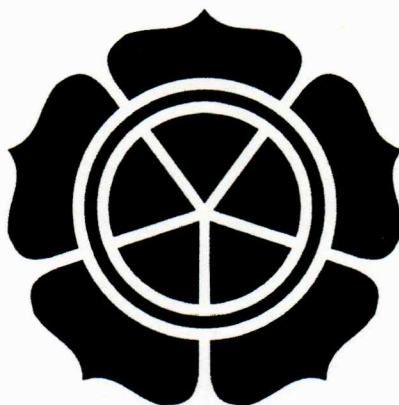


APLIKASI NAMA - NAMA OBAT BERBASIS MOBILE

SKRIPSI



disusun oleh

Hasnan Afif

07.11.1776

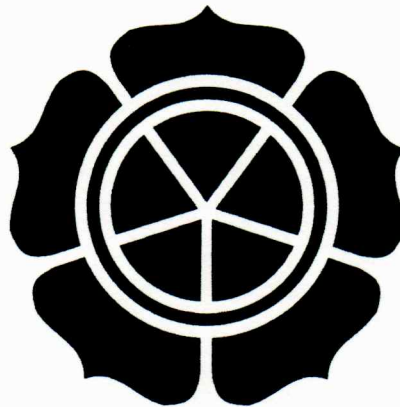
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**



APLIKASI NAMA - NAMA OBAT BERBASIS MOBILE

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Hasnan Afif

07.11.1776

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Aplikasi Nama-Nama Obat Berbasis Mobile

yang dipersiapkan dan disusun oleh

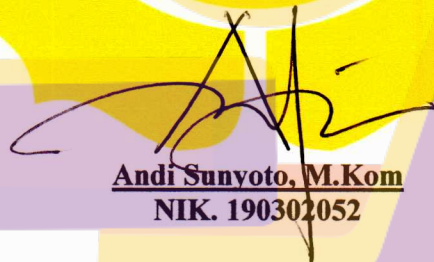
Hasnan Afif

07.11.1776

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 6 Juni 2011

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



PENGESAHAN

SKRIPSI

Aplikasi Nama-Nama Obat Berbasis Mobile

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hasnan Afif

07.11.1776

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

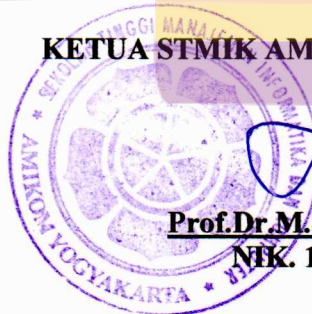
Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190000005

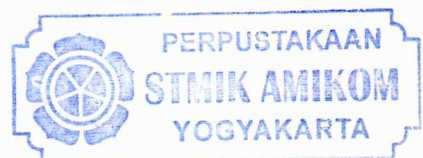
M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 November 2011

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 6 Desember 2011



Hasnan Afif

07.11.1776

MOTTO

- ❖ *sedikit bicara banyak bekerja*
- ❖ *waktu adalah pembentukan kehidupan anda, maka berlakulah bijak dalam menggunakan waktu*
- ❖ *ubahlah pikiran anda, maka akan mengubah dunia anda*
- ❖ *semua kesulitan hidup disebabkan oleh masalah kecil yang ditunda penyelesaiannya*
- ❖ *masa depan adalah masa sekarang*
- ❖ *orang yang beruntung adalah orang yang tahu apa yang harus dilakukan*
- ❖ *perhatikanlah, bahwa mereka yang berhasil selalu memiliki sesuatu untuk dibuktikan, maka bersegeralah mendahulukan yang penting*
- ❖ *keberhasilan itu berawal dari keyakinan, kita bisa mengubah banyak hal lewat keyakinan*

PERSEMBAHAN

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang Maha Sempurna dan Pemilik kesempurnaan.
- ❖ Ayah dan Ibu yang sangat aku sayangi dan aku cintai yang selalu menanyakan kabar skripsi anakmu ini, terimakasih tlah melahirkan, membesarkan, mendidik, memberikan dukungan, kasih sayang serta do'a tiada henti2nya, pengorbanan yang tak ternilai harganya demi anakmu ini.
- ❖ Kepada abangku Zia Hisni Mubarak & kakakku Hasnan Hanif yang telah memberi banyak masukan, motivasi dan semangat kepada aku selama ini hingga bisa meraih gelar S.Kom.
- ❖ Dan juga adekku tersayang Febi Fauzan Azmi trimakasih atas dukungannya, belajar yang rajin *yo dek*, patuh *kek orang tuo*, jangan main *kek bemete be terus,,* hehe
- ❖ Bapak Andi Sunyoto, M.kom sebagai dosen pembimbing penulis, yang dengan kebaikan hati, kesabaran dan segenap bantuannya untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga selesainya skripsi ini. Terima kasih pak atas bimbingannya...
- ❖ Dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih ilmu yang sudah diajarkan kepada saya.
- ❖ Untuk My Sweetheart, Terimakasih atas cinta yang kau berikan. Bagaikan sebuah doping disaat aku membutuhkannya. *I am not the best but I will be the best*. Cepet nyusul ya...Love U...^_^.
- ❖ Temen - Teman seperjuangan kelas F Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta angkatan 2007 yang gokil dan kompak selalu, akhirnya

kita berpisah... setelah kita semua belajar bareng, touring, futsal dan banyak hal yang tidak akan terlupakan. Ayo yang belum selesai segera cepat lulus. Kita pasti bisa !! :D

- ❖ Terimakasih buat anak-anak kost jl. Nangka no.22 concat sleman yg udah suport aku dalam menyelesaikan skripsi: Yoga (makasih buat sharing mengenai skripsinya), Chimenk, Herman, Menuk, Putra, Haris, Nizar, Andi, memet, rendy,, kompak teruss...
- ❖ Rizky, terima kasih telah mengajarku untuk membuat aplikasi/program ku ini
- ❖ Novie, makasih ya udah minjamin abang buku-buku buat referensi skripsi abang, maaf lho udh ngerepotin.. hehe.. Thx ya...
- ❖ Ledi Chan, Makasih udah minjamin printernya selama kurang lebih satu bulan, printernya *ngebantu banget*. hehehe....
- ❖ Dan masih banyak lagi orang hebat di sekitarku yang telah banyak membantu dan tidak dapat disebut satu persatu...
- ❖ Untuk semuanya, khususnya orang2 yg udah ngedoain aku terima kasih banyak, tanpa kalian penulis ga ada apa-apanya.
- ❖ Serta tak lupa untuk almamater tercinta.

Saya harap halaman persembahan ini cukup dapat menyampaikan rasa terimakasih yang sangat dalam dari ku.Semoga Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang membalas semua amalan saleh dan kebaikan semuanya. Amin...

Hasnan afif

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat kesehatan jasmani maupun rohani, memberikan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya yang sangat berlimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Aplikasi Nama-Nama Obat Berbasis Mobile".

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan pada program strata 1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Selanjutnya dengan segala kerendahan hati dan ketulusan hati, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Strata I Teknik Informatika.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen penguji pada saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.

5. Dosen-dosen serta seluruh staf dan karyawan/karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak menyumbang ilmunya kepada penulis.
6. Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa sabar dan tekun dalam membimbing anak-anaknya dan tak pernah berhenti memberikan doa serta semangat kepada penulis, sehingga skripsi ini akhirnya dapat selesai.
7. Keluarga besar yang selalu menanyakan skripsi serta memberikan motivasi untuk terus berjuang kepada penulis.
8. Teman-teman S1 TI F '07 terima kasih atas semangat dan dukungannya.
9. Kepada sahabat-sahabat yang telah membantu dan memberikan dukungannya.
10. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini baik langsung maupun tidak langsung.

Penulis sadar bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat senang dengan tangan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya sederhana ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan berguna bagi para pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 06 Desember 2011

Hasnan Afif

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
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	Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1	Bagi Penulis	3
1.5.2	Bagi Siswa dan mahasiswa	4
1.5.3	Bagi Masyarakat umum	4
1.6	Metode Penelitian.....	4
1.7	Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Definisi Sistem, Informasi, Sistem Informasi	7
2.1.1	Definisi Sistem	7
2.1.2	Definisi Informasi	9
2.1.3	Definisi Sistem Informasi	10
2.2	Karakteristik Sistem Informasi.....	10
2.3	Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	12
2.4.1	Netbeans 6.8.....	12
2.5.	Bahasa Pemrograman Yang Digunakan.....	13
2.5.1.	Java.....	13
2.5.2.	Java 2 Micro Edition (J2ME).....	17
2.6	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	20

2.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	21
2.6.2	<i>Class Diagram</i>	22
2.6.3	<i>Sequence Diagram</i>	23
2.7	<i>Record Management System (RMS)</i>	23
2.8	Database	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Penggolongan Obat	28
3.1.2	Obat Wajib Apotek	30
3.1.3	Dosis Obat.....	30
3.2	Analisis.....	31
3.2.1	Analisis Sistem.....	32
3.2.1.1	Kekuatan (strengths).....	32
3.2.1.2	Kelemahan (weakness)	33
3.2.1.3	Peluang (opportunity)	33
3.2.1.4	Ancaman (threats).....	33
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.2.1	Fungsional.....	34
3.2.2.2	Non Fungsional.....	35
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	37

3.2.3.1	Kelayakan Teknologi.....	37
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	37
3.2.3.3	Kelayakan Operasional.....	38
3.3	Perancangan Sistem.....	38
3.3.1	Perancangan Proses.....	38
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i>	39
3.3.1.2	<i>Class Diagram</i>	40
3.3.1.3	<i>Sequence Diagram</i>	41
3.3.2	Perancangan Antarmuka (<i>interface</i>)	47
3.3.2.1	<i>Splash Screen</i>	49
3.3.2.2	Form Menu Utama.....	49
3.3.2.4	Form Penyakit dan Obat	50
3.3.2.6	Form Penjelasan.....	51
3.3.2.8	Form Petunjuk Penggunaan	52
3.3.2.9	Form Tentang Saya.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Pembahasan	54
4.2	Hasil Antarmuka (<i>interface</i>).....	55
4.2.1	Tampilan Halaman Utama	55
4.2.2	Tampilan Pencarian Obat.....	56
4.2.3	Tampilan list Obat.....	57

4.2.4	Tampilan Katalog Obat/ Daftar Kelas Terapi	58
4.2.5	Tampilan Fasilitas Obat	59
4.2.6	Tampilan Penjelasan Fasilitas Obat	60
4.2.7	Tampilan Penjelasan	61
4.2.8	Tampilan <i>list</i> Hasil Penjelasan	62
4.2.9	Tampilan Bantuan	62
4.2.10	Form Petunjuk Penggunaan	63
4.2.11	Form Tentang Saya	64
4.3	Script.....	65
4.3.1	Script Memanggil RMS	65
4.3.2	Script Tambah Data.....	66
4.4	Pengujian Aplikasi.....	68
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.1.1	Keunggulan	70
5.1.2	Kelemahan.....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72

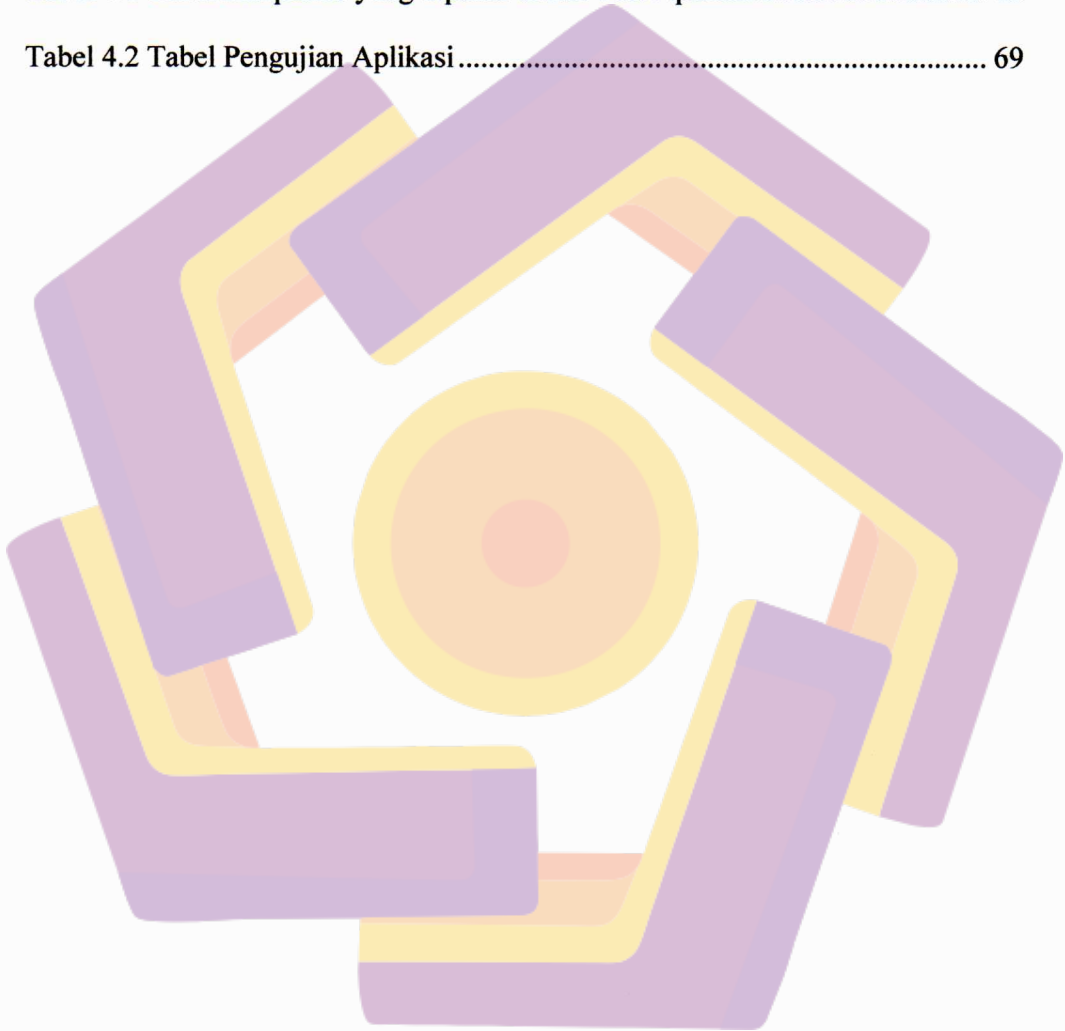
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 J2ME platform.....	18
Gambar 2.2 Siklus Hidup MIDlet	20
Gambar 3.1 Use Case fungsional actor user	39
Gambar 3.2 Class Diagram	41
Gambar 3.3 Sequence Diagram Start Aplikasi	42
Gambar 3.4 Sequence Diagram Menu Utama.....	42
Gambar 3.5 Sequence Diagram Pilih menu utama	43
Gambar 3.6 Sequence Diagram Cari Obat Penyakit.....	43
Gambar 3.7 Sequence Diagram Lihat Hasil Obat.....	43
Gambar 3.8 Sequence Diagram Lihat Penjelasan/Manfaat Obat.....	44
Gambar 3.9 Sequence Diagram Hasil Penjelasan	44
Gambar 3.10 Sequence Diagram Lihat Jenis Penyakit	44
Gambar 3.11 Sequence Diagram Lihat Obat	45
Gambar 3.12 Sequence Diagram Keterangan Obat	45
Gambar 3.13 Sequence Diagram Pilih Bantuan	45
Gambar 3.14 Sequence Diagram Lihat Bantuan.....	46
Gambar 3.15 Sequence Diagram Lihat Petunjuk.....	46
Gambar 3.16 Sequence Diagram Lihat Tentang	47
Gambar 3.17 Sequence Diagram Exit Aplikasi	47
Gambar 3.18 Flow View	48

Gambar 3.19 Splash Screen	49
Gambar 3.20 Menu UtamaForm Pencarian Obat.....	49
Gambar 3.21 Pencarian Obat	50
Gambar 3.22 Penyakit dan Obat	50
Gambar 3.23 Katalog Obat	51
Gambar 3.24 Penjelasan.....	51
Gambar 3.25 Bantuan.....	52
Gambar 3.26 Petunjuk Penggunaan	52
Gambar 3.27 Tentang Saya	53
Gambar 4.1 Menu Utama.....	55
Gambar 4.2 Interface Pencarian Obat	56
Gambar 4.3 Interface Penyakit dan Obat	57
Gambar 4.4 Interface Katalog Obat	58
Gambar 4.5 Interface Fasilitas Obat.....	59
Gambar 4.6 Tampilan Penjelasan Obat.....	60
Gambar 4.7 Interface Penjelasan.....	61
Gambar 4.8 Interface list hasil Penjelasan	62
Gambar 4.9 Interface form Bantuan.....	63
Gambar 4.10 Interface form Cara Penggunaan.....	63
Gambar 4.11 Interface form Tentang Saya.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1Spesifikasi Perangkat Keras PC	35
Tabel 4.1 Tabel Hanphone yang dipakai untuk Test Aplikasi	68
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Aplikasi	69



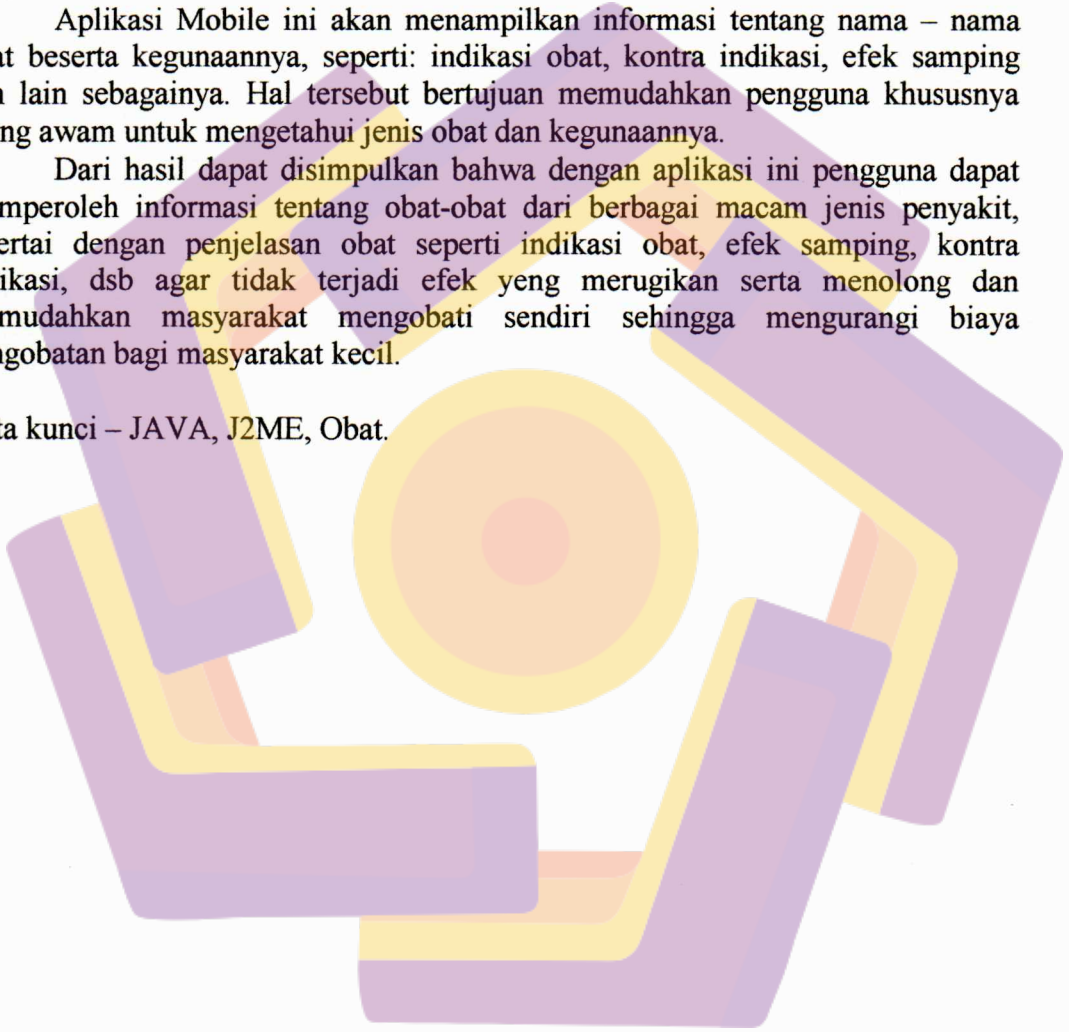
INTISARI

Kesehatan merupakan hal yang sangat penting bagi semua manusia karena tanpa kesehatan yang baik, maka setiap manusia akan sulit dalam melaksanakan aktivitasnya sehari-hari. Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis.

Aplikasi Mobile ini akan menampilkan informasi tentang nama – nama obat beserta kegunaannya, seperti: indikasi obat, kontra indikasi, efek samping dan lain sebagainya. Hal tersebut bertujuan memudahkan pengguna khususnya orang awam untuk mengetahui jenis obat dan kegunaannya.

Dari hasil dapat disimpulkan bahwa dengan aplikasi ini pengguna dapat memperoleh informasi tentang obat-obat dari berbagai macam jenis penyakit, disertai dengan penjelasan obat seperti indikasi obat, efek samping, kontra indikasi, dsb agar tidak terjadi efek yang merugikan serta menolong dan memudahkan masyarakat mengobati sendiri sehingga mengurangi biaya pengobatan bagi masyarakat kecil.

Kata kunci – JAVA, J2ME, Obat.



ABSTRACT

Health is very important for all humans because without good health, then each human will be difficult in carrying out their daily activities. Health is a state of healthy, both physically, mental, spiritual and social which allows each person to live.

This mobile application will display information about the names of the medicine and its usefulness, such as: medication indications, contraindications, side effects and so forth. It aims to facilitate the users especially the layman to know what types of medicine and its usefulness.

From the results it can be concluded that with this application users can get information about drugs of various kinds of diseases, accompanied by an explanation of drugs such as drug indications, side effects, contraindications, etc. in order to avoid adverse effects are abused and to help and facilitate people treat their own thereby reducing the cost of treatment for small people.

Keywords: JAVA, J2ME, Medicine

