

SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION (SRS)

Untuk Aplikasi Apotek

Kelompok 6

Yasmina Azzahra Hasna Darmawan (3411201092)

Szalfa Saadiatus Sakinah (3411201098)

Nisya Awalliya (3411201107)

Romy Syaputra Wijaya (3411201111)

Ani Setianingrum (3411201118)

...

Table Of Contents

Table Of Contents	1
Bab I Introduction	4
1.1 Purpose	4
1.2 Intended Audience and Reading Suggestions	4
1.3 Project Scope	4
1.4 References	4
Bab II Overall Description	0
2.1 0	
2.2 Product Perspective	0
2.3 User Classes and Characteristics	0
2.4 Operating Environment	0
2.5 Design and Implementation Error! Bookmark not defined.	
2.6 Assumptions and Dependencies (optional)	0
Bab III Functional Requirements	1
3.1 Detailed Functional Requirements	1
3.2 Use Case Diagram	1
3.3 Use Case Scenario	1
Bab IV Non Functional Requirements	2
4.1 Performance Requirements (optional)	2
4.2 Safety Requirements (optional)	2
4.3 Software Quality Attributes (optional)	2
Bab V Data Requirements	3
4.1 Input	3
4.2 Output	3
Bab VI Interface Requirements	4
4.1 User Interface	4
4.2 Hardware Interface	4
4.3 Software Interface	4
4.4 Communication Interface	4

Bab I Introduction

1.1 Purpose

1.1.1 Latar Belakang

Software Requirements Specification (SRS) merupakan sebuah deskripsi lengkap dari behavior sebuah sistem yang akan dikembangkan. Dalam dokumen ini berisi rincian kebutuhan fungsionalitas dan non-fungsionalitas. Dokumen SRS ini berfungsi untuk mencatat semua kebutuhan pengguna perangkat lunak, sebagai kontrol saat proses pengembangan perangkat lunak dilakukan, sehingga setiap tahapan pengerjaan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan, sebagai acuan yang dibutuhkan, sebagai pedoman jika terdapat perbedaan antara pengguna dengan pengembang sistem terhadap hasil pengembangan perangkat lunak, dan sebagai bukti bahwa pengembang sistem analisis telah melakukan tahap software requirement analysis. Pengguna dari dokumen ini adalah pengembang perangkat lunak sistem jual beli obat pada Apotek.

Apotek merupakan toko atau tempat meramu dan menjual obat berdasarkan resep dokter serta memperdagangkan barang medis. Apotek juga merupakan tempat apoteker melakukan praktik profesi farmasi sekaligus menjadi peritel.

Untuk menunjang kegiatan apotek secara terkomputasi, maka dibutuhkan aplikasi Apotek dimana dimanfaatkan untuk menangani manajemen inventori dan point of sales / kasir apotek, termasuk didalamnya informasi obat yang dijual, pembelian, penjualan, pembuatan surat pesanan, penanganan retur beli/jual obat, stok, pembuatan laporan dan lainnya.

1.1.2 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya Software Requirements Specification (SRS) sendiri adalah untuk mencatat semua kebutuhan pengguna perangkat lunak, sebagai kontrol saat proses pengembangan perangkat lunak dilakukan, sehingga setiap tahapan pengerjaan pengembangan sesuai dengan yang diharapkan. Dokumen ini harus dimengerti secara menyeluruh oleh pengembang perangkat lunak agar perangkat lunak yang diciptakan sesuai dengan keinginan pengguna.

1.2 Intended Audience and Reading Suggestions

1.2.1 Developers

Developers adalah seseorang yang bertugas untuk mewujudkan desain sebuah produk atau layanan, biasanya berupa software dan website. Developer membuat produk dengan cara menulis baris baris kode yang rumit dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman seperti Python atau HTML. Seorang developer harus melakukan seluruh pekerjaannya dengan prinsip implementasi software website termasuk maintainability, skalabilitas, ketahanan, kinerja, keamanan, dan desain.

1.2.2 Project Managers

Project Managers adalah seseorang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan proyek dimulai dari kegiatan yang paling awal hingga proyek selesai. Project manager bertanggung jawab terhadap organisasi induk, proyeknya sendiri, dan tim yang bekerja dalam proyek.

1.2.3 Staf Pemasaran

Staf Pemasaran atau staf marketing adalah seseorang yang melaksanakan kebijakan manajemen untuk melaksanakan strategi penjualan sesuai dengan objek dan sasaran perusahaan. Staf Pemasaran mempunyai tugas dan tanggung jawab terhadap pemasaran produk perusahaan seperti membuat kontrak dengan konsumen yang memiliki potensi untuk membeli produk secara berkelanjutan, melakukan penjualan produk perusahaan dan menjalin hubungan profesional dengan konsumen.

1.2.4 User

User adalah pengguna layanan atau perangkat sistem teknologi informasi.

1.2.5 Tester

Tester adalah orang yang bertanggung untuk menguji kinerja perangkat lunak. Tester mencari masalah dari produk, masalah yang potensial, dan kehadiran dari masalah. Tester mengeksplorasi, mengevaluasi, melacak, dan melaporkan kualitas produk. Sehingga, tim lain dari suatu proyek dapat membuat keputusan untuk pengembangan produk. Seorang tester software tidak melakukan pembenahan, tetapi hanya menginformasikannya.

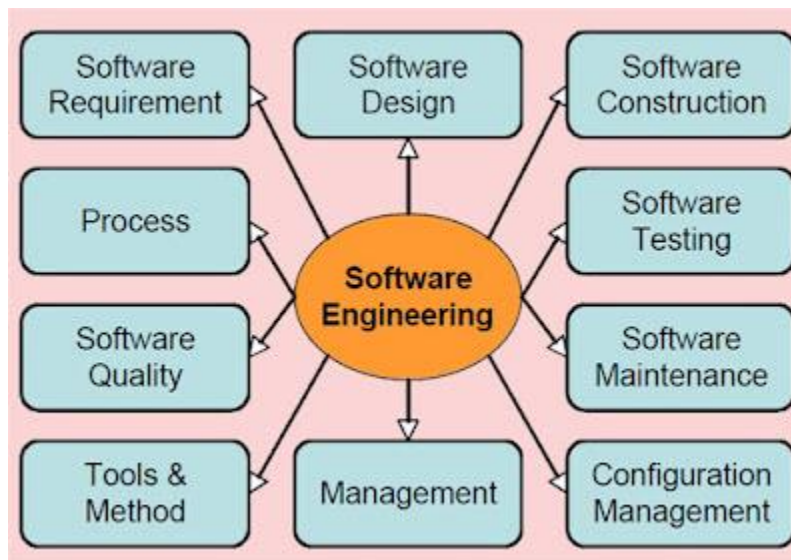
1.2.6 Document Writer

Document writer merupakan orang yang bertanggung jawab membuat atau menulis sebuah dokumen berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat/dibangun

1.3 Project Scope

1.3.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup perangkat lunak menggambarkan fungsi, kinerja, batasan, interface dan reliabilitas. Fungsi-fungsi yang digambarkan dalam statemen ruang lingkup dievaluasi dan dalam banyak kasus juga disaring untuk memberikan awalan yang lebih detail pada saat estimasi dimulai.



- Software Requirements berhubungan dengan spesifikasi kebutuhan dan persyaratan perangkat lunak.

- b. Software Design meliputi proses penampilan arsitektur, komponen, antar muka, dan karakteristik lain dari perangkat lunak
- c. Software Construction berhubungan dengan detail pengembangan perangkat lunak, termasuk algoritma, pengkodean, pencarian kesalahan dan pengujian.
- d. Software Testing meliputi pengujian pada kinerja perangkat lunak secara keseluruhan
- e. Software Maintenance mencakup upaya-upaya perawatan ketika perangkat lunak telah dioperasikan.
- f. Software Configuration Management berhubungan dengan usaha perubahan konfigurasi perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan tertentu.
- g. Software Engineering Management berkaitan dengan pengelolaan dan pengukuran RPL, termasuk perencanaan proyek perangkat lunak.
- h. Software Engineering Tools and Methods mencakup kajian teoritis tentang alat bantu dan metode RPL.
- i. Software Engineering Process berhubungan dengan definisi, implementasi pengukuran, pengelolaan, perubahan, dan perbaikan proses rekayasa perangkat lunak.
- j. Software Quality menitikberatkan pada kualitas dan daur hidup perangkat lunak.

1.3.2 Manfaat

- a. Mengidentifikasi suatu program yang ada di sebuah komputer.
- b. Menyediakan fungsi dasar dari sebuah perangkat keras agar dapat dioperasikan
- c. Penerjemah suatu perintah software lainnya ke dalam bahasa mesin agar dapat dimengerti oleh komputer
- d. Mengidentifikasi suatu program yang ada pada sebuah komputer
- e. Mengatur setiap hardware yang ada pada komputer sehingga dapat bekerja secara simultan.
- f. Menjadi penghubung antara beberapa perangkat lunak lainnya dengan hardware yang ada pada komputer.

1.3.3 Tujuan

- a. Memperoleh biaya produksi perangkat lunak yang rendah.
- b. Menghasilkan perangkat lunak yang kinerjanya tinggi, andal dan tepat waktu.
- c. Menghasilkan perangkat lunak yang dapat bekerja pada berbagai jenis platform.
- d. Menghasilkan perangkat lunak yang biaya perawatannya rendah.
- e. Manajemen perangkat lunak dari berbagai sudut pandang memiliki tujuan sebagai berikut:
 - Bagi Project Manager : Menggambarkan status proyek kepada manajer senior dan Stakeholder dan merencanakan aktivitas tim proyek
 - Bagi anggota tim proyek : Memahami konteks pekerjaan
 - Bagi manajer senior : Memastikan apakah biaya dan waktu yang dialokasikan masuk akal dan terkendali serta melihat apakah proyek dilaksanakan secara efisien dan cost effective
 - Bagi Stakeholder: Memastikan apakah proyek masih berada pada jalurnya dan memastikan kebutuhan mereka sedang diakomodir oleh proyek

1.4 References

[Bab I Pendahuluan: 1.1 Latar Belakang Masalah | PDF \(scribd.com\)](#)

<https://adoc.pub/a-tujuan-dan-ruang-lingkup-proyek-perancangan-rekayasa-peran.html>

[Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Rekayasa Perangkat Lunak \(RPL\) - MARKIJAR.Com](#)

[√ Pengertian Software, Fungsi, Manfaat, Contoh dan Macam Perangkat Lunak - RUMUSPELAJARAN.COM](#)

[Memahami Istilah Tester dan Pentingnya Melakukan Testing Software | kumparan.com](#)

https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/633/jbptunikompp-gdl-ginagustiy-31629-10-unikom_g-v.pdf

Bab II Overall Description

2.1 Organizations

2.1.1 Visi

Menjadi merek nasional yang menjadi pemimpin pasar bisnis apotek di Negara Republik Indonesia, melalui apotek jaringan waralaba yang menyediakan ragam obat yang komplit. Menjadi merek nasional kebanggaan bangsa Indonesia yang menjadi berkat dan bermanfaat bagi masyarakat, karyawan-karyawati dan pemilik. Menyediakan pilihan obat yang komplit, setiap saat, dengan harga yang sama pagi-siang-malam dan hari libur. Senantiasa mempelajari dan mengusahakan peningkatan kualitas pelayanan untuk memaksimalkan tingkat kepuasan para pelanggan dan penerima waralaba.

2.1.2 Misi

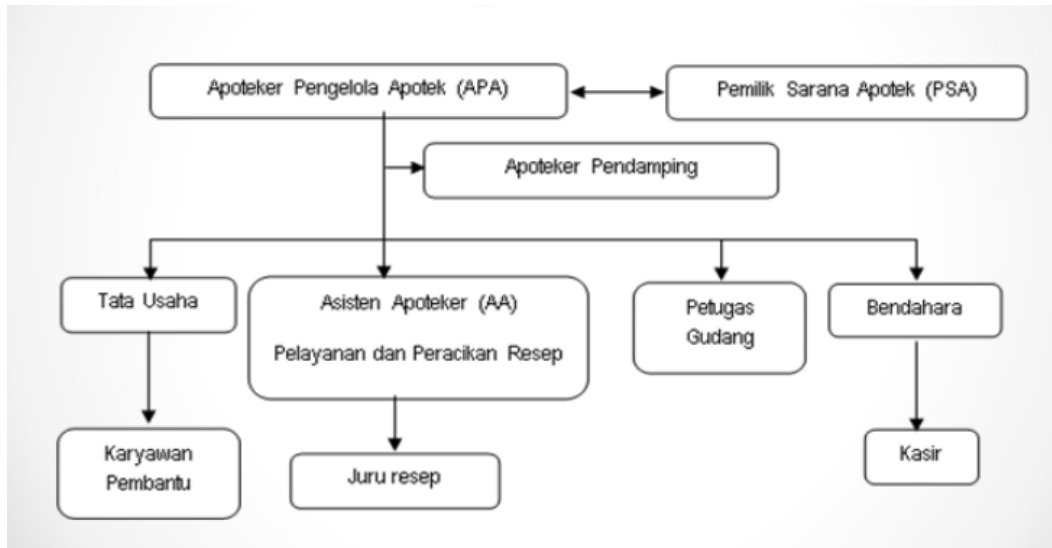
- a. Melakukan aktivitas usaha di bidang farmasi dan kimia, perdagangan dan jaringan distribusi, retail farmasi dan pelayanan kesehatan dan optimalisasi aset.
- b. Menyediakan produk dan jasa layanan kesehatan yang aman, berkualitas, terpercaya dan terjangkau untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan peningkatan pemberdayaan individu, keluarga, masyarakat dan lingkungan.
- c. Mengelola perusahaan secara Good Corporate Governance dan Operational Excellence didukung oleh SDM yang handal dan profesional.
- d. Menyelenggarakan pelayanan kesehatan yang berkualitas sesuai dengan etika profesi dan standar pelayanan.
- e. Memberikan nilai tambah dan manfaat bagi seluruh stakeholder.

2.1.3 Fungsi Utama Perangkat Lunak

Fungsi Utama Perangkat Lunak Sistem informasi ini dikembangkan dengan fungsi utama yaitu fungsi transaksi jual beli obat. Fungsi transaksi antara lain :

- a. Penjualan Obat, Melakukan transaksi penjualan obat kepada customer/pembeli.
- b. Pembelian Obat, Melakukan pembelian obat kepada pemasok yang menyediakan barang dalam hal ini obat.
- c. Pengecekan Stok Obat, Memiliki kemampuan untuk melakukan transaksi pengecekan stok obat.
- d. Pencarian Obat, Sub Fungsi ini memiliki kemampuan menyediakan transaksi pencarian barang/obat.
- e. Mengelola data obat, data pemasok dan data pembeli
- f. Menyediakan mengelola data obat, data pemasok dan data pemasok.
- g. Rekapitulasi hasil penjualan, Memiliki kemampuan untuk melakukan rekapitulasi dari hasil penjualan dan hasil pembelian

2.1.4 Struktur Organisasi



Sistem ini bisa memperjelas posisi, dan hubungan antar elemen dalam apotek. Ada beberapa jabatan, dan tugas dari elemen apotik yang perlu diketahui.

- Apoteker, merupakan sebuah gelar profesi. Gelar ini diberikan untuk seseorang yang telah berhasil menempuh pendidikan profesi apoteker. Tugas Apoteker yakni Memimpin seluruh kegiatan dalam apotek. Mengatur, melaksanakan, dan mengawasi kegiatan administrasi apotek. Membayar pajak apotek. Tanggung jawab seorang apoteker adalah bertanggung jawab terhadap kelangsungan perkembangan dari apotek yang dipimpin, dan bertanggung jawab terhadap pemilik dari apotek itu sendiri.
- Asisten Apoteker, salah satu elemen struktur organisasi apotek adalah asisten apoteker. Asisten apoteker merupakan sebuah profesi pelayanan kesehatan di bidang Farmasi. Tugas asisten apoteker ini adalah sebagai pembantu tugas dari apoteker dalam pekerjaan kefarmasiannya. Tugas Asisten Apoteker yakni Mengerjakan pekerjaan yang sesuai dengan profesinya dalam memberikan pelayanan obat bebas dan obat resep. Menyusun buku *defecta* setiap pagi, dan memelihara buku harga. Mencatat dan membuat laporan keluar masuknya obat. Menyusun resep-resep menurut nomor urut dan tanggalnya, lalu digulung dan disimpan. Memelihara kebersihan ruang peracikan obat, lemari obat, gudang, dan rak obat. Dalam keadaan darurat, asisten apoteker harus bisa menggantikan pekerjaan sebagai kasir, penjual obat bebas, dan berperan sebagai juru resep. Tanggung jawab seorang pembantu apoteker adalah bertanggung jawab kepada apoteker. Artinya, asisten apoteker akan bertanggung jawab atas kebenaran segala tugas yang asisten apoteker selesaikan. Tidak boleh ada kesalahan, kekeliruan, kekurangan, kehilangan, maupun kerusakan obat.
- Seksi Gudang, menerima barang dari distributor. Menyimpan dan menyusun barang di gudang. Mengatur pengeluaran dari gudang berdasarkan sistem FIFO. Mengeluarkan barang berdasarkan BPBA. Mencatat keluar masuknya barang dari gudang dalam kartu stok gudang. Memberikan informasi mengenai kondisi barang (obat) yang rusak. Dan barang yang sudah mendekati kadaluarsa kepada petugas pembelian untuk melakukan penukaran.

- d. Seksi Penjualan, bertugas untuk Merekapitulasi hasil penjualan tunai harian, dan penjualan kredit. Merekapitulasi jumlah harga obat yang berasal dari resep kredit berdasarkan masing-masing debiturnya. Memisahkan resep kredit, dan tunai setiap hari. Membuat kwitansi atau faktur penjualan.
- e. Seksi Peracikan, memeriksa kerasionalan obat, dan kelengkapan dari sebuah resep. Memeriksa kembali resep yang sudah siap, dan menyerahkannya kepada konsumen. Menghitung dosis obat, menimbang, dan menyiapkan obat untuk racikan.
- f. Seksi Tata Usaha, bertugas untuk Mengkoordinir, dan mengawasi seluruh kegiatan tata usaha. Memeriksa laporan keuangan. Melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan kepegawaian. Memeriksa laporan hutang piutang. Wewenang dari seksi tata usaha ini adalah untuk mengatur jadwal tugas dan cuti para pegawai yang ada pada bagian tata usaha.

2.2 Product Perspective

Perangkat lunak yang akan dibangun diharapkan dapat memberikan efisiensi dan efektivitas dalam proses layanan publik, misalnya memudahkan konsumen dalam proses penghantaran obat melalui suatu aplikasi atau sistem dengan memanfaatkan resep obat. Kemudian produk ini akan dijalankan oleh 2 aktor yang terlibat dalam sistem ini yaitu Admin dan Konsumen. Sistem yang dimiliki pun berbeda dimana Admin memiliki sistem berupa desktop sedangkan Konsumen memiliki tampilan sistem dalam bentuk mobile yang memiliki koneksi ke internet. Pengguna sistem terbagi dalam 2 kategori yaitu, Administrator dan Masyarakat. Produk ini dapat berjalan pada platform atau sistem operasi apa saja yang mendukung aplikasi berbasis mobile. Implementasi perangkat lunak juga diharapkan dapat digunakan untuk mempermudah proses administrasi dan jual beli obat pada apotek setempat.

Manfaat dibangunnya Aplikasi apotek berikut ini :

- Melayani pemilihan barang yang dibeli dan perhitungan harga dari barang yang dipilih.
- Beli obat lebih hemat, nyaman, dan praktis.
- Jam operasional apotek lebih lama.
- Fasilitas Login untuk admin, dan karyawan/kasir loket untuk menghindari penyalahgunaan hak akses.
- Admin dan karyawan dapat melihat rekapitulasi hasil penjualan dan hasil pembelian.
- Admin dan karyawan dapat melihat persediaan barang.
- Mengimplementasikan aplikasi penjualan yang di dalamnya terdapat fitur untuk mengelola data Master (obat, customer dan supplier) dan data transaksi, seperti simpan data, hapus data, ubah data dan tampilkan data.
- Untuk mempermudah menyusun laporan (data transaksi penjualan, pembelian, dan data obat) yang berkala.

2.3 User Classes and Characteristics

Dalam rancang bangun sistem Jual Beli Obat pada Apotek memiliki karakteristik masing – masing user sebagai berikut:

a. Admin

Admin didalam sistem dapat melakukan beberapa hal seperti berikut :

- Login ke dalam sistem.
- Mengelola data konsumen.
- Admin dapat mengelola data produk
- Admin dapat mengelola data kategori
- Admin dapat mengelola data penyakit
- Admin dapat mengelola tag penyakit
- Admin dapat mengelola transaksi
- Admin dapat mengelola list member
- Admin dapat mengelola permintaan produk
- Admin dapat mengelola permintaan resep
- Admin dapat mengelola buku tamu
- Admin dapat mengelola testimoni
- Admin dapat mengelola artikel
- Admin dapat mengelola data admin

b. Konsumen

- Melakukan proses registrasi member.
- Login dengan account ke dalam sistem yang dibuat apabila belanja di lain hari.
- Memilih dan membeli berbagai macam obat resep maupun obat non-resep.
- Memilih produk berdasarkan kategori.
- Melihat spesifikasi produk secara detail.
- Mengunggah Resep obat dalam bentuk foto.
- Memasukan produk yang ingin dibeli ke keranjang belanja.
- Menambah, memperbarui dan menghapus produk yang terdapat di keranjang belanja.
- Mengisi form konfirmasi pembayaran.
- Melakukan konfirmasi pembayaran.
- Melakukan transaksi dan mencetak bukti pemesanan.

2.4 Operating Environment

Sistem pelayanan publik ini dikembangkan untuk platform berbasis mobile dengan program aplikasi yang disimpan pada sebuah remote server dan bisa diakses oleh klien melalui aplikasi mobile interface. Dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman java, javascript, dan kotlin. Pengguna memerlukan jaringan internet untuk mengakses aplikasi ini. Pengembangan ini tidak diperlukan beberapa versi dari aplikasi yang sama untuk sistem operasi yang berbeda. Untuk mengakses dan mengoperasikannya pengguna bisa mengaksesnya melalui mobile phone yang telah tersambung dengan koneksi internet.

2.6 Assumptions and Dependencies

- a. User hanya dapat memasuki aplikasi hanya jika telah terdaftar dan memiliki akun.
- b. Hak akses user hanya dapat dibuat dan dikelola Administrator.

- c. User pengguna sistem ini dapat memahami serta dapat mengoperasikan sistem.
- d. Tersedia sarana aplikasi mobile dan internet untuk pengaksesannya.

Bab III Functional Requirements

Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja / layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh PL, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.

3.1 Detailed Functional Requirements

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Kebutuhan fungsional sangat tergantung dari jenis perangkat lunak, pengguna sistem, dan jenis sistem dimana perangkat lunak tersebut digunakan. Kebutuhan

Fungsional dapat dicari dari pertanyaan: apa yang harus sistem lakukan, karena kebutuhan fungsional harus dapat menggambarkan layanan-layanan yang bisa diberikan sistem kepada pengguna secara mendetail. Analisa terhadap kebutuhan fungsional dari sistem dimaksudkan untuk mengetahui alur informasi yang berlaku pada sistem berjalan tersebut sehingga didapatkan pemahaman akan kerja dari sistem.

a. Administrator

- Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data barang.
- Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus password.
- Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus kategori.
- Admin dapat melihat, menambah, mengubah, dan menghapus data pelanggan.
- Admin dapat melihat data konfirmasi pembayaran
- Admin dapat melihat dan mencetak laporan
- Admin mengelola data jenis obat pada sistem
- Admin mengelola data nama pabrik dari setiap obat pada sistem
- Admin mengelola data supplier setiap obat pada sistem
- Admin dapat mencatat mencatat pesanan barang yang nantinya akan diberikan kepada supplier.
- Admin dapat mencatat barang masuk yang telah diterima oleh pihak apotek dari supplier.
- Admin dapat mencatat data obat yang dapat dibeli dengan lampiran resep dari dokter maupun obat yang dijual bebas (obat dosis rendah yang tidak memerlukan resep dokter).
- Admin bertugas mengkonfirmasi absensi karyawan yang telah diinputkan sebelumnya.

b. Pengguna

- Pengguna dapat mendaftarkan akun untuk masuk ke sistem atau bisa langsung login dengan username dan password yang telah terdaftar jika telah memiliki akun.
- Pengguna dapat membeli berbagai macam obat resep maupun obat non-resep.
- Pengguna dapat melihat tampilan transaksi
- Pengguna dapat melakukan transaksi di keranjang belanja
- Pengguna dapat melakukan transaksi dan mencetak bukti pemesanan
- Pengguna dapat mengisi form konfirmasi pembayaran

- Pengguna dapat melakukan logout untuk keluar dari sistem setelah melakukan login

c. Sistem

- Sistem dapat melakukan input stok obat
- Sistem dapat melakukan pendataan stok obat
- Sistem dapat menghitung jumlah stok obat yang tersedia
- Sistem dapat melakukan transaksi penjualan obat
- Sistem dapat menghitung pemasukan dan pengeluaran dari transaksi
- Ada berbagai macam fitur pemesanan obat seperti fitur memilih kategori penyakit, kategori obat, pemesanan, pengiriman, upload resep dan edit profile.
- Terdapat juga fitur konsultasi dimana pembeli bisa mengatur jadwal konsultasi sendiri dengan apoteker mengenai permasalahan obat
- Chat online untuk komunikasi antar pelanggan dan apoteker
- Pengguna dapat mendaftar dan login menggunakan email atau no telepon
- Bisa menggunakan metode pembayaran online atau E-money selain uang tunai.

Proses Bisnis

a. Prosedur Obat Keluar

Customer membeli obat kemudian asisten apoteker mengecek stok obat, jika stok tersedia maka asisten apoteker memberikan obat kepada customer lalu customer menerima dan membayar obat. kemudian asisten apoteker menerima pembayaran.

b. Prosedur Pemesanan Obat

Jika stok tidak tersedia maka apoteker membuat SPO rangkap 2, yang berwarna merah untuk diberikan kepada supplier sebagai bukti pemesanan obat, dan yang berwarna putih untuk memesan obat sebagai dokumen yang diarsipkan oleh asisten apoteker.

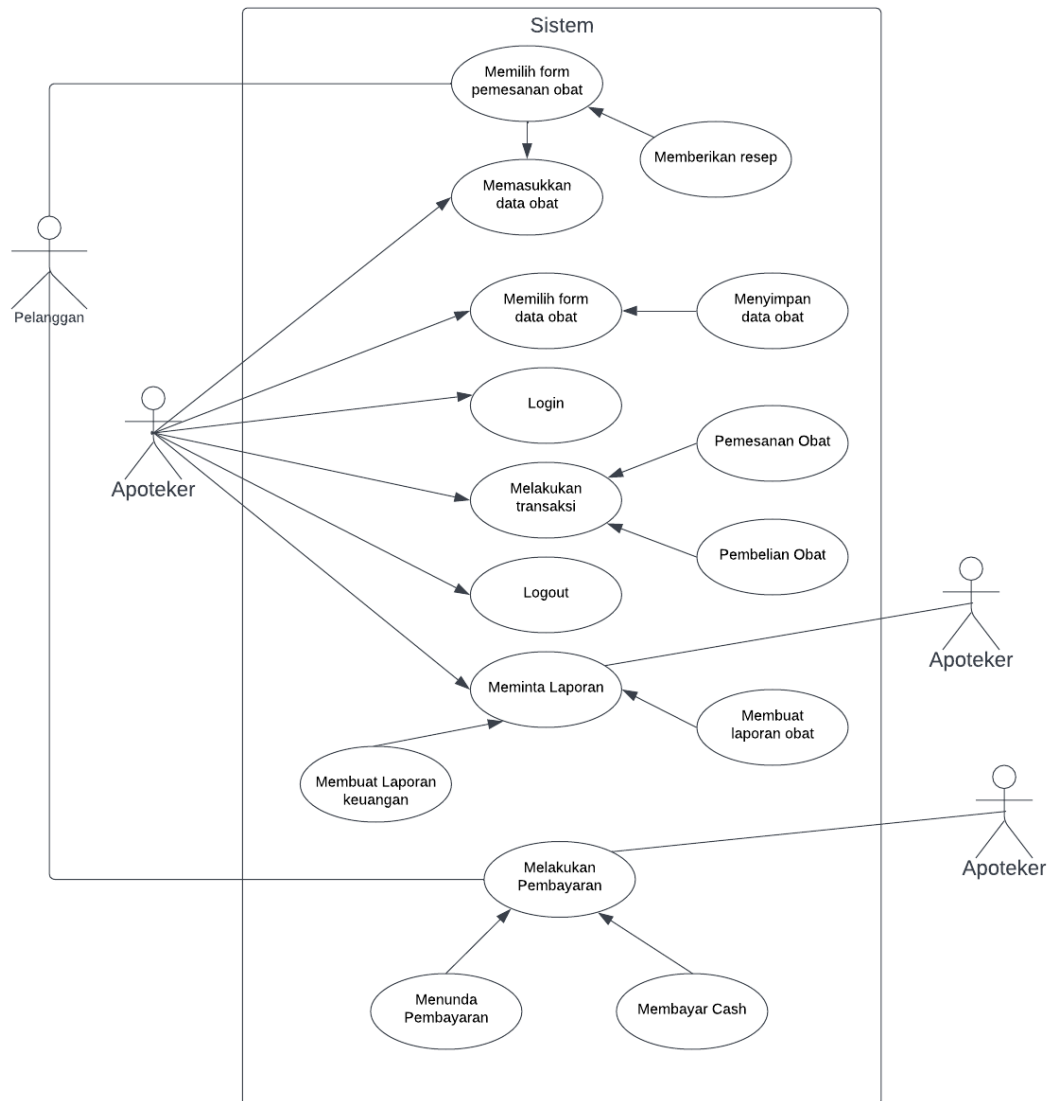
c. Prosedur Penerimaan Obat

Asisten apoteker menerima obat dan faktur yang diberikan oleh supplier, kemudian asisten apoteker mengecek obat yang diterima dengan faktur yang diberikan dan menyesuaikan.

4. Prosedur Pembuatan Laporan Persediaan Obat

Akhir bulan, asisten apoteker akan membuat laporan persediaan obat berdasarkan penerimaan obat dan diberikan kepada manajer untuk mengecek laporan persediaan obat, kemudian diberikan kepada direktur untuk disetujui dan diterima.

3.2 Use Case Diagram



3.3 Use Case Scenario

Nama Use Case : Memilih form pemesanan obat

Nama Actor : Pelanggan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Utama	
1. Memasuki aplikasi apotek online	

	2. Menampilkan halaman utama aplikasi
3. Memilih form pemesanan obat	
	4. Menampilkan form pemesanan obat
5. Mengisi form pemesanan obat	
6. Mengunggah foto resep obat	
	7. Menampilkan notifikasi “Tunggu konfirmasi apoteker”
	8. Menampilkan notifikasi “Pesanan telah dikonfirmasi apoteker, silahkan lakukan pembayaran”
Skenario Alternatif	
1. Memasuki aplikasi apotek online	
	2. Menampilkan halaman utama aplikasi
3. Memilih obat yang akan dipesan	
	4. Menampilkan form pemesanan obat
5. Mengisi form pemesanan obat	
6. Tidak mengunggah foto resep obat	
	7. Menampilkan notifikasi “Pesanan Gagal!”

Nama Use Case : Melakukan pembayaran

Nama Actor : Pelanggan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Utama	
1. Menekan button “Pembayaran”	
	2. Menampilkan kategori pembayaran
3. Memilih kategori “Bayar Sekarang”	
	4. Menampilkan metode pembayaran

5. Memilih metode QR Code	
	6. Menampilkan QR Code pembayaran
7. Melakukan scan QR code	
	8. Menampilkan notifikasi “Pembayaran Berhasil!”
Skenario Alternatif	
1. Menekan button “Pembayaran”	
	2. Menampilkan kategori pembayaran
3. Memilih kategori “Tunda Pembayaran”	
	4. Menampilkan notifikasi “Silahkan lakukan pembayaran saat Anda telah menerima obat yang Anda pesan!”

Nama Use Case : Login

Nama Actor : Apoteker

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Utama	
1. Masukkan username dan password	
2. Memilih Login	
	3. Mengecek validasi data login
	4. Masuk ke tampilan menu
Skenario Alternatif	
1. Masukkan username dan password	
2. Memilih Login	
	3. Mengecek validasi data login
	4. Menampilkan pesan login tidak valid
5. Masukkan username dan password yang	

valid	
6. Memilih login	
	7. Mengecek validasi data login
	8. Masuk ke tampilan menu

Nama Use Case : Memasukan data obat

Nama Actor : Apoteker

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Utama	
1. Memilih jenis pengolahan data obat (Baru, Simpan, Hapus)	
	2. Mengecek validasi data obat
	3. Menampilkan data obat sesuai yang dipilih user
Skenario Alternatif	
1. Memilih jenis pengolahan data obat (Baru, Simpan, Hapus)	
	2. Mengecek validasi data obat
	3. Menampilkan pesan tidak valid sesuai dengan jenis pengolahan data yang dipilih
	4. Menampilkan data obat sesuai yang dipilih user

Nama Use Case : Memilih form data obat

Nama Actor : Apoteker

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Utama	
1. Memilih menu pemesanan	

	2. Menampilkan halaman pemesanan
3. Memilih salah satu form data obat yang dipesan oleh pelanggan	
	4. Menampilkan form data obat
5. Mengecek data obat dan juga resep yang dipesan	
6. Menyetujui pesanan	
	7. Menampilkan notifikasi “Pesanan Disetujui!”
Skenario Alternatif	
1. Memilih menu pemesanan	
	2. Menampilkan halaman pemesanan
3. Memilih salah satu form data obat yang dipesan oleh pelanggan	
	4. Menampilkan form data obat
5. Mengecek data obat dan juga resep yang dipesan	
6. Menolak pesanan	
	7. Menampilkan notifikasi “Pesanan Ditolak!”

Nama Use Case : Melakukan transaksi

Nama Actor : Apoteker

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Utama	
1. Memilih menu “Transaksi”	
	2. Menampilkan menu transaksi
3. Menyetujui pembayaran yang dilakukan pelanggan	

	4. Menampilkan notifikasi “Transaksi Berhasil!”
Skenario Alternatif	
1. Memilih menu “Transaksi”	
	2. Menampilkan menu transaksi
3. Tidak menyetujui pembayaran yang dilakukan pelanggan	
	4. Menampilkan notifikasi “Transaksi Gagal!”

Nama Use Case : Meminta laporan

Nama Actor : Apoteker

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Utama	
1. Pilih menu laporan	
	2. Tampil form laporan transaksi penjualan dan pembelian
3. Jika ingin mencetak, Pilih Tombol cetak	
	4. Tampil form cetak Laporan
5. Jika ingin melihat laporan berdasarkan nama obat, masukkan nama obat	
	6. Tampil Laporan berdasarkan nama obat masukan
7. Jika ingin melihat laporan berdasarkan nama konsumen, masukkan nama konsumen	
	8. Tampil Laporan berdasarkan nama konsumen masukan
9. Jika ingin melihat atau menghapus data pembeli/konsumen pilih tombol data konsumen	

	10. Tampil form data konsumen
--	-------------------------------

Bab IV Non Functional Requirements

Kebutuhan Non Fungsional adalah kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan waktu, batasan pengembangan proses, standarisasi dan lain lain. Contoh :

- a. Menggunakan SO Windows NT
- b. Spesifikasi komputer Minimal pentium II
- c. Kebutuhan RAM 256
- d. Kebutuhan Hardisk 10 GB
- e. Printer
- f. Sistem aplikasi dan database dilengkapi dengan password.
- g. Dilengkapi dengan CCTV di ruang baca dan ruang penyimpanan tas.
- h. Dibutuhkan pemberitahuan bila terjadi kesalahan dalam pengisian form
- i. Memiliki antarmuka yang mudah dipahami
- j. waktu peminjaman buku dibatasi 3 menit
- k. Waktu pengembalian buku dibatasi 2 menit

4.1 Performance Requirements

Performance Requirements adalah Kebutuhan yang menetapkan karakteristik unjuk kerja yang harus dimiliki oleh sistem, misalnya: kecepatan, ketepatan, frekuensi.

- a. Mempermudah akses informasi berdasarkan keyword.
- b. Sistem mudah diakses oleh user.
- c. Sistem hanya bisa diakses di jam kerja pada Apotek

4.2 Safety Requirements

Safety Requirements merupakan persyaratan yang ditentukan untuk tujuan pengurangan resiko. Safety Requirements berfokus pada perlindungan aspek nilai tertinggi dalam jenis misi yang bersangkutan.

- a. Informasi yang ditampilkan oleh sistem pengendalian persediaan obat bersifat privasi dan tidak ditampilkan ke public.
- b. Setiap user dapat mengakses dan mengelola informasi berdasarkan tingkat kepentingan masing-masing dengan username dan password yang berbeda
- c. Mudah digunakan oleh user dalam mengakses sistem pengendalian persediaan obat
- d. Informasi yang ditampilkan selalu diupdate oleh Bagian Gudang, Pemilik dan Kasir, sehingga mampu menampilkan informasi yang uptodate.

4.3 Software Quality Attributes

Software Quality Attributes terdiri dari Correctness, Reliability, Maintainability, Extensibility, Testability, Efficiency, Portability.

- a. **Correctness**, merupakan kemampuan produk perangkat lunak untuk menjalankan fungsi fungsinya sesuai dengan spesifikasi yang telah didefinisikan sebelumnya . Faktor correctness dapat dikatakan sebagai faktor utama dalam menentukan kualitas dari sebuah perangkat lunak.
- b. **Reliability**, merupakan ukuran ketahanan sebuah perangkat lunak dari resiko dan kemungkinan potensi kegagalan . Faktor ini dapat ditentukan dengan menghitung nilai probabilitas dari operasi perangkat lunak yang bebas kesalahan dalam waktu tertentu dan lingkungan tertentu .
- c. **Maintainability**, faktor kualitas Maintainability menyatakan banyaknya biaya yang berkaitan dengan perangkat lunak pada saat perangkat lunak tersebut mulai dioperasikan oleh pengguna.
- d. **Extensibility**, memungkinkan modifikasi yang diperlukan di lokasi yang sesuai untuk dibuat tanpa efek samping yang tidak diinginkan. Ekstensibilitas sistem perangkat lunak tergantung pada:
 - **Structuredness** (modularitas) dari sistem perangkat lunak
 - Kemungkinan yang disediakan oleh bahasa implementasi untuk tujuan ini
 - Keterbacaan (untuk menemukan lokasi yang sesuai) dari kode
 - Ketersediaan dokumentasi program yang dapat dipahami
- e. **Testability**, faktor kualitas Testability menekankan pada pengujian perangkat lunak yang sedang akan dibangun .
- f. **Efficiency**, faktor kualitas efisiensi (efficiency) berhubungan dengan kemampuan perangkat lunak untuk menggunakan sesedikit mungkin sumber daya perangkat keras (hardware), seperti waktu prosesor , space yang dibutuhkan pada memory internal dan eksternal , bandwidth yang digunakan pada perangkat komunikasi.
- g. **Portability**, adalah kemampuan perangkat lunak untuk ditransfer dari satu lingkungan ke lingkungan lain.

Bab V Data Requirements

Deskripsikan dengan rinci setiap data yang dibutuhkan oleh pengguna.

5.1 Input

5.1.1 Login

- a. Field Email/Telepon : Masukkan Email atau Nomor Telepon untuk memasuki akun.
- b. Password : Masukkan Password yang sebelumnya didaftarkan.
- c. Tombol Login : Tekan Tombol Login untuk melanjutkan aplikasi.

5.1.2 Register

- a. Nama Pengguna : Masukkan nama pengguna untuk membuat akun.
- b. Email : Masukkan email aktif untuk pembuatan akun.
- c. Nomor Telepon : Masukkan no telepon aktif.
- d. Password : Masukkan password untuk masuk kedalam login.
- e. Konfirmasi Password : Masukkan kembali password sebelumnya.
- f. Tombol Daftar : Tekan tombol daftar untuk masuk kedalam aplikasi

5.1.3 Halaman Utama

- a. Kolom Pencarian : Masukkan nama obat yang ingin dicari.

5.1.4 Halaman Kategori Obat

- a. Kolom Pencarian : Masukkan kategori atau nama obat yang sedang dicari

5.1.5 Halaman Test Covid

- a. Nama Lengkap : Masukkan nama lengkap untuk melakukan pemeriksaan.
- b. Nik/Password : Masukkan NIK untuk melengkapi data diri.
- c. Tanggal Lahir : Masukkan Tanggal lahir.
- d. Jenis Kelamin : Pilih jenis kelamin.
- e. Alamat : Masukkan alamat rumah.
- f. Email : Masukkan email aktif.
- g. No Handphone : Masukkan No HP yang aktif.
- h. Tujuan Pemeriksaan : Isi tujuan pemeriksaan.
- i. Tujuan Lainnya : Isi tujuan lainnya jika ada.
- j. Jenis Pemeriksaan : Masukkan jenis pemeriksaan.
- k. Tanggal Pemeriksaan : Masukkan tanggal pemeriksaan
- l. Gejala yang Muncul : Isilah gejala yang muncul.
- m. Kapan Gejala Muncul : Masukkan tanggal atau hari munculnya gejala.
- n. Pertanyaan Perjalanan : Pilih salah satu untuk menjawab pertanyaan.
- o. Tombol Daftar : Tekan tombol daftar untuk mulai melanjutkan.

5.2 Output

Pada Sistem pelayanan publik ini, memiliki beberapa proses yaitu :

- Aplikasi ini telah menyediakan fitur laporan bagi pemilik apotek yang dapat digunakan untuk melihat laporan penjualan, pengadaan, stok dan racikan obat
- fitur transaksi penjualan obat dan racikan yang dapat digunakan pegawai untuk pencatatan penjualan obat.
- “Login” output yang dihasilkan yaitu berupa Autentifikasi sehingga user dapat masuk ke halaman utama dan mengakses seluruh informasi yang ada di halaman utama.
- “Registrasi” output yang dihasilkan yaitu berupa Autentifikasi sehingga user dapat masuk ke halaman utama dan mengakses seluruh informasi yang ada di halaman utama.
- Pada halaman kategori obat bebas, terdapat button penyakit seperti batuk & pilek, demam, pusing, pencernaan, pereda nyeri, dan kulit. Jika menekan salah satu button maka akan menampilkan output halaman macam-macam obat yang tersedia di apotek untuk kategori penyakit yang dipilih.
- Pada halaman obat resep, terdapat button penyakit seperti kolesterol, diabetes, jantung, darah tinggi, asam urat, saraf, disfungsi ereksi, paru paru, THT, dan mata. Jika menekan salah satu button maka akan menampilkan output halaman macam-macam obat yang tersedia di apotek untuk kategori penyakit yang dipilih. Dimana obat tersebut hanya dapat dibeli apabila memiliki resep dokter. Kemudian akan menampilkan halaman untuk mengupload resep dari dokter.
- Tombol “Tambah ke keranjang” akan menampilkan output halaman keranjang yang terdiri dari fitur voucher, alamat, produk apa saja yang ingin dibeli (user bisa menceklis produk yang diinginkan), total harga produk, dan button Beli Sekarang.
- Halaman kategori Vitamin terdiri dari button vitamin A, vitamin B, vitamin C, vitamin D, vitamin E, vitamin K, multivitamin, glucosamine, dan herbal. Dimana apabila menekan salah satu button akan menampilkan output halaman macam-macam obat yang tersedia di apotek untuk kategori vitamin dan suplemen yang dipilih.
- Halaman konsultasi terdapat dua button yakni chat dengan dokter, chat dengan apoteker. Dimana apabila menekan salah satu button maka output akan menampilkan chat yang menghubungkan antara dokter dengan customer, atau apoteker dengan customer.
- Halaman Produk, apabila menekan salah satu obat maka akan menampilkan output berupa deskripsi obat, cara penggunaan, kegunaan obat, dll.

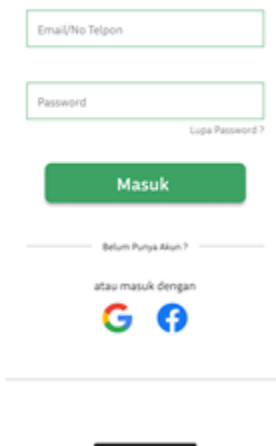
Bab VI Interface Requirements

Deskripsikan dengan rinci setiap kebutuhan antarmuka yang dibutuhkan oleh pengguna.

6.1 User Interface

1. Halaman Login

APOTEK SEHAT



The login form for 'APOTEK SEHAT' features a green header. Below it are two text input fields: 'Email/No Telpn' and 'Password'. A green 'Masuk' button is positioned below the password field. To the right of the password field is a link 'Lupa Password?'. Below the button is a link 'Belum Punya Akun?'. At the bottom, there is a section 'atau masuk dengan' with Google and Facebook social media icons.

Gambar disamping merupakan desain dari halaman login. Didalam nya terdapat button dan text field. Terdapat text field untuk mengisi email/no telepon user dan text field untuk password. Lalu terdapat button Masuk untuk login kedalam aplikasi. Untuk fitur lainnya, terdapat fitur “Lupa Password?”, ‘Belum Punya Akun?’ (digunakan untuk register atau membuat akun jika belum mempunyai akun), dan fitur login dengan media sosial lain seperti google dan facebook.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button masuk maka akan diarahkan ke halaman utama, sedangkan jika user menekan fitur ‘Belum Punya Akun’ maka akan diarahkan ke halaman register.

2. Halaman Register



The register form for 'APOTEK SEHAT' has a grey header with the time '18:30'. The title 'Registrasi' is in bold. Below it are five text input fields: 'Nama Pengguna', 'Email', 'No Telepon', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. A grey 'Daftar' button is below the password fields. To the right of the password fields is a link 'Lupa Password?'. Below the button is a link 'Sudah Punya Akun?'. At the bottom, there is a section 'atau daftar dengan' with Google and Facebook social media icons.

Gambar disamping merupakan design dari halaman register. Didalam nya terdapat button dan text field. Terdapat text field untuk mengisi nama pengguna, email, no telepon, password dan konfirmasi password. Lalu terdapat button Daftar untuk mendaftarkan akun. Untuk fitur lainnya, terdapat fitur ‘Sudah Punya Akun?’ (digunakan untuk login atau masuk ke dalam aplikasi jika sudah memiliki akun), dan fitur daftar dengan media sosial lain seperti google dan facebook.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button daftar maka akan diarahkan ke halaman login, dan jika user menekan fitur ‘Sudah Punya Akun’ maka akan diarahkan juga ke halaman login.

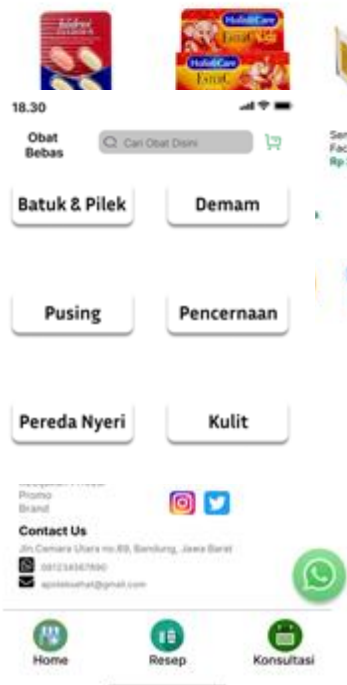
3. Halaman Utama (Home)



Gambar disamping merupakan design dari halaman utama atau home. Didalam nya terdapat banyak fitur dan button yang dapat digunakan. Terdapat button obat bebas, obat resep, upload resep, vitamin supplement, tools & supplies, dan test covid. Untuk fitur nya terdapat fitur keranjang yang berfungsi untuk menyimpan produk yang ingin dibeli, fitur notifikasi yang berfungsi untuk menampilkan pemberitahuan mengenai produk, fitur user untuk informasi profil dan transaksi, fitur searching dan slider, serta fitur chat yang terhubung ke whatsapp. Dibagian bawah juga terdapat beberapa button seperti button home, resep, dan konsultasi (digunakan untuk berkonsultasi dengan dokter ataupun apoteker).

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button obat bebas maka akan diarahkan ke halaman obat bebas, lalu jika user menekan fitur keranjang maka akan diarahkan ke halaman keranjang produk, begitu pula button dan fitur yang lainnya.

4. Halaman Kategori Obat Bebas



Gambar disamping merupakan design dari halaman kategori obat bebas. Didalamnya terdapat beberapa button. Terdapat button penyakit seperti batuk & pilek, demam, pusing, pencernaan, pereda nyeri, dann kulit. Lalu terdapat juga fitur keranjang dan searching disebelah kanan atas.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button yang mana saja maka akan diarahkan ke halaman produk sesuai dengan jenis penyakitnya.

5. Halaman Kategori Obat Resep



Gambar disamping merupakan design dari halaman kategori obat resep. Didalam nya terdapat beberapa button. Terdapat button penyakit seperti kolesterol, diabetes, jantung, darah tinggi, asam urat, saraf, disfungsi ereksi, paru paru, THT, dan mata. Lalu terdapat juga fitur keranjang dan searching disebelah kanan atas.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button yang mana saja maka akan diarahkan ke halaman produk sesuai dengan jenis penyakitnya.

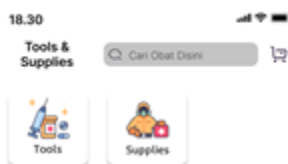
6. Halaman Kategori Vitamin & Supplements



Gambar disamping merupakan design dari halaman kategori vitamin dan supplements. Didalam nya terdapat beberapa button berdasarkan jenis vitamin. Terdapat button vitamin A, vitamin B, vitamin C, vitamin D, vitamin E, vitamin K, multivitamin, glucosamine, dan herbol. Lalu terdapat juga fitur keranjang dan searching disebelah kanan atas.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button yang mana saja maka akan diarahkan ke halaman produk sesuai dengan jenis vitamin nya.

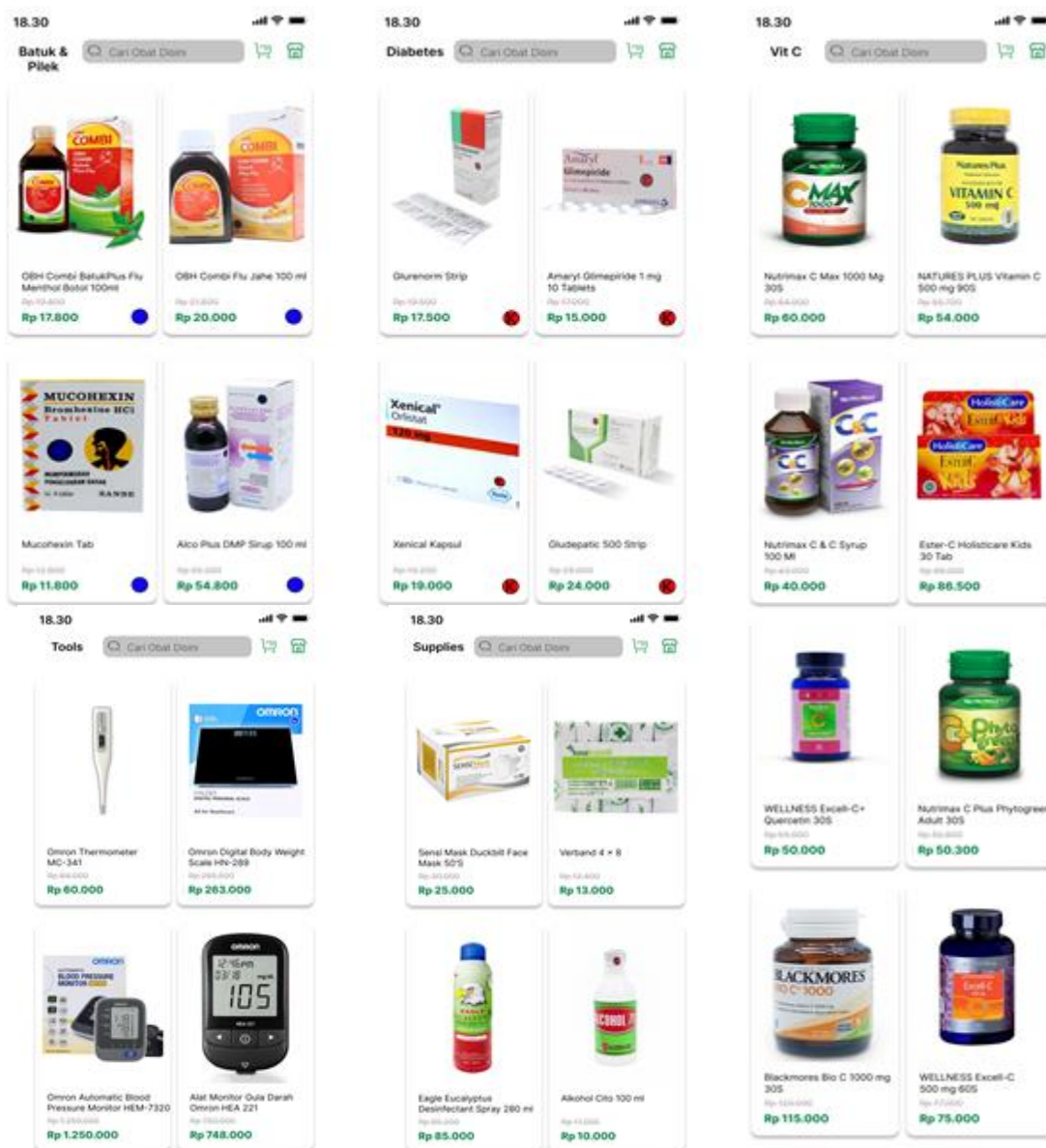
7. Halaman Kategori Tools & Supplies



Gambar disamping merupakan design dari halaman kategori tools & supplies. Didalam nya terdapat beberapa button berdasarkan peralatan yang dibutuhkan user. Terdapat button untuk tools dan untuk supplies. Lalu terdapat juga fitur keranjang dan searching disebelah kanan atas.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button yang mana saja maka akan diarahkan ke halaman produk sesuai dengan peralatan yang dibutuhkan.

8. Halaman Produk



Gambar diatas merupakan design dari halaman kategori produk. Ada 5 tampilan untuk halaman produk yaitu produk untuk obat batuk & pilek, produk untuk obat diabetes, produk untuk produk vitamin c, produk untuk tools, dan produk untuk supplies. Didalamnya terdapat gambar dari produk, harga, dan keterangan jenis obat berbentuk lingkaran berwarna. Lalu terdapat juga fitur keranjang, searching, dan pengaturan di sebelah kanan atas. Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan produk yang mana saja maka akan diarahkan ke halaman deskripsi produk yang dipilih.

9. Halaman Deskripsi Produk

Gambar disamping merupakan design dari halaman deskripsi produk. Didalamnya terdapat gambar dari produk, harga, keterangan banyaknya produk yang terjual, pengiriman asal, dan informasi produk seperti deskripsi produk, aturan pakai, dosis, dll . Terdapat button home di sebelah kanan atas, button back di sebelah kiri atas (digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya), button chat, dan button tambahkan



keranjang (untuk memasukkan produk ke keranjang). Lalu terdapat juga fitur keranjang, share, dan wishlist.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button tambahkan ke keranjang maka akan diarahkan ke halaman keranjang.

10. Halaman Upload Resep



Gambar disamping merupakan design dari halaman upload resep. Didalamnya terdapat pemberitahuan di bagian atas mengenai pengecekan resep. Terdapat button upload resep untuk menambahkan resep terkait obat yang akan dibeli. Biasanya obat yang memerlukan resep dari dokter merupakan kategori obat resep. Lalu terdapat juga button home di sebelah kanan atas.

11. Halaman Konsultasi



Gambar disamping merupakan design dari halaman konsultasi. Didalamnya terdapat dua buah card atau fitur. Fitur pertama digunakan untuk konsultasi dengan dokter mengenai permasalahan kesehatan melalui chat dan fitur kedua digunakan untuk konsultasi dengan apoteker nya langsung mengenai pembelian obat, juga melalui chat. Lalu terdapat juga button home di sebelah kanan atas dan button back di sebelah kiri atas.

Halaman konsultasi ini merupakan prototipe karena terhubung dengan button di halaman utama. Button konsultasi di ujung kanan bawah yang jika ditekan pada halaman lain akan langsung diarahkan ke halaman konsultasi ini.

12. Halaman Test Covid

18.30

← Pendaftaran Test Covid

Formulir Pendaftaran Pemeriksaan Covid-19

1 Mohon konfirmasi kembali setibanya di Apotek Sehat

Nama Lengkap *

Ketik Nama Disini

NIK/ Passport *

Ketik NIK/ Passport Disini

Tanggal Lahir *

mm/dd/yy

Jenis Kelamin *

☐ Laki - laki

☐ Perempuan

Alamat *

Ketik Alamat Disini

Email *

Bukti pendaftaran akan dikirimkan melalui email

Ketik Email Disini

No Handphone *

Ketik No Handphone Disini

Tujuan Pemeriksaan *

Pilih Tujuan

Tujuan Lainnya

Ketik Tujuan Lainnya Disini

Jenis Pemeriksaan *

Pilih Tujuan

Tanggal Pemeriksaan *

mm/dd/yy

Gejala Yang Muncul *

Ketik Gejala Yang Muncul Disini

Kapan Gejala Muncul

Ketik Kapan Gejala Muncul Disini

Pernah melakukan perjalanan ke luar negeri dalam 7 hari terakhir ? *

☐ YA

☐ TIDAK

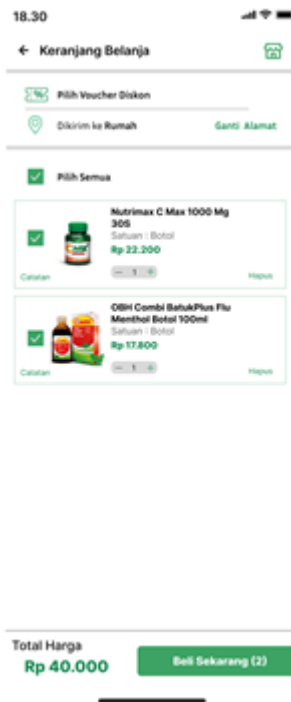
DAFTAR

Home Resep Konsultasi

Gambar disamping merupakan design dari test covid. Halaman ini berisi form pendaftaran untuk pemeriksaan covid-19. Didalam nya terdapat button dan text field. Terdapat text field untuk mengisikan nama lengkap, nik / passport, tanggal lahir, jenis kelamin, alamat, email, no handphone, tujuan pemeriksaan, jenis pemeriksaan, tanggal pemeriksaan, dan gejala yang muncul. Lalu terdapat button Daftar untuk mendaftarkan pendaftaran untuk pemeriksaan covid. Lalu terdapat juga button home di sebelah kanan atas dan button back di sebelah kiri atas.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button daftar maka akan diarahkan ke halaman utama dan pendaftaran sudah berhasil dilakukan.

13. Halaman Keranjang



Gambar disamping merupakan design dari halaman keranjang. Halaman ini berisi produk apa saja yang akan dibeli oleh user. Didalam nya terdapat fitur voucher, alamat, produk apa saja yang ingin dibeli (user bisa menceklis produk yang diinginkan), total harga produk, dan button Beli Sekarang. Lalu terdapat juga button home di sebelah kanan atas dan button back di sebelah kiri atas.

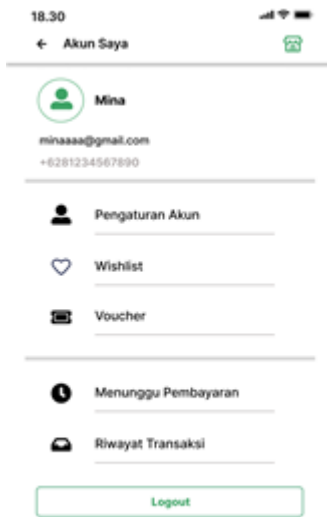
Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button Beli Sekarang maka akan diarahkan ke halaman pengiriman.

14. Halaman Chat



Gambar disamping merupakan design dari halaman chat. Di Dalam nya pengguna bisa melakukan chatting kepada penjual untuk menanyakan stok produk, keterangan produk, dll. Terdapat button home di sebelah kanan atas, button back di sebelah kiri atas (digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya), dan button untuk mengirim pesan

15. Halaman User



Gambar disamping merupakan design dari halaman user. Didalam nya terdapat tampilan profil dari user seperti foto, nama, email dan no handphone. Kemudian ada juga fitur pengaturan akun, dimana didalamnya terdapat pengaturan untuk mengubah profil, mengubah alamat, dan mengubah kata sandi, ada fitur wishlist untuk menyimpan produk yang nantinya akan dibeli agar tidak lupa, ada fitur voucher, fitur menunggu pembayaran, fitur riwayat transaksi, dan button Logout. Lalu terdapat juga button home di sebelah kanan atas dan button back di sebelah kiri atas.

Pada design ini sudah ditambahkan prototype, dimana jika user menekan button Logout maka akan diarahkan ke halaman login awal. Lalu jika user menekan fitur pengaturan akun akan diarahkan ke halaman pengaturan akun yang berisi ubah profil, ubah alamat, dan ubah sandi, juga jika menekan fitur wishlist maka akan diarahkan ke halaman wishlist yang berisi produk produk yang user ingin beli nantinya.

6.2 Hardware Interface

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membantu kelengkapan pembangunan sistem yang sedang dirancang meliputi:

- Keyboard, merupakan salah satu alat untuk proses menginputkan informasi yang dibutuhkan oleh system. Baik berupa karakter, angka maupun simbol-simbol yang dibutuhkan oleh sistem.
- Mouse, membantu system untuk dapat mengenali inputan dari pengguna dengan melakukan click, drag, dll.
- Monitor, membantu pengguna untuk mengetahui dan menampilkan apa yang menjadi output dari system. Serta menjadi perantara komunikasi antara sistem dengan pengguna. Komputer PC, dengan spesifikasi yang memadai yang dapat digunakan oleh pengguna.

6.3 Software Interface

Software interface merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan untuk membuat interface dari suatu perangkat lunak yang sedang dibangun / dibuat. Sistem apotek online ini dibangun dengan menggunakan Miro, Visual Paradigm dan Lucidchart untuk membuat diagram UML, Figma untuk membuat desain prototype, dan Eclipse untuk mengimplementasikan kode.

6.4 Communication Interface

Communication interface yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini yaitu port serial yang merupakan interface yang paling umum digunakan saat ini. Port serial ini selalu melibatkan penggunaan kabel. RFCOMM menyediakan port serial virtual untuk aplikasi dan juga port ini dapat dikonfigurasi sebagai I²C, SPI, atau USART.