METODOLOGI DESAIN PERANGKAT LUNAK PRAKTIK DESIGN DOCUMENT

"e-Health Peduli Pasien"



Disusun oleh:

5200411207 Firnawa Adithama

5200411225 Fina Nuraini

5200411241 Alfianda Suci Wulansari

5200411248 Thio Prasetyo

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI & ELEKTRO

UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

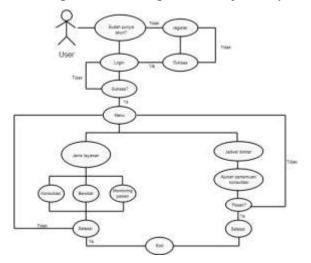
2021/2022

3.1 Model Data

Model data digunakan untuk menjelaskan bagaimana aplikasi bekerja. Analysis ini dilakukan agar kebutuhan aplikasi Web e-Health Peduli Pasien dapat diketahui lebih baik sehingga proses perancangan dan pembangunan sistem dapat berjalan dengan baik. Analysis padabagian ini akan digambarkan dalam Unified Modeling Language (UML) yang menghasilkan use case diagram, activity diagram, sequence digram, class diagram dan object diagram.

3.5.1. Use Case Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menjelaskan alur aktivitas yang terjadi di dalam sistem, mulai dari aktivitas membuka aplikasi eHealth Peduli Pasien sampai melakukan pemesanan jenis layanan & jadwal dokter.

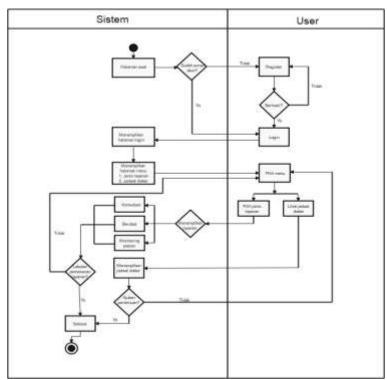


Gambar 3.1 Use case Diagram

3.5.2. Activity Diagram

Diagram yang bertujuan untuk menjelaskan sistem dalam bentuk yang sederhana. Diagram ini menerangkan siapa saja actor yang menggunakan sistem dan apa saja yang dapat dilakukannya di dalam sistem. Actor berperan penting karena yang berhubungan dengan proses dan tindakan yang ada pada sistem.

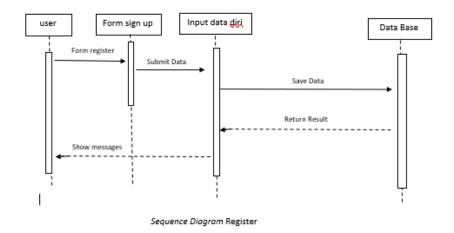
Pada penelitian ini hanya terdapat satu actor yang menggunakan dan berinteraksi dengan sistem yaitu user. User di dalam sistem ini adalah pengguna yang ingin mencari tahu mengenai informasi sebuah resep. Ada beberapa tindakan yang dapat dilakukan user di dalam sistem, antara lain user dapat melihat tentang halaman menu, jenis layanan (konsultasi, berobat, monitoring pasien), jadwal dokter di rumah sakit, dll.



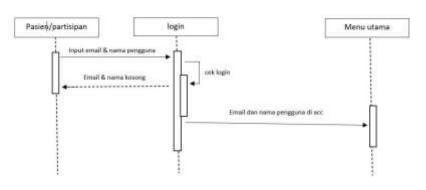
Gambar 3.2 Activity Diagram

3.5.3. Sequence Diagram

Sequence diagram dari e-Health Peduli Pasien yang menjelaskan gambaran interaksi antar objek dalam urutan serta menunjukkan rangkaian pesan yang terjadi.

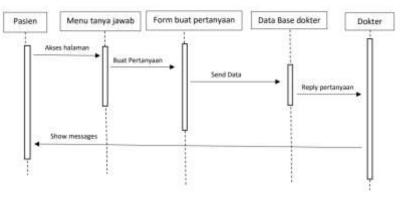


Gambar 3.3 Sequence Diagram Register



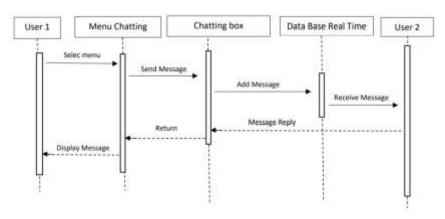
Sequence Diagram Login

Gambar 3.4 Sequence Diagram Login



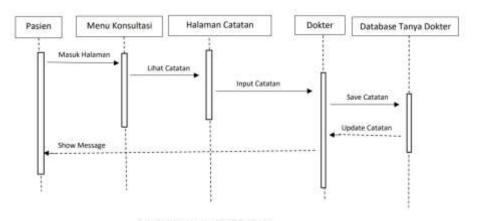
Sequence Diagram Tanya Jawab

Gambar 3.5 Sequence Diagram Tanya Jawab



Sequence Diagram Live Chat

Gambar 3.6 Sequence Diagram Live Chat

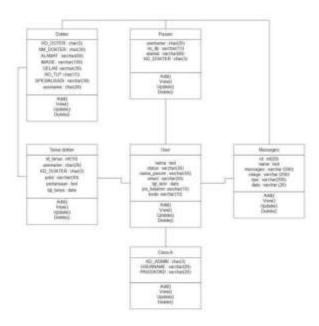


Sequence Diagram Catatan Dokter

Gambar 3.7 Sequence Diagram Catatan Dokter

3.5.4. Class Diagram

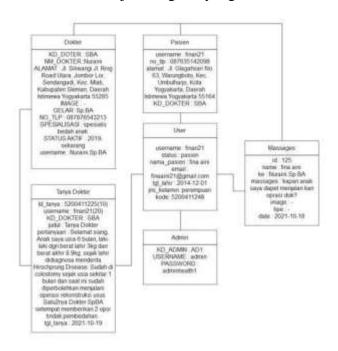
Class diagram menjelaskan hubungan yang terjadi antar class dalam sebuah sistem yang saling terhubung atau berelasi. Merujuk gambar di bawah adalah class diagram untuk aplikasi e-Health Peduli Pasien.



Gambar 3.8 Class Diagram

3.5.5. Object Diagram

Object Diagram adalah lanjutan dari class diagram yang memiliki peran untuk menampilkan nilai yang pada sistem. Berikut gambar adalah salah satu contoh dari object diagram yang dihasilkan.



Gambar 3.9 Object Diagram

3.2 Rancangan Arsitektur Sistem

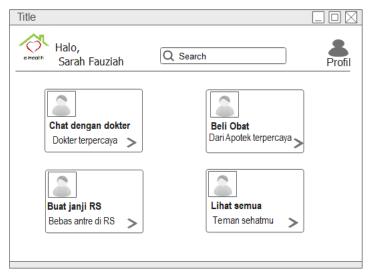
Arsitektur e-Health Peduli Pasien di tiap bagiannya terdapat komponen-komponen yang menjadi syarat untuk dapat dilaksanakannya sistem e-Health Peduli Pasien. Penelitian ini dikerjakan dengan mengadopsi framework tersebut dan menyesuaikan komponen dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian ini komponen yang harus dipenuhi dalam tiap bagian telah terpenuhi maka penelitian layak dilakukan.

3.3 Rancangan Interface Halaman

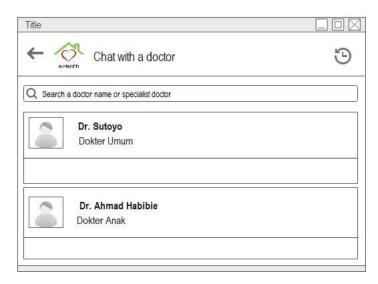
Setiap aplikasi pasti memiliki tampilan desain antarmuka (interface). Interface dibuat ditujukan agar interaksi user dengan aplikasi lebih mudah. Interface yang dibuat sebaiknya tepat agar tidak adanya kesalahan dalam pengoperasian aplikasi. Berikut adalah rancangan desain interface aplikasi:



Gambar 3.10 Halaman Login



Gambar 3.11 Halaman Menu Utama



Gambar 3.12 Halaman Chat Dokter



Gambar 3.13 Halaman Tanya Jawab