BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

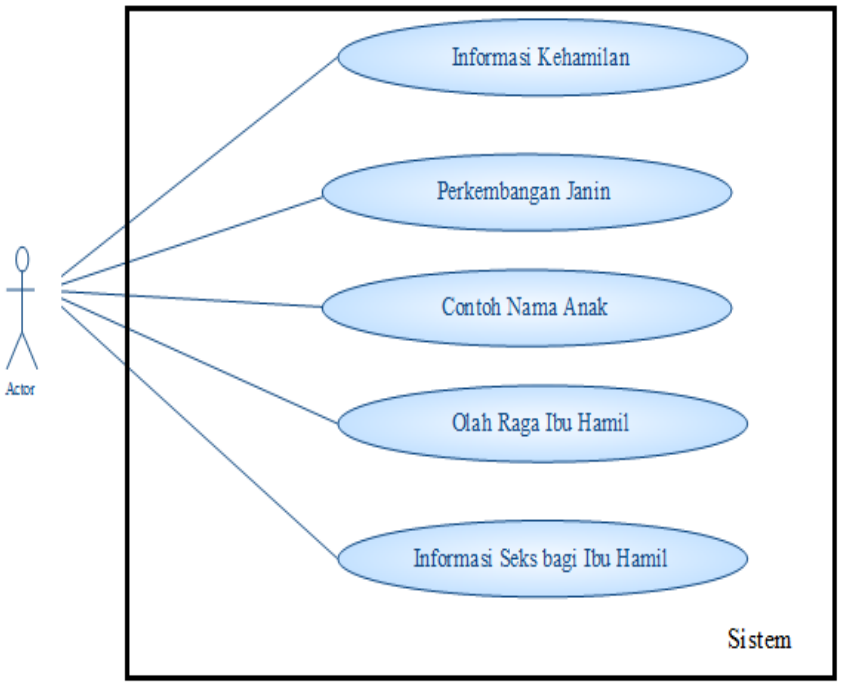
Analisis sistem merupakan suatu kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi segala permasalahan, hambatan yang terjadi dan mendokumentasikan kebutuhan yang dipenuhi dalam sistem yang baru. Mengenai hasil analisis prosedur yang berjalan dari sistem aplikasi yang telah dibuat sebelumnya ini akan dievaluasi dan didokumentasikan dengan menggunakan UML. Pertimbangan diagram tersebut karena mewakili secara sederhana dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi dari sistem yang berjalan secara efektif dan dapat dimengerti oleh user.

4.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan merupakan kegiatan analisis terhadap aplikasi yang sedang berjalan pada Aplikasi Panduan Bagi Ibu Hamil dengan menggunakan metode pengembangan berorientasi objek dengan penggambarannya menggunakan UML melalui Diagram *Use Case*, Skenario *Use Case*, dan *Activity Diagram* sebagai berikut :

4.1.1.1 Use Case Diagram

Dibawah ini adalah penggambaran Diagram Use Case yang sedang berjalan pada Aplikasi Panduan Bagi Ibu Hamil.



Gambar 4.1 *Use Case* Diagram Yang Sedang Berjalan

1. **Definisi Aktor**

Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Aplikasi Panduan Bagi Ibu Hamil yang sedang berjalan :

Tabel 4.1 Definisi Aktor yang Sedang Berjalan

No.	Aktor	Deskripsi
1.	User	Aktor dapat menjalankan semua menu utama yang ada pada aplikasi.

2. **Definisi Use Case**

Berikut adalah deskripsi pendefinisian use case pada Aplikasi Panduan Bagi Ibu Hamil yang sedang berjalan :

Tabel 4.2 Deskripsi *Use Case* yang Sedang Berjalan

No.	*Use Case*	Deskripsi
1.	Informasi Kehamilan	Sistem akan menampilkan menu info kehamilan, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu kehamilan
2.	Perkembangan Janin	Sistem akan menampilkan menu perkembangan janin dari bulan pertama

		sampai bulan kesembilan
3.	Contoh Nama Anak	Sistem akan menampilkan contoh nama anak dari huruf A sampai dengan Z
4.	Olahraga Ibu Hamil	Sistem akan menampilkan menu olahraga ibu hamil
5.	Informasi Seks Bagi Ibu Hamil	Sistem akan menampilkan menu informasi seks bagi ibu hamil

3. Skenario Use Case

Berikut adalah skenario jalannya masing-masing use case yang telah di definisikan sebelumnya :

a. No Use Case : 01

Nama Use Case : Informasi Kehamilan

Skenario :

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Informasi Kehamilan

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Informasi Kehamilan	
	2. Sistem menampilkan menu Informasi Kehamilan

b. No Use Case : 02

Nama Use Case : Perkembangan Janin

Skenario :

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Perkembangan Janin

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Perkembangan Janin	
	2. Sistem menampilkan menu Perkembangan Janin

c. No Use Case : 03

Nama Use Case : Contoh Nama Anak

Skenario :

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Contoh Nama Anak

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Contoh Nama Anak	
	2. Sistem menampilkan menu Contoh Nama Anak

d. No Use Case : 04

Nama Use Case : Olah Raga Ibu Hamil

Skenario :

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Olah Raga Ibu Hamil

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Olahraga Ibu Hamil	
	2. Sistem menampilkan menu Informasi Olahraga Ibu Hamil

e. No Use Case : 05

Nama Use Case : Informasi Seks Bagi Ibu Hamil

Skenario :

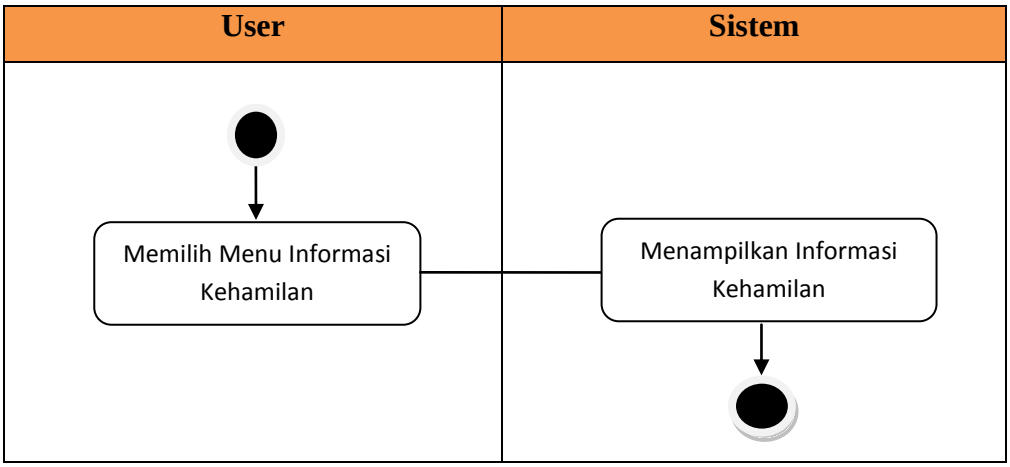
Tabel 4.7 Skenario Use Case Informasi Seks Bagi Ibu Hamil

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Informasi Seks Bagi Ibu Hamil	
	2. Sistem menampilkan menu Informasi Seks Bagi Ibu Hamil

4.1.1.2 Activity Diagram

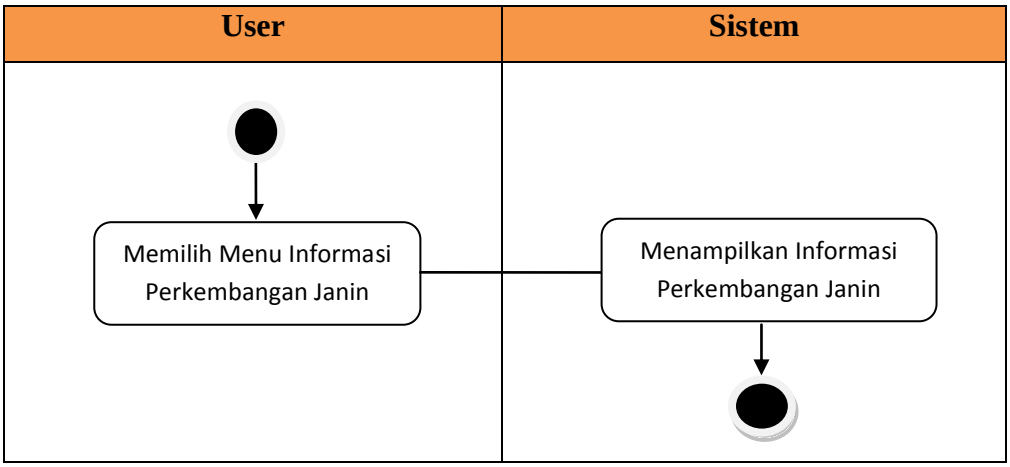
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan activity diagram tentang sistem yang sedang berjalan, seperti berikut :

a. Informasi Kehamilan



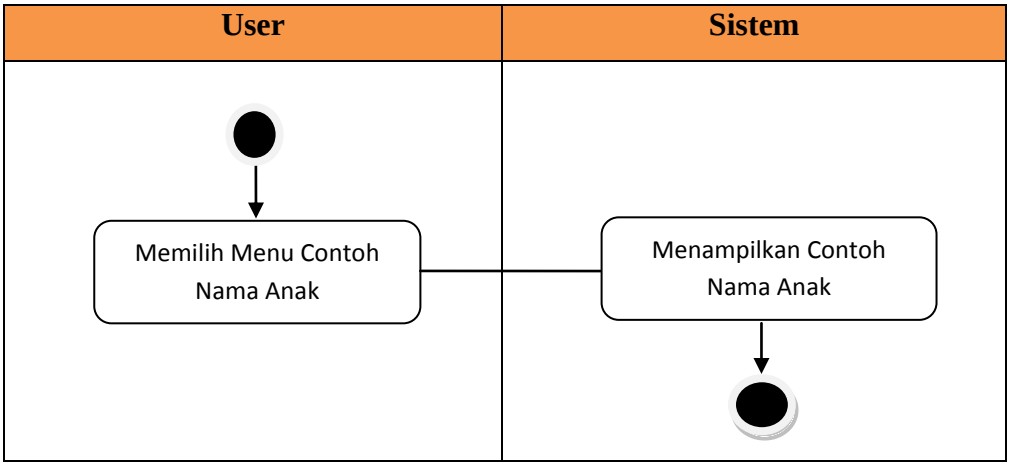
Gambar 4.2 *Activity* Diagram Informasi Kehamilan Yang Sedang Berjalan

b. Informasi Perkembangan Janin



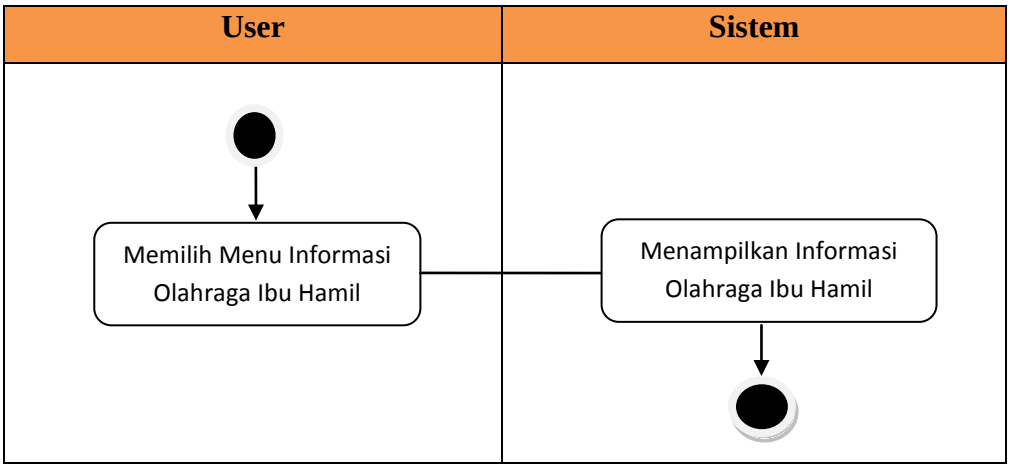
Gambar 4.3 *Activity* Diagram Informasi Perkembangan Janin Yang Sedang Berjalan

c. Contoh Nama Anak



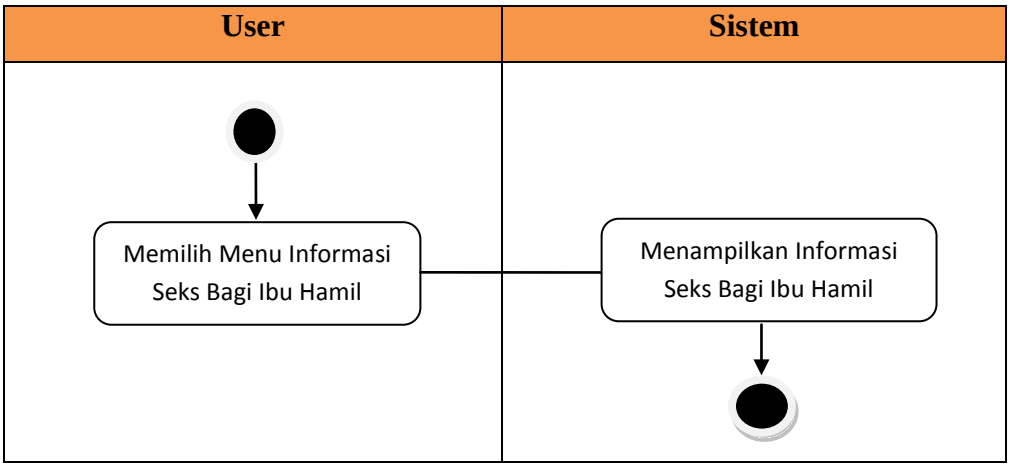
Gambar 4.4 *Activity* Diagram Contoh Nama Anak Yang Sedang Berjalan

d. Olahraga Ibu Hamil



Gambar 4.5 *Activity* Diagram Informasi Olah Raga Ibu Hamil Yang Sedang Berjalan

e. Informasi Seks Bagi Ibu Hamil



Gambar 4.6 *Activity* Diagram Informasi Olah Raga Ibu Hamil Yang Sedang Berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil gambaran dan analisis yang dilakukan melalui diagram Use case dan Activity diagram dapat digambarkan kelemahan yang muncul dari Aplikasi Panduan Bagi Ibu Hamil, yaitu pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Permasalahan dan Penyelesaian Pada Sistem yang Berjalan

Permasalahan	Aktor	Solusi
Informasi masih kurang lengkap dan tampilan aplikasi masih statis perlu dibuat agar menjadi dinamis	User	1. Perlu dibangun aplikasi yang dapat memberikan informasi yang lengkap dan jelas bagi pengguna,serta menambahkan fitur pelayanan dan info *booking* ruangan persalinan. 2. Perlu di bangun ulang agar tampilan (User Interface) menjadi lebih dinamis.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan untuk memberikan gambaran secara terperinci. Berdasarkan uraian diatas perancangan sistem merupakan tahapan dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan,

dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, juga menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem. Dalam hal ini, perancangan akan menggunakan bahasa pemrograman Java untuk dapat membangun Pengembangan Aplikasi Panduan Bagi Ibu Hamil dan Perkembangan Janin beserta Mapping Rumah Sakit Bersalin di Kota Bandung Berbasis Android.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Berdasarkan uraian di atas tujuan perancangan sistem adalah untuk menggambarkan, merencanakan dan membuat sketsa dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam bentuk satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Berjalan

Gambaran umum sistem digambarkan dengan menggunakan use case karena use case merupakan gambaran skenario interaksi antara user dengan sistem. Sebuah diagram use case menggambarkan interaksi antara aktor dengan kegiatan yang dapat dilakukan oleh aplikasi.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

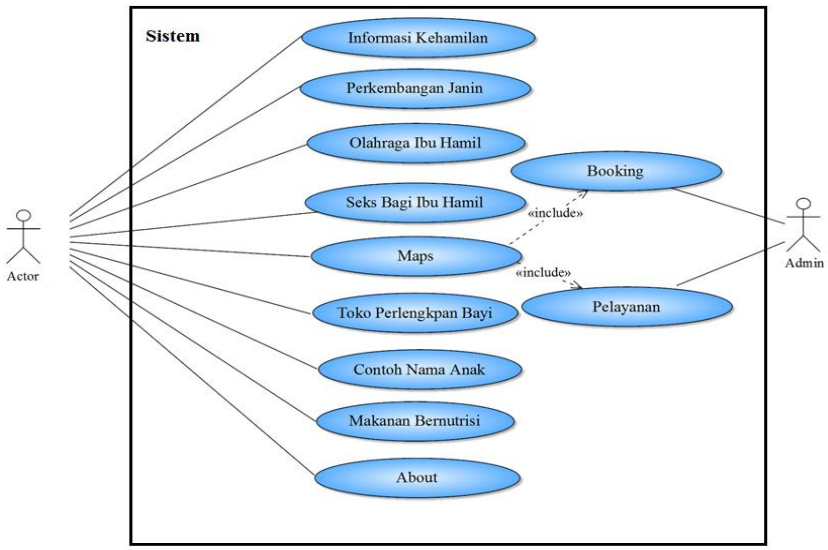
Perancangan prosedur yang diusulkan menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan

sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik. Analisis yang dilakukan dimodelkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

Tahap-tahap pemodelan dalam analisis menggunakan UML antara lain *use case* diagram, *use case* scenario, *activity* diagram, *sequence* diagram, *class* diagram, *deployment* diagram, *collaboration* diagram dan *component* diagram.

4.2.3.1 *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

Use Case diagram merupakan bagian tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem yang akan menggambarkan bagaimana seseorang atau aktor akan menggunakan dan memanfaatkan sistem. Diagram ini juga mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh sistem. *use case* terdiri dari tiga bagian yaitu definisi aktor, definisi *use case*, dan sekenario *use case*.



Gambar 4.7 *Use Case* Diagram Yang Diusulkan

Gambar 4.7 di atas menunjukan interaksi antara aktor dan sistem. dimana aktor terdiri dari seeorang user dan sistem terdiri dari aplikasi yang saling berinteraksi dimana user dapat menjalankan semua menu yang ada pada sistem.

1. **Definisi Aktor**

   Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.9 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	User	Aktor dapat menjalankan semua menu utama dan dapat melakukan proses *booking* ruangan persalinan dan pelayanan pada aplikasi.
2	Admin	Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengolahan data info *booking* ruangan persalinan dan pelayanan.

2. **Definisi Use Case**

   Bisa dibuat dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.10 Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1	Informasi Kehamilan	Sistem akan menampilkan menu informasi kehamilan, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu informasi kehamilan.

2	Perkembangan Janin	Sistem akan menampilkan menu perkembangan janin, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu perkembangan janin.
3	Olahraga Ibu Hamil	Sistem akan menampilkan menu olahraga ibu hamil, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu informasi kehamilan.
4	Seks Bagi Ibu Hamil	Sistem akan menampilkan menu informasi seks bagi ibu hamil, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu informasi seks bagi ibu hamil.
5	Maps	Sistem akan menampilkan menu map lokasi, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu map lokasi kemudian user dapat melakukan info *booking* ruangan persalinan dan pelayanan rumah sakit yang di pilihnya.
6	Toko Perlengkapan Bayi	Sistem akan menampilkan menu map lokasi, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu map lokasi.
7	Contoh Nama Anak	Sistem akan menampilkan menu contoh nama anak, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu contoh nama anak dari A

		sampai Z.
8	Makanan Bernutrisi	Sistem akan menampilkan menu informasi makanan bernutrisi, kemudian user dapat memilih list menu yang tersedia pada menu informasi makanan bernutrisi.
7	About	Sistem akan menampilkan menu informasi data pembuat program

3. Skenario Use Case

a. No Use Case : 01

Nama Use Case : Informasi Kehamilan

Skenario :

Tabel 4.11 Skenario Use Case Informasi Kehamilan

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1.Memilih atau menyentuh menu Informasi Kehamilan.	
	2.Sistem menampilkan menu Informasi Kehamilan yang berupa list submenu , antara lain : 1) Tanda Kehamilan 2) Nutrisi Penting Selama Kehamilan 3) Prinsip Makanan Yang Baik

	4) Makanan Yang Harus Dihindari 5) Posisi Tidur Yang Baik 6) Kiat Mendapatkan Anak Laki/Perempuan
3.Memilih salah satu submenu dari list submenu pada menu Informasi Kehamilan.	
	4.Menampilkan informasi dari list submenu yang dipilih.
5.Menerima informasi yang ditampilkan.	

b. No Use Case : 02

Nama Use Case : Perkembangan Janin

Skenario :

Tabel 4.12 Skenario Use Perkembangan Janin

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Informasi Kehamilan.	
	2. Sistem menampilkan menu Informasi Kehamilan yang berupa list submenu , antara lain : 1) Janin Bulan Pertama 2) Janin Bulan Kedua 3) Janin Bulan Ketiga

	4) Janin Bulan Keempat 5) Janin Bulan Kelima 6) Janin Bulan Keenam 7) Janin Bulan Ketujuh 8) Janin Bulan Kedelapan 9) Janin Bulan Kesembilan
3. Memilih salah satu submenu dari list submenu pada menu Perkembangan Janin.	
	4. Menampilkan informasi dari list submenu yang dipilih.
5. Menerima informasi yang ditampilkan.	

c. No Use Case : 03

Nama Use Case : Olahraga Ibu Hamil

Skenario :

Tabel 4.13 Skenario Use Case Olahraga Ibu Hamil

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
3. Memilih atau menyentuh menu Olahraga Ibu Hamil.	
	4. Sistem menampilkan menu Olahraga Ibu Hamil yang berupa list submenu , antara lain :

	1) Tujuan dan Manfaat Senam Hamil 2) Tahap-tahap Senam 3) Senam Yoga 4) Pilates 5) Senam Nifas
3. Memilih salah satu submenu dari list submenu pada menu Olahraga Ibu Hamil.	
	4. Menampilkan informasi dari list submenu yang dipilih.
5. Menerima informasi yang ditampilkan.	

d. No Use Case : 04

Nama Use Case : Seks Bagi Ibu Hamil

Skenario :

Tabel 4.14 Skenario Seks Bagi Ibu Hamil

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Seks Bagi Ibu Hamil.	
	2. Sistem menampilkan menu Seks Bagi Ibu Hamil yang berupa list submenu , antara lain : 1) Efek Kehamilan Terhadap Hubungan Seks

	2) Mitos Seputar Seks 3) Kapan Sebaiknya Hubungan Seks Dihentikan
3. Memilih salah satu submenu dari list submenu pada menu Seks Bagi Ibu Hamil.	
	4. Menampilkan informasi dari list submenu yang dipilih.
5. Menerima informasi yang ditampilkan.	

e. No Use Case : 05

Nama Use Case : Maps

Skenario :

Tabel 4.15 Skenario Use Case Maps

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Maps.	
	2. Sistem menampilkan menu Maps yang berupa list submenu , antara lain : 1) *My Location* 2) *Get Direction* 3) Telp 4) Pelayanan

	5) Booking Ruang Persalinan
3. Memilih salah satu submenu dari list submenu pada menu Maps.	
	4. Menampilkan informasi dari list submenu yang dipilih.
5. Menerima informasi yang ditampilkan.	

f. No Use Case : 06

Nama Use Case : Toko Perlengkapan Bayi

Skenario :

Tabel 4.16 Skenario Use Case Toko Perlengkapan Bayi

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Toko Perlengkapan Bayi.	
	2. Sistem menampilkan menu Maps yang berupa list submenu , antara lain : 1) *My Locatio*n 2) *Get Direction*
3. Memilih salah satu submenu dari list submenu pada menu Toko Perlengkapan Bayi	
	4. Menampilkan informasi dari list submenu yang dipilih.
5. Menerima informasi yang ditampilkan.	

g. No Use Case : 07

Nama Use Case : Contoh Nama Anak

Skenario :

Tabel 4.16 Skenario Use Case Contoh Nama Anak

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu Contoh Nama Anak.	
	2. Sistem menampilkan menu Contoh Nama Anak , antara lain : 1) Contoh Nama Anak Laki-laki 2) Contoh Nama Anak Perempuan
3. Memilih salah satu submenu dari list submenu pada menu Seks Contoh Nama Anak	
	4. Menampilkan informasi dari list submenu yang dipilih.
5. Menerima informasi yang ditampilkan.	

h. No Use Case : 08

Nama Use Case : Makanan Bernutrisi

Skenario :

Tabel 4.16 Skenario Use Case Makanan Bernutrisi

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih atau menyentuh menu	

Makanan Bernutrisi.	
	2. Sistem Menampilkan informasi Makanan Bernutrisi
3. Menerima informasi yang ditampilkan.	

i. No Use Case : 09

Nama Use Case : About

Skenario :

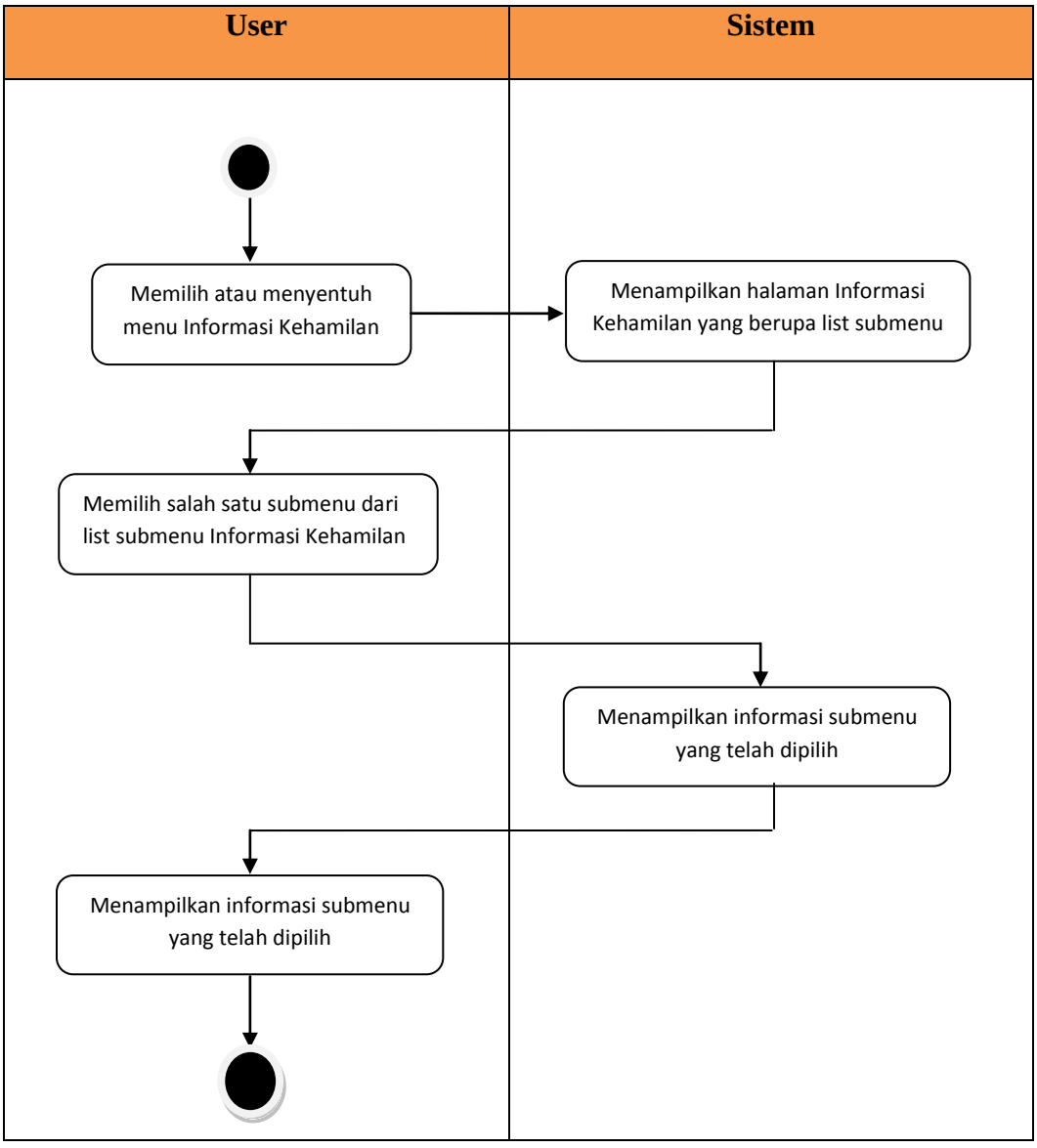
Tabel 4.17 Skenario Use Case About

Aktor	Reaksi Sistem
Reaksi Normal	
1. Memilih Menu About	
	2.Sistem Menampilkan menu About
3.Menerima Informasi mengenai data pembuat program	

4.2.3.2 *Activity* Diagram Yang Diusulkan

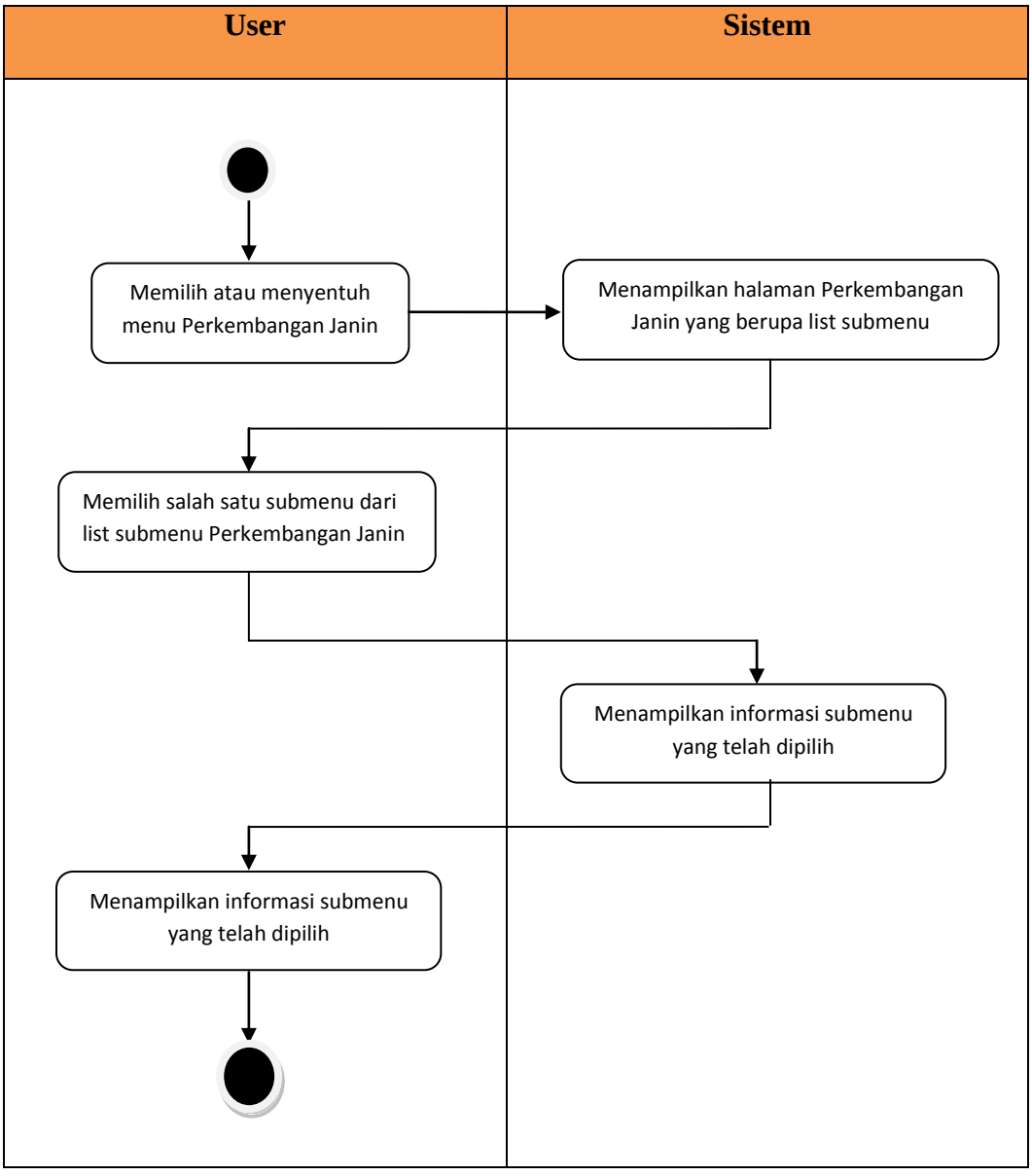
Activity diagram merupakan bagian dari penggambaran sistem secara fungsional menjelaskan proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasi oleh kode program. *Activity* Diagram memodelkan event-event yang terjadi didalam suatu Use Case dan digunakan untuk pemodelan aspek dinamis dari sistem.

a. *Activity* Diagram Informasi Kehamilan



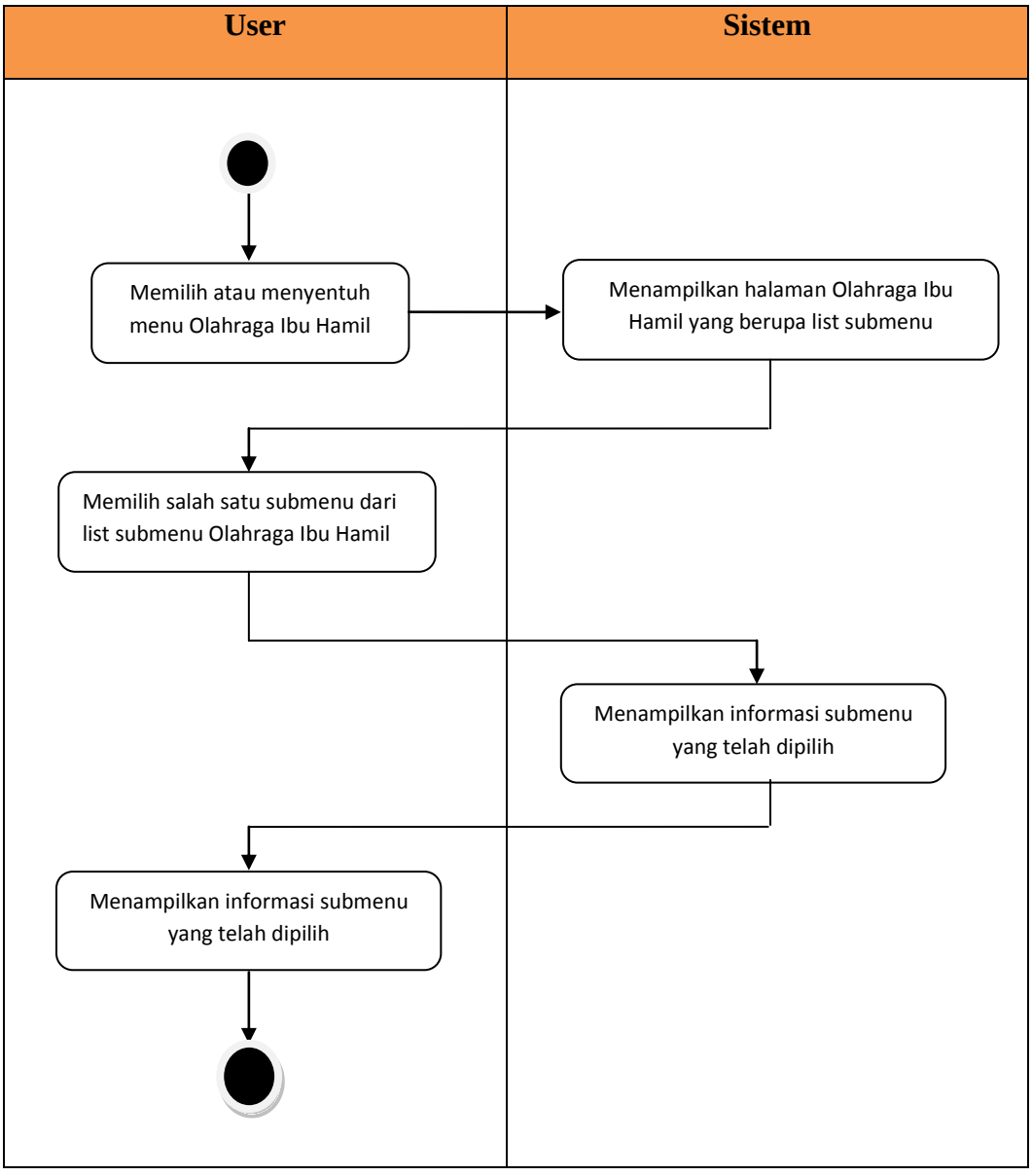
Gambar 4.8 *Activity* Diagram Informasi Kehamilan Yang Diusulkan

b. *Activity* Diagram Perkembangan Janin



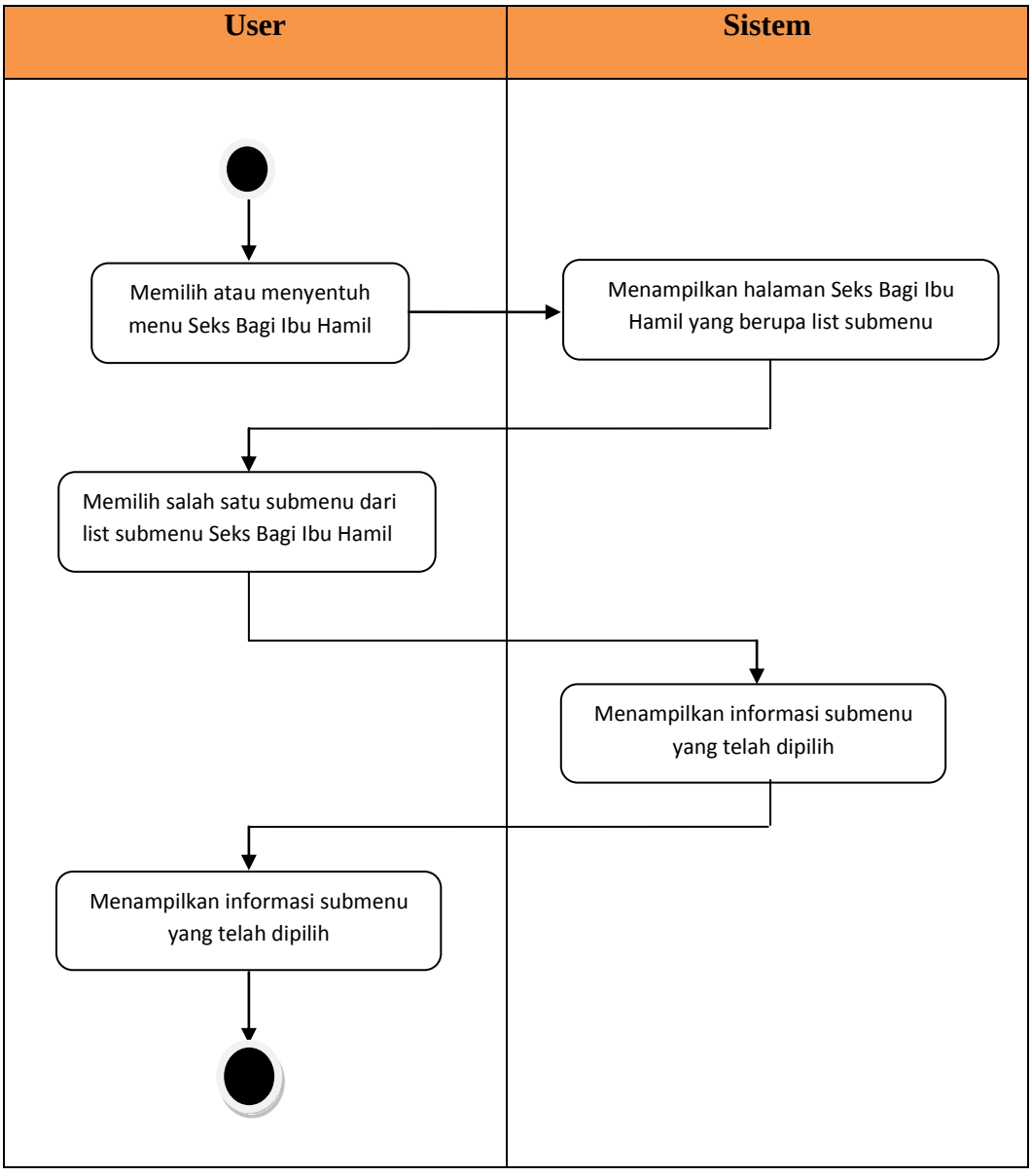
Gambar 4.9 *Activity* Diagram Perkembangan Janin Yang Diusulkan

c. *Activity* Diagram Olahraga Ibu Hamil



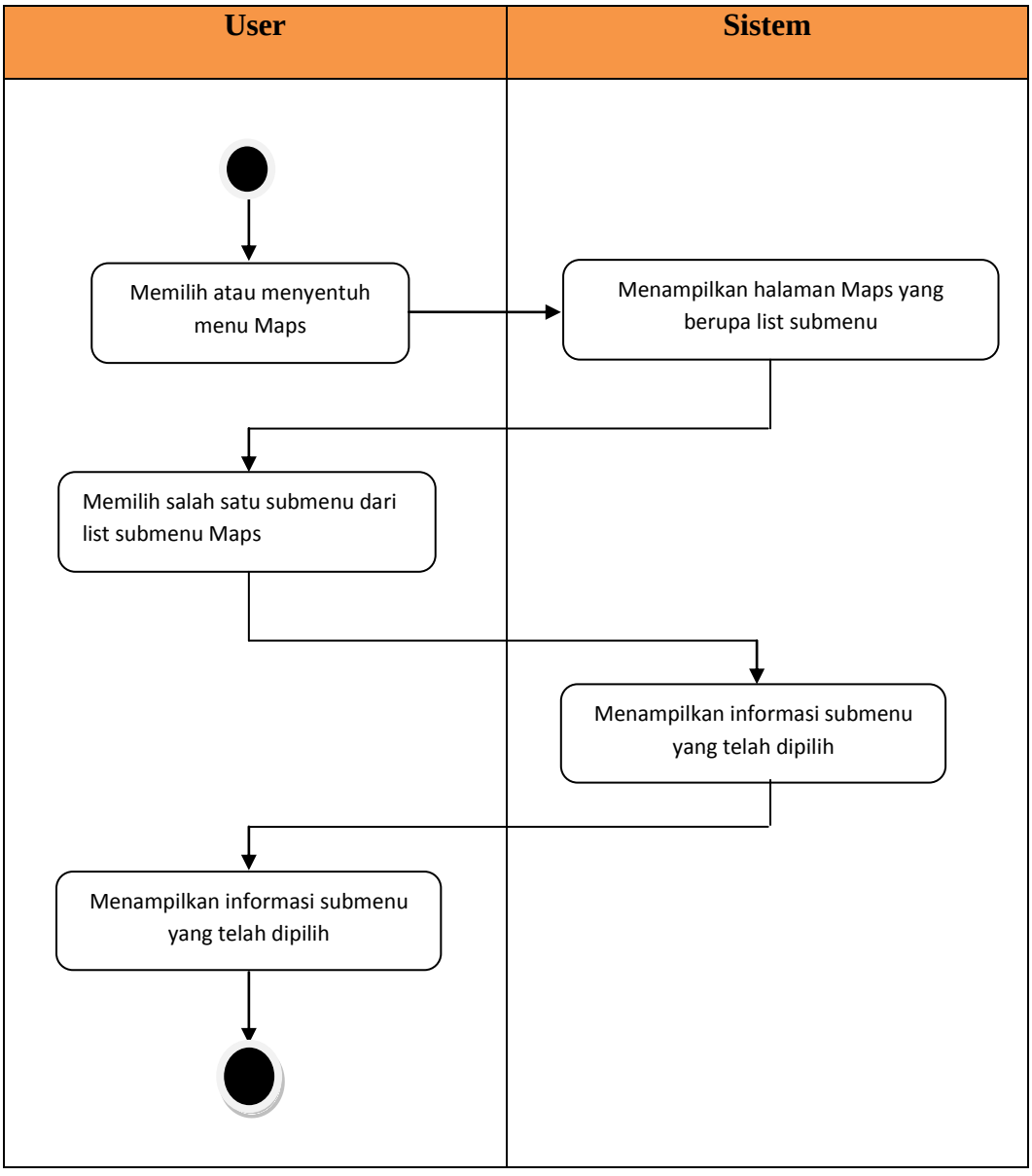
Gambar 4.10 *Activity* Diagram Olahraga Ibu Hamil Yang Diusulkan

d. *Activity* Diagram Seks Bagi Ibu Hamil



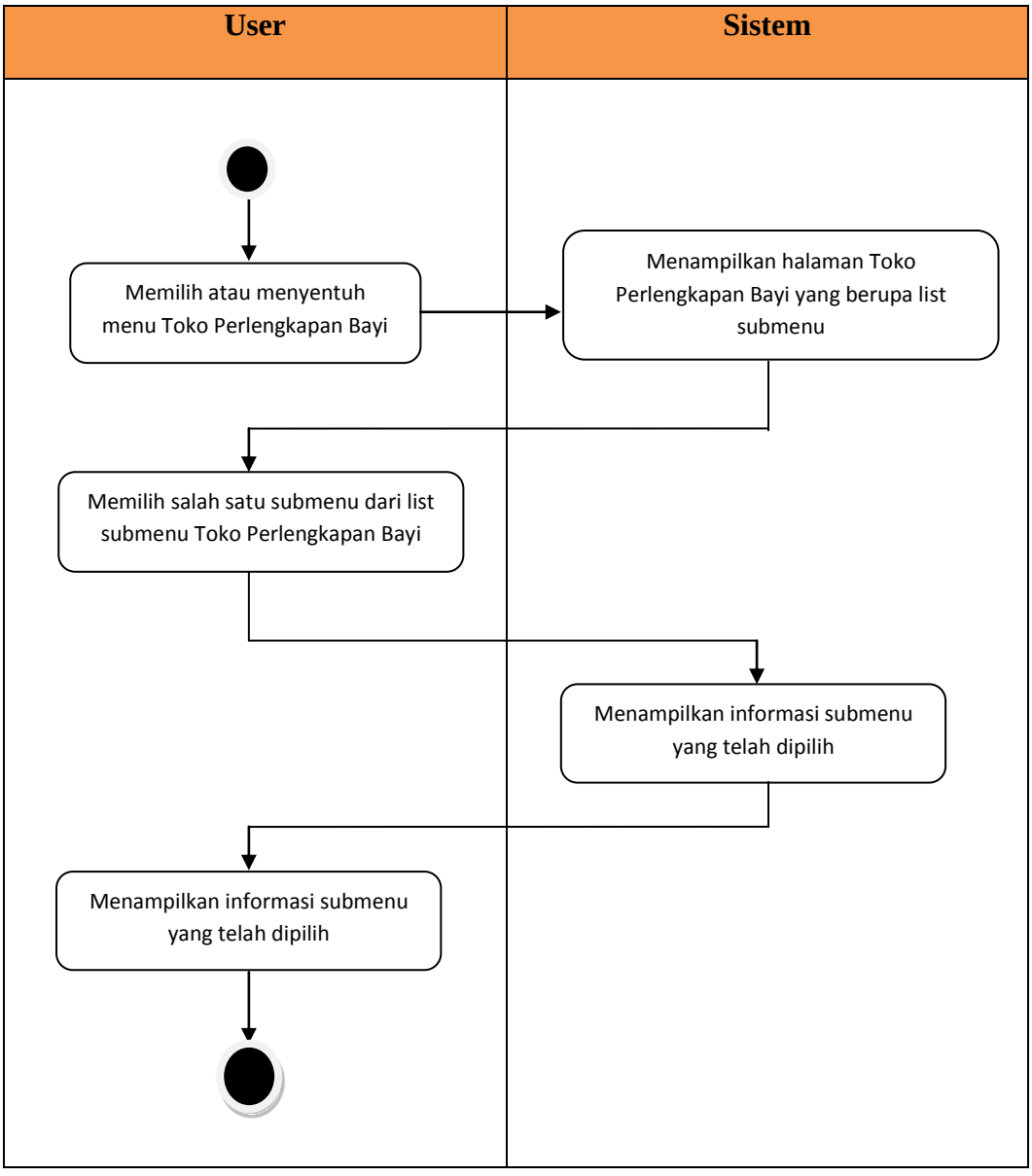
Gambar 4.11 *Activity* Diagram Seks Bagi Ibu Hamil Yang Diusulkan

e. *Activity* Diagram Maps



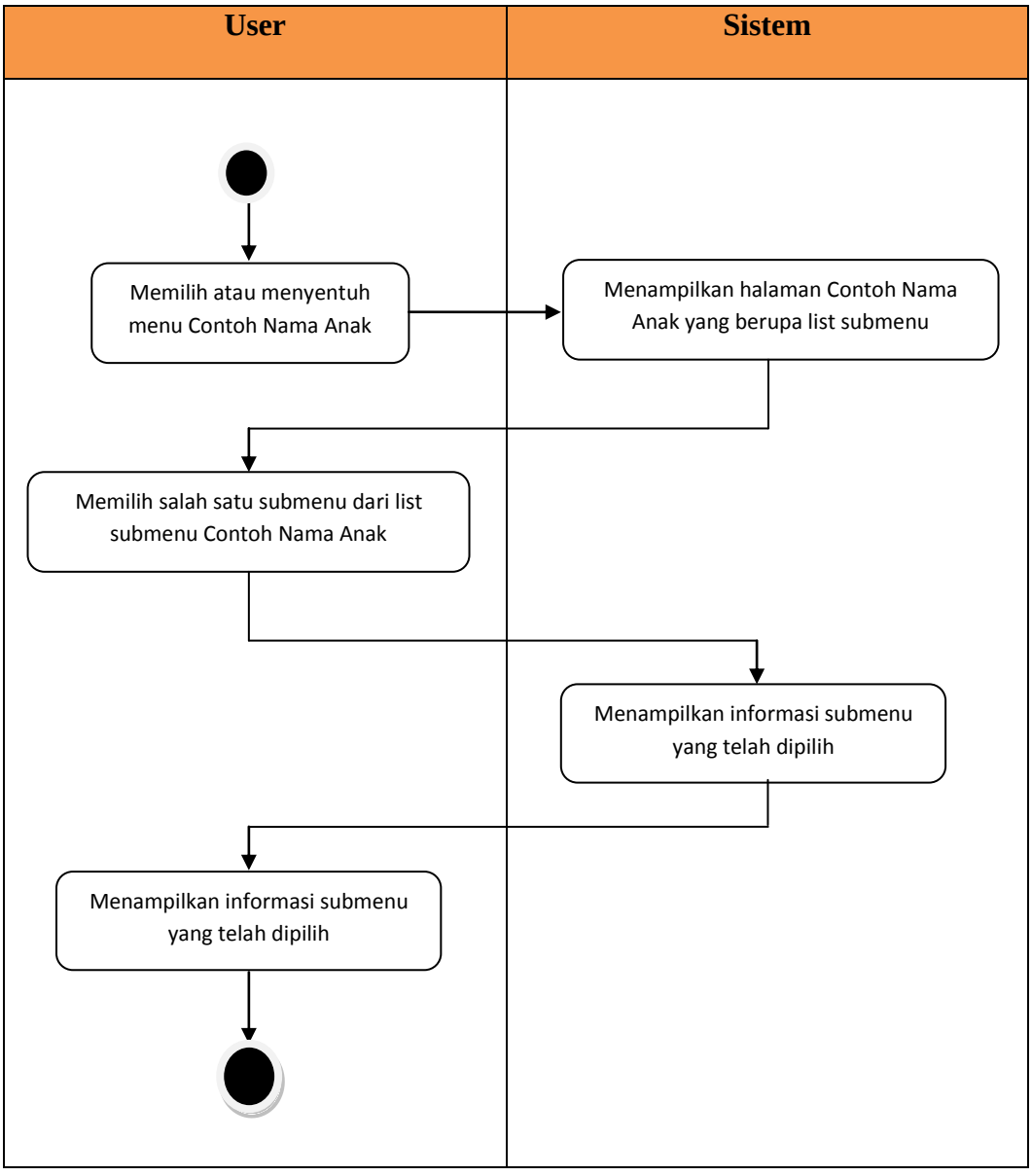
Gambar 4.12 *Activity* Diagram Maps Yang Diusulkan

f. *Activity* Diagram Toko Perlengkapan Bayi



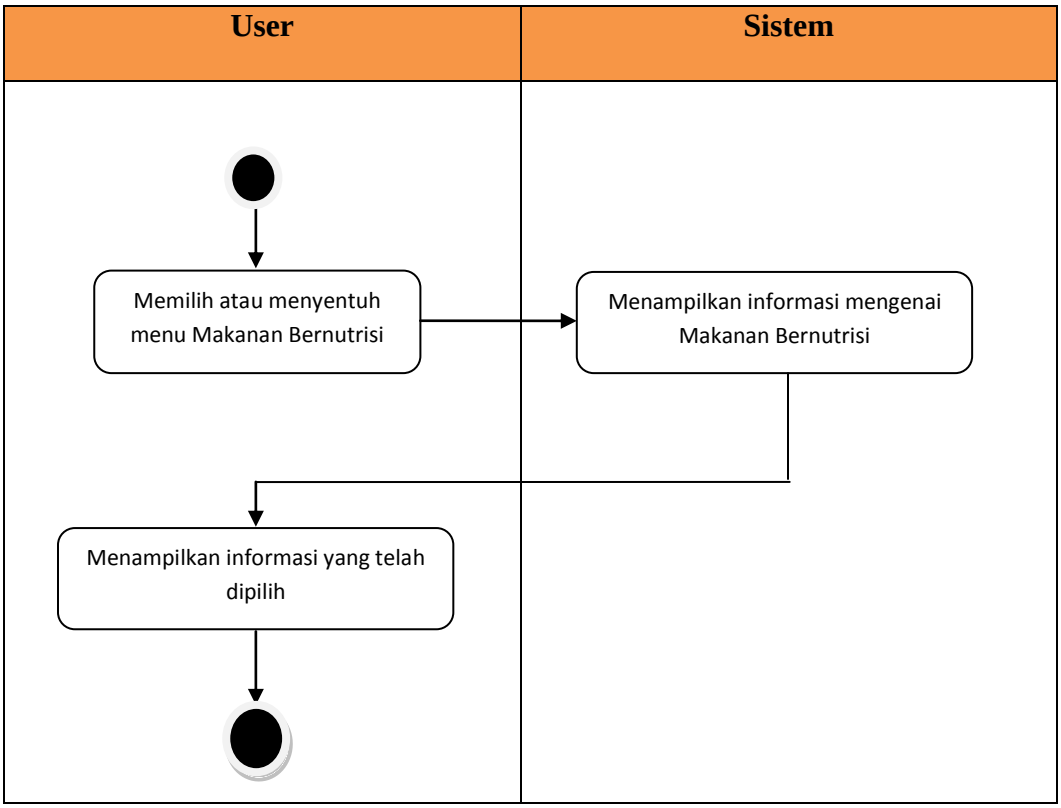
Gambar 4.12 *Activity* Diagram Toko Perlengkapan Bayi Yang Diusulkan

g. *Activity* Diagram Contoh Nama Anak



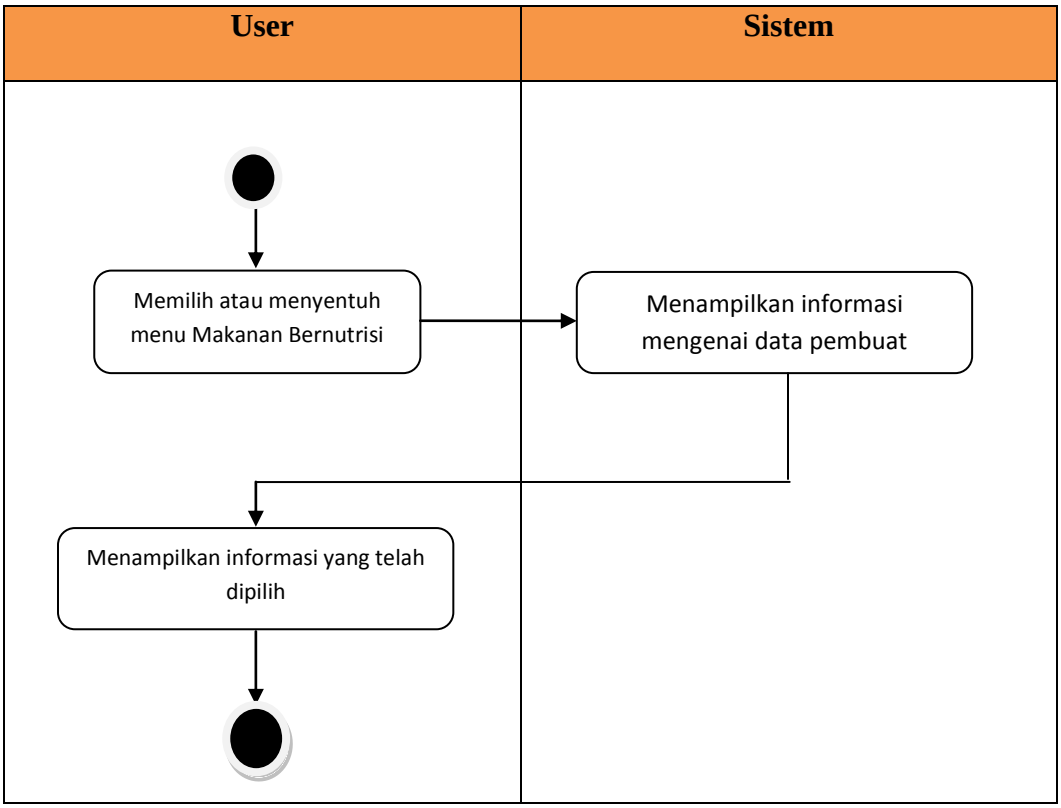
Gambar 4.13 *Activity* Diagram Contoh Nama Anak Yang Diusulkan

h. *Activity* Diagram Makanan Bernutrisi



Gambar 4.13 *Activity* Diagram Makanan Bernutrisi Yang Diusulkan

i. *Activity* Diagram About

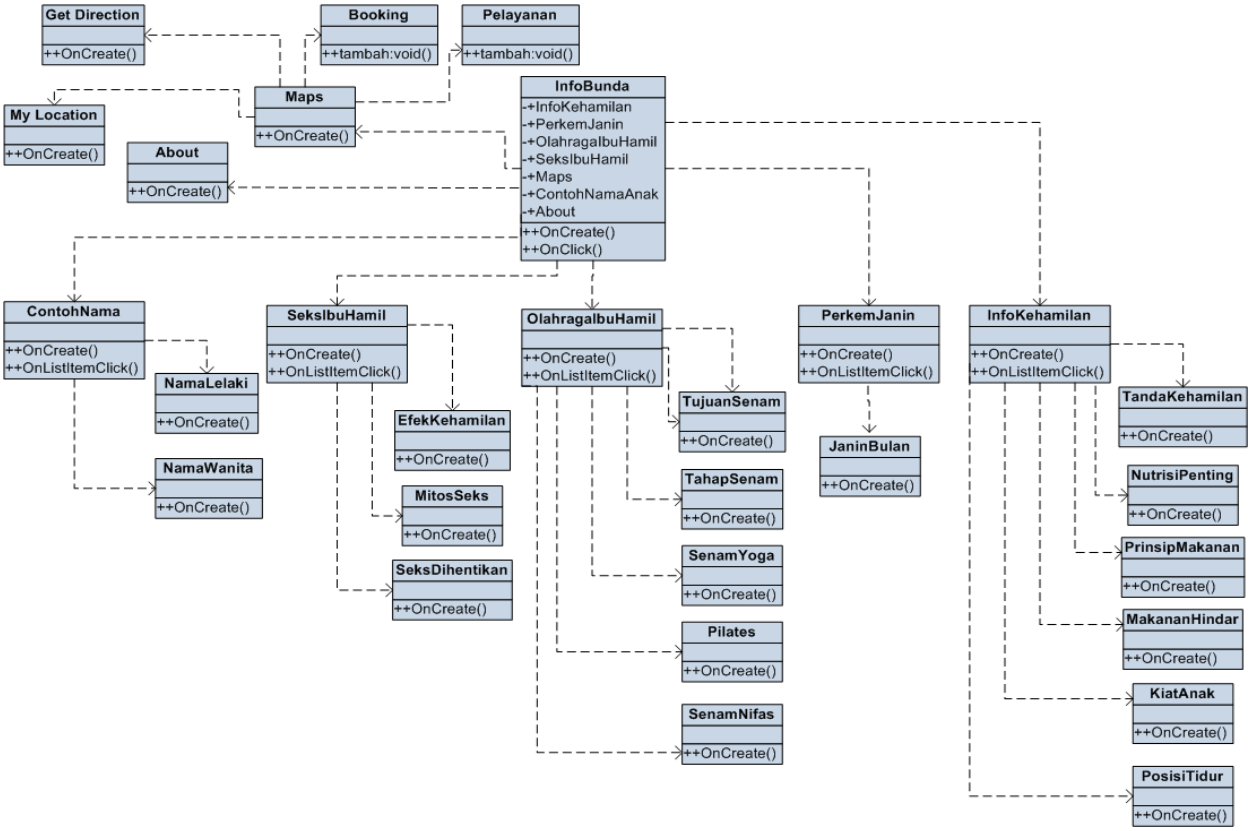


Gambar 4.14 *Activity* Diagram About Yang Diusulkan

4.2.3.3 *Class* Diagram Yang Diusulkan

Class Diagram merupakan sebuah spesifikasi dari fungsionalitas yang menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan aplikasi ini. Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan manipulasi fungsi atau metode. *Class* diagram juga menjelaskan hubungan antar class dalam sebuah sistem yang sedang dibuat dan bagaimana caranya agar mereka saling berkolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan.

Berikut ini gambaran class diagram dari sistem :



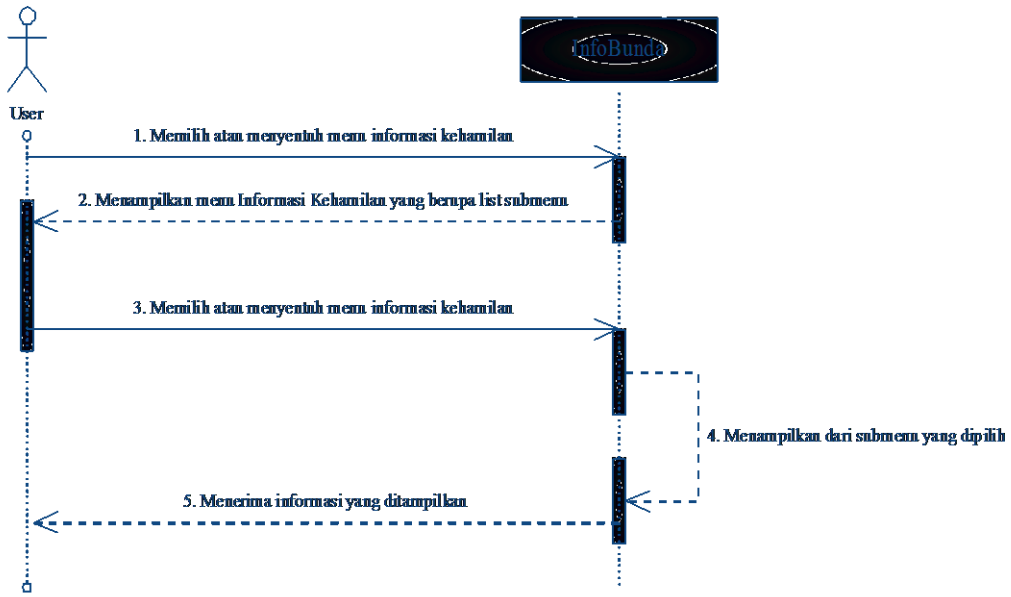
Gambar 4.15 *Class* Diagram Yang Diusulkan

4.2.3.4 *Sequence* Diagram Yang Diusulkan

Sequence merupakan suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu. berikut ini squence diagram pada sistem.

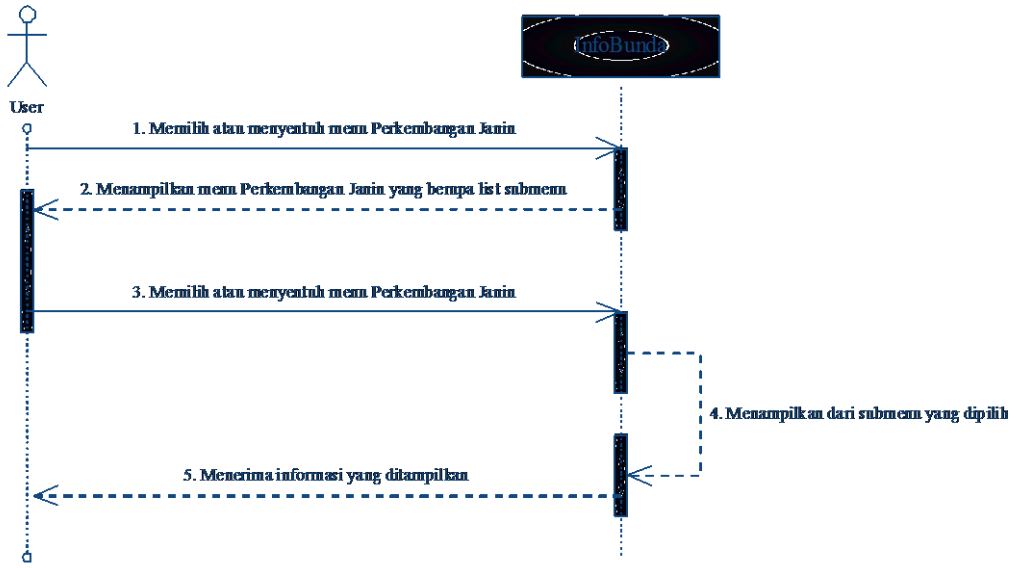
Berikut adalah *sequence* diagram pada sistem :

a. *Sequence* Diagram Informasi Kehamilan



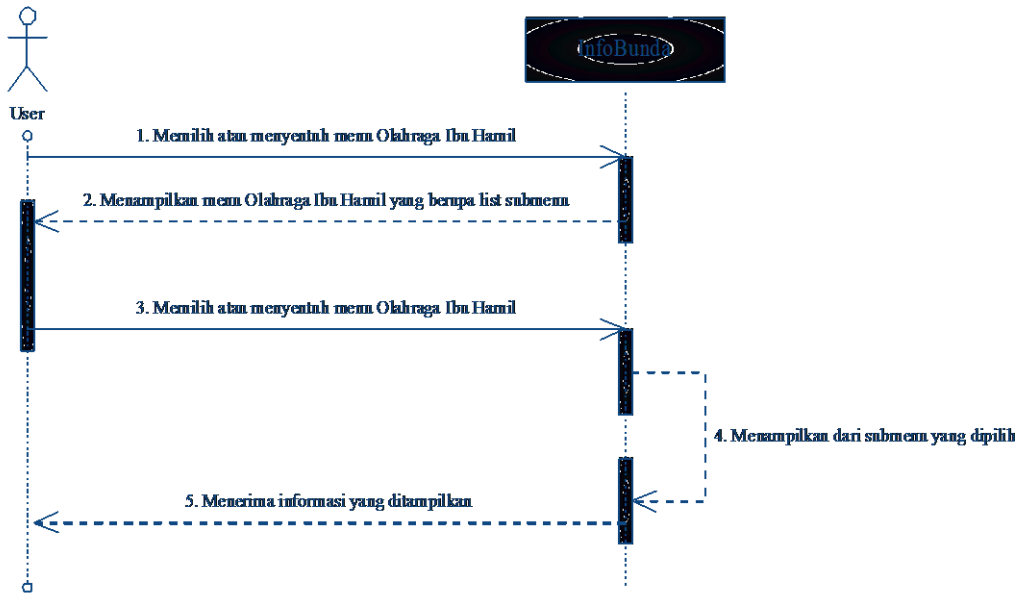
Gambar 4.16 *Sequence* Diagram Informasi Kehamilan Yang Diusulkan

b. *Sequence* Diagram Perkembangan Janin



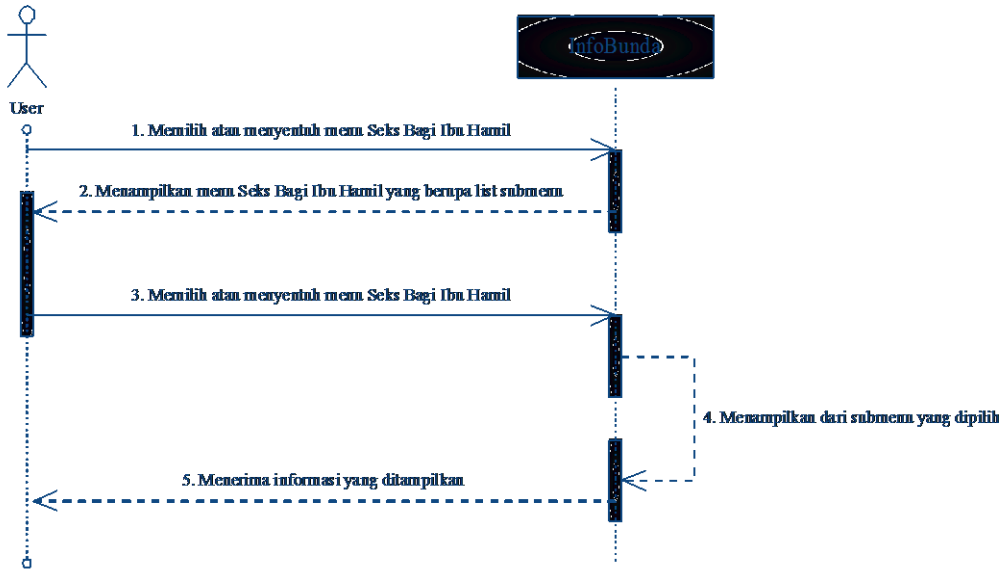
Gambar 4.17 *Sequence* Diagram Perkembangan Janin Yang Diusulkan

c. *Sequence* Diagram Olahraga Ibu Hamil



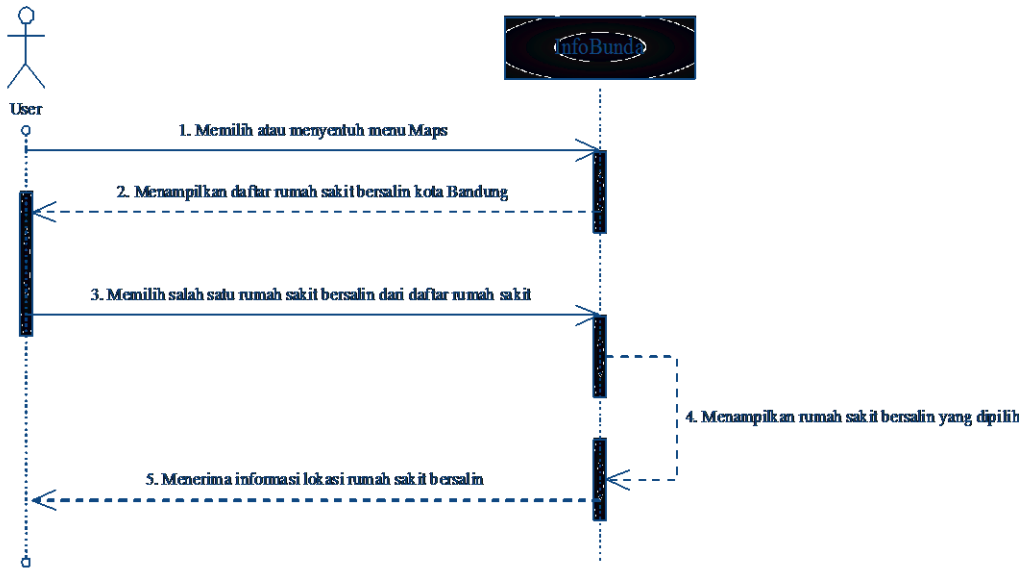
Gambar 4.18 *Sequence* Diagram Olahraga Ibu Hamil Yang Diusulkan

d. *Sequence* Diagram Seks Bagi Ibu Hamil



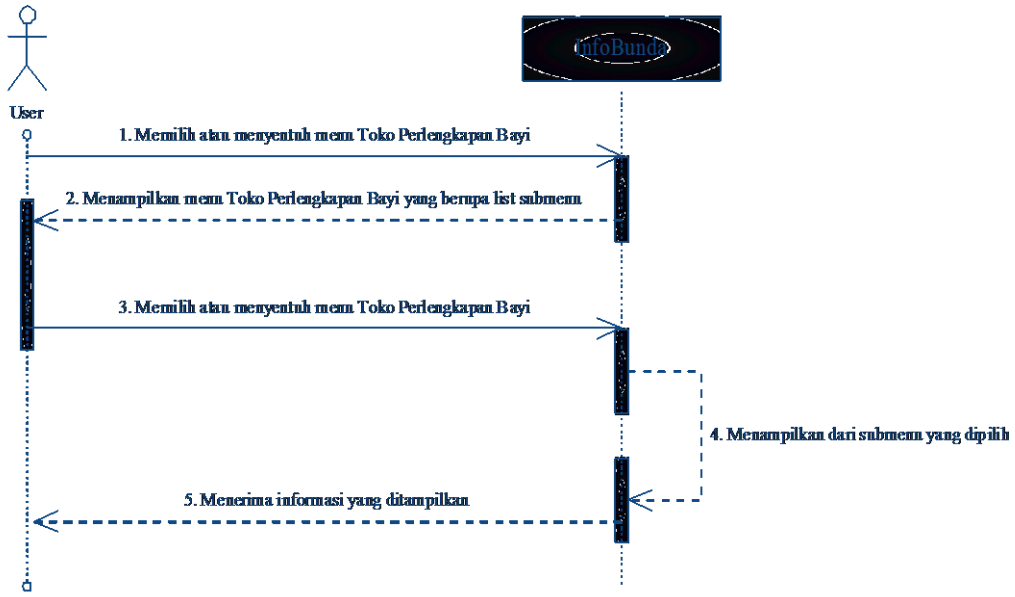
Gambar 4.19 *Sequence* Diagram Seks Bagi Ibu Hamil Yang Diusulkan

e. *Sequence* Diagram Maps



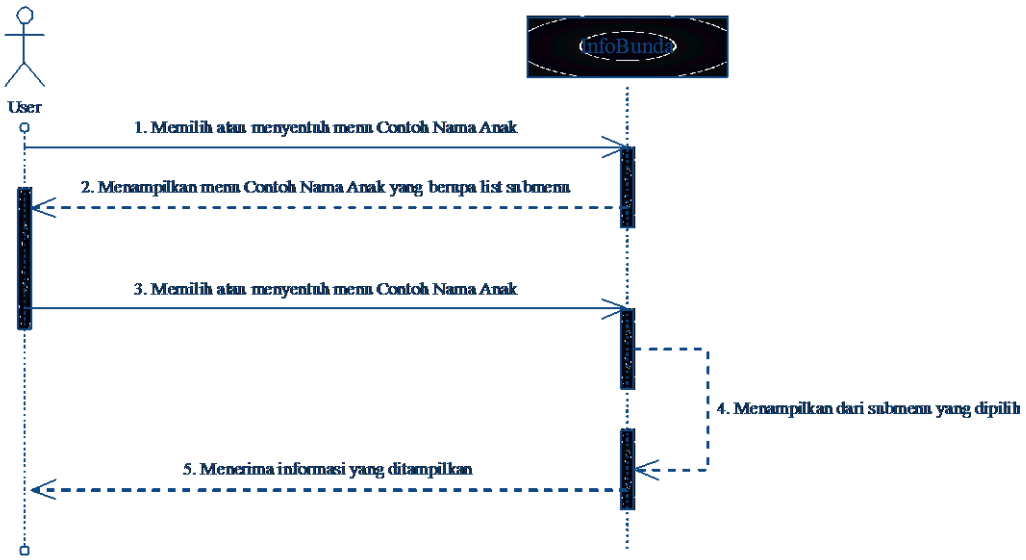
Gambar 4.20 *Sequence* Diagram Maps Yang Diusulkan

f. *Sequence* Diagram Toko Perlengkapan Bayi



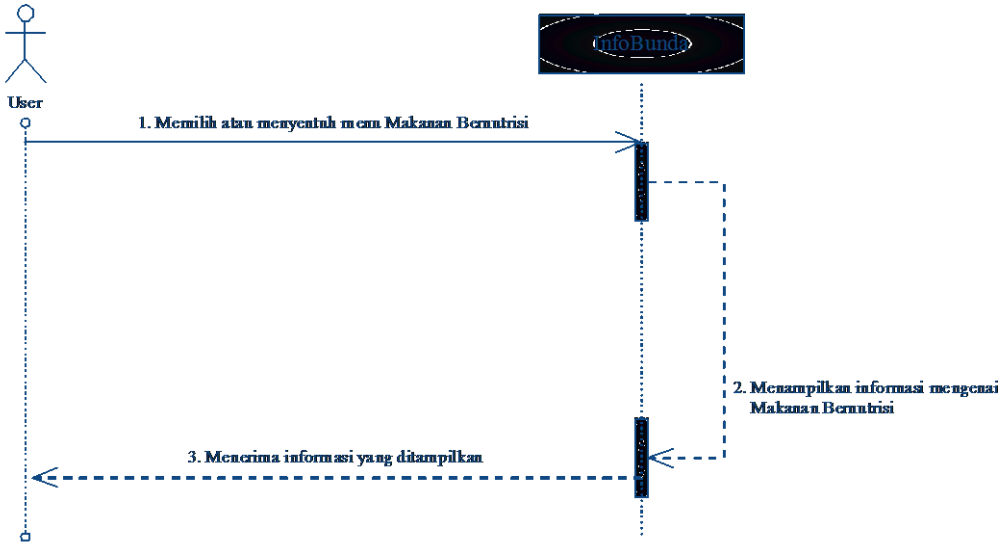
Gambar 4.20 *Sequence* Diagram Toko Perlengkapan Bayi Yang Diusulkan

g. *Sequence* Diagram Contoh Nama Anak



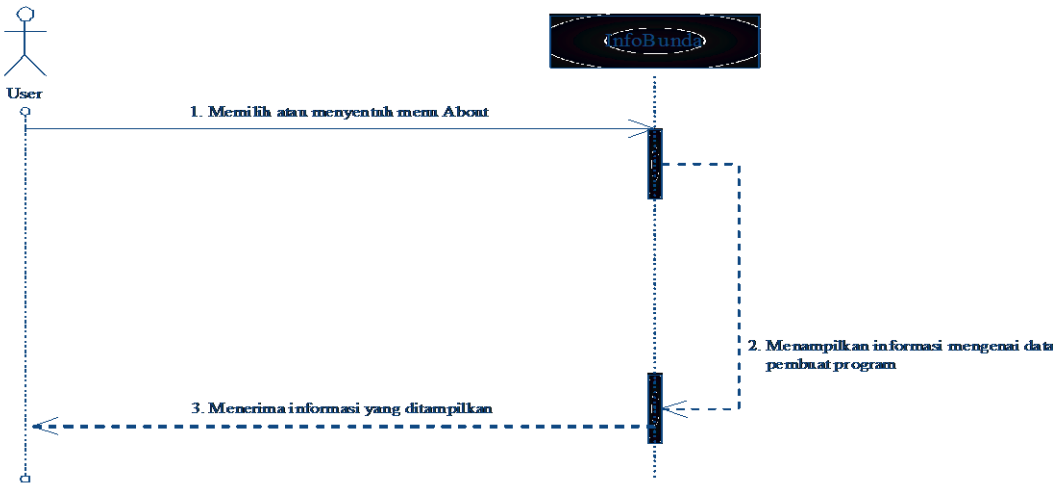
Gambar 4.21 *Sequence* Diagram Contoh Nama Anak Yang Diusulkan

h. *Sequence* Diagram Makanan Bernutrisi



Gambar 4.21 *Sequence* Diagram Makanan Bernutrisi Yang Diusulkan

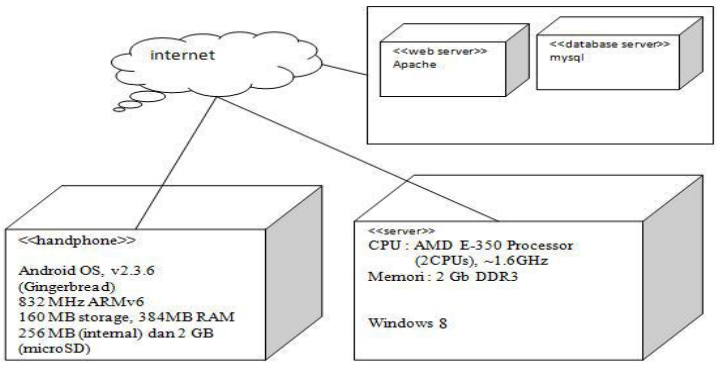
i. *Sequence* Diagram About



Gambar 4.22 *Sequence* Diagram About Yang Diusulkan

4.2.3.5 *Deployment* Diagram Yang Diusulkan

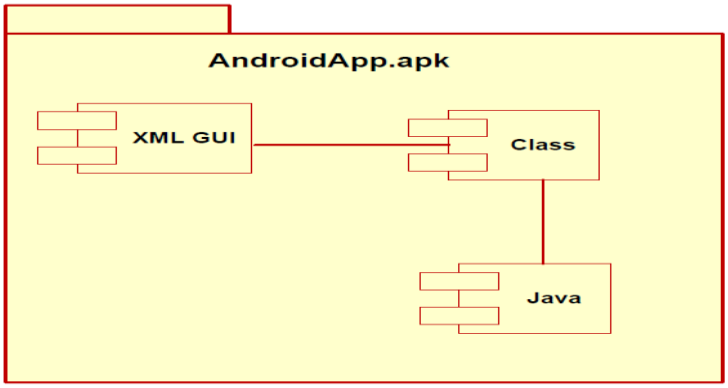
Deployment diagram menggambarkan rinci bagaimana komponen dideploy dalam infrastruktur sistem, gambar arsitektur perangkat lunak pada aplikasi ditunjukan pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.23 *Deployment* Diagram Yang Diusulkan

4.2.3.6 *Component* Diagram Yang Diusulkan

Pada tahap ini, *Component* Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak. Komponen piranti lunak yang yang dimaksud adalah modul yang berisi source code atau binary code, yang ada library atau excutetabel yang muncul pada compile time, link time ataupun pada runtim *Component* Diagram aplikasi dapat ditunjukan pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.24 *Component* Diagram Yang Diusulkan

4.3 Perancangan Sistem

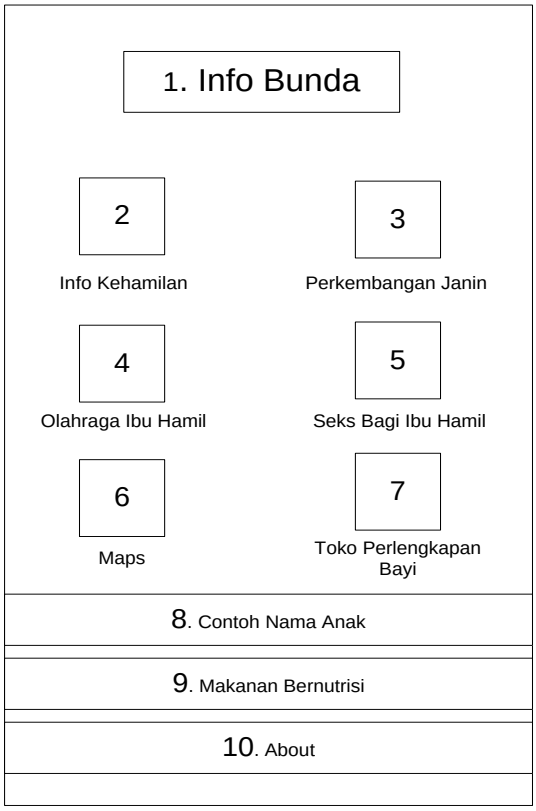
4.3.1 Perancangan Antarmuka (User Interface)

Perancangan antarmuka merupakan penggambaran tampilan (*interface*) sebuah sistem yang akan digunakan secara langsung oleh pengguna, dan juga merupakan penggambaran interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Adapun dalam perancangan antarmuka ini terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan, yaitu dari menentukan rancangan input dan output pada setiap fungsi yang telah di tentukan. Perancangan antarmuka ini dibutuhkan untuk mewakili keadaan sebenarnya

dari aplikasi yang akan dibangun, berikut akan dijelaskan perancangan antarmuka dari aplikasi yang akan dibangun. Perancangan ini merupakan hasil transformasi dari analisa ke dalam perancangan yang nantinya akan di implementasikan.

4.3.1.1 Rancangan Menu Utama

Pada perancangan struktur menu pada Aplikasi ini memiliki 7 menu utama diantaranya Informasi Kehamilan, Perkembangan Janin, Olahraga Ibu Hamil, Seks Bagi Ibu Hamil, Maps, Contoh Nama Anak dan About. Berikut merupakan rancangan tampilan menu utama.



Gambar 4.25 Rancangan Antarmuka Menu Utama

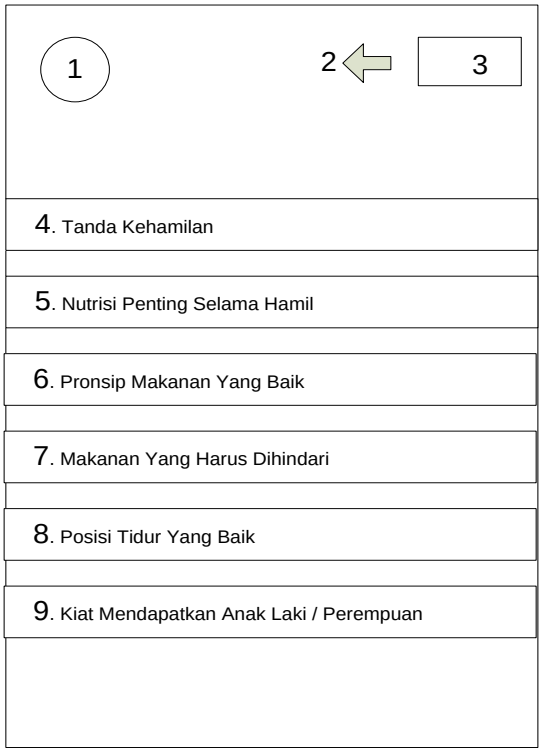
Berikut adalah penjelasan tabel perancangan dari aplikasi :

Tabel 4.18 Keterangan gambar tampilan Menu Utama

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Button	Akan di buat logo bergambar bertulisan Info Bunda.
2	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Info Kehamilan untuk masuk ke menu Informasi Kehamilan.
3	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Perkembangan Janin untuk masuk ke menu Perkembangan Janin.
4	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Olahraga Ibu Hamil untuk masuk ke menu Olahraga Ibu Hamil.
5	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Seks Bagi Ibu Hamil untuk masuk ke menu Seks Ibu Hamil.
6	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Maps untuk masuk ke menu Maps.
7	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan About untuk masuk ke menu About.
8	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Contoh Nama Anak untuk masuk ke menu Contoh Nama Anak.

4.3.1.2 Rancangan Antarmuka Menu Info Kehamilan

Pada perancangan struktur menu Info Kehamilan memiliki 6 submenu diantaranya Tanda Kehamilan, Prinsip Makanan Yang Baik, Makanan Yang Harus Dihindari, Posisi Tidur Yang Baik, Kiat Mendapatkan Anak Laki/Perempuan. Berikut merupakan rancangan tampilan menu utama.



Gambar 4.26 Rancangan Antarmuka Menu Informasi Kehamilan

Berikut adalah penjelasan tabel perancangan dari aplikasi :

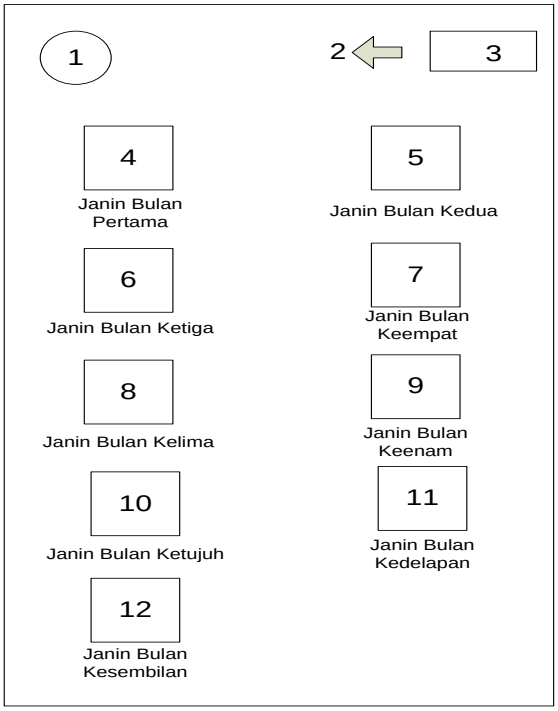
Tabel 4.19 Keterangan gambar tampilan Informasi Kehamilan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Button	Akan di buat tombol bergambar belogo untuk masuk ke menu utama.
2	Button	Akan di buat tombol bergambar panah untuk masuk ke menu kembali.
3	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Menu untuk masuk ke pilihan Menu.
4	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisanTanda Kehamilan untuk masuk ke menu Tanda Kehamilan.
5	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Nutrisi Penting Selama Hamil untuk masuk ke menu Nutrisi Penting Selama Hamil.
6	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Prinsip Makanan Yang Baik untuk masuk ke menu Prinsip Makanan Yang Baik.
7	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Makanan Yang Harus Dihindari untuk masuk ke menu Makanan Yang Harus Dihindari.
8	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Posisi Tidur Yang Baik untuk masuk ke menu Posisi Tidur

		Yang Baik.
9	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Kiat Mendapatkan Anak Laki/Perempuan untuk masuk ke menu Kiat Mendapatkan Anak Laki/Perempuan.

4.3.1.3 Rancangan Antarmuka Menu Perkembangan Janin

Pada perancangan struktur menu Perkembangan Janin memiliki 9 submenu diantaranya Janin Bulan Pertama, Janin Bulan Kedua, Janin Bulan Ketiga, Janin Bulan Keempat, Janin Bulan Kelima, Janin Bulan Keenam, Janin Bulan Ketujuh, Janin Bulan Kedelapan, Janin Bulan Kesembilan. Berikut merupakan rancangan tampilan menu utama.



Gambar 4.27 Rancangan Antarmuka Menu Perkembangan Janin

Berikut adalah penjelasan tabel perancangan dari aplikasi :

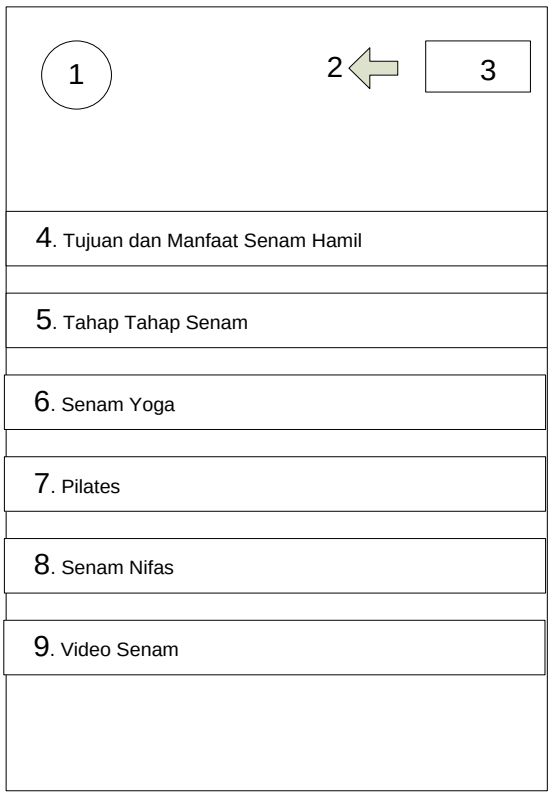
Tabel 4.20 Keterangan gambar tampilan Menu Perkembangan Janin

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Button	Akan di buat tombol bergambar belogo untuk masuk ke menu utama.
2	Button	Akan di buat tombol bergambar panah untuk masuk ke menu kembali.
3	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Menu untuk masuk ke pilihan Menu.
4	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Pertama untuk masuk ke menu Janin Bulan Pertama.
5	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Kedua untuk masuk ke menu Janin Bulan Kedua.
6	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Ketiga untuk masuk ke menu Janin Bulan Ketiga.
7	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Keempat untuk masuk ke menu Janin Bulan Keempat.
8	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin

		Bulan Kelima untuk masuk ke menu Janin Bulan Kelima.
9	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Keenam untuk masuk ke menu Janin Bulan Keenam.
10	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Ketujuh untuk masuk ke menu Janin Bulan Ketujuh.
11	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Kedelapan untuk masuk ke menu Janin Bulan Kedelapan.
12	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Janin Bulan Kesembilan untuk masuk ke menu Janin Bulan Kesembilan.

4.3.1.4 Rancangan Antarmuka Menu Olahraga Ibu Hamil

Pada perancangan struktur menu Olahraga Ibu Hamil memiliki 5 submenu diantaranya Tujuan dan Manfaat Senam Hamil, Tahap-tahap Senam, Senam Yoga, Pilates, Senam Nifas. Berikut merupakan rancangan tampilan menu utama.



Gambar 4.28 Rancangan Antarmuka Menu Olahraga Ibu Hamil

Berikut adalah penjelasan tabel perancangan dari aplikasi :

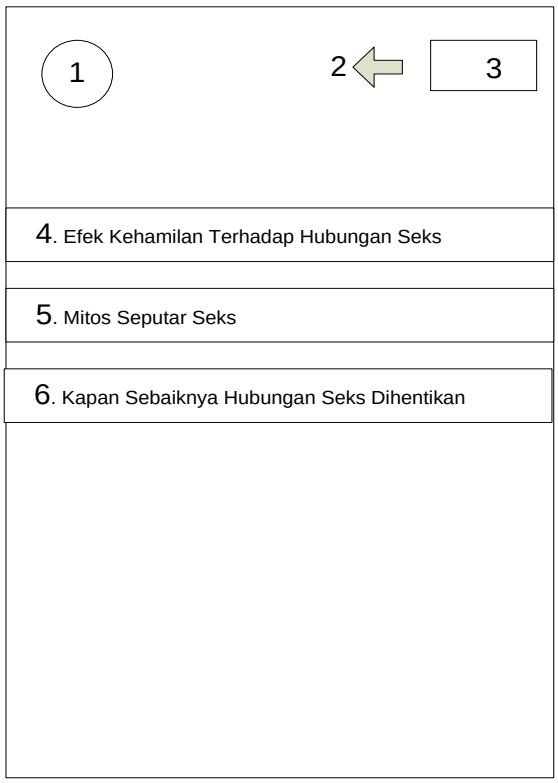
Tabel 4.21 Keterangan gambar tampilan Menu Olahraga Ibu Hamil

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Button	Akan di buat tombol bergambar belogo untuk masuk ke menu utama.
2	Button	Akan di buat tombol bergambar panah untuk masuk ke menu kembali.

3	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Menu untuk masuk ke pilihan Menu.
4	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Tujuan dan Manfaat Senam Hamil untuk masuk ke menu Tanda Kehamilan.
5	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Tahap-tahap Senam untuk masuk ke menu Tahap-tahap Senam.
6	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Senam Yoga untuk masuk ke menu Senam Yoga.
7	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Pilates untuk masuk ke menu Pilates
8	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Senam Nifas untuk masuk ke menu Senam Nifas.

4.3.1.5 Rancangan Antarmuka Menu Seks Bagi Ibu Hamil

Pada perancangan struktur menu Seks Bagi Ibu Hamil memiliki 3 submenu diantaranya Efek Kehamilan Terhadap Hubungan Seks,Mitos Seputar Seks, Kapan Sebaiknya Hubungan Seks Dihentikan. Berikut merupakan rancangan tampilan menu utama.



Gambar 4.29 Rancangan Antarmuka Menu Seks Bagi Ibu Hamil

Berikut adalah penjelasan tabel perancangan dari aplikasi :

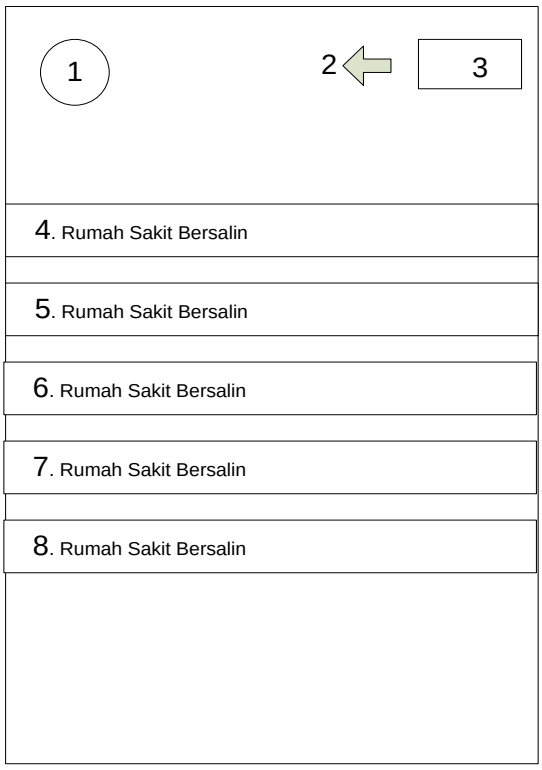
Tabel 4.22 Keterangan gambar tampilan Menu Seks Bagi Ibu Hamil

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Button	Akan di buat tombol bergambar belogo untuk masuk ke menu utama.
2	Button	Akan di buat tombol bergambar panah untuk masuk ke menu kembali.
3	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Menu

		untuk masuk ke pilihan Menu.
4	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Efek Kehamilan Terhadap Hubungan Seks untuk masuk ke menu Efek Kehamilan Terhadap Hubungan Seks.
5	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Mitos Seputar Seks untuk masuk ke menu Mitos Seputar Seks.
6	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Kapan Sebaiknya Hubungan Seks Dihentikan untuk masuk ke menu Kapan Sebaiknya Hubungan Seks Dihentikan.

4.3.1.6 Rancangan Antarmuka Menu Maps

Pada perancangan struktur menu Maps memiliki 6 submenu diantaranya Beberapa rumah sakit bersalin di kota Bandung. Berikut merupakan rancangan tampilan menu utama.



Gambar 4.30 Rancangan Antarmuka Menu Maps

Berikut adalah penjelasan tabel perancangan dari aplikasi :

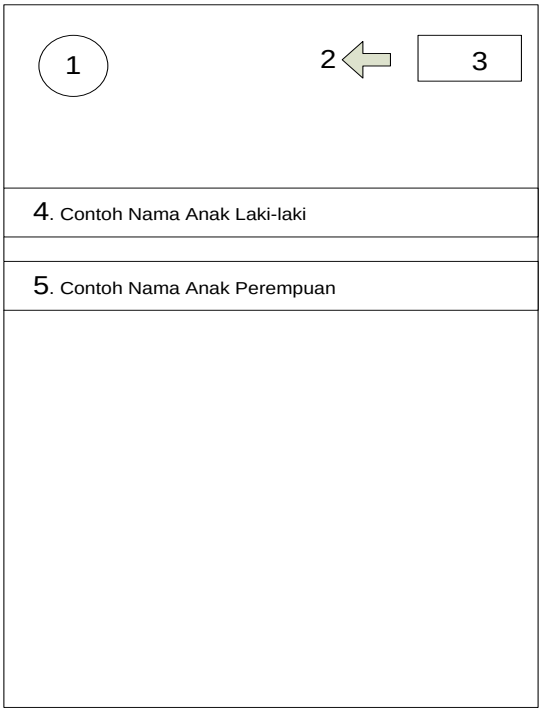
Tabel 4.23 Keterangan gambar tampilan Menu Maps

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Button	Akan di buat tombol bergambar belogo untuk masuk ke menu utama.
2	Button	Akan di buat tombol bergambar panah untuk masuk ke menu kembali.
3	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Menu untuk masuk ke pilihan Menu.

4	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Rumah Sakit Bersalin untuk masuk ke menu Rumah Sakit Bersalin.

4.3.1.7 Rancangan Antarmuka Menu Contoh Nama Anak

Pada perancangan struktur menu Contoh Nama Anak memiliki 2 submenu diantaranya Contoh Nama Anak Laki-laki, Contoh Nama Anak Perempuan. Berikut merupakan rancangan tampilan menu utama.



Gambar 4.31 Rancangan Antarmuka Menu Contoh Nama Anak

Berikut adalah penjelasan tabel perancangan dari aplikasi :

Tabel 4.24 Keterangan gambar tampilan Menu Contoh Nama Anak

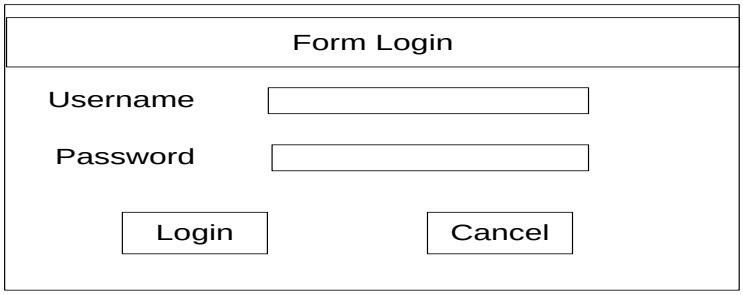
No	Jenis Objek	Keterangan
1	Button	Akan di buat tombol bergambar belogo untuk masuk ke menu utama.
2	Button	Akan di buat tombol bergambar panah untuk masuk ke menu kembali.
3	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Menu untuk masuk ke pilihan Menu.
4	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Contoh Nama Anak Laki-laki untuk masuk ke menu Contoh Nama Anak Laki-laki.
5	Button	Akan di buat tombol bergambar bertulisan Contoh Nama Anak Perempuan untuk masuk ke menu Contoh Nama Anak Perempuan.

4.3.2 Perancangan Input Admin

Perancangan input pada admin yang dibutuhkan oleh server ini berupa Edit data info dan Hapus data info.

1. Form Login

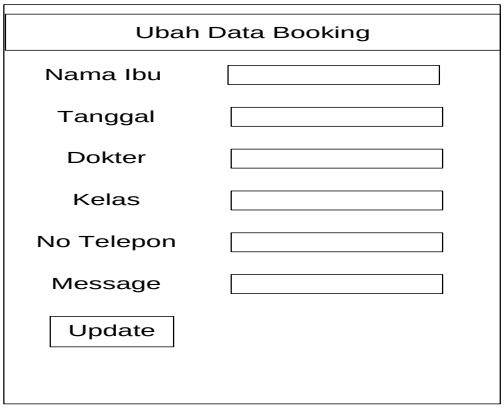
   Form login admin ini berfungsi sebagai login admin atau pemegang hak akses untuk selanjutnya dapat mengelola data yang ada.



Gambar 4.32 Rancangan Antarmuka Menu Login

2. Form Edit Data

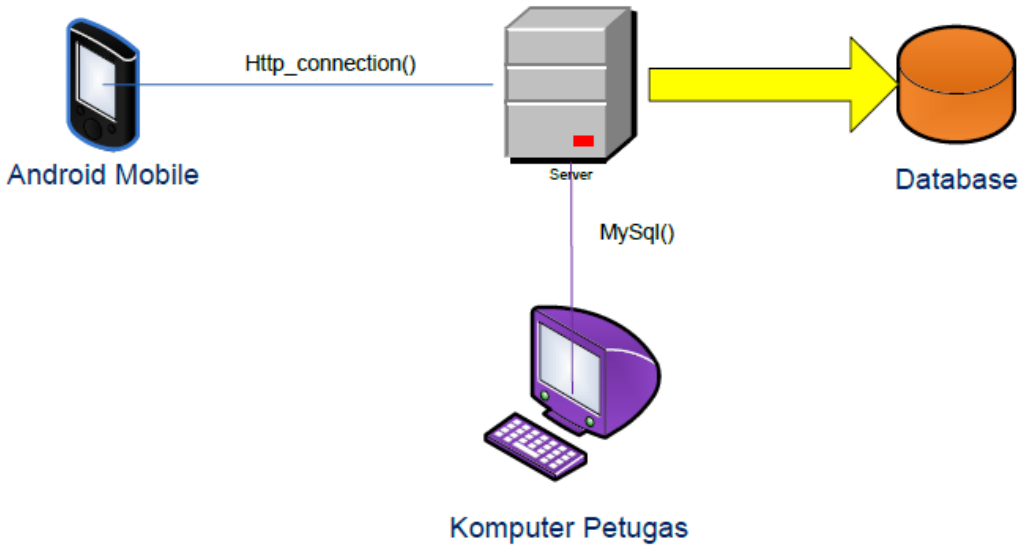
   Form edit data ini berfungsi untuk mengedit data yang ada pada table data Info.



Gambar 4.33 Rancangan Antarmuka Menu Edit

4.4.2 Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada perancangan arsitektur jaringan berikut ini akan dijelaskan mengenai arsitektur jaringan yang akan digunakan pada Aplikasi pemesanan Info Bunda. Berikut ini rancangan yang akan diusulkan :



Gambar 4.34 Rancangan Arsitektur Jaringan

Dari Perancangan arsitektur jaringan tersebut dapat dijelaskan, Bahwa :

1. Android Mobile. Aplikasi Info Bunda yang ditanamkan pada Android Mobile akan mengirimkan data pesanan ke dalam server dengan metode http_connection.
2. Komputer Petugas. Akan mengirimkan dan mengambil data dari dalam server dengan menggunakan sintaks MySql.
3. Semua data yang ada dalam server akan disimpan didalam database.