



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POSYANDU  
BERBASIS *WEBSITE* PADA POSYANDU CEMPAKA 1 DESA  
PASIR JAMBU BOGOR**

**TUGAS AKHIR**

**ROSA HELVIDA ERRENDYAR**

**1910501016**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA SISTEM INFORMASI  
2022**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POSYANDU  
BERBASIS *WEBSITE* PADA POSYANDU CEMPAKA 1 DESA  
PASIR JAMBU BOGOR**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Ahli Madya Komputer**

**ROSA HELVIDA ERRENDYAR**

**1910501016**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA SISTEM INFORMASI  
2022**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri dan sumber yang sudah dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rosa Helvida Errendyar

NIM : 1910501016

Tanggal : 22 Juni 2022

Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 22 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Rosa Helvida Errendyar

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional Veteran  
Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rosa Helvida Errendyar

NIM : 1910501016

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POSYANDU BERBASIS  
WEBSITE PADA POSYANDU CEMPAKA 1 DESA PASIR JAMBU  
BOGOR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hal cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Ditetapkan di : Jakarta

Pada tanggal : 22 Juni 2022

Jakarta, 22 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Rosa Helvida Errendyar

## LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Rosa Helvida Errendyar  
NIM : 1910501016  
Program Studi : D3 - Sistem Informasi  
Judul : Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis *Website*  
Pada Posyandu Cempaka 1 Desa Pasir Jambu Bogor

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,



Tri Rahayu, S.Kom., MM.  
Pembimbing

Mengetahui,



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.  
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal Persetujuan : 23 Juni 2022

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rosa Helvida Errendyar

NIM : 1910501016

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis  
*Website* Pada Posyandu Cempaka 1 Desa Pasir Jambu  
Bogor

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada Ujian Sidang Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Erly Krisnanik, S.Kom., MM.

Penguji 1



Ria Astriratma, S. Komp., M.Cs.

Penguji 2



Tri Rahavu, S.Kom., MM.

Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Waktu Ujian : 04 Juli 2022



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Posyandu Berbasis *Website* Pada Posyandu Cempaka 1 Desa Pasir Jambu Bogor”. Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi pada Program D-III Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Tentunya dalam penyusunan tugas akhir ini, tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI. selaku Ketua Program Studi D-III Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Tri Rahayu, S.Kom., MM. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang memberikan arahan, kritik, dan saran, serta motivasi kepada penulis.
4. Ibu Dra. Yulnelly, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Erly Krisnanik S.Kom., MM. selaku Dosen Mata Kuliah Proyek Aplikasi.
6. Ketua Posyandu Cempaka 1 Desa Pasir Jambu Bogor.
7. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu mengirimkan doa, nasihat, motivasi, serta dukungan secara moril maupun materi demi kelancaran penyusunan tugas akhir,
8. Kakak Viola Arsita Errendyar, Gilang Fajar Ramadhan, serta adik Intan Mustikasari Errendyar, selaku kakak dan adik penulis yang memberikan kritik, saran, dan motivasi kepada penulis, serta mendengarkan keluh kesah penulis.
9. Andru Sandhya Prawira, orang spesial yang selalu memberikan dukungan, saran, dan motivasi kepada saya.
10. Teman-teman seperjuangan D-III Sistem Informasi Angkatan 2019 yang telah membantu memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Dengan itu tanpa mengurangi rasa hormat, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan tugas akhir ini. Sebagai penutup, penulis sangat berharap tugas akhir ini dapat berguna kedepannya bagi setiap pembaca.

Jakarta, Juni 2022

Penulis



# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POSYANDU BERBASIS *WEBSITE* PADA POSYANDU CEMPAKA 1 DESA PASIR JAMBU BOGOR

**Rosa Helvida Errendyar**

DIII Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Jalan RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12450  
Email: [rosahe@upnvj.ac.id](mailto:rosahe@upnvj.ac.id)

## ABSTRAK

Di era yang sudah digital ini, pengelolaan data sudah dengan mudah dilakukan dimanapun dan kapanpun. Posyandu yang merupakan salah satu kegiatan pada bidang kesehatan, berupaya dalam peningkatan kesehatan guna memberikan kemudahan dalam mendapatkan pelayanan kesehatan. Salah satunya yaitu pengadaan layanan kesehatan gratis setiap bulannya guna memantau status gizi dan kondisi kesehatan bayi dan balita, serta pemberian imunisasi. Pentingnya hal tersebut dapat mengurangi resiko terjadinya *stunting*. Dalam pelaksanaan kegiatan posyandu dilakukan pencatatan data anak baru, data penimbangan, data imunisasi, perhitungan usia dan status gizi anak, dan pelaporan antar kader posyandu dengan bidan desa. Namun kegiatan tersebut masih dilakukan dengan cara yang manual, sehingga menyulitkan para kader posyandu dan menghambat proses pelaporan kepada bidan desa. Dalam mengatasi hal tersebut, penulis membangun sebuah sistem dengan menggunakan metode *waterfall* dan pemodelan visual *UML*, yang dibangun menggunakan *framework CodeIgniter* dan *database MySQL*. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi berbasis *website* yang dapat mengelola data, serta menghitung usia dan status gizi anak secara otomatis, apakah gizi buruk, kurang, baik, atau lebih, dan juga pelaporan menjadi lebih mudah, cepat, tepat, efektif dan efisien pada Posyandu Cempaka 1 Desa Pasir Jambu Bogor.

**Kata Kunci:** Posyandu, Sistem Informasi, Status Gizi, Pencatatan, Pemantauan.

# **WEBSITE-BASED POSYANDU INFORMATION SYSTEM DESIGN AT POSYANDU CEMPAKA 1 PASIR JAMBU BOGOR VILLAGE**

**Rosa Helvida Errendyar**

DIII Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Jalan RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12450  
Email: [rosahe@upnvj.ac.id](mailto:rosahe@upnvj.ac.id)

## **ABSTRACT**

*In this digital era, data management is easy to do anywhere and anytime. Posyandu which is one of the activities in the health sector, seeks to improve health in order to provide convenience in obtaining health services. One of them is the provision of free health services every month to monitor the nutritional status and health conditions of infants and toddlers, as well as providing immunizations. The importance of this can reduce the risk of stunting. In the implementation of posyandu activities, new child data is recorded, weighing data, immunization data, calculation of the age and nutritional status of children, and reporting between posyandu cadres and village midwives. However, these activities are still carried out manually, making it difficult for posyandu cadres and hampering the reporting process to village midwives. In overcoming this, the author built a system using the waterfall method and UML visual modeling, which was built using the CodeIgniter framework and MySQL database. The results of this study are a website-based information system that can manage data, as well as calculate the age and nutritional status of children automatically, whether malnutrition, less, good, or more, and also reporting becomes easier, faster, precise, effective and efficient on Posyandu Cempaka 1 Pasir Jambu Village, Bogor.*

**Keywords:** *Posyandu, Information Systems, Nutritional Status, Recording, Monitoring..*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN .....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
A. Simbol <i>Flow Chart</i> .....	xvi
B. Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	xvi
C. Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	xvii
D. Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	xviii
E. Simbol <i>Class Diagram</i> .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat bagi pengguna: .....	3
1.5.2 Manfaat untuk IPTEK: .....	4
1.6 Luaran Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Sistem .....	6
2.2 Sistem Informasi.....	6
2.3 Website .....	6
2.4 Imunisasi .....	7
2.5 Metode Pengembangan Sistem Model Waterfall .....	7
2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	8
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	8
2.5.2 <i>Activity Diagram</i> .....	8
2.5.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	8
2.5.4 <i>Class Diagram</i> .....	9
2.7 PHP.....	9
2.8 <i>CodeIgniter</i> .....	9
2.9 HTML .....	9
2.10 <i>JavaScript</i> .....	9

2.11 <i>Bootstrap</i> .....	10
2.12 Basis Data .....	10
2.13 MySQL .....	10
2.14 PIECES .....	11
2.15 <i>Blackbox Testing</i> .....	11
2.16 Review Penelitian Terdahulu .....	11
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	14
3.1 Alur Penelitian.....	14
3.2 Tahapan Penelitian.....	15
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	16
3.4 Alat Bantu Penelitian .....	16
3.4.1 Perangkat Keras .....	16
3.4.2 Perangkat Lunak .....	16
3.5 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	16
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	18
4.1 Profil Posyandu Cempaka 1 .....	18
4.1.1 Sejarah.....	18
4.1.2 Visi dan Misi .....	19
4.1.3 Struktur Organisasi .....	19
4.1.4 Tugas dan Fungsi .....	20
4.2 Analisis Sistem Berjalan .....	20
4.2.1 Prosedur Sistem Berjalan .....	20
4.2.2 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	22
4.2.3 Dokumen yang digunakan .....	23
4.3 Analisis Permasalahan .....	24
4.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
4.5 Rancangan Sistem Usulan.....	28
4.5.1 Deskripsi Aktor.....	28
4.5.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	29
4.5.4 <i>Use Case Scenario</i> .....	30
4.5.5 <i>Activity Diagram</i> .....	40
4.5.6 <i>Sequence Diagram</i> .....	50
4.5.7 <i>Class Diagram</i> .....	61
4.5.8 Rancangan Dokumen .....	61
4.5.9 Rancangan Database .....	64
4.5.10 Struktur Menu .....	67
4.5.11 Rancangan <i>User Interface</i> .....	68
4.6 Implementasi <i>User Interface</i> .....	79
4.7 <i>Blackbox Testing</i> .....	94
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	97
5.1 Kesimpulan .....	97
5.2 Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	98
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	100
<b>LAMPIRAN</b> .....	101

## DAFTAR TABEL

Tabel 0. 1. Simbol Flow Chart.....	xvi
Tabel 0. 2. Simbol Use Case Diagram .....	xvi
Tabel 0. 3. Simbol Activity Diagram .....	xvii
Tabel 0. 4. Simbol Sequence Diagram .....	xviii
Tabel 0. 5. Simbol Class Diagram .....	xix
Tabel 2. 1. Review Penelitian Terdahulu .....	11
Tabel 3. 1. Jadwal Kegiatan Penelitian .....	17
Tabel 4. 1. Dokumen Masukan Sistem Berjalan.....	23
Tabel 4. 2. Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	23
Tabel 4. 3. Dokumen Simpanan Sistem Berjalan .....	23
Tabel 4. 4. Analisis Permasalahan Metode PIECES .....	24
Tabel 4. 5. Deskripsi Aktor .....	28
Tabel 4. 6. Use Case Scenario Login .....	30
Tabel 4. 7. Use Case Scenario Mengatur Jadwal Kegiatan Posyandu .....	30
Tabel 4. 8. Use Case Scenario Melihat Jadwal Kegiatan Posyandu .....	31
Tabel 4. 9. Use Case Scenario Melihat Data (Bayi/balita, Penimbangan, Imunisasi).....	32
Tabel 4. 10. Use Case Scenario Mengelola Data Bayi/Balita.....	32
Tabel 4. 11. Use Case Scenario Mengelola Data Penimbangan .....	34
Tabel 4. 12. Use Case Scenario Mengelola Data Imunisasi .....	35
Tabel 4. 13. Use Case Scenario Mencetak Kartu Hasil Kegiatan Posyandu .....	37
Tabel 4. 14. Use Case Scenario Pelaporan .....	37
Tabel 4. 15. Use Case Scenario Mengelola Data User.....	38
Tabel 4. 16. Use Case Scenario Logout .....	39
Tabel 4. 17. Rancangan Dokumen Masukan .....	62
Tabel 4. 18. Rancangan Dokumen Keluaran .....	62
Tabel 4. 19. Rancangan Dokumen Simpanan.....	63
Tabel 4. 20. Rancangan Database Tabel User .....	64
Tabel 4. 21. Rancangan Database Tabel Data Anak .....	65
Tabel 4. 22. Rancangan Database Tabel Data Penimbangan.....	66
Tabel 4. 23. Rancangan Database Tabel Data Imunisasi .....	66
Tabel 4. 24. Hasil Blackbox Testing .....	94

## DAFTAR GAMBAR



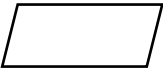
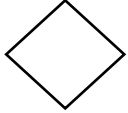

Gambar 2. 1. Alur Pengembangan Sistem Model Waterfall .....	7
Gambar 3. 1. Alur Penelitian .....	14
Gambar 4. 1. Posyandu Cempaka 1 .....	18
Gambar 4. 2. Struktur Organisasi.....	19
Gambar 4. 3. Use Case Diagram Sistem Berjalan .....	22
Gambar 4. 4. Use Case Diagram Sistem Usulan.....	29
Gambar 4. 5. Activity Diagram Login .....	40
Gambar 4. 6. Activity Diagram Mengatur Jadwal Kegiatan Posyandu.....	41
Gambar 4. 7. Activity Diagram Melihat Jadwal Kegiatan Posyandu.....	41
Gambar 4. 8. Activity Diagram Melihat Data (Bayi/Balita, Penimbangan, Imunisasi) ....	42
Gambar 4. 9. Activity Diagram Mengelola Data Bayi/Balita.....	43
Gambar 4. 10. Activity Diagram Mengelola Data Penimbangan .....	44
Gambar 4. 11. Activity Diagram Mengelola Data Imunisasi .....	45
Gambar 4. 12. Activity Diagram Mencetak Kartu Hasil Kegiatan Posyandu .....	46
Gambar 4. 13. Activity Diagram Pelaporan .....	47
Gambar 4. 14. Activity Diagram Mengelola Data User .....	48
Gambar 4. 15. Activity Diagram Logout.....	49
Gambar 4. 16. Sequence Diagram Login .....	50
Gambar 4. 17. Sequence Diagram Mengatur Jadwal Kegiatan Posyandu.....	51
Gambar 4. 18. Sequence Diagram Melihat Jadwal Kegiatan Posyandu.....	52
Gambar 4. 19. Sequence Diagram Melihat Data (Bayi/Balita, Penimbangan, Imunisasi) 52	
Gambar 4. 20. Sequence Diagram Mengelola Data Bayi/Balita.....	54
Gambar 4. 21. Sequence Diagram Mengelola Data Penimbangan .....	55
Gambar 4. 22. Sequence Diagram Mengelola Data Imunisasi .....	56
Gambar 4. 23. Sequence Diagram Mencetak Kartu Hasil Kegiatan Posyandu .....	57
Gambar 4. 24. Sequence Diagram Pelaporan .....	58
Gambar 4. 25. Sequence Diagram Mengelola Data User .....	59
Gambar 4. 26. Sequence Diagram Logout .....	60
Gambar 4. 27. Class Diagram.....	61
Gambar 4. 28. Struktur Menu Kader Posyandu (Admin).....	67
Gambar 4. 29. Struktur Menu Bidan Desa (Non-Admin) .....	67
Gambar 4. 30. Struktur Menu Orang Tua.....	67
Gambar 4. 31. Rancangan User Interface Login.....	68
Gambar 4. 32. Rancangan User Interface Dashboard (Kader Posyandu).....	68
Gambar 4. 33. Rancangan User Interface Control Panel.....	69
Gambar 4. 34. Rancangan User Interface Data Bayi/Balita (Kader Posyandu).....	69
Gambar 4. 35. Rancangan User Interface Form Data Bayi/Balita .....	70
Gambar 4. 36. Rancangan User Interface Detail Data Bayi/Balita.....	70
Gambar 4. 37. Rancangan User Interface Penimbangan (Kader Posyandu) .....	71
Gambar 4. 38. Rancangan User Interface Form Penimbangan (Kader Posyandu) .....	71
Gambar 4. 39. Rancangan User Interface Detail Penimbangan.....	72
Gambar 4. 40. Rancangan User Interface Imunisasi (Kader Posyandu) .....	72
Gambar 4. 41. Rancangan User Interface Form Imunisasi (Kader Posyandu) .....	73

Gambar 4. 42. Rancangan User Interface Detail Imunisasi.....	73
Gambar 4. 43. Rancangan User Interface Filter Data .....	74
Gambar 4. 44. Rancangan User Interface Data User (Kader Posyandu).....	74
Gambar 4. 45. Rancangan User Interface Form Data User (Kader Posyandu).....	75
Gambar 4. 46. Rancangan User Interface Dashboard (Bidan Desa) .....	75
Gambar 4. 47. Rancangan User Interface Data Bayi/Balita (Bidan Desa) .....	76
Gambar 4. 48. Rancangan User Interface Data Penimbangan (Bidan Desa).....	76
Gambar 4. 49. Rancangan User Interface Data Imunisasi (Bidan Desa).....	77
Gambar 4. 50. Rancangan User Interface Dashboard (Orang Tua) .....	77
Gambar 4. 51. Rancangan User Interface Data Bayi/Balita (Orang Tua) .....	78
Gambar 4. 52. Rancangan User Interface Riwayat Penimbangan (Orang Tua) .....	78
Gambar 4. 53. Rancangan User Interface Riwayat Imunisasi (Orang Tua) .....	79
Gambar 4. 54. Implementasi User Interface Login .....	79
Gambar 4. 55. Implementasi User Interface Dashboard (Kader Posyandu).....	80
Gambar 4. 56. Implementasi User Interface Control Panel .....	80
Gambar 4. 57. Implementasi User Interface Data Bayi/Balita .....	81
Gambar 4. 58. Implementasi User Interface Form Data Bayi/Balita .....	82
Gambar 4. 59. Implementasi User Interface Detail Data Bayi/Balita .....	82
Gambar 4. 60. Implementasi User Interface Cetak Kartu Hasil Kegiatan Posyandu .....	83
Gambar 4. 61. Implementasi User Interface Penimbangan .....	84
Gambar 4. 62. Implementasi User Interface Form Data Penimbangan .....	85
Gambar 4. 63. Implementasi User Interface Detail Data Penimbangan.....	86
Gambar 4. 64. Implementasi User Interface Imunisasi .....	86
Gambar 4. 65. Implementasi User Interface Form Data Imunisasi.....	87
Gambar 4. 66. Implementasi User Interface Detail Data Imunisasi.....	88
Gambar 4. 67. Implementasi User Interface Filter Data.....	88
Gambar 4. 68. Implementasi User Interface Data User.....	89
Gambar 4. 69. Implementasi User Interface Form Data User .....	89
Gambar 4. 70. Implementasi User Interface Dashboard (Bidan Desa) .....	90
Gambar 4. 71. Implementasi User Interface Data Bayi/Balita (Bidan Desa) .....	90
Gambar 4. 72. Implementasi User Interface Penimbangan (Bidan Desa) .....	91
Gambar 4. 73. Implementasi User Interface Imunisasi (Bidan Desa).....	91
Gambar 4. 74. Implementasi User Interface Dashboard (Orang Tua) .....	92
Gambar 4. 75. Implementasi User Interface Data Bayi/Balita (Orang Tua) .....	92
Gambar 4. 76. Implementasi User Interface Riwayat Penimbangan .....	93
Gambar 4. 77. Implementasi User Interface Riwayat Imunisasi .....	93

## DAFTAR SIMBOL





### A. Simbol *Flow Chart*

*Tabel 0. 1. Simbol Flow Chart*

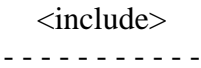
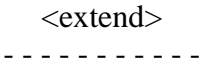

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	Process / Activity	Menyatakan suatu proses atau aktivitas atau Tindakan yang dilakukan.
	Input / Output	Menyatakan proses input / output tanpa tergantung jenis peralatannya.
	Decision	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: Ya / Tidak.
	Flow	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

### B. Simbol *Use Case Diagram*

*Tabel 0. 2. Simbol Use Case Diagram*

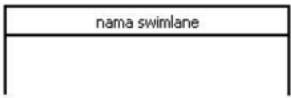

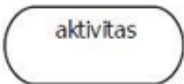


Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Representasi dari orang, proses atau sistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat
	Use Case	Gambaran fungsional dari sebuah sistem.
	Association	Teknik mengidentifikasi interaksi yang dilakukan oleh aktor tertentu dengan <i>use case</i> tertentu.
	Generalisasi	Relasi yang menggambarkan turunan ( <i>inheritance</i> ) dan meng- <i>override</i> sifat dari perangkat lainnya baik aktor maupun <i>use case</i> .




	Include	<i>Include</i> mengidentifikasi hubungan antara dua <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang satu akan memanggil <i>use case</i> yang lain.
	Extend	<i>Extends</i> menggambarkan bahwa suatu <i>usecase</i> dijalankan karena ada persyaratan tertentu dari <i>use case</i> lain.
	System Boundary	Menyatakan batasan sistem dalam relasi dengan <i>aktor-aktor</i> yang menggunakan- nya di luar sistem.

### C. Simbol *Activity Diagram*


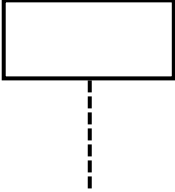




Tabel 0. 3. Simbol *Activity Diagram*

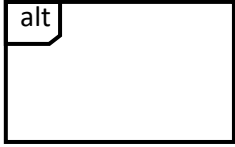
Simbol	Nama	Keterangan
	Swimlane	Memecah <i>activity diagram</i> menjadi kolom dan baris untuk membagi tanggung jawab objek- objek yang melakukan suatu aktivitas.
	Initial State	Untuk menandakan status awal, tindakan awal, atau titik awal aktivitas untuk setiap <i>activity diagram</i> .
	Activity	Aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi dalam sistem. Biasanya diawali dengan “kata kerja” dari aktivitas yang dilakukan.
	Control Flow	Menunjukkan urutan-urutan eksekusi.
	Decision	Suatu titik atau <i>point</i> yang mengindikasikan suatu kondisi di mana

		adanya kemungkinan dalam perbedaan transisi. Hal tersebut diperlukan ketika sistem yang dimiliki memiliki beberapa kemungkinan atau jalan alternatif.
	Final State	Untuk menandakan proses tersebut berakhir.

#### D. Simbol *Sequence Diagram*

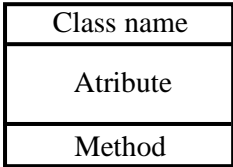

Tabel 0. 4. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
	Objek	Objek, entity, atau antarmuka yang saling berinteraksi.
	A message	Menggambarkan pengiriman pesan.
	Return message	Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan pesan.
	A lifeline	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya suatu pesan.
	Message to self	Menggambarkan hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

	Alternatif Fragment	Hanya dengan kondisi benar yang akan dieksekusi.
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------	--------------------------------------------------

E. Simbol *Class Diagram*

Tabel 0. 5. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Class	Kelas pada suatu struktur sistem.
	Association	Relasi antar kelas dengan makna umum.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Riset .....	101
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Topik/Judul Tugas Akhir .....	102
Lampiran 3. Daftar Hadir Kegiatan Posyandu.....	103
Lampiran 4. Kertas Pendaftaran Anak Baru.....	104
Lampiran 5. Kartu Imunisasi .....	104
Lampiran 6. Laporan Penimbangan .....	105
Lampiran 7. Buku SIP .....	106
Lampiran 8. Kartu Menuju Sehat (KMS).....	107
Lampiran 9. Form Pendaftaran Data Bayi/Balita Baru .....	108
Lampiran 10. Form Pendaftaran Data Penimbangan .....	108
Lampiran 11. Form Pendaftaran Data Imunisasi .....	109
Lampiran 12. Form Pendaftaran Akun User.....	109
Lampiran 13. Laporan Penimbangan .....	110
Lampiran 14. Laporan Imunisasi .....	110
Lampiran 15. Kartu Hasil Kegiatan Posyandu .....	111
Lampiran 16. Hasil Wawancara.....	112
Lampiran 17. Hasil Turnitin .....	114