

LAPORAN PROYEK 2
“Sistem Penyuluhan Masyarakat Puskesmas Lohbener”



Disusun Oleh :

Abdul Haris Riyadi	(1805030)
Adday Agung Alfayni	(1805032)
Arif Rahman Saefdiana	(1805036)
Aziz Abi Thoyib	(1805037)

Kelas : D4RPL2B

D4 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU

Jl.Raya Lohbener Lama No.08 Indramayu 45252

No.Telp.(0234) 7063555

2020/2021

DAFTAR ISI

BAB I.....	3
PENDAHULUAN.....	3
1.1. LATAR BELAKANG.....	3
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3. BATASAN MASALAH.....	3
1.4. TUJUAN.....	4
1.5. MANFAAT PROYEK.....	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1. DESKRIPSI UMUM SISTEM.....	5
2.2. KARAKTERISTIK PENGGUNA.....	5
2.3. BATASAN.....	7
2.4. LINGKUNGAN OPRASI.....	7
BAB III.....	8
DESKRIPSI KEBUTUHAN.....	8
3.1. KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL.....	8
3.1.1. Antarmuka Pemakai.....	8
3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras.....	8
3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak.....	8
3.2. KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	8
3.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	11
3.4. MODEL ANALISIS.....	12
BAB IV.....	35
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 IMPLEMENTASI.....	35
BAB V.....	38
KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1 KESIMPULAN.....	38
5.2 SARAN.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kesehatan masyarakat merupakan kombinasi antara teori dan praktik yang bertujuan untuk mencegah penyakit, memperpanjang usia hidup, dan meningkatkan kesehatan penduduk. Karena di era pandemi *Covid19* semakin sulit bagi pegawai puskesmas untuk melakukan penyuluhan kepada masyarakat dikarenakan tidak boleh ada kerumunan di manapun tanpa terkecuali. Semakin susah nya pegawai puskesmas melakukan penyuluhan kesehatan kepada masyarakat mengakibatkan masyarakat lupa akan pentingnya menjaga kesehatan pada diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Oleh karena itu kelompok kami menginginkan adanya penyuluhan kesehatan berbasis website, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini dan akses internet yang mudah untuk didapatkan pastinya akan mempermudah pihak puskesmas untuk melakukan penyuluhan kepada masyarakat tanpa harus adanya kerumunan.

Inilah yang melatar belakangi kelompok kami memilih judul proyek 2 dengan judul “SISTEM PENYULUHAN MASYARAKAT BERBASIS WEB”. Semoga dengan adanya website ini penyuluhan kepada masyarakat menjadi lebih mudah dan lebih praktis.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Aplikasi Sistem Penyuluhan masyarakat ini berfungsi melakukan penyuluhan kepada masyarakat secara online. Karena dimasa pandemi covid-19 seperti ini tidak diperbolehkan adanya kerumunan oleh karena itu dengan adanya sistem ini pegawai puskesmas hanya perlu mengupload video materi penyuluhan dan kemudian masyarakat melihat video tersebut

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang akan dibahas pada penyusunan proyek 2 ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Melakukan penyuluhan masyarakat secara online.
2. Sistem ini menampilkan video dan dokumen yang berisi penyuluhan masyarakat.
3. Masyarakat harus melakukan login sebelum mengajukan pertanyaan.
4. Masyarakat harus mengisi identitas diri sebelum mengajukan pertanyaan
5. Pegawai atau admin hanya boleh mengupload materi berupa video
6. Pegawai tidak dapat menghapus pertanyaan yang sudah di jawab
7. Pegawai tidak dapat merubah jawaban dari pegawai lain

1.4. TUJUAN

Tujuan yang ingin kelompok kami capai pada Proyek 2 ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pegawai Puskesmas melakukan penyuluhan masyarakat.
2. Untuk memudahkan masyarakat memahami penyuluhan yang disampaikan.
3. Untuk mengetahui pemahaman masyarakat tentang kesehatan.

1.5. MANFAAT PROYEK

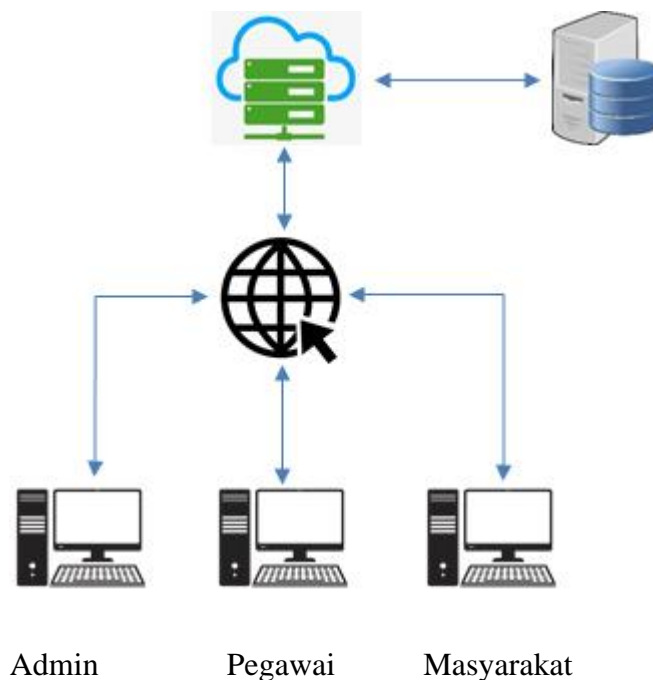
Dengan adanya webset ini diharapkan dapat mempermudah pegawai puskesmas untuk melakukan penyuluhan masyarakat dan masyarakatpun dapat melihat video penyuluhan kapanpun dan dimanapun tanpa adanya kerumunan di suatu tempat

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. DESKRIPSI UMUM SISTEM

Aplikasi Sistem Penyuluhan Masyarakat Berbasis Web merupakan sebuah website yang dikembangkan untuk mempermudah melakukan penyuluhan kepada masyarakat di masa pandemi covid-19. Dengan adanya website ini saat pegawai puskesmas ingin melakukan penyuluhan masyarakat hanya perlu mengupload video materi penyuluhan yang akan disampaikan dan kemudian masyarakat hanya perlu mengakses web untuk melihat video tersebut.



2.2. KARAKTERISTIK PENGGUNA

Aktor	Interaksi dengan PL
Admin	Mengelola Data Pegawai
Admin	Mengubah Data Pegawai
Admin	Mengedit Data Pegawai
Admin	Menghapus Data Pegawai
Admin	Mengelola Data Masyarakat
Admin	Mengubah Data Masyarakat
Admin	Mengedit Data Masyarakat

Aktor	Interaksi dengan PL
Admin	Menghapus Data Masyarakat
Admin	Mengelola Data Materi
Admin	Mengambah Data Materi
Admin	Mengedit Data Materi
Admin	Menghapus Data Materi
Admin	Mengelola Data Jadwal
Admin	Mengambah Data Jadwal
Admin	Mengedit Data Jadwal
Admin	Menghapus Data Jadwal
Admin	Melihat Halaman Dashboard
Admin	Melihat Data Pertanyaan
Pegawai	Mengedit Profile Pribadi
Pegawai	Mengelola Data Materi
Pegawai	Mengambah Data Materi
Pegawai	Mengedit Data Materi
Pegawai	Menghapus Data Materi
Pegawai	Mengelola Data Jadwal
Pegawai	Mengambah Data Jadwal
Pegawai	Mengedit Data Jadwal
Pegawai	Menghapus Data Jadwal
Pegawai	Melihat Data Pertanyaan
Pegawai	Mengelola Data Jawaban
Pegawai	Mengambah Data Jawaban
Pegawai	Mengedit Data Jawaban
Masyarakat	Mengedit Profile Pribadi

Aktor	Interaksi dengan PL
Masyarakat	Mengelola Data Pertanyaan
Masyarakat	Mengubah Data Pertanyaan
Masyarakat	Mengedit Data Pertanyaan
Masyarakat	Menghapus Data Pertanyaan
Masyarakat	Melihat Data Pegawai
Masyarakat	Melihat Data Jadwal
Masyarakat	Melihat Data Jawaban

2.3. BATASAN

Adapun batasan yang akan dibahas pada penyusunan proyek 2 ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Melakukan penyuluhan masyarakat secara online.
2. Sistem ini menampilkan video dan dokumen yang berisi penyuluhan masyarakat.
3. Masyarakat harus melakukan login sebelum mengajukan pertanyaan.
4. Masyarakat harus mengisi identitas diri sebelum mengajukan pertanyaan
5. Pegawai atau admin hanya boleh mengupload materi berupa video
6. Pegawai tidak dapat menghapus pertanyaan yang sudah di jawab
7. Pegawai tidak dapat merubah jawaban dari pegawai lain

2.4. LINGKUNGAN OPRASI

Aplikasi Client server ini akan berfungsi dengan spesifikasi :

Server : Apache Web Server

OS : Windows

DBMS : mySQL

Bahasa Pemograman : PHP V.7.2

Framwork Web : Laravel V.6.2

BAB III

DESKRIPSI KEBUTUHAN

3.1. KEBUTUHAN ANTARMUKA EKSTERNAL

Kebutuhan antar muka eksternal pada sisem penyuluhan masyarakat mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1. Antarmuka Pemakai

Sistem Penyuluhan Masyarakat ini menggunakan antarmuka berbasis website. Dimana antar muka website digunakan untuk user member dan user public

3.1.2. Antarmuka Perangkat Keras

Perangkat keras yang dapat digunakan dalam perangkat lunak yang dibuat:

- PC
- Monitor
- Keyboard dan mouse untuk kegiatan pengguna
- Semua perangkat keras yang digunakan merupakan perangkat standar dalam sistem komputer

3.1.3. Antarmuka Perangkat Lunak

Untuk mengakses perangkat lunak bisa memakai segala jenis penjelajah situs atau web browser. Tidak diperlukan penjelajah situs khusus untuk mengakses perangkat lunak ini.

3.2. KEBUTUHAN FUNGSIONAL

Requirement	Penjelasan
PL dapat mengelola data pegawai	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data pegawai
PL dapat dapat menambah data pegawai	Perangkat lunak dapat menyimpan data pegawai

Requirement	Penjelasan
PL dapat dapat merubah data pegawai	Perangkat lunak dapat menyimpan data pegawai terbaru
PL dapat dapat menghapus data pegawai	Perangkat lunak dapat menghapus data pegawai
PL dapat mengelola data masyarakat	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data Masyarakat
PL dapat dapat menambah data masyarakat	Perangkat lunak dapat menyimpan data masyarakat
PL dapat dapat merubah data masyarakat	Perangkat lunak dapat menyimpan data masyarakat terbaru
PL dapat dapat menghapus data masyarakat	Perangkat lunak dapat menghapus data masyarakat
PL dapat mengelola Data Materi	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data Materi
PL dapat menambah data materi	Perangkat lunak dapat menyimpan data masyarakat
PL dapat merubah data materi	Perangkat lunak dapat menyimpan data masyarakat terbaru
PL dapat menghapus data materi	Perangkat lunak dapat menghapus data masyarakat
PL dapat mengelola Data jadwal	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data Materi
PL dapat menambah data jadwal	Perangkat lunak dapat menyimpan data jadwal
PL dapat merubah data jadwal	Perangkat lunak dapat menyimpan data jadwal terbaru
PL dapat menghapus data jadwal	Perangkat lunak dapat menghapus data jadwal

Requirement	Penjelasan
PL menampilkan halaman dashboard	Perangkat lunak dapat menampilkan halaman dashboard
PL menampilkan halaman pertanyaan	PL menampilkan halaman pertanyaan
PL dapat merubah data pribadi pegawai	Perangkat lunak dapat menyimpan data pribadi pegawai terbaru
PL dapat mengelola Data Materi	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data Materi
PL dapat menambah data materi	Perangkat lunak dapat menyimpan data masyarakat
PL dapat merubah data materi	Perangkat lunak dapat menyimpan data masyarakat terbaru
PL dapat menghapus data materi	Perangkat lunak dapat menghapus data masyarakat
PL dapat mengelola data jadwal	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data jadwal
PL dapat menambah data jadwal	Perangkat lunak dapat menyimpan data jadwal
PL dapat merubah data jadwal	Perangkat lunak dapat menyimpan data jadwal terbaru
PL dapat menghapus data jadwal	Perangkat lunak dapat menghapus data jadwal
PL menampilkan halaman pertanyaan	Perangkat lunak dapat menampilkan halaman pertanyaan
PL dapat mengelola data jawaban	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data jawaban
PL dapat menambah data jawaban	Perangkat lunak dapat menyimpan data jawaban

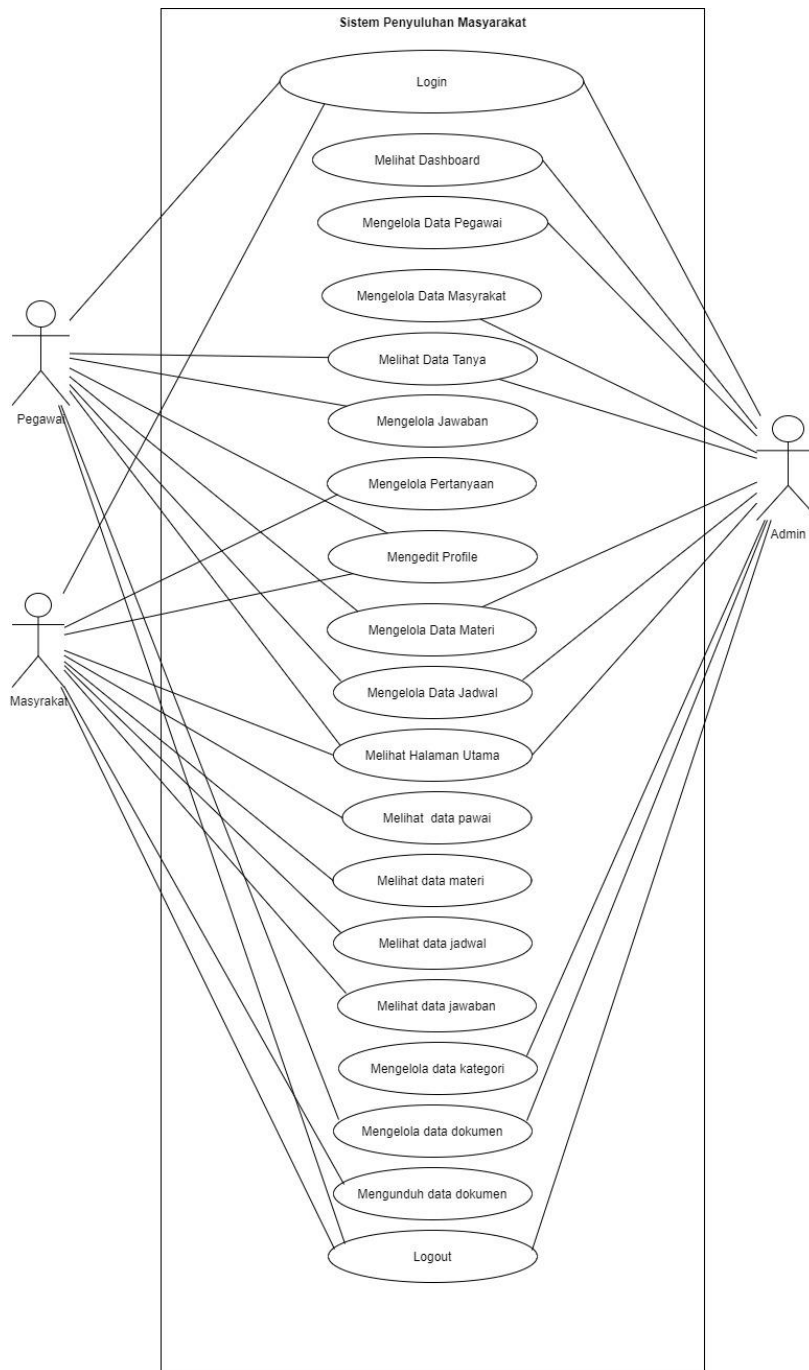
Requirement	Penjelasan
PL dapat merubah data jawaban	Perangkat lunak dapat menyimpan data jawaban terbaru
PL dapat merubah data pribadi masyarakat	Perangkat lunak dapat menyimpan data pribadi masyarakat terbaru
PL dapat mengelola data pertanyaan	Perangkat lunak dapat mengelola seperti menyimpan, merubah, dan menghapus data pertanyaan
PL dapat menambah data pertanyaan	Perangkat lunak dapat menyimpan data pertanyaan
PL dapat merubah data pertanyaan	Perangkat lunak dapat menyimpan data pertanyaan terbaru
PL dapat menghapus data pertanyaan	Perangkat lunak dapat menghapus data pertanyaan
PL dapat menampilkan data pegawai	Perangkat lunak dapat menampilkan data pegawai
PL dapat menampilkan data jadwal	Perangkat lunak dapat menampilkan data jadwal
PL dapat menampilkan data jawaban	PL dapat menampilkan data jawaban

3.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL

ID	Parameter	Kebutuhan
NFR-01	Availability	Tersedia selama 24 jam penuh
NFR-02	Reliability	Dapat Diakses oleh 20 user secara bersamaan
-	Ergonomy	N/A
-	Portability	N/A
-	Memory	N/A
NFS-03	Response time	Response time <100ms

ID	Parameter	Kebutuhan
-	Safety	N/A
-	Security	N/A
NFR-04	Bahasa komunikasi	PL menggunakan bahasa indonesia

3.4. MODEL ANALISIS



No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Admin mempunyai hak akses untuk melakukan pengelolah semua data yang ada pada aplikasi ini
2	Pegawai	Instruktur dapat melihat data pertanyaan, memberikan jawaban dan dapat mengelola data materi
3	Masyarakat	Masyarakat dapat melihat video penyuluhan dan dapat memberikan pertanyaan

Definisi Use Case 1

Nama Use Case : Login

Aktor : Admin, Pegawai dan Masyarakat

ID Use Case : UC-01

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Klik tombol login	
	2. Menampilkan halaman login
3. Memasukan data	
4. Klik tombol masuk	
	5. Mengecek data login
	6. Menampilkan halaman Admin/Murid/Instruktur
Skenario Alternatif	
1. Klik tombol login	
	2. Menampilkan halaman login
3. Memasukan data	
4. Klik tombol masuk	
	5. Mengecek data login
	6. Menampilkan halaman Admin/Murid/Instruktur

Definisi Use Case 2

Nama Use Case : Melihat Dashboard

Aktor : Admin

ID Use Case : UC-02

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Buka halaman dashboard	
	2. Menampilkan halaman dashboard
Skenario Alternatif	
1. Buka halaman dashboard	
	2. Menampilkan halaman dashboard

Definisi Use Case 3

Nama Use Case : Mengelola data Pegawai

Aktor : Admin

ID Use Case : UC-03

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Pegawai	
	2. Menampilkan halaman Pegawai
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan pegawai
5. Mengisi data pegawai	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan pegawai baru
	8. Menampilkan halaman pegawai

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data pegawai terbaru
	14. Menampilkan halaman pegawai
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data pegawai
	17. Menampilkan halaman murid
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman Pegawai	
	2. Menampilkan halaman Pegawai
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan pegawai
5. Mengisi data pgawai	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan pegawai baru
	8. Menampilkan halaman pegawai
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	13. Menyimpan data pegawai terbaru
	14. Menampilkan halaman pegawai
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data pegawai
	17. Menampilkan halaman murid

Definisi Use Case 4

Nama Use Case : Mengelola data Masyarakat

Aktor : Admin

ID Use Case : UC-04

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Masyarakat	
	2. Menampilkan halaman Masyarakat
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan masyarakat
5. Mengisi data masyarakat	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan masyarakat baru
	8. Menampilkan halaman masyarakat
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data masyarakat terbaru

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	14. Menampilkan halaman masyarakat
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data masyarakat
	17. Menampilkan halaman masyarakat
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman Masyarakat	
	2. Menampilkan halaman Masyarakat
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan masyarakat
5. Mengisi data masyarakat	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan masyarakat baru
	8. Menampilkan halaman masyarakat
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data masyarakat terbaru
	14. Menampilkan halaman masyarakat
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data masyarakat
	17. Menampilkan halaman masyarakat

Definisi Use Case 5

Nama Use Case : Melihat data tanya

Aktor : Admin dan Pegawai

ID Use Case : UC-05

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Petanyaan	
	2. Menampilkan halaman Petanyaan
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman Petanyaan	
	2. Menampilkan halaman Petanyaan

Definisi Use Case 6

Nama Use Case : Mengelola jawaban

Aktor : Pegawai

ID Use Case : UC-06

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Pertanyaan	
	2. Menampilkan halaman Pertanyaan
3. Klik tombol jawab	
	4. Menampilkan formulir penambahan jawaban
5. Mengisi data jawaban	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan data jawaban
	8. Menampilkan halaman pertanyaan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data jawaban terbaru
	14. Menampilkan halaman pertanyaan
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman Pertanyaan	
	2. Menampilkan halaman Pertanyaan
3. Klik tombol jawab	
	4. Menampilkan formulir penambahan jawaban
5. Mengisi data jawaban	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan data jawaban
	8. Menampilkan halaman pertanyaan
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data jawaban terbaru
	14. Menampilkan halaman pertanyaan

Definisi Use Case 7

Nama Use Case : Mengelola pertanyaan

Aktor : Masyarakat

ID Use Case : UC-07

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Pertanyaan	
	2. Menampilkan halaman Pertanyaan
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan pertanyaan
5. Mengisi data pertanyaan	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan pertanyaan baru
	8. Menampilkan halaman pertanyaan
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data pertanyaan terbaru
	14. Menampilkan halaman pertanyaan
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data pertanyaan
	17. Menampilkan halaman pertanyaan
Skenario Alternatif	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka halaman Masyarakat	
	2. Menampilkan halaman Masyarakat
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan masyarakat
5. Mengisi data masyarakat	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan masyarakat baru
	8. Menampilkan halaman masyarakat
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data masyarakat terbaru
	14. Menampilkan halaman masyarakat
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data masyarakat
	17. Menampilkan halaman masyarakat

Definisi Use Case 8

Nama Use Case : Mengedit Profile

Aktor : Pegawai dan Masyarakat

ID Use Case : UC-08

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Profile	
	2. Menampilkan halaman Materi
3. Klik tombol edit	
	4. Menampilkan formulir edit
5. Mengisi data edit	
6. Menekan edit	
	7. Menyimpan profile terbaru
	8. Menampilkan halaman Profile
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman Profile	
	2. Menampilkan halaman Materi
3. Klik tombol edit	
	4. Menampilkan formulir edit
5. Mengisi data edit	
6. Menekan edit	
	7. Menyimpan profile terbaru
	8. Menampilkan halaman Profile

Definisi Use Case 9

Nama Use Case : Mengelola data Materi

Aktor : Admin, Pegawai

ID Use Case : UC-09

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Materi	
	2. Menampilkan halaman Materi
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan Materi
5. Mengisi data Materi	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan Materi baru
	8. Menampilkan halaman materi
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data Materi terbaru
	14. Menampilkan halaman Materi
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data Materi
	17. Menampilkan halaman Materi
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman Materi	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	2. Menampilkan halaman Materi
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan Materi
5. Mengisi data Materi	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan Materi baru
	8. Menampilkan halaman masyarakat
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data Materi terbaru
	14. Menampilkan halaman Materi
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data Materi
	17. Menampilkan halaman Materi

Definisi Use Case 10

Nama Use Case : Mengelola data Jadwal

Aktor : Admin, Pegawai

ID Use Case : UC-10

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman jadwal	
	2. Menampilkan halaman jadwal

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan jadwal
5. Mengisi data jadwal	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan jadwal baru
	8. Menampilkan halaman jadwal
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data jadwal terbaru
	14. Menampilkan halaman jadwal
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data jadwal
	17. Menampilkan halaman jadwal
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman jadwal	
	2. Menampilkan halaman jadwal
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan jadwal
5. Mengisi data jadwal	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan jadwal baru

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	8. Menampilkan halaman jadwal
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data jadwal terbaru
	14. Menampilkan halaman jadwal
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data jadwal
	17. Menampilkan halaman jadwal

Definisi Use Case 11

Nama Use Case : Melihat halaman utama

Aktor : Admin, Pegawai dan Masyarakat

ID Use Case : UC-11

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman Utama	
	2. Menampilkan halaman Utama
Skenario Alternatif	
3. Membuka halaman Utama	
	4. Menampilkan halaman Utama

Definisi Use Case 12

Nama Use Case : Melihat data pegawai

Aktor : Masyarakat

ID Use Case : UC-12

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman pegawai	
	2. Menampilkan halaman pegawai
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman pegawai	
	2. Menampilkan halaman pegawai

Definisi Use Case 13

Nama Use Case : Melihat data materi

Aktor : Masyarakat

ID Use Case : UC-13

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman materi	
	2. Menampilkan halaman materi
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman materi	
	2. Menampilkan halaman materi

Definisi Use Case 14

Nama Use Case : Melihat data jadwal

Aktor : Masyarakat

ID Use Case : UC-14

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman jadwal	
	2. Menampilkan halaman jadwal
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman jadwal	
	2. Menampilkan halaman jadwal

Definisi Use Case 15

Nama Use Case : Melihat data jawaban

Aktor : Masyarakat

ID Use Case : UC-15

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman pertanyaan	
	2. Menampilkan halaman jawaban
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman pertanyaan	
	2. Menampilkan halaman jawaban

Definisi Use Case 16

Nama Use Case : Mengelola data Kategori

Aktor : Admin

ID Use Case : UC-016

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman kategori	
	2. Menampilkan halaman kategori
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan kategori
5. Mengisi data kategori	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan kategori baru
	8. Menampilkan halaman kategori
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data kategori terbaru
	14. Menampilkan halaman kategori
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data kategori
	17. Menampilkan halaman kategori
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman kategori	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	2. Menampilkan halaman kategori
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan kategori
5. Mengisi data kategori	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan kategori baru
	8. Menampilkan halaman kategori
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data kategori terbaru
	14. Menampilkan halaman kategori
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data kategori
	17. Menampilkan halaman kategori

Definisi Use Case 17

Nama Use Case : Mengelola data Dokumen

Aktor : Admin, Pegawai

ID Use Case : UC-017

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman dokumen	
	2. Menampilkan halaman dokumen
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan dokumen
5. Mengisi data dokumen	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan dokumen baru
	8. Menampilkan halaman dokumen
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data dokumen terbaru
	14. Menampilkan halaman dokumen
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data dokumen
	17. Menampilkan halaman dokumen
Skenario Alternatif	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka halaman dokumen	
	2. Menampilkan halaman dokumen
3. Klik tombol tambah	
	4. Menampilkan formulir penambahan dokumen
5. Mengisi data dokumen	
6. Menekan confirm	
	7. Menyimpan dokumen baru
	8. Menampilkan halaman dokumen
9. Klik icon edit	
	10. Menampilkan formulir data edit
11. Mengisi form edit	
12. Menekan confirm	
	13. Menyimpan data dokumen terbaru
	14. Menampilkan halaman dokumen
15. Klik icon hapus	
	16. Menghapus data dokumen
	17. Menampilkan halaman dokumen

Definisi Use Case 18

Nama Use Case : Mengunduh dokumen

Aktor : Masyarakat

ID Use Case : UC-018

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Membuka halaman dokumen	
	2. Menampilkan halaman dokumen
3. Klik salah satu dokumen	
	4. Melakukan unduh data
Skenario Alternatif	
1. Membuka halaman dokumen	
	2. Menampilkan halaman dokumen
3. Klik salah satu dokumen	
	4. Melakukan unduh data

Definisi Use Case 19

Nama Use Case : Logout

Aktor : Admin, Pegawai dan Masyarakat

ID Use Case : UC-019

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Klik tombol Keluar	
	2. Menghapus data session
	3. Menampilkan halaman login

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Alternatif	
1. Klik tombol Keluar	
	2. Menghapus data session
	3. Menampilkan halaman login

BAB IV

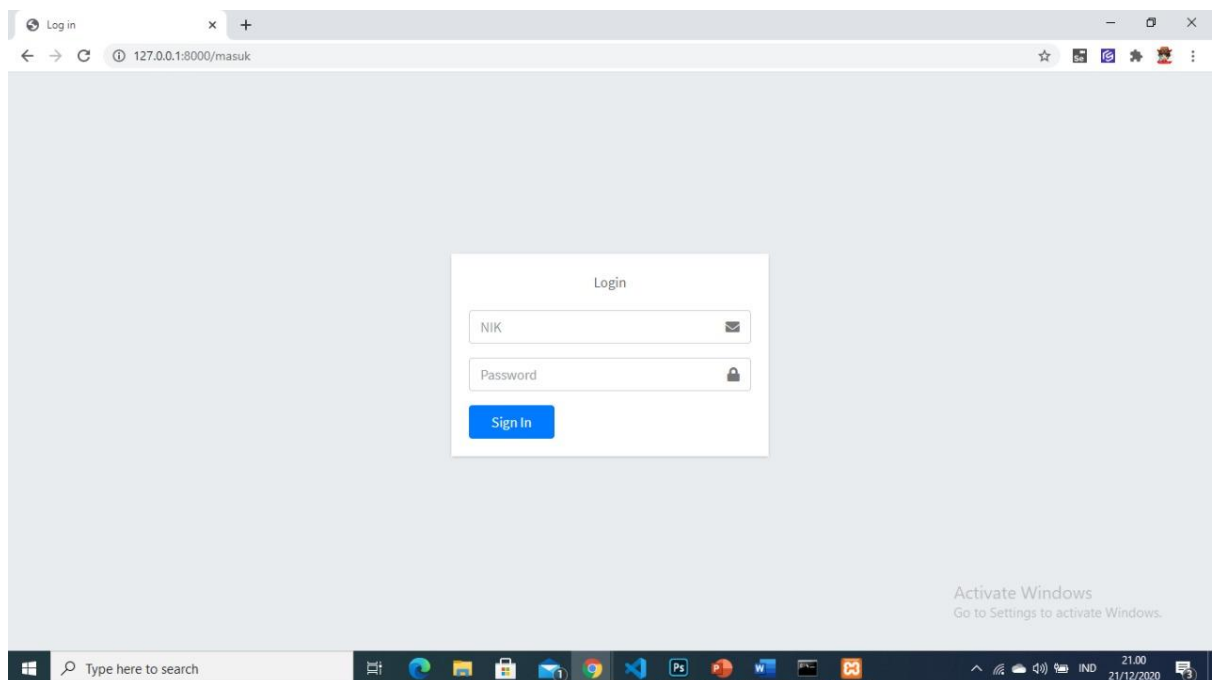
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 IMPLEMENTASI

Halaman Utama



Login



Halaman Admin

The screenshot shows the Admin Dashboard interface. The browser address bar displays '127.0.0.1:8000/admin-dashboard'. The left sidebar contains a 'Welcome' section with the user 'Admin Puskesmas' and a menu with items: Dashboard, Pegawai, Masyarakat, Materi, Dokumen, Jadwal, Tanya Jawab, Kategori, and Logout. The main content area is titled 'Dashboard' and features six data cards: '7 Pegawai' (green), '2 Masyarakat' (blue), '4 Materi' (green), '1 Jadwal' (yellow), '1 Tanya Jawab' (red), and '1 Kategori' (yellow). Each card includes a 'Detail' or 'More info' link. The footer shows 'Copyright ©Kelompok 1 Puskesmas Lohbener.' and 'Version 1.0.0'. An 'Activate Windows' watermark is present.

Halaman Pegawai

The screenshot shows the Pegawai Profile page. The browser address bar displays '127.0.0.1:8000/pegawai-profile'. The left sidebar shows the user 'Adday Agung Alfayni' and a menu with items: Profile, Materi, Dokumen, Jadwal, Tanya Jawab, and Logout. The main content area is titled 'Profile Pegawai' and displays the profile of 'Adday Agung Alfayni'. The profile information is as follows:

Field	Value
NIP*	1805032
Nama Lengkap*	Adday Agung Alfayni
Jenis Kelamin*	Laki-laki
Tanggal Lahir*	2000-01-01
No HP*	082295073165
Alamat*	Indramayu

An 'Activate Windows' watermark is visible in the bottom right corner.

Halaman Masyarakat

The screenshot shows a web browser window with a dark sidebar on the left and a light gray main content area. The sidebar contains a 'Welcome' message, a user profile picture and name 'Adday Agung Alfayni', and three buttons: 'Profile' (highlighted in blue), 'Tanya Jawab', and 'Logout'. The main content area has a header 'Profile Masyarakat' and a breadcrumb 'masyarakat / Profile'. Below this is a section titled 'Profile Adday Agung Alfayni' containing several form fields: 'NIK*' with value '222226666456789', 'Nama Lengkap*' with value 'Adday Agung Alfayni', 'Jenis Kelamin*' with value 'Laki-laki', 'Tanggal Lahir*' with value '2000-03-11', 'No HP*' with value '082295071111', and 'Alamat*' with value 'Indramayu'. An 'Activate Windows' watermark is visible in the bottom right corner of the browser window.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Aplikasi ini bernama Sistem Penyuluhan Masyarakat Puskesmas Lohbener yang dapat mempermudah Puskesmas untuk melakukan kepada masyarakat di masa pandemi ini, agar masyarakat bisa mengerti penting yang hidup sehat di masa pandemi ini dengan duduk dirumah dan menonton video dari pegawai puskesmas

5.2 SARAN

Sistem Penyuluhan Masyarakat Puskesmas Lohbener ini merupakan suatu website yang pastinya masih banyak kekurangan, maka ada beberapa saran yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan atau memperbaiki lebih lanjut agar website ini dapat digunakan sebagaimana apa yang dibutuhkan oleh Puskesmas Dan Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

https://id.wikipedia.org/wiki/Pusat_Kesehatan_Masyarakat

https://id.wikipedia.org/wiki/Penyuluhan_Kesehatan