BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Rumah Sakit Al Islam Bandung

RS Al-Islam Bandung adalah rumah sakit swasta kelas B. Rumah sakit ini mampu memberikan pelayanan kedokteran spesialis dan subspesialis terbatas. Rumah sakit ini juga menampung pelayanan rujukan dari rumah sakit kabupaten.

2.1.1. Sejarah Rumah Sakit Al Islam Bandung

Pendirian RS Al Islam Bandung adalah buah pemikiran ibu-ibu yang tergabung dalam organisasi Badan Kerjasama Wanita Islam (BKSWI) Jawa Barat yang anggotanya terdiri dari Ormas Kewanitaan Islam yang ada di Jawa Barat.

Suatu keinginan yang luhur dari Ibu-Ibu BKSWI untuk dapat memiliki rumah sakit yang bernuansakan Islam sebagai salah satu bentuk jawaban dari ajaran Al Islam yang begitu luhur, maka untuk merealisasikan keinginan tersebut dilakukan usaha yang tekun (mendirikan Yayasan RSI BKSWI Jabar) dan akhirnya dapat membuahkan hasil dengan berdirinya Rumah Bersalin Al Islam yang terletak di Jl.Awibitung - Cicadas - Bandung yang terbatas hanya melayani perawatan persalinan dan klinik umum.

Untuk lebih dapat memberikan pelayanan yang maksimal kepada masyarakat khususnya Ummat Islam maka dengan usaha yang gigih dari yayasan dan bantuan dari berbagai pihak maka pada tanggal 01 Agustus 1990 berdirilah RS Al Islam Bandung yang terletak di Jl. Soekarno-Hatta No. 644 Bandung yang dalam perjalananya terus mengalami perkembangan yang cukup pesat atas Ridho Allah SWT dan kepercayaan masyarakat untuk menggunakan jasa pelayanan kesehatan RSAl Islam Bandung.

Pada saat ini RS Al Islam Bandung mengoperasionalkan tempat tidur sebayak 200 tempat tidur dari jumlah 275 tempat tidur yang tersedia dengan luas gedung 15.000 m2 dan menempati tanah seluas 2.1 H yang dilengkapi dengan fasilitas medis dan penunjang medis yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan dengan harapan dapat memberikan kepuasan kepada seluruh pelanggan dengan melayani yang agniya dan menyantuni yang dhu'afa. Saat ini rumah sakit Al Islam masuk kedalam rumah sakit tipe B.

2.1.2. Visi dan Misi Rumah Sakit Al Islam Bandung

2.1.2.1. Visi

Unggul dan Islami dalam pelayanan dan pengelolaan

2.1.2.2. Misi

1. Menerapkan nilai-nilai Islam ke dalam seluruh aspek pelayanan dan manajemennya.
2. Menjadi bagian integral dari jaringan pelayanan kesehatan nasional.
3. Mengembangkan sumber daya manusia yang di milikinya.
4. Memberikan kepuasan konsumen yang optimal secara terus menerus.
5. Meningkatkan kesejahteraan karyawan.

2.1.3. Struktur Organinsasi Rumah Sakit Al Islam Bandung



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.4. Susunan Kepengurusan

2.1.4.1. Susunan Pengurus Yayasan RSAI BKSWI Jabar

Badan Pembina	:	BKSWI Jawa Barat
		(Ex Officio Unsur Pengurus Harian)
Badan Pengawas	:	Hj. Siti Aisyah Muttaqien
		Dra. N. Hendarsyah AR
Badan Pengurus	:	
Ketua	:	Prof. DR. Hj. Tati S. Joesron,SE. MS
Ketua I	:	Ir. Santi A. Siregar, M.Arch
Ketua II	:	Dr. Empu Driyanto, SPTHT
Sekretaris	:	Dra. H. Adang Sudrajat, MM. AV
Bendahara	:	Hj. Tuti Sudirjat

2.1.4.2. Susunan Direksi Rumah Sakit Al Islam

Direktur : Dr. H. Sigit Gunarto, Sp. KFR
Wakil Direktur : Dr. H. Dadang Rukanta, SPOT, FICS., MKES
: Dr. H. Muh. Iqbal, SPPD

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Sistem

Menurut Jogiyanto(2005:34), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

2.2.2. Ambulan

Ambulan adalah alat transfortasi untuk membawa orang sakit ataupun terluka menuju rumah sakit. Kata ambulans digunakan untuk mendeskripsikan transfortasi yang memiliki peralatan medis untuk pasien yang ada diluar rumah sakit atau untuk membawa pasien ke rumah sakit untuk mendapatkan perawatan lebih lanjut. Jadi ambulans adalah alat transfortasi yang digunakan untuk memindahkan orang sakit trauma ataupun nontrauma ke rumah sakit, baik dalam keadaan *emergency* atau *non emergency*, yang dilengkapi dengan peralatan medis.

Emergency Ambulance(Ambukan Gawat Darurat) adalah unit transfortasi medis yang didesain khusus dan berbeda dengan model transfortasi lainnya, memberikan pertolongan pertama, dan melakukan perawatan intensif selama dalam perjalanan menuju rumah sakit[1].

2.2.3. Android

Android merupakan sistem operasi mobile yang tumbuh di tengah sistem operasi lainnya yang berkembang dewasa ini. Sistem operasi lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian dan masih banyak lagi juga menawarkan kekayaan isi dan keoptimalan berjalan di atas perangkat hardware yang ada. Akan tetapi, sistem operasi yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti

yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

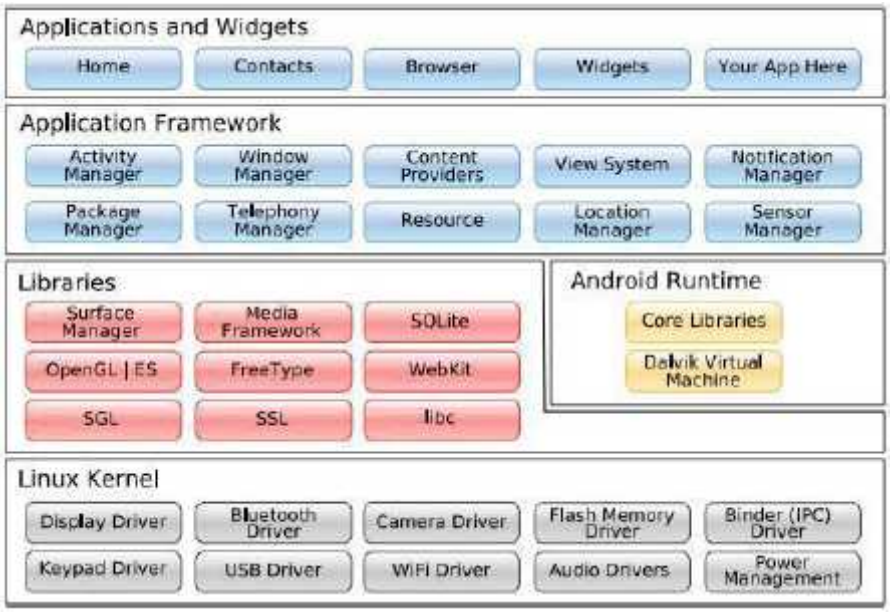
Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. Application Programming Interface (API) yang disediakan menawarkan akses ke hardware, maupun data-data ponsel sekalipun, atau data sistem sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga (Safaat, 2011).

2.2.3.1. Arsitektur Android

Arsitektur Android dapat digambarkan seperti pada gambar 2.3 dan secara garis besar Arsitektur Android dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Application and Widgets

   Application dan Widgets ini adalah layer dimana kita berhubungan dengan aplikasi saja, dimana biasanya kita download aplikasi kemudian kita lakukan instalasi dan jalankan aplikasi tersebut. Di layer terdapat aplikasi inti termasuk klien email, program SMS, kalender, peta, browser, kontak, dan lain-lain. Hampir semua aplikasi ditulis menggunakan bahasa pemrograman Java.



Gambar 2.2 **Arsitektur Android**

b. Application Framework

Android adalah “Open Development Platform”yaitu Android menawarkan kepada pengembang atau memberi kemampuan kepada pengembang untuk membangun aplikasi yang bagus dan inovatif. Pengembang bebas untuk mengakses perangkat keras, akses informasi resource, menjalankan service background, mengatur alarm, dan menambah status notifications, dan sebagainya. Pengembang memiliki akses penuh menuju API framework seperti yang dilakukan oleh aplikasi kategori inti. Arsitektur aplikasi dirancang supaya kita dengan mudah dapat menggunakan kembali komponen yang sudah digunakan (reuse). Sehingga bisa kita simpulkan Application Frameworks ini adalah layer dimana para pembuat aplikasi melakukan pengembangan/pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi Android, karena pada layer inilah aplikasi dapat dirancang dan dibuat, seperti content providers yang berupa sms dan panggilan telepon. Komponen-komponen yang termasuk di dalam Application Frameworks adalah Views, Content Provider, Resource Manager, Notification Manager, Activity Manager.

c. Libraries

Libraries ini adalah layer dimana fitur-fitur Android berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses libraries untuk menjalankan aplikasinya. Berjalan di atas Kernel, layer ini meliputi berbagai library C/C++ inti seperti Libc SSL, serta :

1. Libraries media untuk pemutaran media audio dan video
2. Libraries untuk manajemen tampilan
3. Libraries Graphics mencakup SGL dan OpenGL untuk grafis 2D dan 3D
4. Libraries SQLite untuk dukungan database
5. Libraries SSL dan WebKit terintegrasi dengan web browser dan security
6. Libraries LiveWebcore mencakup modern web browser dengan engine embedded webview
7. Libraries 3D yang mencakup implementasi OpenGL ES1.0 API's.

d. Android Run Time

Layer yang membuat aplikasi Android dapat dijalankan dimana dalam prosesnya menggunakan Implementasi Linux. Dalvik Virtual Machine (DVM) merupakan mesin yang membentuk dasar kerangka aplikasi Android. Di dalam Android Run Time dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Core Libraries: Aplikasi Android dibangun dalam bahasa Java, sementara Dalvik sebagai virtual mesinnya bukan Virtual Machine Java, sehingga diperlukan sebuah libraries yangberfungsi untuk menterjemahkan bahasa Java/C yang ditangani oleh Core Libraries.
2. Dalvik Virtual Machine: Virtual mesin berbasis register yang dioptimalkan untuk menjalankan fungsi-fungsi secara efisien, dimana merupakan pengembangan yang mampu membuat Linux

Kernel untuk melakukan threading dan manajemen tingkat rendah.

e. Linux Kernel

Linux Kernel adalah layer dimana inti dari system operasi Android itu berada. Berisi file-file system yang mengatur sistem processing, memory, resource, drivers, dan sistem-sistem operasi Android lainnya. Linux Kernel yang digunakan Android adalah Linux Kernel release 2.6 (Safaat, 2011).

2.2.4. Basis Data

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (A.S. & Shalahuddin, 2011).

Sistem informasi tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan akan basis data apa pun bentuknya, entah berupa file teks ataupun Database Management System (DMBS). Kebutuhan basis data dalam sistem informasi meliputi :

1. Masukkan, menyimpan, dan mengambil data
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan

2.2.5. DBMS

DBMS (Database Management System) atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai Sistem Manajemen Basis Data adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan menampilkan data (A.S. & Shalahuddin, 2011). Suatu sistem aplikasi disebut DBMS jika memenuhi persyaratan minimal sebagai berikut :

1. Menyediakan fasilitas untuk mengelola akses data
2. Mampu menangani integritas data
3. Mampu menangani akses data yang dilakukan secara bersamaan
4. Mampu menangani backup data.

2.2.6. SQL

SQL (Structured Query Language) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus. Meskipun SQL diadopsi dan diacu sebagai bahasa standar oleh hampir sebagian besar RDBMS yang beredar saat ini, tetapi tidak semua standar yang tercantum dalam SQL diimplementasikan oleh seluruh DBMS tersebut. Sehingga kadang-kadang ada perbedaan perilaku (hasil yang ditampilkan) oleh DBMS yang berbeda padahal query yang dimasukkan sama (A.S. & Shalahuddin, 2011).

2.2.7. Pemrograman Berorientasi Objek

Metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan peralngkan lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis. Metode berorientas objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Metode berorientasi objek meliputi rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, perancangan berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek, dan pengujian berorientasi objek (A.S. & Shalahuddin, 2011).

Pada saat ini, metode berorientasi objek banyak dipilih karena metodologi lama banyak menimbulkan masalah seperti adanya kesulitan pada saat mentransformasi hasil dari satu tahap pengembangan ke tahap berikutnya, misalnya pada metode pendekata terstruktur, jenis aplikasi yang dikembangkan saat ini berbeda dengan masa lalu. Aplikasi yang dikembangkan pada saat ini beragam dengan platform yang berbeda-beda, sehingga menimbulkan tuntutan kebutuhan metodologi pengembangan yang dapat mengakomodasi ke semua jenis aplikasi tersebut. Keuntungan menggunakan metodologi berorientasi objek adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan produktivitas

   Karena kelas dan objek yang ditemukan dalam suatu masalah masih dapat dipakai ulang untuk masalah lainnya yang melibatkan objek tersebut (reusable).

2. Kecepatan pengembangan

   Karena sistem yang dibangun dengan baik dan benar pada saat analisis dan perancangan akan menyebabkan berkurangnya kesalahan pada saat pengodean.

3. Kemudahan pemeliharaan

   Karena dengan model objek, pola-pola yang cenderung tetap dan stabil dapat dipisahkan dan pola-pola yang mungkin sering berubah-ubah.

4. Adanya konsistensi

   Karena sifat pewarisan dan penggunaan notasi yang sama pada saat analisis, perancangan maupun pengkodean.

5. Meningkatkan kualitas perangkat lunak

   Karena pendekatan pengembangan lebih dekat dengan dunai nyata dan adanya konsistensi pada saat pengembangannya, perangkat lunak yang dihasilkan akan mampu memenuhi kebutuhan pemakai serta mempunyai sedikit kesalahan.

2.2.8. Konsep Dasar Berorientasi Objek

Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dan abstraksi objek, kelas, hubungan antar kelas sampai abstraksi sistem. Saat mengabstraksikan dan memodelkan objek, data dan proses-proses yang dipunyai oleh objek akan dienkapsulasi (dihubungkus) menjadi suatu kesatuan.

Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep pendekatan berorientasi objek dapat diterapkan pada tahap analisis, perancanggan, pemrograman, dan pengujian perangkat lunak. Ada berbagai teknik yang dapat digunakan pada masing-masing tahap tersebut, dengan aturan dan alat bantu pemodelan tertentu (A.S. & Shalahuddin, 2011).

Sistem berorientasi objek merupakan sebuah sistem yang dibangun dengan berdasarkan metode berorientasi objek adalah sebuah sistem yang komponennya dibungkus (dienkapsulasi) menjadi kelompok daata dan fungsi. Setiap komponen dalam sistem tersebut dapat mewarisi atribut dan sifat dan komponen lainnya, dan dapat berinteraksi satu sama lain.

Berikut ini adalah beberapa konsep dasar yang harus dipahami tentang metodologi berorientasi objek:

1. Kelas (Class)

   Kelas adalah sekumpulan objek-objek dengan karakteristik yang sama. Kelas merupakan definisi statis dan himpunan objek yang sama yang mungkin lahir atau diciptakan dan kelas tersebut. Sebuah kelas akan mempunyai sifat (atribut), kelakuan (metode/operasi), hubungan (relationship) dan arti. Suatu kelas dapat diturunkan dan kelas yang lain, dimana atribut dan kelas semula dapat diwariskan ke kelas yang baru. Secara tekniks kelas adalah sebuah struktur dalam pembuatan perangkat lunak. Kelas merupakan bentuk struktur pada kode program yang menggunakan metodologi berorientasi objek.

2. Objek (object)

   Objek adalah abstraksi dari sesuatu yang mewakili dunia nyata benda, manusia, satua organisasi, tempat, kejadian, struktur, status, atau hal-hal lain yang bersifat abstra. Objek merupakan suatu entitas yang mampu menyimpan informasi (status) dan mempunyai operasi (kelakuan) yang dapat diterapkan atau dapat berpengaruh pada status objeknya. Objek mempunyai siklus hidup yaitu diciptakan, dimanipulasi, dan dihancurkan. Secara teknis, sebuah kelas saat program dieksekusi makan akan dibuat sebuah objek. Objek dilihat darisegi teknis adalah elemen pada saat

runtime yang akan diciptakan, dimanipulasi, dan dihancurkan saat eksekusi sehinga sebuah objek hanya ada saat sebuah program dieksekusi. Jika masih dalam bentuk kode, disebut sebagai kelas jadi pada saat runtime (saat sebuah program dieksekusi), yang kita punya adalah objek, di dalam teks program yang kita lihat hanyalah kelas.

3. Metode (method)

Operasi atau metode pada sebuah kelas hampir sama dengan fungsi atau prosedur pada metodologi struktural. Sebuah kelas boleh memiliki lebih dari satu metode atau operasi. Metode atau operasi yang berfungsi untuk memanipulasi objek itu sendiri. Operasi atau metode merupakan fungsi atau transformasi yang dapat dilakukan terhadap objek atau dilakukan oleh objek. Metode atau operasi dapat berasal dari event, aktifitas atau aksi keadaan, fungsi, atau kelakuan dunnia nyata. Contoh metode atau operasi misalnya Read, Write, Move, Copy, dan sebagainya.

4. Atribut (attribute)

Atribut dari sebuah kelas adalah variabel global yang dimiliki sebuah kelas. Atribut dapat beruoa nilai atau elemen-elemen data yang dimiliki oleh objek dalam kelas objek. Atribut dipunyai secara individual oleh sebuah objek, misalnya berat, jenis, nama, dan sebagainya.

5. Abstraksi (abstraction)

Prinsip untuk merepresentasikan dunia nyata yang kompleks menjadi satu bentuk model yang sederhana dengan mengabaikan aspek-aspek lain yang tidak sesuai dengan permasalahan.

6. Enkapsulasi (encapsulation)

Pembungkusan atribut data dan layanan (operasi-operasi) yang dipunyai objek untuk menyembunyikan implementasi dan objek sehingga objek lain tidak mengetahui cara kerja-nya.

7. Pewarisan (inheritance)

Mekanisme yang memungkinkan satu objek mewarisi sebagian atau seluruh definisi dan objek lain sebagai bagian dan dirinya.

8. Antarmuka (interface)

Antarmuka sangat mirip dengan kelas, tapi tanpa atribut kelas dan memiliki metode yang dideklarasikan tanpa isi. Deklarasi metode pada sebuah interface dapat diimplementasikan oleh kelas lain.

9. Reusability

Pemanfaatan kembali objek yang sudah didefinisikan untuk suatu permasalahan pada permasalahan lainnya yang melibatkan objek tersebut.

10. Generalisasi dan Spesialisasi

Menunjukkan hubungan antara kelas dan objek yang umum dengan kelas dan objek yang khusus. Misalnya kelas yang lebih umum (generalisasi) adalah kendaraan darat dan kelas khususnya (spesialisasi) adalah mobil, motor, dan kereta.

11. Komunikasi Antarobjek

Komunikasi antarobjek dilakukan lewat pesan (message) yang dikirim dari satu objek ke objek lainnya.

12. Polimorfisme (polymorphism)

Kemampuan suatu objek digunakan di banyak tujuan yang berbeda dengan nama yang sehingga menghemat baris program.

13. Package

Package adalah sebuah kontainer atau kemasan yang dapat digunakan untuk mengelompokkan kelas-kelas sehingga memungkinkan beberapa kelas yang bernama sama disimpan dalam package yang berbeda.

2.2.9. Internet

Internet adalah suatu jaringan computer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan computer local dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar computer yang terhubung ke jaringan tersebut. Internet awalnya merupakan suatu rencana dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat (US Department of Defense) pada sekitar tahun 1960. Dimulai dari suatu proyek yang dinamakan ARPANET atau Advanced Research Project Agency Network. Beberapa universitas di Amerika Serikat diantaranya UCLA, Stanford, UC Santa

Barbara dan University of Utah, diminta bantuan dalam mengerjakan proyek ini dan awalnya telah berhasil menghubungkan empat computer di lokasi universitas berbeda tersebut.

2.2.10. Global Positioning System (GPS)

GPS adalah singkatan dari Global Positioning System, yang merupakan sistem navigasi dengan menggunakan teknologi satelit yang dapat menerima sinyal dari satelit. Sistem ini menggunakan 24 satelit yang mengirimkan sinyal gelombang mikro ke bumi. Sinyal ini diterima oleh alat penerima (receiver) di permukaan, dimana GPS receiver ini akan mengumpulkan informasi dari satelit GPS, seperti :

a. Waktu. GPS receiver menerima informasi waktu dari jam atom yang mempunyai keakurasian sangat tinggi.
b. Lokasi. GPS memberikan informasi lokasi dalam tiga dimensi:
    1. Latitude
    2. Longitude
    3. Elevasi
c. Kecepatan. Ketika berpindah tempat, GPS dapat menunjukkan informasi kecepatan berpindah tersebut.
d. Arah perjalanan. GPS dapat menunjukkan arah tujuan.
e. Simpan lokasi. Tempat-tempat yang sudah pernah atau ingin dikunjungi bisa disimpan oleh GPS receiver.
f. GPS receiver dapat menyimpan informasi track, seperti total perjalanan yang sudah pernah dilakukan, kecepatan rata-rata, kecepatan paling tinggi, kecepatan paling rendah, waktu/jam sampai tujuan, dan sebagainya (Whisnu, 2012).

2.2.11. Android dan GPS

Dewasa ini, teknologi berkembang dengan pesat. Dulu ponsel hanya sekedar digunakan untuk menelpon dan SMS saja. Sekarang ponsel sudah menjelma menjadi kotak kecil ajaib yang serba bisa. Salah satunya adalah ponsel

dengan sistem operasi Android. Dengan standarisasi fitur dan hardware yang dimiliki, menjadikan ponsel Android ponsel canggih yang disukai banyak orang. Tidak lagi canggih karena adanya fitur MMS, radio, atau internet berkecepatan tinggi tapi juga karena ditanamkannya fitur teknologi satelit di dalamnya. Ya, perangkat GPS receiver yang dulu besar dan eksklusif, sekarang sudah bisa dimiliki dengan "hanya" membeli sebuah ponsel.

Dengan ponsel berteknologi satelit (GPS), banyak hal yang bisa dilakukan. Seperti melihat di mana posisi user sekarang dalam sebuah peta, mengambil foto atau video yang sudah dilengkapi dengan data koordinat, ingin tahu jalur olahraga bersepeda yang sudah pernah user lalui, atau ingin tahu dimana posisi ponsel yang hilang dicuri orang. Semua itu bisa dilakukan dengan ponsel Android yang memiliki fitur GPS. Tidak hanya itu, user juga dapat pergi ke tempat wisata tertentu dengan dipandu gambar dan suara dari sebuah ponsel, bahkan lebih jauh lagi, GPS dapat digunakan untuk membantu memberikan peringatan dini terhadap terjadinya bencana alam.

Sekarang ini banyak sekali pengembang - pengembang aplikasi untuk sistem operasi Android termasuk aplikasi-aplikasi GPS. Yang menyenangkan aplikasi-aplikasi tersebut jenisnya beragam dan jumlahnya pun banyak (Whisnu, 2012).

2.2.12. Latitude dan Longtitude

Latitude dan longitude adalah sebuah koordinat yang ada di bumi dan digunakan untuk menentukan kedudukan kita di atas bumi. Latitude adalah garis yang melintang dari kutub utara dan kutub selatan. Titik 0 adalah sudut ekuator, tanda + menunjukan arah ke atas menuju kutub utara, sedangkan tanda minus di koordinat Latitude menuju ke kutub selatan. Titik yang dipakai dari 0 ke 90 derajat arah kutub utara, dan 0 ke -90 derajat ke kutub selatan. Longitude adalah garis lintang. Angka dari sudut bundar bumi horisontal. Titik diawali dari 0 ke 180 derajat, dan 0 ke arah sebaliknya yaitu -180. Titik 0 dimulai dari garis negara Inggris. Mengarah ke Indonesia akan menjadi angka positif. Kebalikannya koordinat Longitude minus adalah arah kebalikan (obengplus.com, n.d.).

2.2.13. Google Maps

GoogleMaps adalah peta online atau membuka peta secara online, dapat dilakukan secara mudah melalui layanan gratis dari Google. Bahkan layanan ini menyediakan API (Application Programming Interface) yang memungkinkan developer lain untuk memanfaatkan aplikasi ini di aplikasi buatannya. Tampilan GoogleMaps pun dapat dipilih, berdasarkan foto asli atau peta gambar rute saja.

GoogleMaps adalah layanan gratis yang diberikan oleh Google dan sangat popular. GoogleMaps adalah suatu peta dunia yang dapat kita gunakan untuk melihat suatu daerah seperti pada gambar 2.4. Dengan kata lain, GoogleMaps merupakan suatu peta yang dapat dilihat dengan menggunakan suatu browser. Kita dapat menambahkan fitur GoogleMaps dalam web yang telah kita buat atau pada blog kita yang berbayar maupun gratis sekalipun dengan GoogleMaps API. GoogleMaps API adalah suatu library yang berbentuk JavaScript.

Cara membuat GoogleMaps untuk ditampilkan pada suatu web atau blog sangat mudah hanya dengan membutuhkan pengetahuan mengenai HTML serta JavaScript, serta koneksi Internet yang sangat stabil. Dengan menggunakan GoogleMaps API, kita dapat menghemat waktu dan biaya untuk membangun aplikasi peta digital yang handal, sehingga kita dapat fokus hanya pada data-data yang akan ditampilkan. Dengan kata lain, kita hanya membuat suatu data sedangkan peta yang akan ditampilkan adalah milik Google sehingga kita tidak dipusingkan dengan mambuat peta suatu lokasi, bahkan dunia (Whisnu, 2012).



Gambar 2.3 **Tampilan Google Maps**

2.2.14. Android Studio

Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA . Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, Android Studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi Android, misalnya :

1. Sistem pembuatan berbasis Gradle yang fleksibel.
2. Emulator yang cepat dan kaya fitur.
3. Lingkungan yang menyatu untuk pengembangan bagi semua perangkat Android.
4. Instant Run untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat APK baru.
5. Template kode dan integrasi GitHub untuk membuat fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh.
6. Alat penguji dan kerangka kerja yang ekstensif.
7. Alat Lint untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah-masalah lain.
8. Dukungan C++ dan NDK.
9. Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, mempermudah pengintegrasian Google Cloud Messaging dan App Engine (Studio, n.d.).

2.2.15. Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (bytecode) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa

pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (general purpose), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "Tulis sekali, jalankan di mana pun". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi.

2.2.16. PHP

PHP adalah suatu bahasa server-side yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP dapat disisipkan diantara HTML, dan karena bahasa server-side, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server, yang dikirimkan ke browser adalah “hasil jadi” bentuk HTML, dan kode PHP tidak akan terlihat. PHP dahulu merupakan proyek pribadi dari Rasmus Lerdorf tahun 1994 (dengan dikeluarkannya PHP versi 1 yang digunakan untuk membuat home page pribadi yang dipublikasikan 8 juni 1995). Versi pertama ini berupa kumpulan script PERL. Untuk versi kedua Ramus menulis ulang script-script PERL tersebut menggunakan bahasa C, kemudian menambahkan fasilitas untuk form HTML dan koneksi MYSQL. Adapun PHP didapat dari singkatan PHP Hypertext Preprocessor.

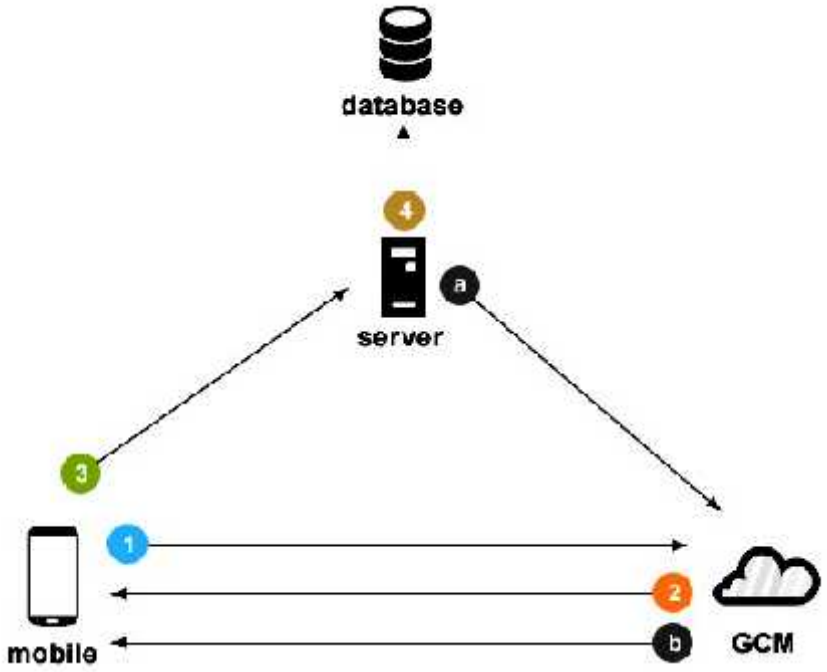
Setelah mengalami perkembangan, Zeev Suraski dan Andi Gutmans (termasuk Rasmus) yang tergabung dalam suatu kelompok open source, maka mereka memulai versi 3 PHP nya, PHP telah menampakkan keunggulan sebagai salah satu bahasa server scripting yang handal. Melalui perkembangan yang pesat ini banyak fasilitas yang ditambahkan oleh kelompok ini PHP disebut sebgai “PHP: Hypertext Preprocessor”. Pada bulan Mei 2000 dirilis PHP versi 4 yang dikeluarkan oleh Zend Engine yaitu sebuah produk yang diciptakan oleh Suraski dan Gutmans. Kehandalan PHP diperlengkap dengan dirilisnya PHP versi 5 pada 13 Juli 2004 yang mendukung OOP serta berbagai manajemen database yang luas dan penanganan error yang mudah. Sintak yang digunakan berasal dari bahsa C,

Java maupun PERL. Sampai tulisan ini dibuat versi PHP yang terbaru adalah versi 5.2.0 yang dirilis pada November 2006.

PHP merupakan bahasa script yang digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan. Oleh karena itu, spesifikasi server lebih berpengaruh pada eksekusi dari script php daripada spesifikasi client. Namun tetap diperhatikan bahwa web yang dihasilkan tentunya harus dapat dibuka oleh browser pada client. Dalam hal ini versi dari html yang digunakan harus didukung oleh browser client. PHP termasuk dalam Open Source Product. Jadi dapat menambah source code dan dapat mendistribusikannya secara bebas. PHP juga diedarkan secara gratis. Kita bisa mendapatkannya secara gratis. PHP juga dapat berjalan diberbagai web server semisal IIS, Apache, PWS.

2.2.17. Google Cloud Messaging

Google Cloud Messaging adalah teknologi untuk membantu pengembang mengirim data dari server menuju device android secara langsung melalui server google, pemanfaatan teknologi ini biasanya digunakan untuk *push messaging.* Pengiriman pesan menggunakan teknologi ini mengharuskan adanya API key, key ini terkait langsung dengan akun google yang digunakan untuk mempublikasikan aplikasi melalui google play [4].



Gambar 2.4 GCM Model

Berdasarkan ilustrasi dari Gambar 2.4 GCM Model terdapat dua server yang terlibat dalam proses *push messaging* , pada setiap server yang terlibat terdapat proses pengiriman data yang berbeda-beda diantaranya [4]:

1. Device android mengirimkan sender id dan application id menuju GCM Server untuk registrasi.
2. Setelah berhasil registrasi, GCM server akan mengirimkan registration id menuju device android.
3. Setelah device android mendapatkan registration id,
4. device tersebut akan mengirimkan registration id menuju server aplikasi.Server aplikasi akan menyimpan registrasi id yang dikirimkan untuk digunakan sebagai id saat menggunakan *push messaging*.

2.2.18. JSON

JavaScript Object Notation (JSON) pertama kali dikenalkan oleh Douglas Crockford adalah bagian dari JavaScript, dibuat dengan menggunakan pola dari JavaScript untuk merepresentasikan data terstruktur. Crockford membuat JSON sebagai alternatif dari (eXtended Markup Language) XML untuk mengakses data terstruktur dari JavaScript dengan menggunakan method eval() dan tidak membutuhkan pembuatan dari DOM. Bagian terpenting dari JSON adalah format data bukan bahasa pemrogramannya. JSON bukan bagian dari JavaScript walaupun mereka saling berbagi syntax, JSON juga tidak semata-mata digunakan oleh JavaScript. JSON merupakan data format, jadi JSON memiliki parsers dan serializers yang ada dalam banyak bahasa pemograman.

2.2.19. Database MySQL

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS). MySQL dibuah oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris. MySQL AB merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki MySQL. Pendiri

MySQL AB adalah dua orang Swedia yang bernama David Axmark, Allan Larsson dan satu orang Finlandia bernama Michael “Monty”. Setiap pengguna MySQL dapat menggunakannya secara bebas yang didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (General Public License) namun tidak boleh menjadikan produk turunan yang bersifat komersial. Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (Structured Query Language) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R. Kemudian SQL juga dikembangan

oleh Oracle, Informix dan Sybase. Dengan menggunakan SQL, proses pengaksesan database lebih user-friendly dibandingan dengan yang lain, misalnya dBase atau Clipper karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni. SQL dapat digunakan secara berdiri sendiri maupun di lekatkan pada bahasa pemograman seperti C, dan Delphi.

Elemen dari SQL yang paling dasar antara lain pernyataan, nama, tipe data, ekspresi, konstanta dan fungsi bawaan. Pernyataan Perintah dari SQL yang digunakan untuk meminta sebuah tindakan kepada DBMS.

Sistem database menyediakan bahasa untuk mendefinisikan database Data Definition Language (DDL) serta bahasa untuk memanipulasi database Data Manipulation Language (DML) untuk melakukan operasi-operasi tertentu pada database dan juga Data Control Language (DCL).

a. Data Definition Language (DDL)

   Kumpulan perintah SQL yang digunakan untuk membangun database, bisa juga memiliki arti lain perintah untuk membuat struktur dasar database dan tabel. Perintah – perintah yang termasuk DDL adalah statement connect, create, show, describe, drop, rename dan alter atau seperti contoh berikut :

   1. CREATE DATABASE nama_database;
   2. SHOW database;
   3. USE nama_database;

b. Data Manipulation Language (DML)

   Kumpulan statement yang digunakan sebagai perintah untuk mengelola data dalam sebuah tabel. Perintah DML digunakan setelah menggunakan DDL antara lain seperti statement insert, update, delete dan select atau seperti contoh berikut :

   1. INSERT INTO nama_tabel VALUES isi_field;
   2. SELECT * FROM nama_tabel;
   3. UPDATE nama_tabel SET FIELD = nilai WHERE kondisi;

2.2.20. *Unified Modeling Language* (UML)

Analisis dan desain berorientasi objek adalah cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas. Pengertian berorientasi objek berarti bahwa cara mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data perilakunya.

Konsep OOAD (Object Oriented Analysis Design) mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu:

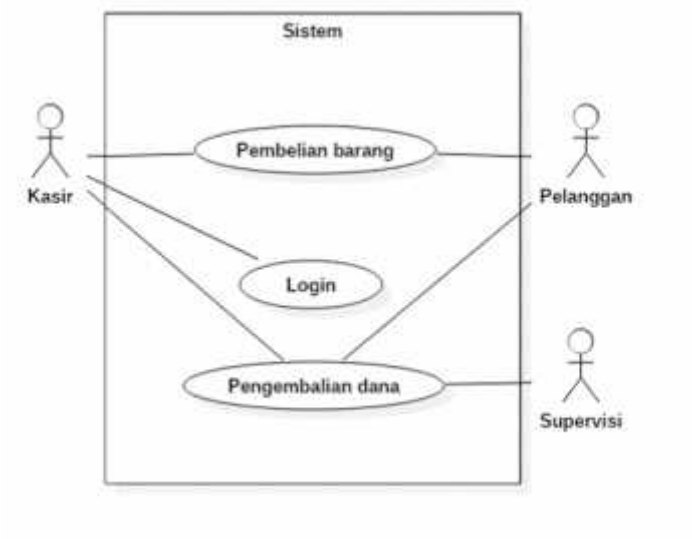
10. Analisis berorientasi objek (OOA)

    Metode analisis yang memerika requirement (syarat/keperluan) yang harus dipenuhi sebuah sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruang lingkup perusahaan. Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa untuk mengspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasi artefacts (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak), seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. UML merupakan bahasa standar untuk penulisan blueprint software yang digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, pembentukan dan pendokumentasian alat-alat dari sistem perangkat lunak.

    UML disebut sebagai bahasa pemodelan bukan metode. Kebanyakan metode terdiri paling sedikit prinsip, bahasa pemodelan dan proses. Bahasa pemodelan (sebagian besar grafik) merupakan notasi dari metode yang digunakan untuk mendesain secara cepat. Berikut ini merupakan beberapa bagian dari UML adalah sebagai berikut :

    a. Use Case Diagram

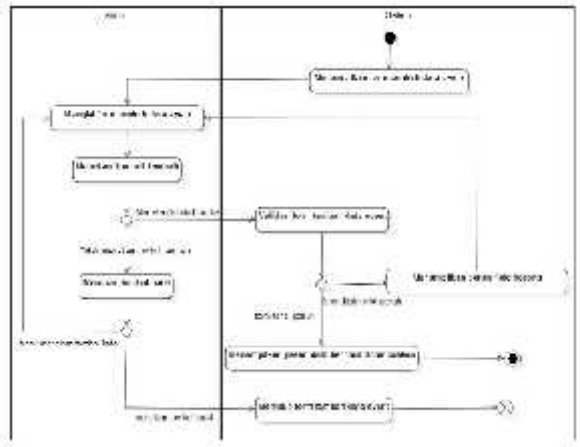
    Use case diagram menggambarkan sejumlah eksternal aktor dan hubungannya ke use case yang diberikan oleh sistem.



Gambar 2. 1 Contoh *Use Case Diagram*

b. Activity Diagram

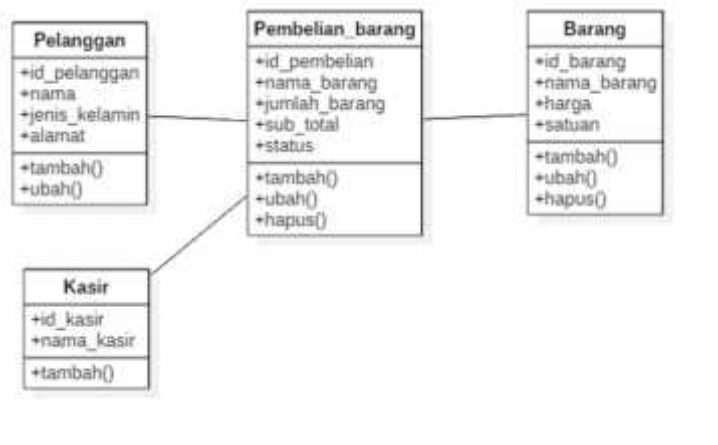
Activity diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktivitas lainya seperti use case.



Gambar 2. 2 Contoh *Activity Diagram*

c. Class Diagram

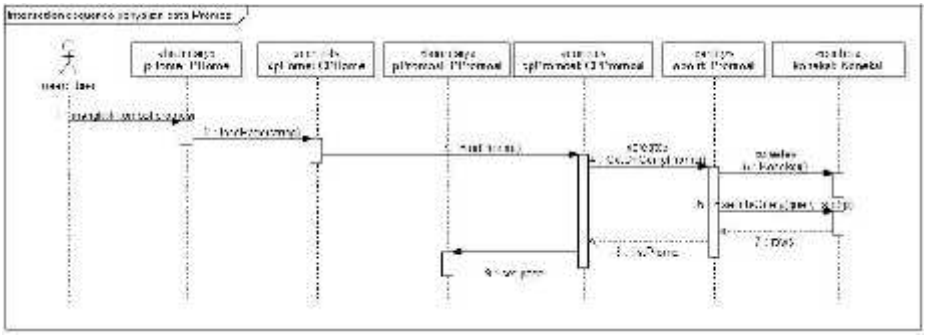
Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package (paket) dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment (penahanan), pewarisan, asosiasi dan lain-lain.



Gambar 2. 3 Contoh *Class Diagram*

d. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek dan untuk menunjukan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.



Gambar 2. 4 Contoh *Sequence Diagram*

2.2.21. Web Server

Tahun 1989, Tim Berners-Lee mengajukan pada perusahaannya, CERN (European Organization for Nuclear Research) sebuah proyek yang bertujuan untuk mempermudah pertukaran informasi antar para peneliti dengan menggunakan sistem hiperteks. Sebagai hasil atas implementasi proyek ini, tahun 1990 Berners-Lee menulis dua program komputer yaitu :

a. Sebuah peramban yang dinamainya sebagai WorldWideWeb.
b. Server web pertama di dunia, yang kemudian dikenal sebagai CERN httpd, yang berjalan pada sistem operasi NeXTSTEP.

Dari tahun 1991 hingga 1994, kesederhanaan serta efektifitas atas teknologi yang digunakan untuk berkunjung serta bertukar data melalui World Wide Web membuat kedua aplikasi tersebut diadopsi pada sejumlah sistem operasi agar dapat digunakan oleh lebih banyak individu, ataupun kelompok. Awalnya adalah organisasi penelitian, kemudian berkembang dan digunakan di lingkungan pendidikan tinggi, dan akhirnya digunakan dalam industri bisnis. Tahun 1994, Tim Berners-Lee memutuskan untuk membakukan organisasi World Wide Web Consortium (W3C) untuk mengatur pengembangan-pengembangan lanjut atas teknologi-teknologi terkait lainnya (HTTP, HTML, dan lain-lain) melalui proses standardisasi.

2.2.22. Web Service

Web service adalah suatu sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. Web service digunakan sebagai suatu fasilitas yang disediakan oleh suatu web site untuk menyediakan layanan (dalam bentuk informasi) kepada sistem lain, sehingga sistem lain dapat berinteraksi dengan sistem tersebut melalui layanan-layanan (service) yang disediakan oleh suatu sistem yang menyediakan web service. Web service menyimpan data informasi dalam format XML, sehingga data ini dapat diakses oleh sistem lain walaupun berbeda platform, sistem operasi, maupun bahasa compiler.

Web service bertujuan untuk meningkatkan kolaborasi antar pemrogram dan perusahaan, yang memungkinkan sebuah fungsi di dalam Web Service dapat dipinjam oleh aplikasi lain tanpa perlu mengetahui detil pemrograman yang terdapat di dalamnya.

Beberapa alasan mengapa digunakannya web service adalah sebagai berikut:

1. Web service dapat digunakan untuk mentransformasikan satu atau beberapa bisnis logic atau class dan objek yang terpisah dalam satu ruang lingkup yang menjadi satu, sehingga tingkat keamanan dapat ditangani dengan baik.
2. Web service memiliki kemudahan dalam proses deployment-nya, karena tidak memerlukan registrasi khusus ke dalam suatu sistem operasi. Web service cukup di-upload ke web server dan siap diakses oleh pihak-pihak yang telah diberikan otorisasi.
3. Web service berjalan di port 80 yang merupakan protokol standar HTTP, dengan demikian web service tidak memerlukan konfigurasi khusus di sisi firewall.