dengan hak akses Kader pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

a. *Interface Login*

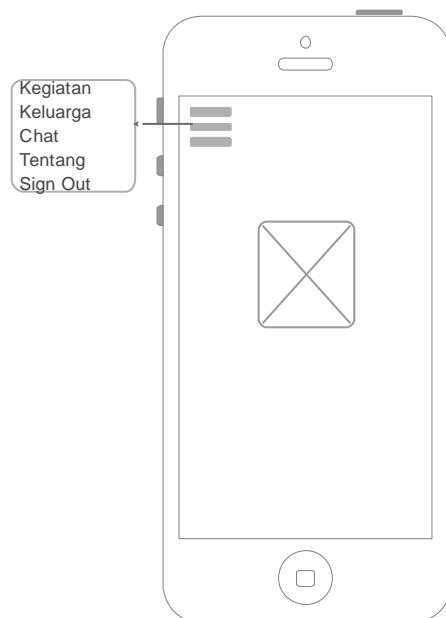
Perancangan *interface login* akses Kader pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.48.



Gambar 3.48 Perancangan *Interface Login* Akses Kader

b. Interface Halaman Utama

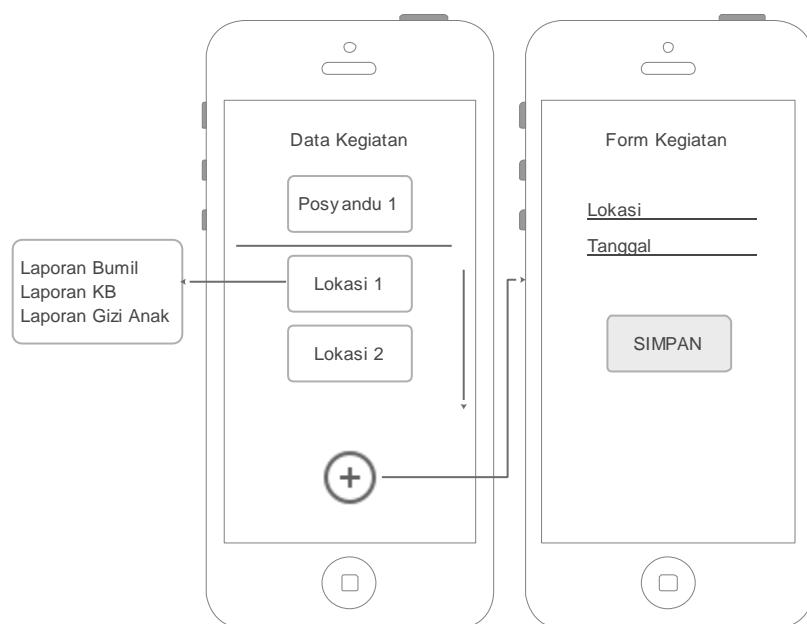
Perancangan interface halaman utama sistem akses Kader setelah berhasil *login* adalah seperti pada Gambar 3.49. Di dalam halaman utama terdapat beberapa menu yaitu menu kegiatan, keluarga, chat, tentang, dan *sign out*.



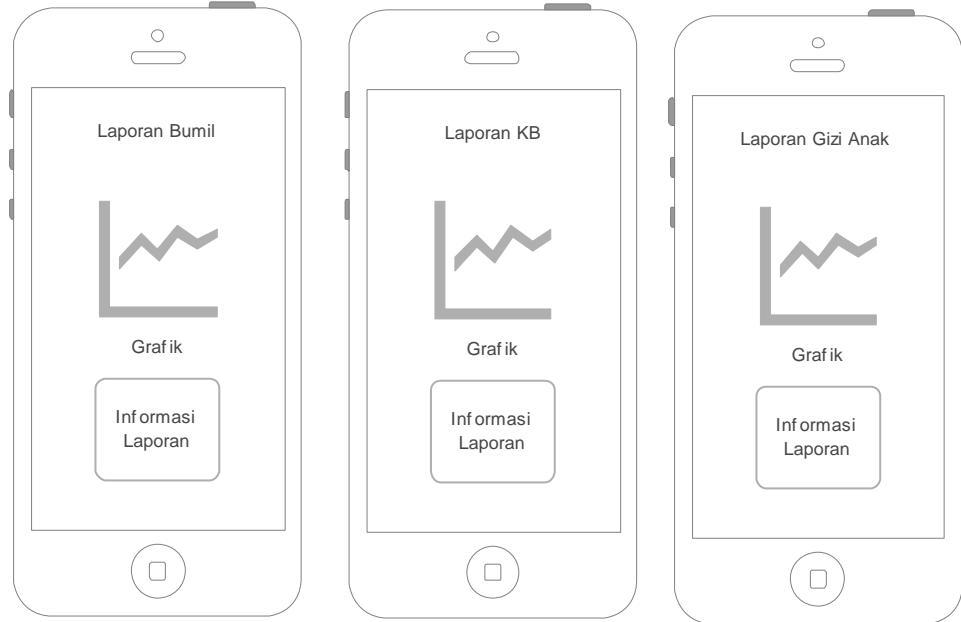
Gambar 3.49 Perancangan *Interface Halaman Utama* Sistem Akses Kader

c. *Interface* Kegiatan

Perancangan *interface* halaman kegiatan akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.50. Ketika menekan sedikit lebih lama pada bagian lokasi tiap kegiatan, maka sistem menampilkan menu laporan yaitu anak dan laporan ibu. Jika menekan laporan ibu, maka sistem akan menampilkan grafik dan informasi seputar ibu, dan jika menekan laporan anak maka sistem akan menampilkan grafik dan informasi seputar anak seperti pada Gambar 3.51.



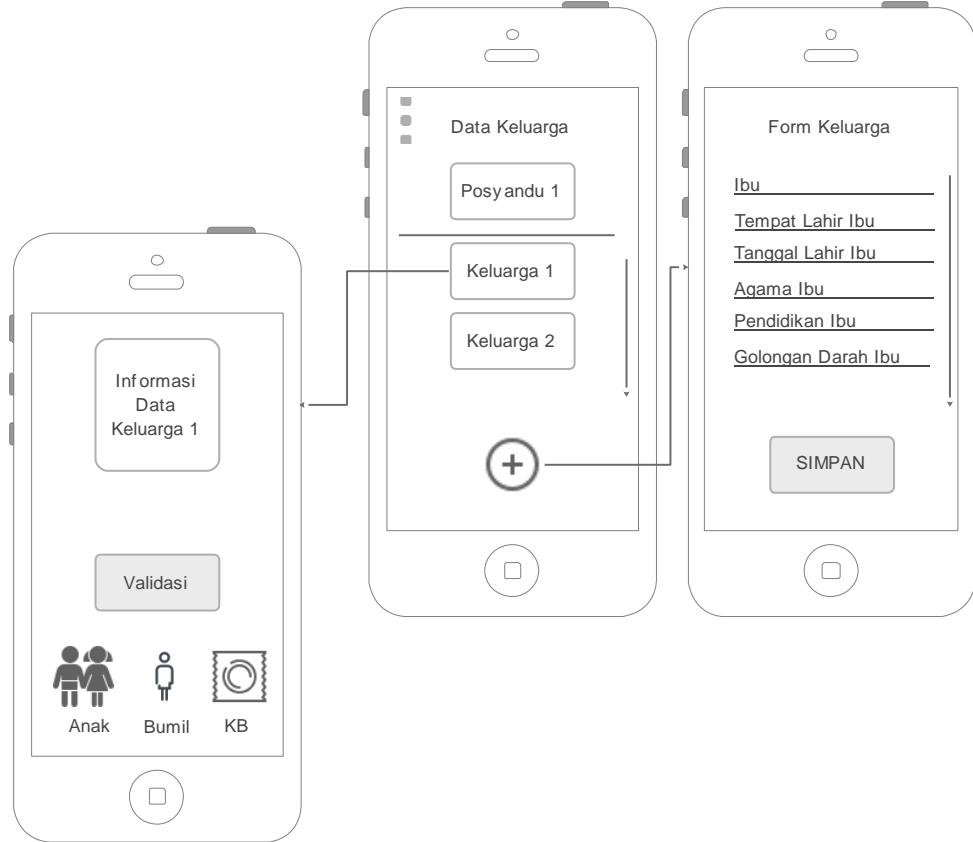
Gambar 3.50 Perancangan *Interface* Kegiatan Akses Kader



Gambar 3.51 Perancangan *Interface* Laporan BUMIL (Kanan), Laporan KB (Tengah), dan Laporan Gizi Anak (Kiri) Akses Kader

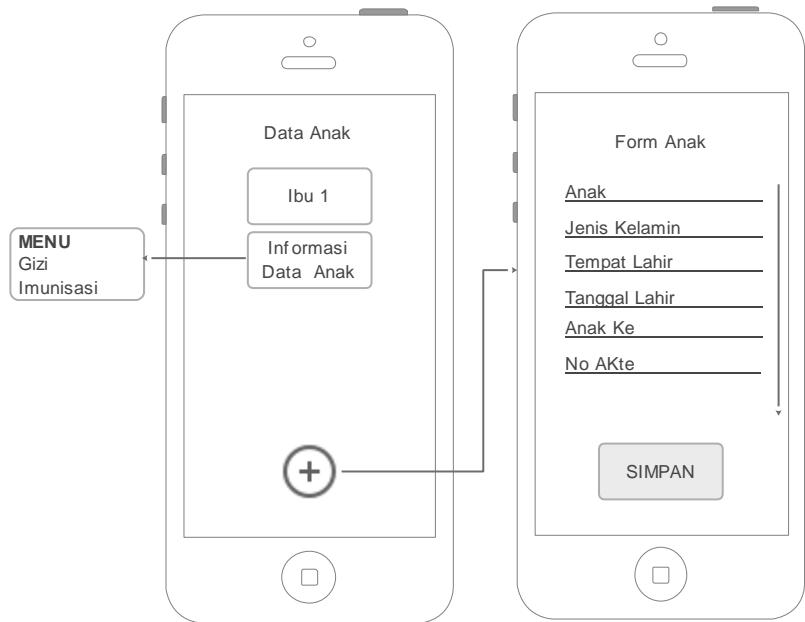
d. *Interface* Keluarga

Perancangan *interface* keluarga hak akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.52. Ketika menekan sedikit lama salah satu data keluarga, sistem akan menampilkan informasi data keluarga yang di dalamnya terdapat menu anak, kesehatan bumil, dan KB. Kader juga dapat melakukan validasi keluarga peserta KIA yang mendaftar online dari aplikasi ini.



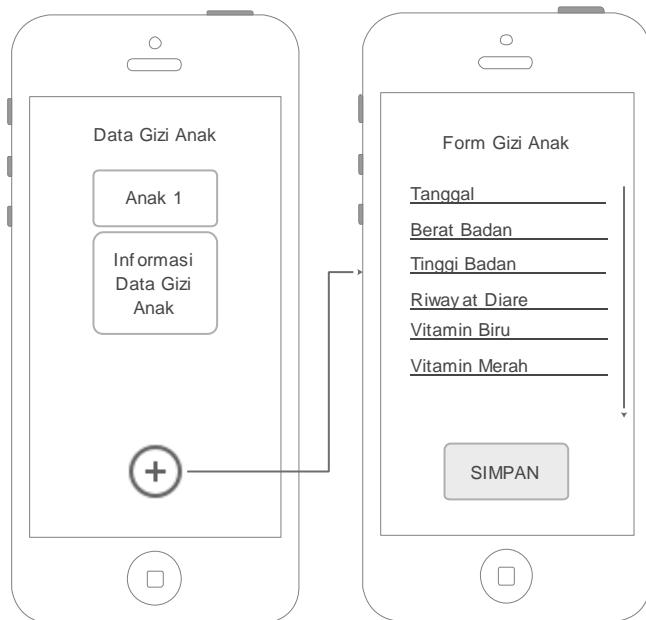
Gambar 3.52 Perancangan *Interface* Keluarga Akses Kader

Perancangan halaman menu anak yang terdapat pada halaman keluarga adalah seperti pada Gambar 3.53. ketika Kader menekan sedikit lama pada data anak, maka sistem nantinya akan menampilkan menu gizi dan imunisasi anak.



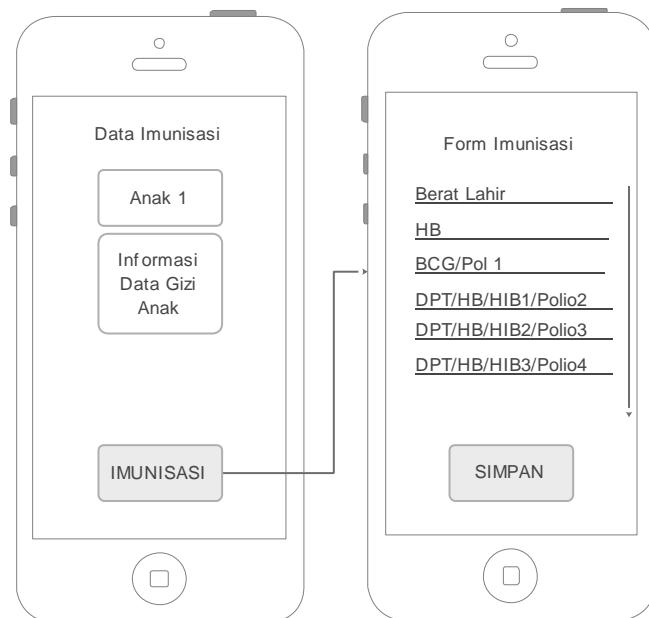
Gambar 3.53 Perancangan *Interface* Keluarga (Anak) Akses Kader

Perancangan halaman menu gizi anak yang terdapat pada halaman data anak adalah seperti pada Gambar 3.54.



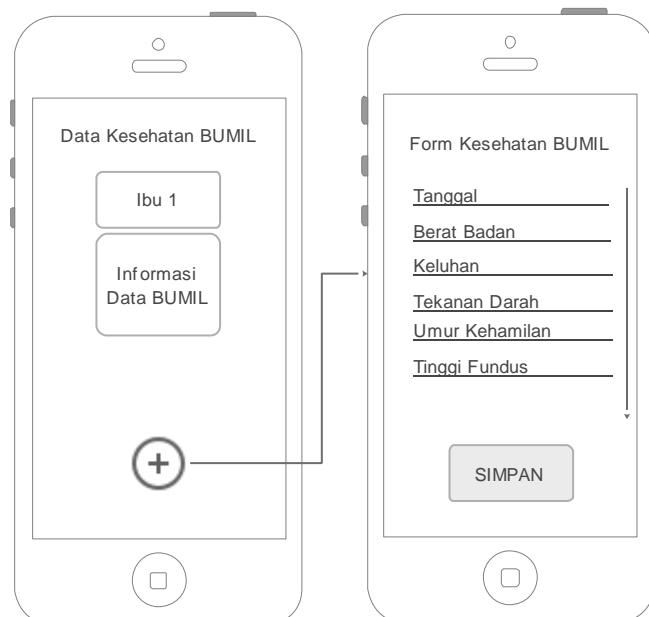
Gambar 3.54 Perancangan *Interface* Keluarga (Gizi Anak) Akses Kader

Perancangan halaman menu imunisasi anak yang terdapat pada halaman data anak adalah seperti pada Gambar 3.55.



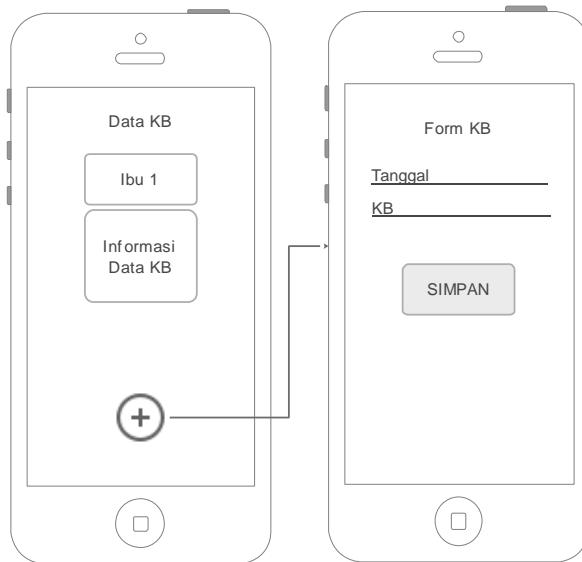
Gambar 3.55 Perancangan *Interface* Keluarga (Imunisasi Anak) Akses Kader

Perancangan halaman menu BUMIL yang terdapat pada halaman keluarga adalah seperti pada Gambar 3.56.



Gambar 3.56 Perancangan *Interface* Keluarga (BUMIL) Akses Kader

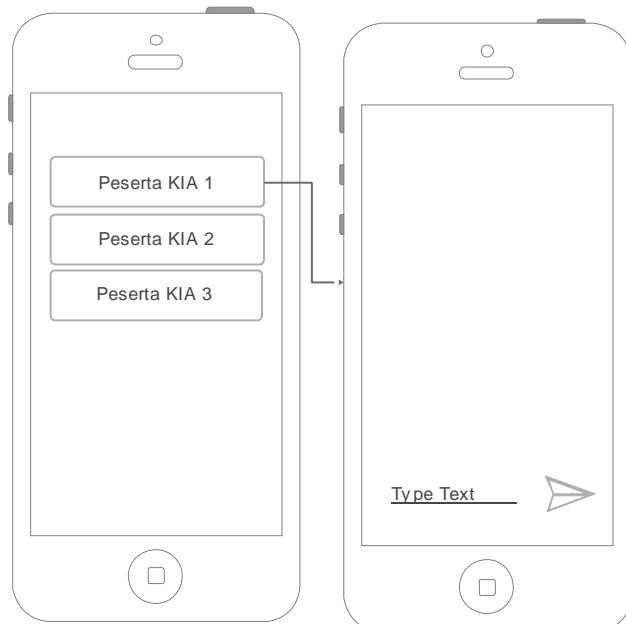
Perancangan halaman menu KB yang terdapat pada halaman keluarga adalah seperti pada Gambar 3.57.



Gambar 3.57 Perancangan *Interface* Keluarga (KB) Akses Kader

e. *Interface Chat*

Perancangan *interface chat* antara Kader dengan Peserta KIA hak akses Kader pada sistem diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.58.



Gambar 3.58 Perancangan *Interface Chat* Hak Akses Kader

f. *Interface* Tentang

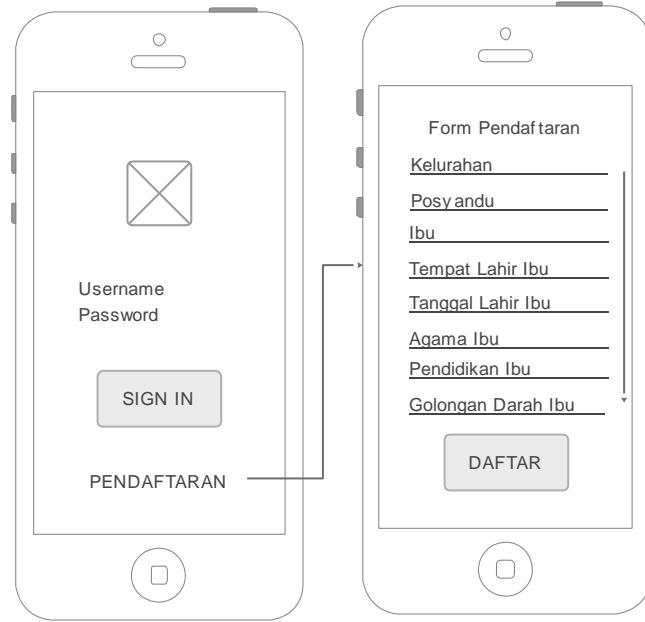
Perancangan *interface* tentang aplikasi posyandu dengan hak akses Kader pada sistem diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.59.



Gambar 3.59 Perancangan *Interface* Tentang Aplikasi Akses Kader

3.2.3.6.3 *Interface* Sistem Akses Calon Peserta KIA

Calon peserta KIA dapat mendaftar secara online di dalam aplikasi ini. Adapun perancangan *interface* sistem dengan hak akses Calon Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.60.



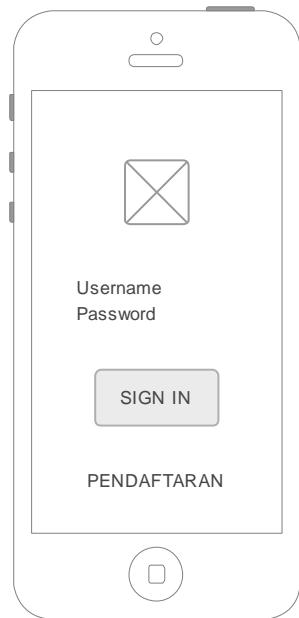
Gambar 3.60 Perancangan *Interface* Pendaftaran Akses Calon Peserta KIA

3.2.3.6.4 *Interface* Sistem Akses Peserta KIA

Peserta KIA dapat melihat perkembangan atau riwayat dari kegiatan Posyandu. Perancangan *interface* sistem dengan hak akses Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

a. Interface Login

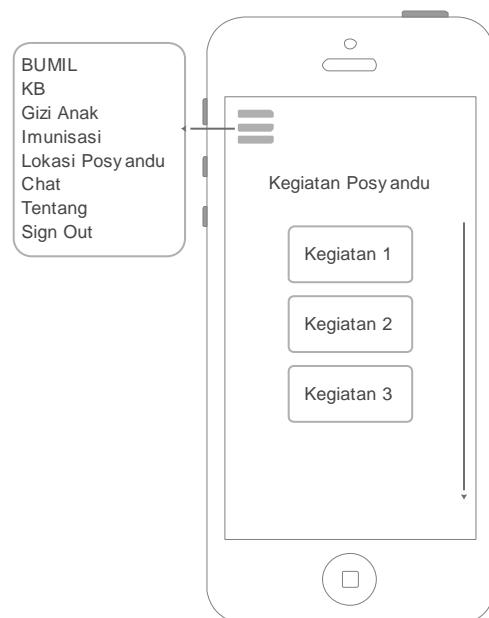
Perancangan *interface login* akses Peserta KIA dalam sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.61.



Gambar 4.61 Perancangan *Interface Login* Akses Peserta KIA

b. *Interface* Halaman Utama

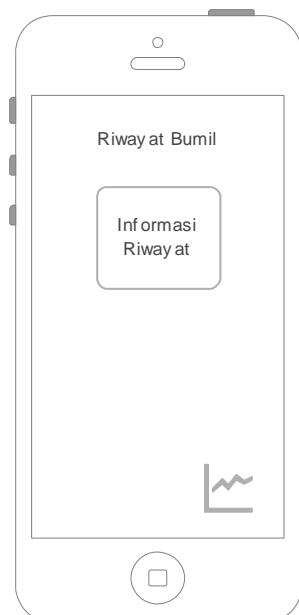
Perancangan *interface* halaman utama akses Peserta KIA setelah berhasil *login* adalah seperti pada Gambar 3.62.



Gambar 3.62 Perancangan *Interface* Halaman Utama Akses Peserta KIA

c. *Interface* Ibu Hamil

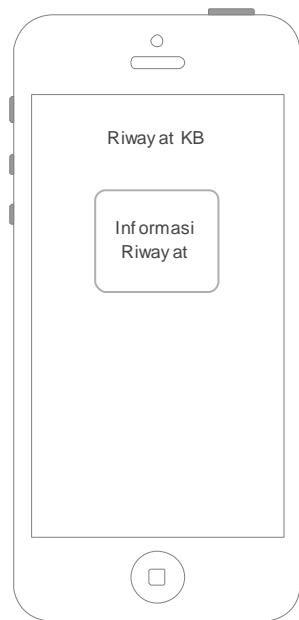
Perancangan *interface* ibu hamil akses Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.63.



Gambar 3.63 Perancangan *Interface* Ibu Hamil Akses Peserta KIA

d. *Interface* KB

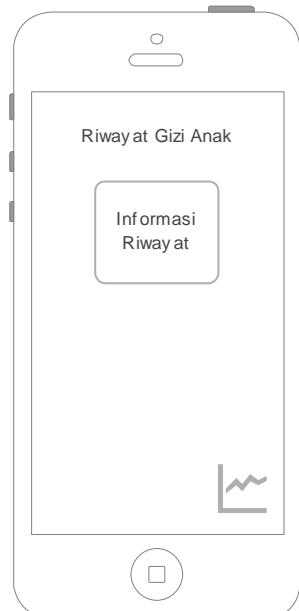
Perancangan *interface* KB akses Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.64.



Gambar 3.64 Perancangan *Interface* KB Akses Peserta KIA

e. *Interface* Gizi Anak

Perancangan *interface* gizi anak akses Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.65.



Gambar 3.65 Perancangan *Interface* Gizi Anak Akses Peserta KIA

f. *Interface* Imunisasi

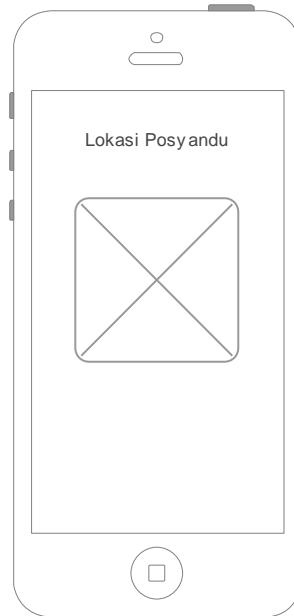
Perancangan *interface* imunisasi akses Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.66.



Gambar 3.66 Perancangan *Interface* Imunisasi Akses Peserta KIA

g. *Interface* Lokasi Posyandu

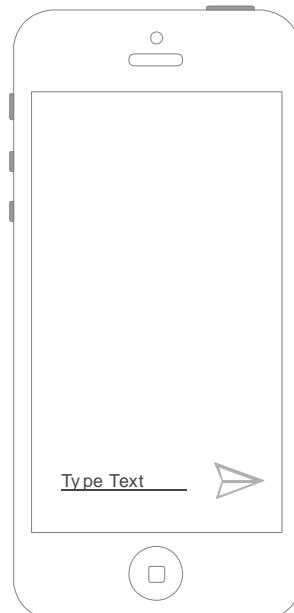
Perancangan *interface* lokasi Posyandu akses Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.67.



Gambar 3.67 Perancangan *Interface* Lokasi Posyandu Akses Peserta KIA

h. *Interface Chat*

Perancangan *interface chat* antara Peserta KIA dengan Kader hak akses Peserta KIA pada sistem diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.68.



Gambar 3.68 Perancangan *Interface Chat* Akses Peserta KIA

i. *Interface* Tentang

Perancangan *interface* tentang aplikasi akses Peserta KIA pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.69.



Gambar 3.69 Perancangan *Interface* Tentang Aplikasi Akses Peserta KIA

3.2.3.7 Flowchart Program

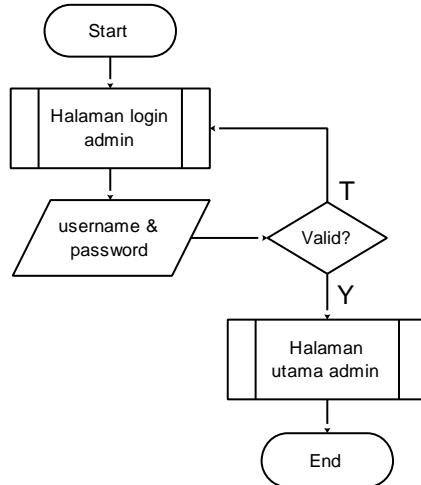
Perancangan *flowchart* program dari sistem yang dibangun terdiri dari hak akses Admin, Kader, Calon Peserta KIA dan Peserta KIA adalah dijelaskan pada sub pokok bahasan di bawah ini.

3.2.3.7.1 Flowchart Program Akses Admin

Perancangan *flowchart* program sistem dengan hak akses Admin adalah sebagai berikut :

a. *Flowchart* Program *Login*

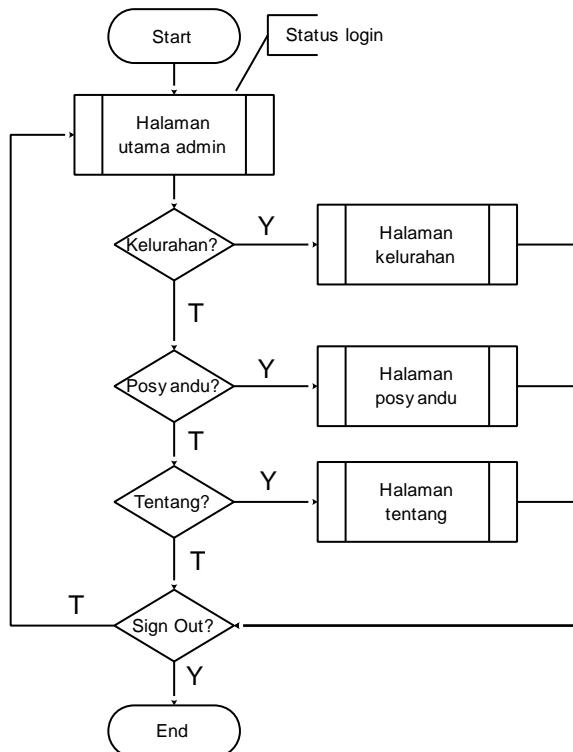
Perancangan *flowchart* program halaman *login* dengan akses Admin adalah seperti pada Gambar 3.70.



Gambar 3.70 Perancangan *Flowchart* Program Halaman *Login* Akses Admin

b. *Flowchart* Program Halaman Utama

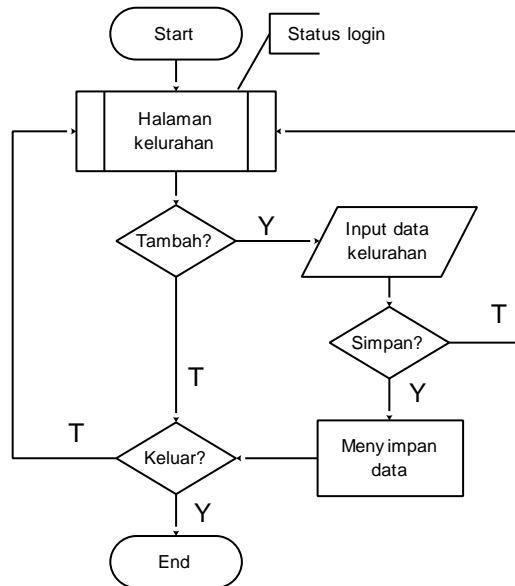
Perancangan *flowchart* program halaman utama dengan akses Admin adalah seperti pada Gambar 3.71.



Gambar 3.71 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Utama Akses Admin

c. *Flowchart* Program Kelurahan

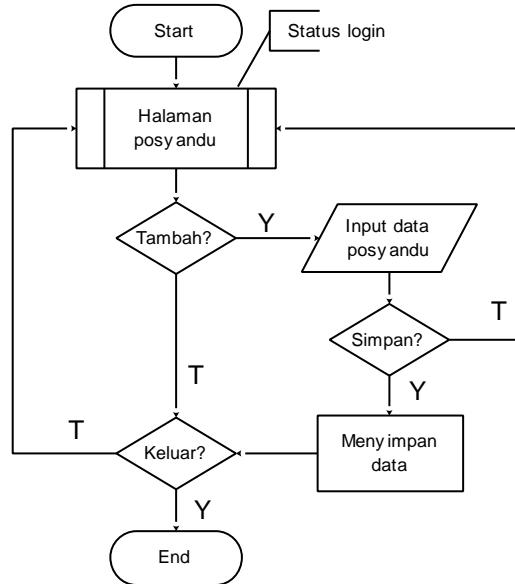
Perancangan *flowchart* program halaman kelurahan dengan akses Admin adalah seperti pada Gambar 3.72.



Gambar 3.72 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Kelurahan Akses Admin

d. *Flowchart* Program Posyandu

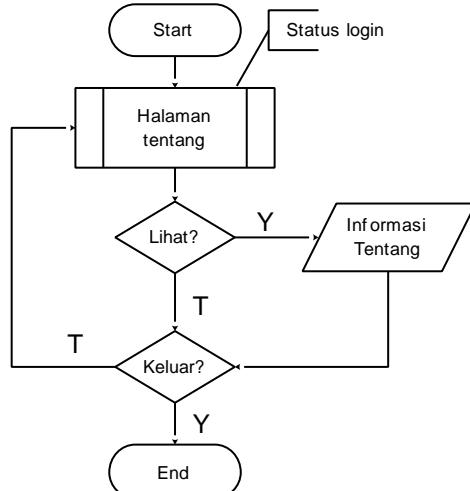
Perancangan *flowchart* program halaman posyandu dengan akses Admin adalah seperti pada Gambar 3.73.



Gambar 3.73 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Posyandu Akses Admin

e. *Flowchart* Program Tentang

Perancangan *flowchart* program halaman tentang dengan akses Admin adalah seperti pada Gambar 3.74.



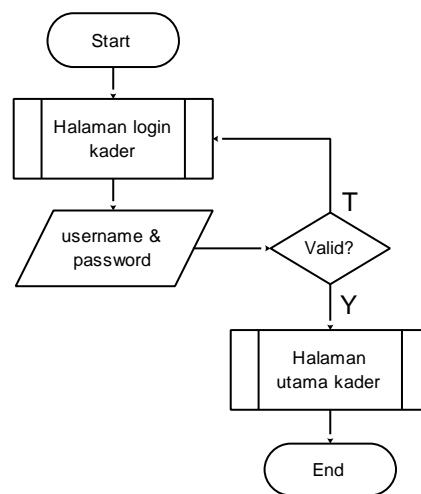
Gambar 3.74 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Tentang Akses Admin

3.2.3.7.2 Flowchart Program Akses Kader

Perancangan *flowchart* program sistem dengan hak akses Kader adalah sebagai berikut :

a. *Flowchart* Program *Login*

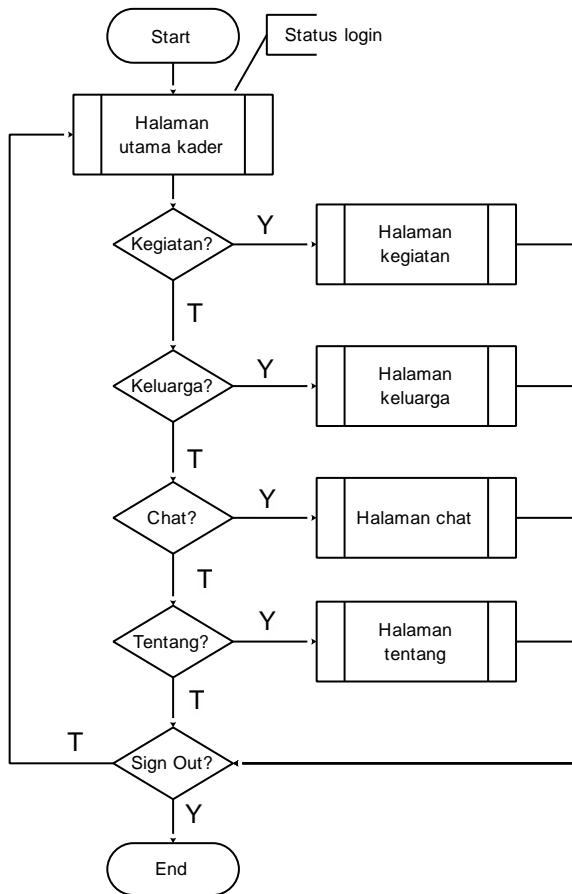
Perancangan *flowchart* program halaman *login* dengan akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.75.



Gambar 3.75 Perancangan *Flowchart* Program Halaman *Login* Akses Kader

b. *Flowchart* Program Halaman Utama

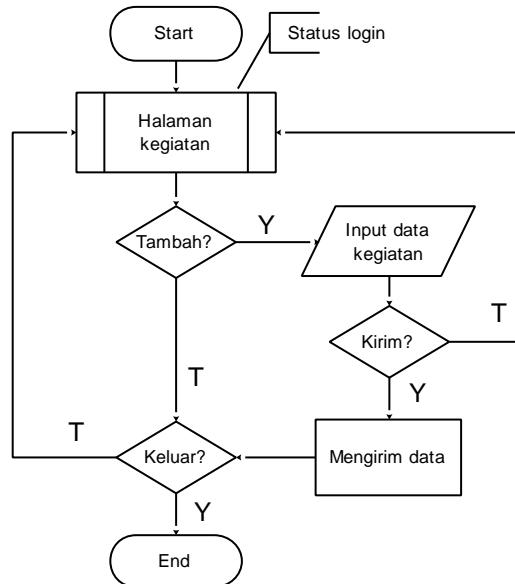
Perancangan *flowchart* program halaman utama dengan akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.76.



Gambar 3.76 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Utama Akses Kader

c. *Flowchart* Program Kegiatan

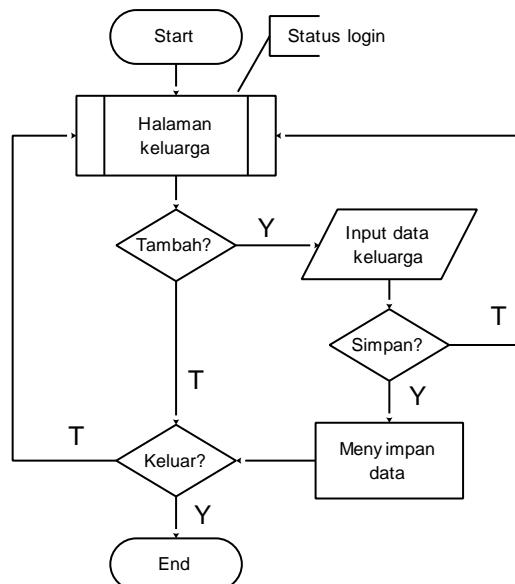
Perancangan *flowchart* program halaman kegiatan dengan akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.77.



Gambar 3.77 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Kegiatan Akses Kader

d. *Flowchart* Program Keluarga

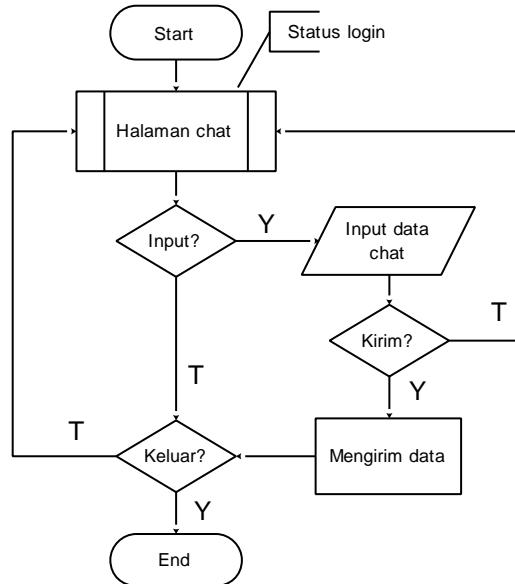
Perancangan *flowchart* program halaman keluarga dengan akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.78.



Gambar 3.78 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Keluarga Akses Kader

e. *Flowchart Program Chat*

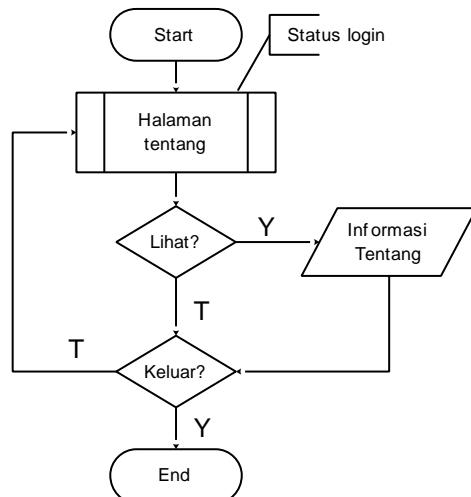
Perancangan *flowchart* program halaman login dengan akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.79



Gambar 3.79 Perancangan *Flowchart* Program Halaman *Chat* Akses Kader

f. *Flowchart Program Tentang*

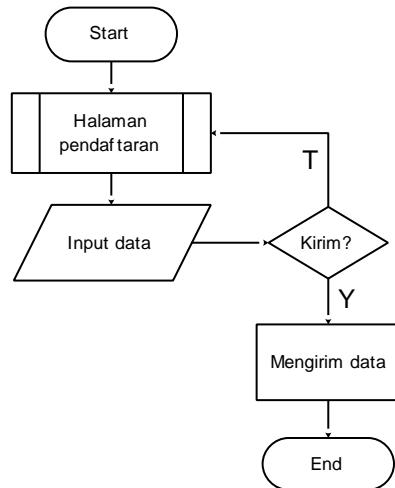
Perancangan *flowchart* program halaman tentang dengan akses Kader adalah seperti pada Gambar 3.80.



Gambar 3.80 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Tentang Akses Kader

3.2.3.7.3 Flowchart Program Akses Calon Peserta KIA

Perancangan *flowchart* program sistem dengan hak akses Calon Peserta KIA halaman pendaftaran adalah seperti pada Gambar 381.



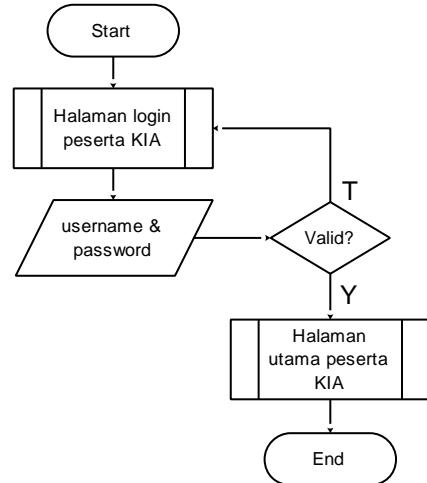
Gambar 3.81 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Pendaftaran Akses Calon Peserta KIA

3.2.3.7.4 Flowchart Program Akses Peserta KIA

Perancangan *flowchart* program sistem dengan hak akses Peserta KIA adalah sebagai berikut :

a. *Flowchart* Program *Login*

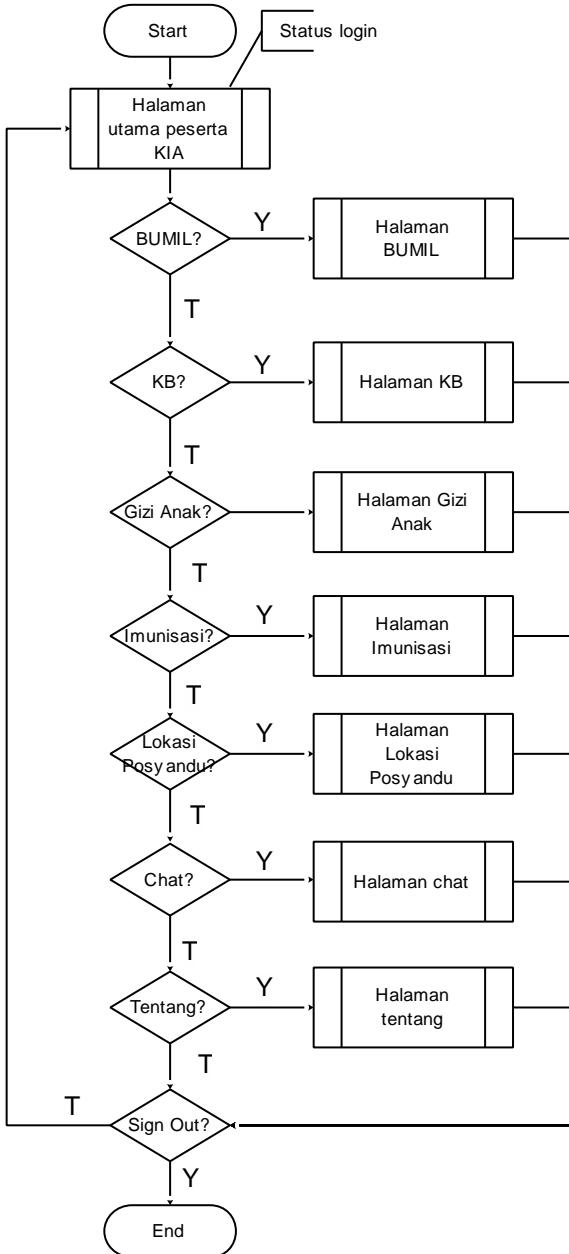
Perancangan *flowchart* program halaman *login* dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.82.



Gambar 3.82 Perancangan *Flowchart* Program Halaman *Login* Akses Peserta KIA

b. *Flowchart* Program Halaman Utama

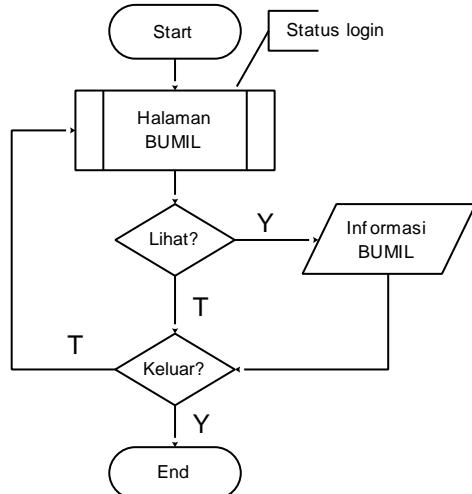
Perancangan *flowchart* program halaman utama dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.83.



Gambar 3.83 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Utama Akses Peserta KIA

c. *Flowchart* Program Halaman BUMIL

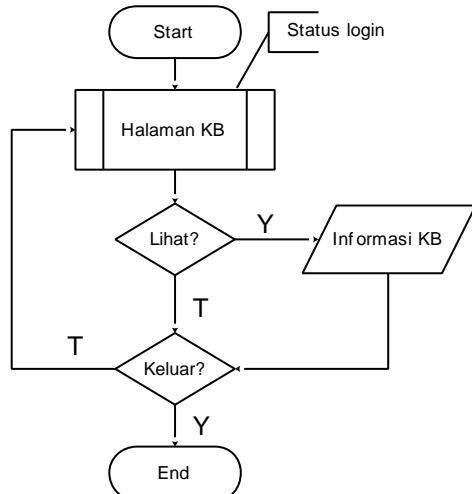
Perancangan *flowchart* program halaman BUMIL dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.84.



Gambar 3.84 Perancangan *Flowchart* Program Halaman BUMIL Akses Peserta KIA

d. *Flowchart* Program Halaman KB

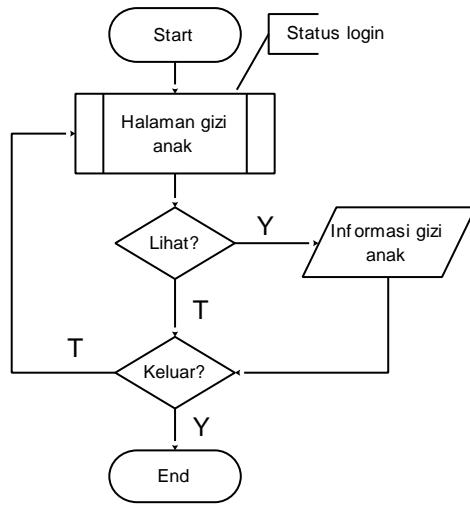
Perancangan *flowchart* program halaman KB dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.85.



Gambar 3.85 Perancangan *Flowchart* Program Halaman KB Akses Peserta KIA

e. *Flowchart* Program Halaman Gizi Anak

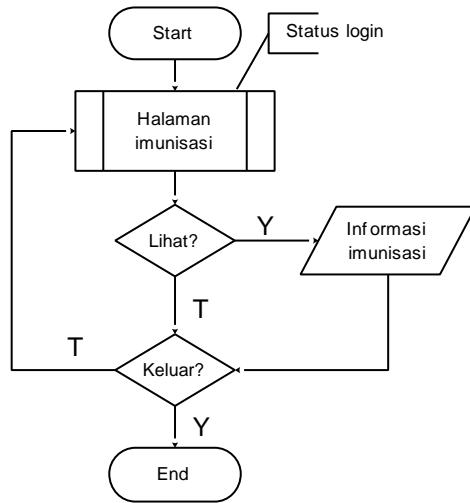
Perancangan *flowchart* program halaman gizi anak dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.86.



Gambar 3.86 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Gizi Anak Akses Peserta KIA

f. *Flowchart* Program Halaman Imunisasi

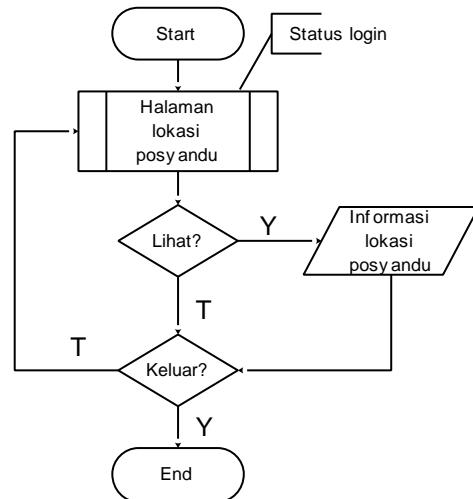
Perancangan *flowchart* program halaman imunisasi dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.87.



Gambar 3.87 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Imunisasi Akses Peserta KIA

g. *Flowchart* Program Halaman Lokasi Posyandu

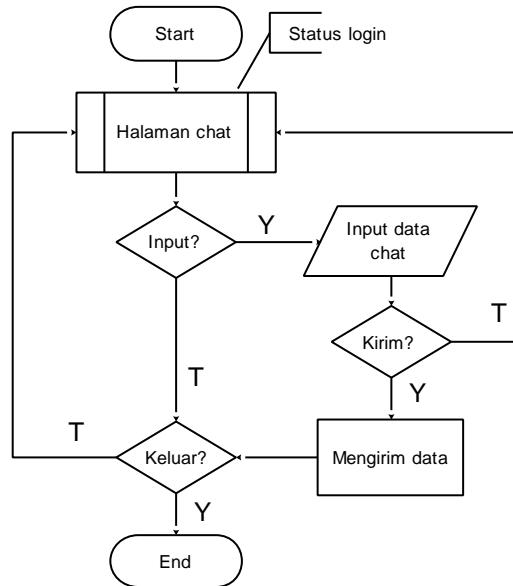
Perancangan *flowchart* program halaman lokasi posyandu dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.88.



Gambar 3.88 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Lokasi Posyandu
Akses Peserta KIA

h. *Flowchart* Program Halaman Chat

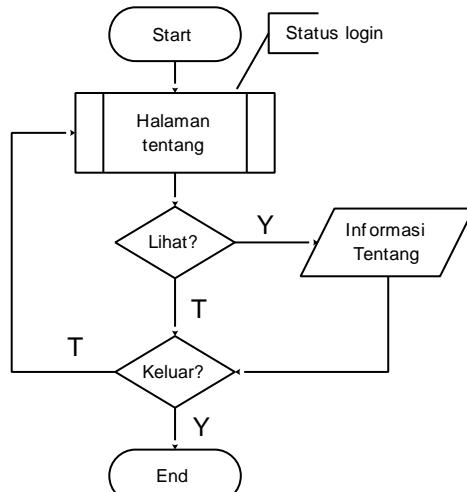
Perancangan *flowchart* program halaman chat dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.89.



Gambar 3.89 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Chat Akses Peserta KIA

i. *Flowchart* Program Halaman Tentang

Perancangan *flowchart* program halaman tentang dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 3.90.



Gambar 3.90 Perancangan *Flowchart* Program Halaman Tentang Akses Peserta KIA

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

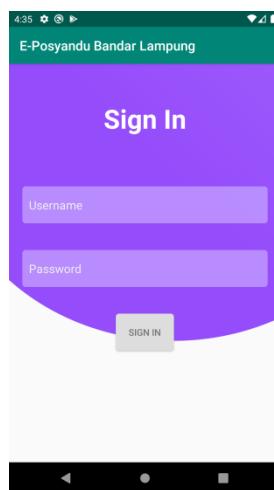
Hasil dan pembahasan mengenai implementasi dari Sistem Informasi Posyandu Bandar Lampung Berbasis Android yang telah dirancang dan dijelaskan pada BAB III sebelumnya adalah dijelaskan pada sub pokok bahasan di bawah ini. Terdapat 4 (4) hak akses yaitu hak akses Admin, Kader, Calon Peserta KIA, dan Peserta KIA.

4.1 Implementasi *Interface Sistem Akses Admin*

Hasil implementasi dari *interface Sistem Informasi Posyandu Bandar Lampung Berbasis Android* akses Admin adalah sebagai berikut :

a. Halaman *Login* Admin

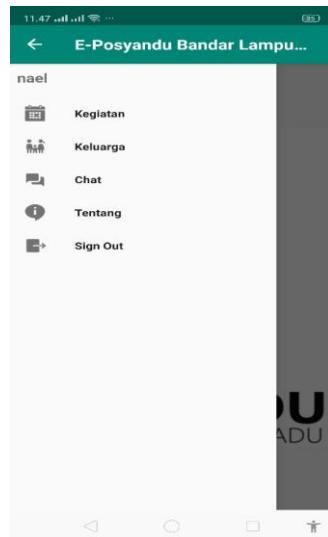
Sebelum mengakses sistem, Admin harus login terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Implementasi dari perancangan *interface login* akses Admin adalah seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Implementasi Halaman *Login* Akses Admin

b. Halaman Utama Sistem

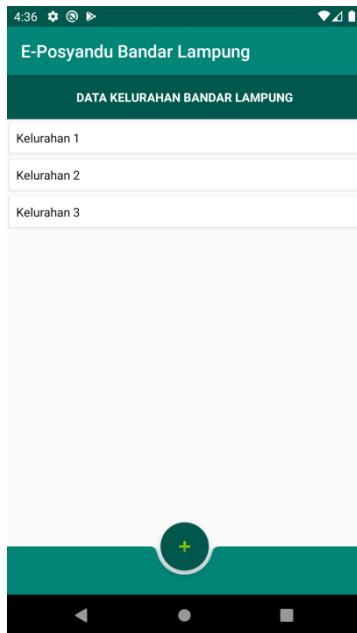
Ketika Admin berhasil *login*, sistem menampilkan halaman utama akses Admin yang terdiri dari beberapa menu, yaitu menu kelurahan, posyandu, tentang aplikasi, dan *sign out* seperti pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Implementasi Halaman Utama Akses Admin

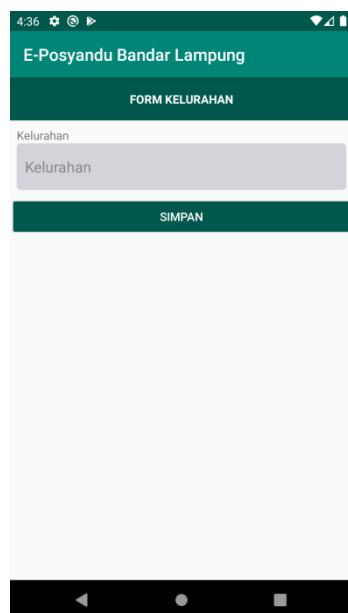
c. Halaman Kelurahan

Halaman kelurahan digunakan oleh Admin untuk mengolah (tambah, edit, hapus) data kelurahan. Implementasi halaman kelurahan adalah seperti pada Gambar 4.3. Jika Admin hendak merubah atau menghapus data kelurahan, maka Admin dapat menekan sedikit lama salah satu data kelurahan tersebut.



Gambar 4.3 Implementasi Halaman Kelurahan Akses Admin

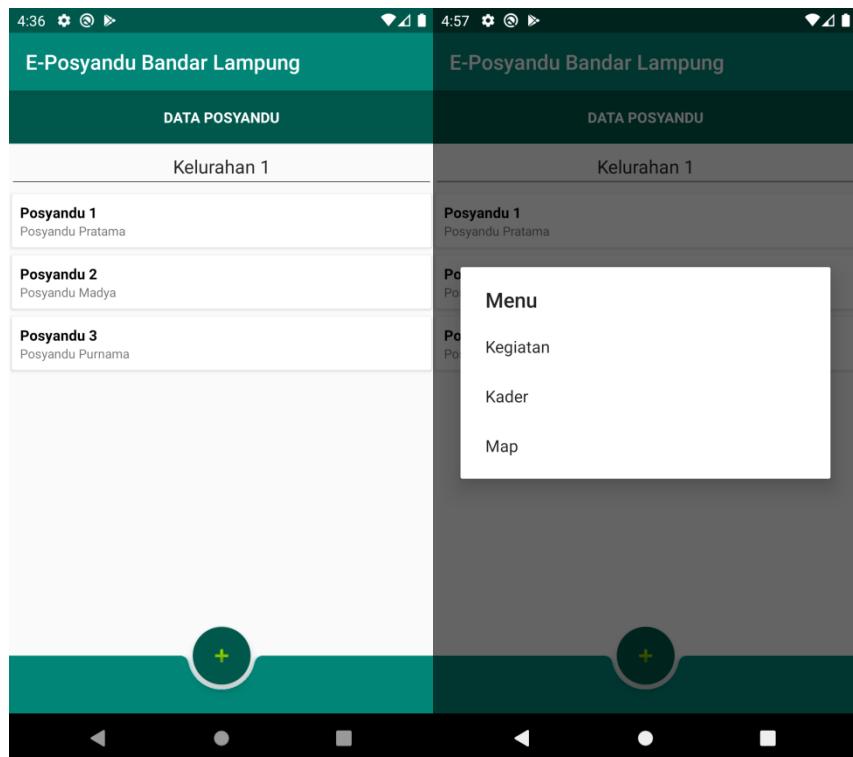
Ketika Admin akan menambah data kelurahan, maka Admin menekan tomboltambah (+) pada aplikasi dan sistemmenampilkan *form input* data kelurahan seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Implementasi Halaman *Input* Data Kelurahan Akses Admin

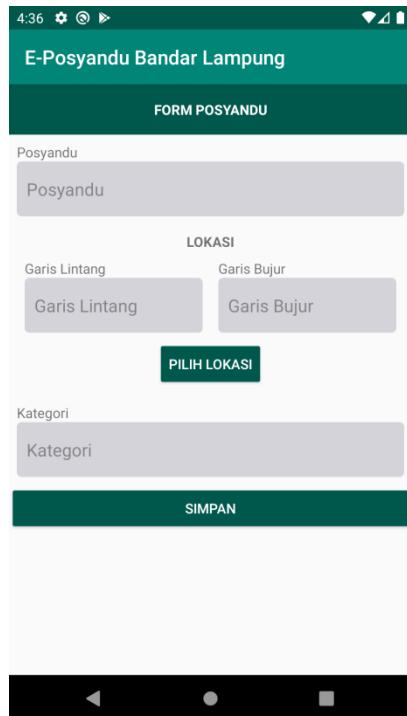
d. HalamanPosyandu

Halamanposyandudigunakan oleh Admin untukmengisi data posyandusepertilokasi dan kegiatanposyandu. Implementasihalamanposyandudenganhakkses Admin adalahseperti pada Gambar 4.5. Pada Halamanini Admin dapatmendapatkaninformasi data poyanduketikamemilihkelurahan yang dikehendaki. Di dalamhalamnini juga terdapat menu kegiatan, kader, dan map ketika Admin menekanssedikit lama salah satudari data posyandu.



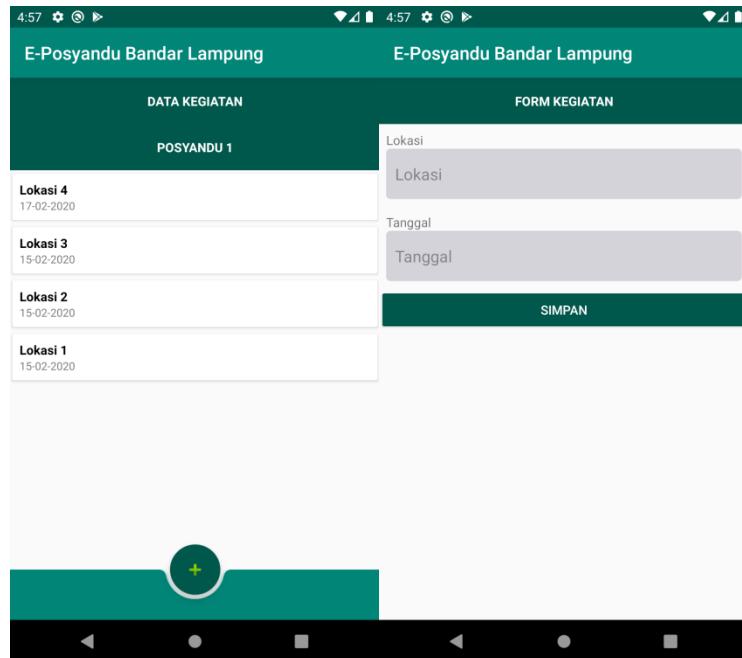
Gambar 4.5 ImplementasiHalamanPosyanduAkses Admin

Ketika Admin menekantomboltambah (+) pada sistem, sistemakanmenampilkanforminput data posyandusepertipada Gambar 4.6.



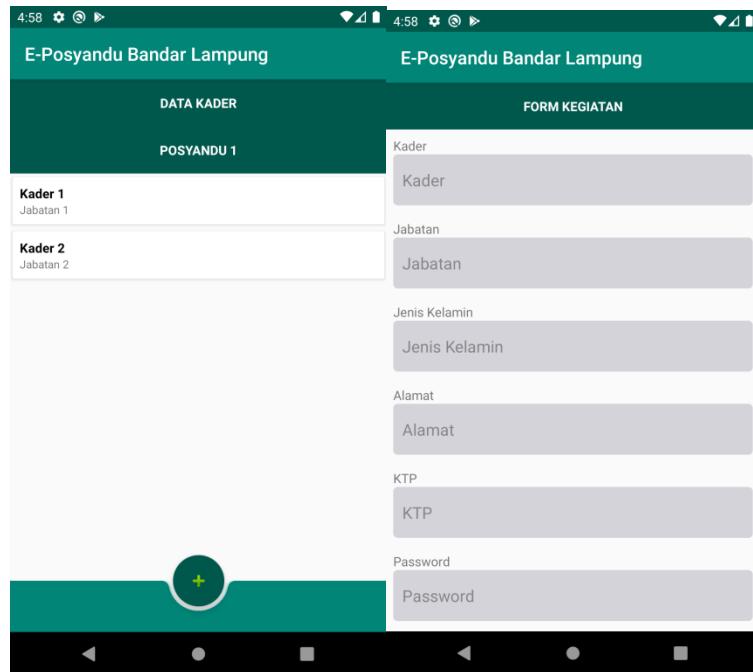
Gambar 4.6 Implementasi Halaman *Input* Data Posyandu Akses Admin

Ketika Admin menekan menu kegiatan, makasistemmenampilkanhalamankegiatanseperti pada Gambar 4.7. Ketika admin menekantomboltambah pada halamantersebut, makasistemmenampilkanform *input* data kegiatanposyandu.



Gambar 4.7 Implementasi Halaman Kegiatan Posyandu (Kanan) dan *Input* Data Kegiatan (Kiri) Akses Admin

Ketika Admin menekan menu kader, makasistemmenampilkanhalamankaderseperti pada Gambar 4.8. Ketika admin menekantomboltambah pada halamantersebut, makasistemmenampilkanform *input* data kaderposyandu.



Gambar 4.8 Implementasi Halaman Kader Posyandu (Kanan) dan *Input* Data Kader (Kiri) Akses Admin

e. Halaman Tentang

Halaman tentang berisikan informasi sekilas aplikasi Posyandu.

Implementasi halaman tentang aplikasi akses Admin adalah seperti pada Gambar 4.9.

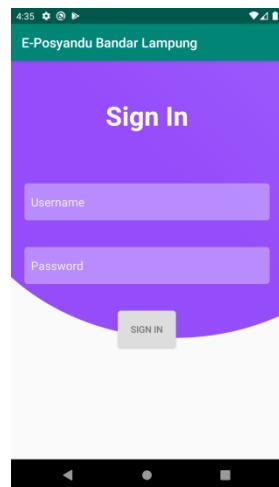


4.2 Implementasi *Interface Sistem Akses Kader*

Hasil implementasidari *interface Sistem Informasi-Posyandu Bandar Lampung Berbasis Android* akses Kader adalah sebagai berikut :

a. Halaman *Login*

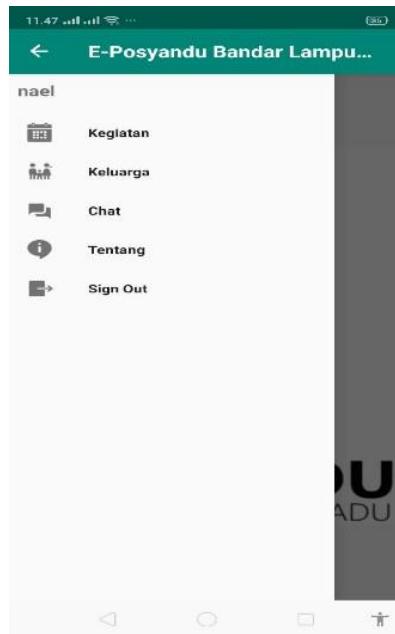
Sebelum mengakses sistem, Kader harus log in terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Implementasi dari perancangan *interface login* akses Kader adalah seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Implementasi Halaman *Login* Akses Kader

b. Halaman Utama

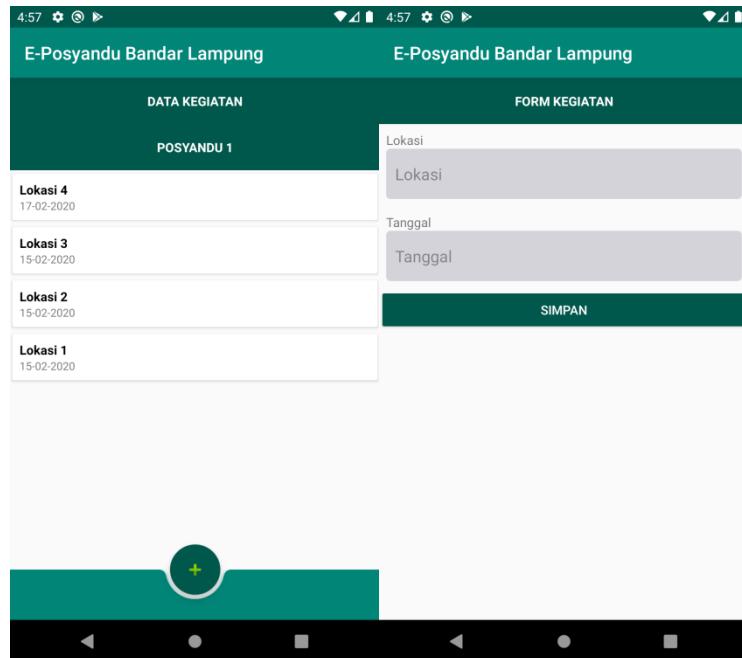
Ketika Kader berhasil *login*, sistem akan menampilkan halaman utama akses Kader yang terdiri dari beberapa menu, yaitu menu kegiatan, keluarga, tentang aplikasi, dan *sign out* seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Implementasi Halaman Utama Akses Kader

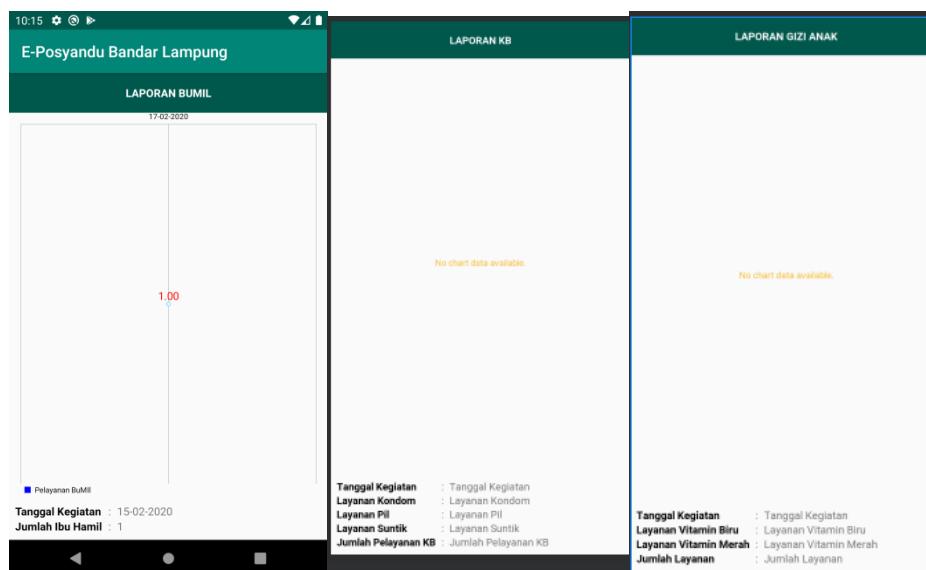
c. Halaman Kegiatan

Halaman kegiatan digunakan oleh kader untuk mengolah data kegiatan. Ketika Kader menekan menu kegiatan, maka sistem akan menampilkan halaman kegiatan seperti pada Gambar 4.12. Ketika Kader menekan tombol tambah pada halaman kegiatan tersebut, maka sistem akan menampilkan form *input* data kegiatan posyandu.



Gambar 4.12 Implementasi Halaman Kegiatan Posyandu (Kanan) dan *Input Data Kegiatan* (Kiri) Akses Kader

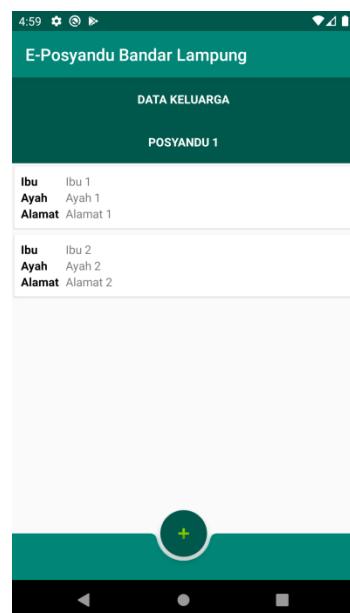
Di dalam halaman kader terdapat menu laporan ibu hamil, laporan KB, dan gizianak ketika Kader menekan sedikit lebih lama pada bagian lokasi. Adapun implementasi dari laporan ibu dan anak adalah seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Implementasi Halaman Laporan Ibu Hamil (Kanan), Laporan KB (Tengah), dan Laporan Anak (Kiri) Akses Kader

d. Halaman Keluarga

Halaman keluarga digunakan oleh Kader untuk mengolah data keluarga peserta KIA seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Implementasi Halaman Keluarga Akses Kader

Ketika Kader menekan tomboltambah (+), maka sistem akan menampilkan form input data keluarga seperti pada Gambar 4.15.



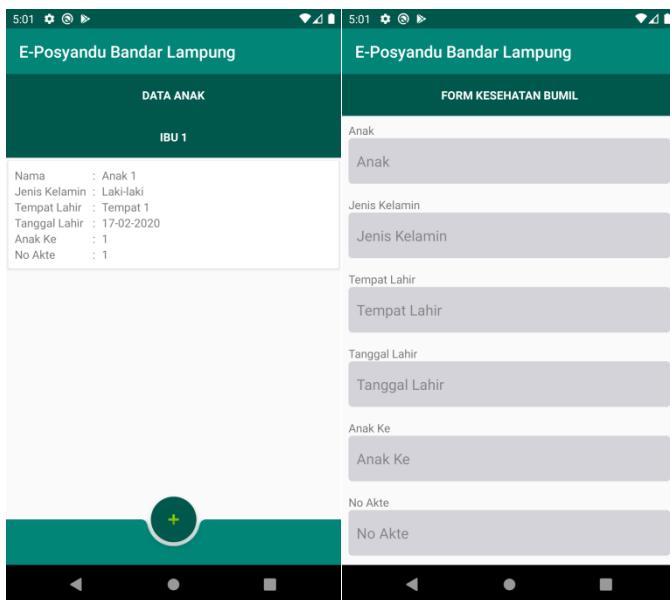
Gambar 4.15 Implementasi Halaman *Input Data Keluarga Akses Kader*

Kader juga dapat memvalidasi data keluarga peserta KIA yang mendaftar online melalui aplikasi ini dengan menekan salah satu data keluarga yang terdapat pada Gambar 4.14 sebelumnya. Di dalam data keluarga terdapat 3 (tiga) menu yaitu anak, kesehatan BUMIL, dan KB seperti pada Gambar 4.16.

IBU	
Nama	: Ibu 1
Tempat Lahir	: TL 1
Tanggal Lahir	: 16-02-2020
Agama	: Islam
Pendidikan	: Pend 1
Golongan Darah	: A
Pekerjaan	: Pek1
Alergi	: Alergi 1
Riwayat Penyakit	: Penyakit 1
No JKN	: 1
AYAH	
Nama	: Ayah 1
Tempat Lahir	: TL 2
Tanggal Lahir	: 16-02-2020
Agama	: Islam
Pendidikan	: Pend 2
Golongan Darah	: A
Pekerjaan	: Pek 2
Alamat	: Alamat 1
No Tlp	: 0800

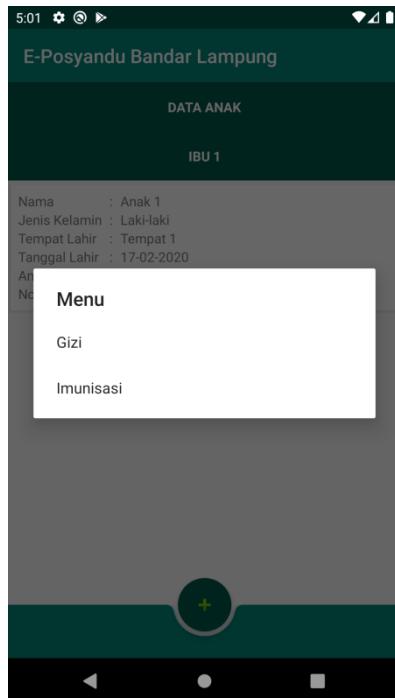
Gambar 4.16 Implementasi Halaman Data Keluarga Akses Kader

Ketika Kader menekan tombol menu anak, makasistemmenampilkan halaman anak seperti pada Gambar 4.17. Kader juga dapat memasukkan data anak ketikamenekantombol (+) di dalam aplikasi.



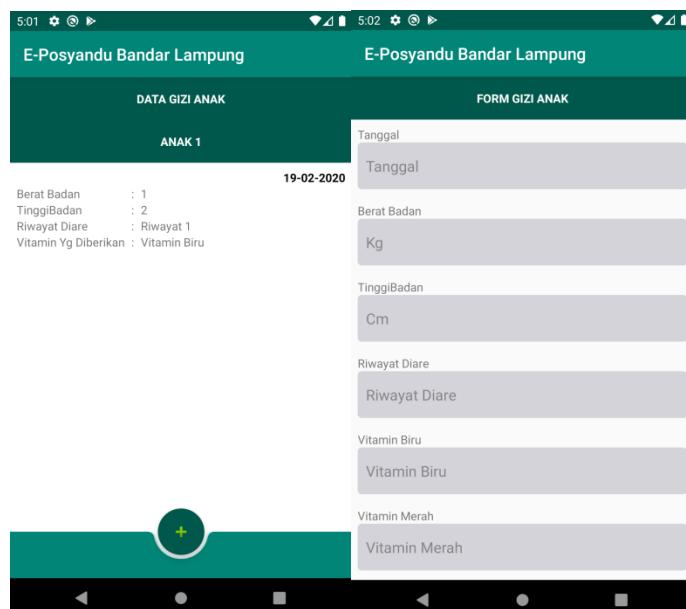
Gambar 4.17 Implementasi Halaman Anak Akses Kader

Ketika Kader menekan sedikit lama data anak yang terdapat pada Gambar 4.17, sistemmenampilkan menu gizianak dan imunisasi seperti pada Gambar 4.18.



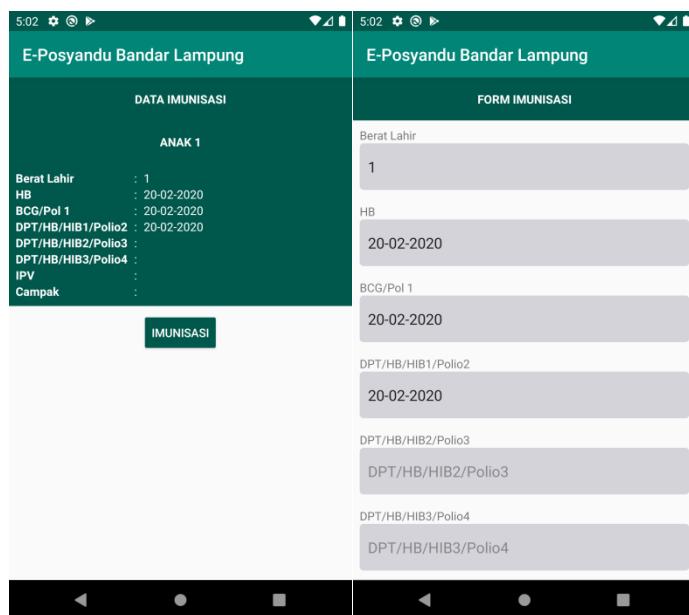
Gambar 4.18 Implementasi Menu Gizi dan Imunisasi Anak Akses Kader

Ketika Kader menekangizianak, makasistemakanmenampilkanhalamangizianakseperti pada Gambar 4.19. Kader juga dapatmenambah data gizianakketikamenekantomboltambah (+) di dalamaplikasi.



Gambar 4.19 Implementasi Halaman Gizi Anak Akses Kader

Ketika Kader menekan imunisasi anak, maka sistem akan menampilkan halaman imunisasi anak seperti pada Gambar 4.20. Kader juga dapat menambah data imunisasi anak ketika menekan tombol tambah (+) di dalam aplikasi.



Gambar 4.20 Implementasi Halaman Imunisasi Anak Akses Kader

Kader juga dapat mengolah kesehatan BUMIL ketika menekan tombol menu tersebut yang terdapat pada Gambar 4.16. Kader dapat memasukkan data kesehatan ibu hamil dengan menekan tombol tambah (+) yang terdapat di dalam aplikasi seperti pada Gambar 4.21.

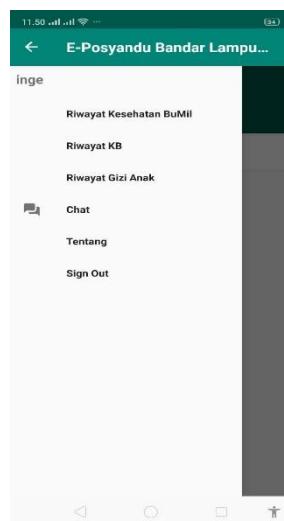
Gambar 4.21 Implementasi Halaman Kesehatan Ibu Hamil Akses Kader

Kader juga dapat mengolah data KB ketika menekan tombol menu tersebut yang terdapat pada Gambar 4.16. Kader dapat memasukkan data KB dengan menekan tombol tambah (+) yang terdapat di dalam aplikasi seperti pada Gambar 4.22.

Gambar 4.22 Implementasi Halaman KB Akses Kader

e. Halaman *Chat*

Halaman ini digunakan oleh Kader untuk berkomunikasi dengan Peserta KIA melalui fitur chat yang ada dalam aplikasi. Implementasi halaman chat dengan akses Kader adalah seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Implementasi Halaman *Chat* Akses Kader

f. Halaman Tentang

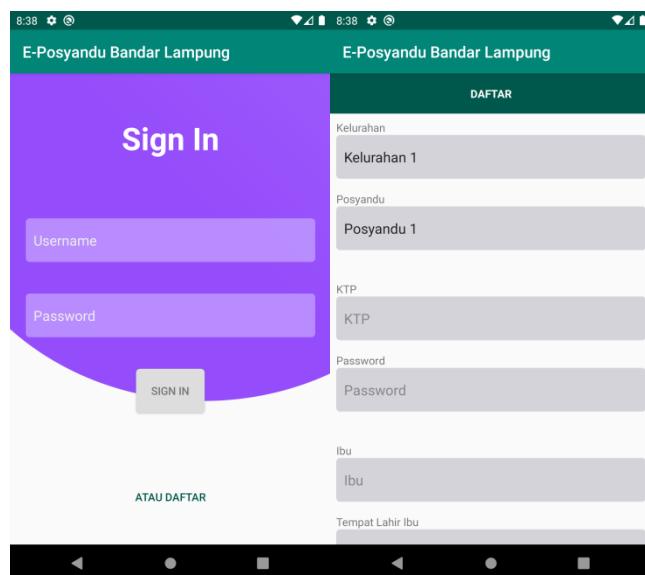
Halaman tentang berisikan informasi sekilas aplikasi Posyandu. Implementasi halaman tentang aplikasi akses Admin adalah seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Implementasi Halaman Tentang Aplikasi Akses Kader

4.3 Implementasi Interface Sistem Akses Calon Peserta KIA

Hasil implementasi dari interface sistem informasi e-Posyandu Bandar Lampung Berbasis Android akses Calon Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 4.25. Calon Peserta KIA dapat mendaftar diri sebagai peserta dengan secara online di dalam halaman login.



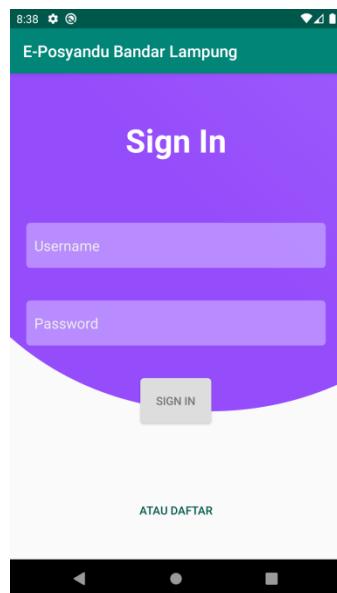
Gambar 4.25 Implementasi Halaman Pendaftaran Akses Calon Peserta KIA

4.4 Implementasi Interface Sistem Akses Peserta KIA

Hasil implementasi dari *interface Sistem Informasi e-Posyandu Bandar Lampung Berbasis Android akses Peserta KIA* adalah sebagai berikut :

a. Halaman *Login*

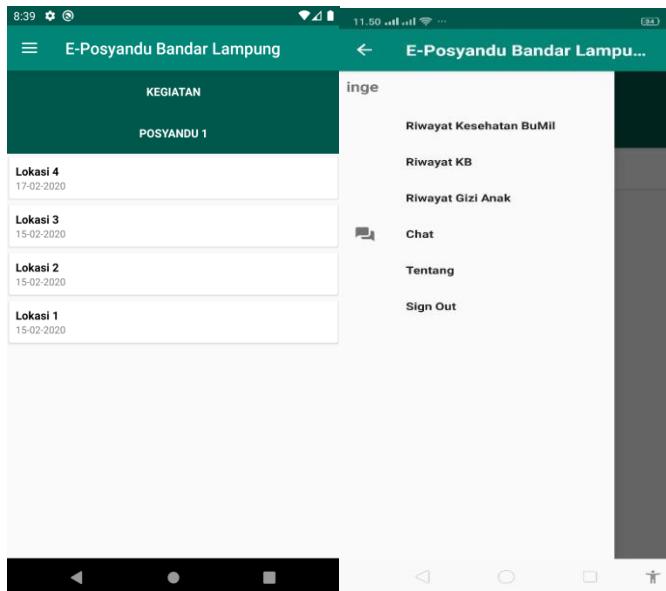
Peserta KIA yang sudah terdaftar dapat melakukan *login* dengan memasukkan username dan password dengan benar. Implementasi dari perancangan *interface login akses Peserta KIA* adalah seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Implementasi Halaman *Login* Akses Peserta KIA

b. Halaman Utama Sistem

Ketika Peserta KIA berhasil *login*, sistem akan menampilkan halaman utama akses Peserta KIA yang berisi informasi kegiatan posyandu. Di dalam halaman utama juga terdapat menu BUMIL, KB, gizianak, imunisasi, lokasi posyandu, tentang aplikasi, dan sign out seperti yang terlihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Implementasi Halaman Utama Sistem Akses Peserta KIA

c. Halaman Ibu Hamil

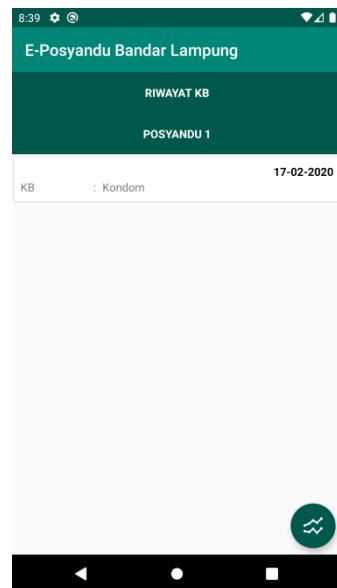
Peserta KIA dapat melihat riwayat ibu hamil pada halaman ini. Didalam halaman ini juga terdapat grafik perkembangan ibu hamil. Adapun implementasi dari interface ibu hamil akses peserta KIA adalah seperti pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Implementasi Halaman BUMIL Akses Peserta KIA

d. Halaman KB

Peserta KIA dapat melihat riwayat KB pada halaman ini. Di dalam halaman ini juga terdapat grafik perkembangan KB. Adapun implementasi dari *interface* KB akses Peserta KIA adalah dapat dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Implementasi Halaman KB Akses Peserta KIA

e. Halaman *Chat*

Halaman ini digunakan oleh Peserta KIA untuk berkomunikasi via pesan dengan Kader melalui fitur *chat* yang ada di dalam aplikasi. Implementasi halaman *chat* dengan akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 4.30.

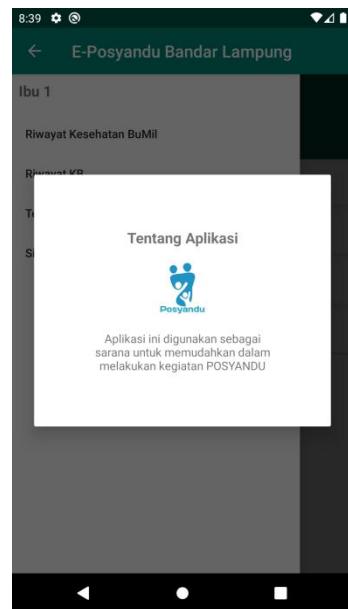


Gambar 4.30 Implementasi Halaman *Chat Akses Peserta KIA*

f. Halaman Tentang Aplikasi

Peserta KIA dapat melihat informasi mengenai aplikasi ini di dalam halaman tentang aplikasi.

Adapun implementasi dari interface tentang aplikasi akses Peserta KIA adalah seperti pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Implementasi Halaman Tentang Aplikasi Akses Peserta KIA

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dari sistem informasi e-Posyandu menggunakan *platform* Android adalah sebagai berikut :

- a. Sistem berbasiskan Android lebih cepat dalam mengakses aplikasi.
- b. Sistem berbasis Android lebih efisien, fleksibel dalam dapat diakses dimanapun (terkoneksi dengan jaringan internet)

Kekurangan dari sistem informasi e-Posyandu menggunakan *platform* Android adalah aplikasi yang dibangun hanya dapat dijalankan di perangkat Android versi 5.0 (Lollipop) hingga terbaru saat ini, artinya untuk pengguna yang menggunakan perangkat Android versi 5.0 ke bawah (KitKat) tidak dapat menggunakan aplikasi ini.

5.2 Simpulan

Berdasarkan proses pembangunan sistem informasi e-Posyandu berbasis Android yang dimulai dari tahap analisis hingga implementasi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Peserta KIA dapat dengan mudah dan cepat menerima informasi kegiatan mengenai Posyandu yang akan diadakan karena adanya notifikasi..
- b. Di dalam sistem terdapat data keluarga beserta anak yang memudahkan Kader dalam memantau kesehatan keluarga Peserta KIA (dilihat di dalam grafik dan riwayat peserta).
- c. Di dalam sistem terdapat lokasi-lokasi posyandu (berdasarkan kelurahan dan nama posyandu) di wilayah Bandar Lampung sehingga memudahkan bagi calon peserta KIA yang hendak mendaftarkan sebagai anggota/peserta melalui fitur pendaftaran *online* yang tersedia di aplikasi.

- d. Dengan adanya sistem berbasis Android ini, dapat meningkatkan layanan posyandu di wilayah Bandar Lampung.
- e. Aplikasi yang dibangun hanya dapat dijalankan di perangkat Android versi 5.0 (Lollipop) hingga terbaru saat ini.

5.3 Saran

Adapun saran yang diajukan untuk penelitian yang akan datang adalah sebagai berikut :

- a. Menambahkan pelayanan tidak hanya KIA.
- b. Menambahkan fitur posyandu lainnya selain balita.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek) Edisi Revisi. Informatika, Bandung.
- Frima, remson., Irawan, Budhi., dan Dirgantoro, Burhanuddin. 2016. Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Posyandu Terintegrasi Berbasis Android. *e-Proceeding of Engineering* : Vol. 3, No. 3, ISSN: 2355-9365.
- Google Developer Training Team.* 2016. *Android Developer Fundamentals Course-Learn to Develop Android Application-Concept Reference by Google Developer Training Team.*
- Kadir, Abdul. 2014. Buku Pertama Belajar Pemograman Java Untuk Pemula. Mediakom, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi, Yogyakarta.
- Kementrian Kesehatan RI. 2012. Ayo ke Posyandu Setiap Bulan. Buku Saku Posyandu.
- S, Roger Pressman. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Andi, Yogyakarta.
- Savitri, Nadia., dan Nurwasito, Heru. 2018. Pengembangan Aplikasi *Mobile* untuk Pelayanan Administrasi Posyandu dengan menggunakan *Google Maps Api Geolocation Tagging*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 2, No. 1, e-ISSN: 2548-964X.
- Solichin, Achmad. 2016. Pemograman Web dengan PHP dan MySQL. *E-Book*.

Sumber Berita: <https://www.saibumi.com/artikel-98021-tahun-depan-insentif-kader-posyandu-bandar-lampung-naik.html#ixzz6BuDBLweH> Diakses Tanggal 24 Januari 2020, Pukul 05:13 WIB.



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA

Yayasan Alfan Husin
Jl. Zainal Abidin Psgar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://darmajaya.ac.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : Nathaniel Eucaris Ndoen
 NPM : 1611050047
 PEMBIMBING I : Arman Suryadi Karim, S.kom., M.T.I.
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Sistem Informasi e-Penyandu Kota Bandar Lampung
 TANGGAL SK : s.d (5+2 bulan)

NO	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	27/1/2020	Pokok Bab I - latihan belajar, profit, tkt; Review.	R.
2	27/1/2020	Acu Bab I Langkah Bab II / III.	R
3	25/1/2020	rev. Bab II / Bab III - hubungan teori dengan praktek.	R
4	30/1/2020	Acu Bab II / III Langkah Bab IV + prgm	M
5	2/2/2020	Bab 3 tambahan R. Database, flutter program, R. menu, R. Code	R
6	7/2/2020	testing program Script kand IV, V	R
7	10/2/2020	Program selesai dengan - Hasil. seminar - All item	R
8	21-02-2020	Acu Sidang	R
9			
10			

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung,
Ketua Jurusan,



(Nurjoko, S.Kom., M.T.I.)
NIK. 00440902

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    android:padding="64dp">

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strAboutTitle"
        android:textAlignment="center"
        android:textSize="18sp"
        android:textStyle="bold" />

    <ImageView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="100dp"
        android:contentDescription="@null"
        app:srcCompat="@drawable/logo" />

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strAboutCont"
        android:textAlignment="center" />
</LinearLayout>
```

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".sct.anak.Anak">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
```

```
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="@color/colorPrimaryDark"
        android:padding="16dp"
        android:text="@string/strAnakTitle"
        android:textAlignment="center"
        android:textAllCaps="true"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textSize="14sp"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvIbu"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="@color/colorPrimaryDark"
        android:padding="16dp"
        android:text="@string/strIbu"
        android:textAlignment="center"
        android:textAllCaps="true"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textSize="14sp"
        android:textStyle="bold" />

    <view
        android:id="@+id/srl"
        class="androidx.swiperefreshlayout.widget.SwipeRefreshLayout"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content">

        <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
            android:id="@+id/rv"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent" />
    </view>

</LinearLayout>

<com.google.android.material.bottomappbar.BottomAppBar
    android:id="@+id/bab"
    style="@style/Widget.MaterialComponents.BottomAppBar.Colored"
    android:layout_width="match_parent"
```

```
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_gravity="bottom" />

<com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingActionButton
    android:id="@+id/fab"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:clickable="true"
    app:layout_anchor="@+id/bab"
    app:srcCompat="@android:drawable/ic_input_add"
    android:focusable="true" />
</androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout>

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".set.anak.AnakAU">

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical" >

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:background="@color/colorPrimaryDark"
                android:padding="16dp"
                android:text="@string/strFormAnak"
                android:textAlignment="center"
                android:textAllCaps="true"
                android:textColor="@android:color/white"
                android:textSize="14sp"
```

```
    android:textStyle="bold" />

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="8dp"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strAnak" />

    <EditText
        android:id="@+id/etAnak"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="? actionBarSize"
        android:background="@drawable/bg_et_def"
        android:ems="10"
        android:hint="@string/strAnak"
        android:importantForAutofill="no"
        android:inputType="textPersonName"
        android:paddingStart="10dp"
        android:paddingEnd="10dp" />
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="8dp"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strJnsKlm" />

    <EditText
        android:id="@+id/etJnsKlm"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="? actionBarSize"
        android:background="@drawable/bg_et_def"
        android:ems="10"
        android:hint="@string/strJnsKlm"
        android:importantForAutofill="no"
        android:inputType="textPersonName"
```

```
        android:paddingStart="10dp"
        android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strTmpLhr" />

        <EditText
            android:id="@+id/etAnakTmpLhr"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
            android:ems="10"
            android:hint="@string/strTmpLhr"
            android:importantForAutofill="no"
            android:inputType="textPersonName"
            android:paddingStart="10dp"
            android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strTglLhr" />

        <EditText
            android:id="@+id/etAnakTglLhr"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
            android:ems="10"
            android:hint="@string/strTglLhr"
```

```
        android:importantForAutofill="no"
        android:inputType="textPersonName"
        android:paddingStart="10dp"
        android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strAnakKe" />

        <EditText
            android:id="@+id/etKe"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
            android:ems="10"
            android:hint="@string/strAnakKe"
            android:importantForAutofill="no"
            android:inputType="textPersonName"
            android:paddingStart="10dp"
            android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strNoAkte" />

        <EditText
            android:id="@+id/etNoAkte"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
```

```
        android:ems="10"
        android:hint="@string/strNoAkte"
        android:importantForAutofill="no"
        android:inputType="textPersonName"
        android:paddingStart="10dp"
        android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <Button
        android:id="@+id(btnSv"
        style="@style/Widget.AppCompat.Button.Colored"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strSv" />
    </LinearLayout>
</ScrollView>
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.cardview.widget.CardView
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:id="@+id/cv"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    app:cardUseCompatPadding="true">

    <TableLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:padding="8dp">

        <TableRow
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent">

            <TextView
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="@string/strNama" />

            <TextView
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_marginStart="8dp"
                android:text="@string/strColon" />
        
```

```
<TextView
    android:id="@+id/tvAnak"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    android:text="@string/strNama" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strJnsKlm" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvJnsKlm"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strJnsKlm" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strTmpLhr" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon" />
```

```
<TextView
    android:id="@+id/tvAnakTmpLhr"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    android:text="@string/strTmpLhr" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strTglLhr" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvAnakTglLhr"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strTglLhr" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strAnakKe" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon" />
```

```
<TextView
    android:id="@+id/tvKe"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    android:text="@string/strAnakKe" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strNoAkte" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvNoAkte"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strNoAkte" />
</TableRow>
</TableLayout>
</androidx.cardview.widget.CardView>
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".set.gizi.GiziAnak">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
```

```
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

<TextView
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@color/colorPrimaryDark"
    android:padding="16dp"
    android:text="@string/strGiziAnakTitle"
    android:textAlignment="center"
    android:textAllCaps="true"
    android:textColor="@android:color/white"
    android:textSize="14sp"
    android:textStyle="bold" />

<TextView
    android:id="@+id/tvAnak"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@color/colorPrimaryDark"
    android:padding="16dp"
    android:text="@string/strAnak"
    android:textAlignment="center"
    android:textAllCaps="true"
    android:textColor="@android:color/white"
    android:textSize="14sp"
    android:textStyle="bold" />

<view
    android:id="@+id/srl"
    class="androidx.swiperefreshlayout.widget.SwipeRefreshLayout"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content">

    <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
        android:id="@+id/rv"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent" />
</view>

</LinearLayout>

<com.google.android.material.bottomappbar.BottomAppBar
    android:id="@+id/bab"
    style="@style/Widget.MaterialComponents.BottomAppBar.Colored"
```

```
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_gravity="bottom" />

    <com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingActionButton
        android:id="@+id/fab"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:clickable="true"
        app:layout_anchor="@+id/bab"
        app:srcCompat="@android:drawable/ic_input_add"
        android:focusable="true" />
</androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout>
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".sct.gizi.GiziAnakAU">

    <ScrollView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:orientation="vertical" >

            <TextView
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:background="@color/colorPrimaryDark"
                android:padding="16dp"
                android:text="@string/strFormGiziAnak"
                android:textAlignment="center"
                android:textAllCaps="true"
                android:textColor="@android:color/white"
                android:textSize="14sp"
                android:textStyle="bold" />

```

```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="8dp"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strTanggal" />

    <EditText
        android:id="@+id/etTgl"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="? actionBarSize"
        android:background="@drawable/bg_et_def"
        android:ems="10"
        android:hint="@string/strTanggal"
        android:importantForAutofill="no"
        android:inputType="textPersonName"
        android:paddingStart="10dp"
        android:paddingEnd="10dp" />
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_margin="8dp"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strBeratBadan" />

    <EditText
        android:id="@+id/etBeratBadan"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="? actionBarSize"
        android:background="@drawable/bg_et_def"
        android:ems="10"
        android:hint="@string/strKg"
        android:importantForAutofill="no"
        android:inputType="textPersonName"
        android:paddingStart="10dp"
```

```
        android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strTinggiBadan" />

        <EditText
            android:id="@+id/etTinggiBadan"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
            android:ems="10"
            android:hint="@string/strCm"
            android:importantForAutofill="no"
            android:inputType="textPersonName"
            android:paddingStart="10dp"
            android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strRiwayatDiare" />

        <EditText
            android:id="@+id/etRiwayatDiare"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
            android:ems="10"
            android:hint="@string/strRiwayatDiare"
            android:importantForAutofill="no"
```

```
        android:inputType="textPersonName"
        android:paddingStart="10dp"
        android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strVitaminBiru" />

        <EditText
            android:id="@+id/etVitaBiru"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
            android:ems="10"
            android:hint="@string/strVitaminBiru"
            android:importantForAutofill="no"
            android:inputType="textPersonName"
            android:paddingStart="10dp"
            android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_margin="8dp"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strVitaminMerah" />

        <EditText
            android:id="@+id/etVitaMerah"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="? actionBarSize"
            android:background="@drawable/bg_et_def"
            android:ems="10"
```

```
        android:hint="@string/strVitaminMerah"
        android:importantForAutofill="no"
        android:inputType="textPersonName"
        android:paddingStart="10dp"
        android:paddingEnd="10dp" />
    </LinearLayout>

    <Button
        android:id="@+id/btnSv"
        style="@style/Widget.AppCompat.Button.Colored"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strSv" />
    </LinearLayout>
</ScrollView>

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <ImageView
        android:layout_width="0dp"
        android:layout_height="0dp"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:srcCompat="@drawable/home" />
    </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
    <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
    <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
        xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
        xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
        xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        tools:context=".sct.imunisasi.Imunisasi">

        <LinearLayout
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent"
```

```
        android:orientation="vertical"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="@color/colorPrimaryDark"
        android:padding="16dp"
        android:text="@string/strImunisasiTitle"
        android:textAlignment="center"
        android:textAllCaps="true"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textSize="14sp"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvAnak"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="@color/colorPrimaryDark"
        android:padding="16dp"
        android:text="@string/strAnak"
        android:textAlignment="center"
        android:textAllCaps="true"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textSize="14sp"
        android:textStyle="bold" />

<TableLayout
        android:id="@+id/tableLayout"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:background="@color/colorPrimaryDark"
        android:padding="8dp">

    <TableRow
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
```

```
        android:text="@string/strBeratLahir"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon"
        android:textColor="@android:color/white" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvBeratLahir"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:textColor="@android:color/white" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strHB"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon"
        android:textColor="@android:color/white" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvHB"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:textColor="@android:color/white" />
</TableRow>
```

```
<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strBCGPol1"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon"
        android:textColor="@android:color/white" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvBCGPol1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:textColor="@android:color/white" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strDPTHBHB1Polio2"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon"
        android:textColor="@android:color/white" />
```

```
<TextView
    android:id="@+id/tvDPTHBHB1Polio2"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    android:textColor="@android:color/white" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strDPTHBHB2Polio3"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon"
        android:textColor="@android:color/white" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvDPTHBHB2Polio3"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:textColor="@android:color/white" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strDPTHBHB3Polio4"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textStyle="bold" />
```

```
<TextView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    android:text="@string/strColon"
    android:textColor="@android:color/white" />

<TextView
    android:id="@+id/tvDPTHBHB3Polio4"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginStart="8dp"
    android:textColor="@android:color/white" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strIPV"
        android:textColor="@android:color/white"
        android:textStyle="bold" />

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strColon"
        android:textColor="@android:color/white" />

    <TextView
        android:id="@+id/tvIPV"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:textColor="@android:color/white" />
</TableRow>

<TableRow
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
```

```
        android:orientation="vertical">

        <TextView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strCampak"
            android:textColor="@android:color/white"
            android:textStyle="bold" />

        <TextView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginStart="8dp"
            android:text="@string/strColon"
            android:textColor="@android:color/white" />

        <TextView
            android:id="@+id/tvCampak"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginStart="8dp"
            android:textColor="@android:color/white" />
    </TableRow>

</TableLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_marginTop="8dp"
    android:gravity="center_horizontal"
    android:orientation="horizontal">

    <Button
        android:id="@+id	btnImunisasi"
        style="@style/Widget.AppCompat.Button.Colored"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="@string/strImunisasi" />

```

</LinearLayout>

</LinearLayout>

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.cardview.widget.CardView
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:id="@+id/cv"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    app:cardUseCompatPadding="true">

    <TableLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:padding="8dp">

        <TableRow
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent">

            <TextView
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="@string/strIbu"
                android:textColor="@android:color/black"
                android:textStyle="bold" />

            <TextView
                android:id="@+id/tvIbu"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_marginStart="8dp"
                android:text="@string/strIbu" />
        </TableRow>

        <TableRow
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="match_parent">

            <TextView
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:text="@string/strAyah"
                android:textColor="@android:color/black"
                android:textStyle="bold" />

            <TextView
                android:id="@+id/tvAyah"
```

```
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_marginStart="8dp"
        android:text="@string/strAyah" />
    </TableRow>

    <TableRow
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent">

        <TextView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="@string/strAlamat"
            android:textColor="@android:color/black"
            android:textStyle="bold" />

        <TextView
            android:id="@+id/tvAlamat"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_marginStart="8dp"
            android:text="@string/strAlamat" />
    </TableRow>

</TableLayout>
</androidx.cardview.widget.CardView>
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".set.posyandu.Posyandu">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

        <TextView
```

```
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@color/colorPrimaryDark"
    android:padding="16dp"
    android:text="@string/strPosyanduTitle"
    android:textAlignment="center"
    android:textAllCaps="true"
    android:textColor="@android:color/white"
    android:textSize="14sp"
    android:textStyle="bold" />

<EditText
    android:id="@+id/etKelurahan"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:ems="10"
    android:hint="@string/strKelurahan"
    android:importantForAutofill="no"
    android:inputType="textPersonName"
    android:textAlignment="center" />

<view
    android:id="@+id/srl"
    class="androidx.swiperefreshlayout.widget.SwipeRefreshLayout"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content">

    <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
        android:id="@+id/rv"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent" />
</view>

</LinearLayout>

<com.google.android.material.bottomappbar.BottomAppBar
    android:id="@+id/bab"
    style="@style/Widget.MaterialComponents.BottomAppBar.Colored"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="bottom" />

<com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingActionButton
    android:id="@+id/fab"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
```

```
        android:clickable="true"
        app:layout_anchor="@+id/bab"
        app:srcCompat="@android:drawable/ic_input_add"
        android:focusable="true" />
    </ androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout>
    <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".SignIn">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:orientation="vertical">

        <ImageView
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="0dp"
            android:layout_weight="4"
            android:contentDescription="@null"
            android:scaleType="centerCrop"
            app:srcCompat="@drawable/bg_login" />

        <View
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="0dp"
            android:layout_weight="1" />

    </LinearLayout>

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:gravity="center"
        android:orientation="vertical">

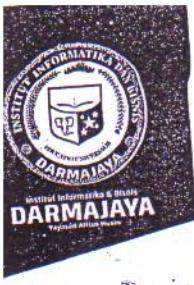
        <TextView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_margin="? actionBarSize"
            android:text="@string/strSignIn"
            android:textColor="#fff"
```

```
        android:textSize="40sp"
        android:textStyle="bold" />

<EditText
    android:id="@+id/etUsername"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="? actionBarSize"
    android:layout_margin="20dp"
    android:background="@drawable/bg_et"
    android:ems="10"
    android:hint="@string/strUsername"
    android:importantForAutofill="no"
    android:inputType="textPersonName"
    android:paddingStart="10dp"
    android:paddingEnd="10dp"
    android:textColor="#fff"
    android:textColorHint="#eee" />

<EditText
    android:id="@+id/etPassword"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="? actionBarSize"
    android:layout_margin="20dp"
    android:background="@drawable/bg_et"
    android:ems="10"
    android:hint="@string/strPassword"
    android:importantForAutofill="no"
    android:inputType="textPassword"
    android:paddingStart="10dp"
    android:paddingEnd="10dp"
    android:textColor="#fff"
    android:textColorHint="#eee" />

<Button
    android:id="@+id/btnSignIn"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="? actionBarSize"
    android:layout_margin="20dp"
    android:background="@drawable/bg_btn"
    android:text="@string/strSignIn"
    android:textColor="#777" />
</LinearLayout>
</RelativeLayout>
```



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0436/DMJ/DFIK/BAAK/X-19

Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Ganjil TA.2019/2020
Program Studi S1 Sistem Informasi

REKTOR IIB DARMAJAYA

Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IBI Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.

Menimbang : 2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.

1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.

2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.

Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi

6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya

7. STATUTA IBI Darmajaya

8. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi

6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.

Menetapkan Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi.

Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.

Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 21 Oktober 2019

a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Plt. Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Zadir Jamal, S.T., M.Eng
NIK: 00590203

1. Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IBI Darmajaya
 Nomor : SK. 0436/DMI/DFIK/BAAK/X-19
 Tanggal : 21 Oktober 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Sistem Informasi

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING

PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) SISTEM INFORMASI

PEMBIMBING

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	Rizki Abdullah	1611050005	Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Informasi Berbasis Android Rada Materi Teknik Komputer Dan Jaringan	
2	Ahmad Mujib Ashari	1511050123	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Udang Bima Jaya Rawajitu Berbasis Web	Agus Rahardi, S.Kom., M.T.I
3	Desi Triwanti Sitranggang	1611050140	Sistem Informasi Pengenalan Aksara Batak Berbasis Web Mobile	
4	Fitra Anggara	1611050019	Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Pengelolaan Data Pada Toko Udang Bima Jaya Gapura Berbasis Web	
5	Yusuf Andoko	1611050925P	Sistem Informasi Pengarsipan Data Patroli Pada Taman Nasional Way Kambas Berbasis Web	
6	Eliska	1511050162	Rancang Bangun Sistem Informasi Pelaporan Data Kesehatan Anak Pada Dinas Kesehatan Provinsi Lampung Berbasis Web	
7	Destia Sri Narahayu	1611050138.	Rancang Bangun Sistem Informasi dan Aplikasi Marketplace Pemesanan Jasa Service Barang Elektronik	Anggi Andriyadi, S.Kom., M.T.I
8	Fedriksen	1511050035	Sistem Informasi Geografis Tempat Fitnes Di kota Bandar Lampung Menggunakan Virtual Reality Tour Berbasis Web	
9	Salma Sakinah	1611050027	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Kependidikan Pada Kecamatan Tanjung Bintang Berbasis Web	
10	Kalvin Haideman	1511050021	Rancang Bangun Data Warehouse Untuk Analisis Pertumbuhan Ekonomi Di Kabupaten Lampung Selatan	
11	Fela Mustika	1611050093	Rancang Bangun Customer Relationship Management (CRM) Untuk Meningkatkan Layanan Perdagangan Mebel Jati Ukir Jepara H. Rahmat	
12	Nathanael Eucaris Ndoen	1611050047	Sistem Informasi E Posyandu Berbasis Android Guna Meningkatkan Layanan KIA (Kesehatan Ibu Dan Anak)	
13	I Nyoman Agus Lasdita	1611050042	Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Aksara Bali Berbasis Web	Arman Suryadi Karim, S.Kom., M.T.I
14	Resi Wulansari	1711059002P	Sistem E-Library Berbasis Web Mobile Pada Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi Lampung	
15	Ropikoh Maulida	1611050118	Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Pasar Tradisional Berbasis Web Di Bandar Lampung	