

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.3.1 Maksud	3
1.3.2 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Analisis Kebutuhan Informasi Berdasarkan Pekerjaan	4
1.5.2 Analisis Sumber Data	4
1.5.3 Pemetaan Data	5
1.5.4 Analisis Metode Ekstrasi Pengetahuan	5
1.5.5 Perancangan Visualisasi	5
1.5.6 Pengujian Perancangan Visualisasi	5
1.5.7 Perbaikan Perancangan Visualisasi	6
1.5.8 Implementasi Perangkat Lunak	6
1.5.9 Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan <i>Usability testing</i>	6
1.6 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Profil Rumah Sakit Bhakti Asih	8
2.1.1 Sejarah Rumah Sakit Bhakti Asih	8
2.1.2. Logo	8
2.1.3. Visi dan Misi	9
2.1.4. Struktur Organisasi.....	10
2.1.5 Tugas dan Tanggung Jawab	10
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1. Pengertian Data	11
2.2.2. Pengertian Data Kunjungan Harian.....	12
2.2.3. Data Mining	12
2.2.4. Statistika	13
2.2.5. K-Means.....	14
2.2.6. Visualisasi Data.....	15
2.2.7. Penyajian Visualisasi Data	16
2.2.8. Tipe Visualisasi Data	16
2.2.9. Proses Visualisasi Data	22
2.2.10. UML (Unified Modeling Language)	23
2.2.9. Java Programming Language	24
2.2.10. HTML (Hypertext Markup Language).....	25
2.2.11. CSS (Cascading Style Sheets)	25
BAB III.....	26
3.1 Analisis Visualisasi	26
3.1.1 Analisis Kebutuhan Informasi Berdasarkan Pekerjaan.....	26
3.1.2 Analisis Sumber Data (Acquire)	31

3.1.3	Analisis Pemetaan Data (Parse)	33
3.1.4	Analisis Metode Ekstraksi Pengetahuan	34
3.2	Perancangan Visualisasi	56
3.2.1	Pemetaan Visualisasi Data	57
3.2.2	Pengujian Hasil Perancangan Visualisasi	69
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	73
3.3.2	Use Case Diagram.....	74
3.3.3	Definisi Actor.....	75
3.3.4	Definisi Use Case.....	76
3.3.5	Class Diagram	76
3.3.6	Usec Case Scenario	77
3.3.7	Activity Diagram.....	80
3.3.8	Struktur Menu	83
3.3.9	Analisis Kebutuhan Pengguna	83
3.3.10	Perancangan Antarmuka	84
3.4	Analisis Kebutuhan Non-fungsional	88
3.4.1	Analisis kebutuhan Hardware	88
3.4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	89
BAB IV		90
4.1	Implementasi Prototipe	90
4.1.1	Implementasi Data	90
4.1.2	Implementasi Antarmuka	91
4.1.3	Pengujian <i>Prototype</i> dengan <i>Usability Testing</i>	97
4.1.4	Skenario Pengujian.....	98
4.1.5	Hasil Pengujian	99

BAB V.....	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	107