

DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
APLIKASI APOTEK IKIFA DENGAN
MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Yayasan Pendidik IKIFA Jl. Buaran 2 No.13 B 4, RT.6/RW.13, Klender, Kec. Duren
Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13470

LAPORAN MAGANG

diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Magang
pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Padjadjaran

ZAHRAN HANIF FATHANMUBIN
NPM 140810200062



UNIVERSITAS PADJADJARAN
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SUMEDANG
2024

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
APLIKASI APOTEK IKIFA DENGAN
MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Yayasan Pendidik IKIFA Jl. Buaran 2 No.13 B 4, RT.6/RW.13, Klender, Kec. Duren
Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13470

Telah dipersiapkan dan disusun oleh

ZAHARAN HANIF FATHANMUBIN

NPM 140810200062

Disetujui dan disahkan sebagai laporan hasil magang
pada tanggal 10 Desember 2024.

Pembimbing Lapangan



Gilang Al Qarana, M.Kom, MS,MBA

Dosen Pembimbing/Wali

Dr. Afrida Helen, M.Kom.
NIP. 196501281997032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika
FMIPA UNPAD

Dr. Juli Rejito, M.Kom.
NIP. 19680717 199303 1 003

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI APOTEK IKIFA DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**” sebagai salah satu syarat menempuh sarjana pada Program Studi S-1 Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Padjadjaran.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Afrida Helen, M.T., sebagai dosen wali, yang telah meluangkan waktu dan pikirannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi dan doa yang menjadi pendorong dalam penyelesaian laporan magang ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Iman Rahayu, S.Si., M.Si, selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Padjadjaran.
2. Dr. Juli Rejito, M.Kom., selaku Kepala Departemen Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Padjadjaran.

3. Dr.Setiawan Hadi, M.Sc.CS., selaku Ketua Program Studi S-1 Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Padjadjaran
4. Dosen-dosen Teknik Informatika Unpad yang telah mengajar dan memberikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan yang membawa penulis pada posisi sekarang ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jatinangor, 10 Desember 2024



Zahran Hanif Fathanmubin

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Lokasi Kerja Praktek / Magang	5
1.7 Waktu Pelaksanaan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Yayasan Pendidikan IKIFA	6
2.2 <i>Mobile Application</i>	6
2.3 <i>E-Commerce</i>	7
2.4 <i>Design Thinking</i>	8
2.5 <i>User Interface (UI)</i>	10
2.6 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	12
2.7.1. <i>Use Case Diagram</i>	12
2.7.2. <i>Activity Diagram</i>	13

2.7.3. <i>Sequence Diagram</i>	14
2.7.4. <i>Class Diagram</i>	15
2.8 <i>Figma</i>	16
2.9 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 Perencanaan	20
3.1.1 <i>Emphatize</i>	20
3.1.2 <i>Define</i>	22
3.1.3 <i>Ideate</i>	24
3.1.4 Kebutuhan pengguna	25
3.1.5 Kebutuhan Aplikasi	26
3.1.6 Kebutuhan Perangkat Lunak	27
3.1.7 Kebutuhan Perangkat Keras	27
3.1.8 Kebutuhan Sistem	28
3.2 <i>Design</i>	30
3.2.1 Desain Sistem	30
3.2.2 Desain Antar Muka	42
3.3 <i>Testing</i>	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	81
4.1 <i>Emphatize dan Define</i>	81
4.2 <i>Ideate</i>	81
4.3 <i>Prototype</i>	82
4.3.1. Guest	82
4.3.2. Member	92
4.3.3. <i>Seller</i>	104

4.3.4. Admin	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	139
5.1 Kesimpulan	139
5.2 Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Class Diagram	16
Gambar 3.1 User Persona Admin.....	23
Gambar 3.2 User Persona Konsumen	24
Gambar 3.3 Desain sistem konsumen	31
Gambar 3.4 Desain Sistem Seller.....	32
Gambar 3.5 Desain Sistem Admin	33
Gambar 3.7 Activity Diagram Customer Lebih Jelas	34
Gambar 3.8 Activity Diagram Seller Lebih Jelas	35
Gambar 3.9 Activity Diagram Admin Lebih Jelas	36
Gambar 3.10 Use Case Diagram	37
Gambar 3.11 Use Case Diagram Seller.....	38
Gambar 3.12 Use Case Diagram Admin	39
Gambar 3.13 Desain Class Diagram	41
Gambar 3.14 Loading Screen.....	42
Gambar 3.15 Slash Screen	43
Gambar 3.16 About App	44
Gambar 3. 17 Promo screen	45
Gambar 3.18 Tentang SMK	46
Gambar 3.19 Detail Berita	47
Gambar 3.20 Login Page.....	48
Gambar 3.21 Register Page.....	49
Gambar 3.22 Akun	50
Gambar 3.23 Keranjang Belanja	51
Gambar 3.24 Menu Belanja	52
Gambar 3.25 Menu Upload Resep	53
Gambar 3.26 Contoh Upload Resep	54
Gambar 3.27 Tampilan All Kategori	55
Gambar 3.28 Tampilan Seller.....	56

Gambar 3.29 Tampilan List Pesanan.....	57
Gambar 3.30 Tampilan <i>Overview</i>	58
Gambar 3.31 Tampilan Upload Pop Up.....	59
Gambar 3.32 Tampilan Chat	60
Gambar 3.33 Tampilan Halaman Depan	61
Gambar 3.34 Tampilan Dashboard.....	62
Gambar 3.35 Tampilan Logout	63
Gambar 3.36 Tampilan Upload Pop Up pada Admin.....	64
Gambar 3.37 Tampilan Berita pada Admin.....	65
Gambar 3.38 Tampilan <i>Overview</i> Berita pada Admin	66
Gambar 3.39 Tampilan <i>Update</i> Berita pada Admin.....	67
Gambar 3.40 Tampilan <i>Create</i> Berita pada Admin.....	68
Gambar 3.41 Tampilan Promo pada Bagian Admin	69
Gambar 3.42 Tampilan <i>Overview</i> Promo pada Bagian Admin	70
Gambar 3.43 Tampilan <i>Update</i> Promo pada Bagian Admin.....	71
Gambar 3.44 Tampilan <i>Create</i> Promo pada Bagian Admin.....	72
Gambar 3.45 Tampilan Obat pada Bagian Admin	73
Gambar 3.46 Tampilan <i>Overview</i> pada Bagian Admin.....	74
Gambar 3.47 Tampilan <i>Update</i> Obat pada Bagian Admin.....	75
Gambar 3.48 Tampilan <i>Create</i> Obat pada Bagian Admin.....	76
Gambar 3.49 Tampilan Akun pada Bagian Admin	77
Gambar 3.50 Tampilan Edit Akun pada Bagian Admin.....	78
Gambar 3.51 Tampilan <i>Create</i> Akun pada Bagian Admin.....	79
Gambar 4.1 Halaman Loading Screen	83
Gambar 4.2 Halaman Splash.....	83
Gambar 4.3 Halaman About App	84
Gambar 4.4 Halaman Promo Screen Belum Login.....	85
Gambar 4.5 Halaman Berita Screen.....	86
Gambar 4.6 Halaman Screen Setelah Berita Sudah Diisi	87
Gambar 4.7 Halaman Detail dari Berita.....	88
Gambar 4.8 Halaman Login Page	89

Gambar 4.9 Halaman Register Page	90
Gambar 4.10 Halaman Akun Belum Login	91
Gambar 4.11 Halaman Keranjang Belum Login.....	92
Gambar 4.12 Halaman Jika Promo Belum Tersedia	93
Gambar 4.13 Halaman saat Promo Tersedia	94
Gambar 4.14 Halaman Profile Jika Sudah Login.....	95
Gambar 4.15 Halaman Saat Keranjang Kosong	96
Gambar 4.16 Halaman Keranjang saat Memiliki Barang	97
Gambar 4.17 Halaman Menu Belanja.....	98
Gambar 4.18 Halaman Form Untuk Contoh Dokumen Resep Yang Diunggah. ..	99
Gambar 4.19 Halaman Menu Untuk Mengunggah Resep	100
Gambar 4.20 Halaman Perluasan dari Kategori.....	101
Gambar 4.21 Halaman Perluasan dari Produk	102
Gambar 4.22 Halaman Detail Produk	103
Gambar 4.23 Tampilan Home Page	105
Gambar 4.24 Tampilan List Pesanan.....	106
Gambar 4.25 Tampilan untuk Melihat Detail dari Produk.....	107
Gambar 4.26 Tampilan Update Produk.....	108
Gambar 4.27 Tampilan Penjual Membuka Menu Create	109
Gambar 4.28 Tampilan Pop Up Form	110
Gambar 4.29 Tampilan Deskripsi Pop Up Form.....	111
Gambar 4.30 Tampilan Kategori Pop Up Form	112
Gambar 4.31 Tampilan Chat On Going	113
Gambar 4.32 Tampilan saat Chat sudah Selesai	114
Gambar 4.33 Tampilan App saat Admin Login.....	115
Gambar 4.34 Tampilan Dashboard saat Admin login	116
Gambar 4.35 Tampilan Menu Logout.....	117
Gambar 4.36 Tampilan Menu Berita Tersedia	118
Gambar 4.37 Tampilan untuk Overview Berita	119
Gambar 4.38 Tampilan untuk Mengupdate Berita	120
Gambar 4.39 Tampilan untuk Create Berita.....	121

Gambar 4.40 Tampilan untuk Melihat Keseluruhan Promo	122
Gambar 4.41 Tampilan untuk Overview Berita	123
Gambar 4.42 Tampilan untuk Mengupdate Berita	124
Gambar 4.43 Tampilan Fitur untuk Create Promo	125
Gambar 4.44 Tampilan Fitur untuk Obat	126
Gambar 4.45 Tampilan Fitur untuk Overview Obat	127
Gambar 4.46 Tampilan Fitur untuk Mengupdate Obat	128
Gambar 4.47 Tampilan Fitur untuk Create Obat.....	129
Gambar 4.48 Tampilan Saat ingin Update atau Create Form	130
Gambar 4.49 Tampilan Fitur untuk Mengupdate Berita	131
Gambar 4.50 Tampilan Fitur untuk Mengupdate Akun	132
Gambar 4.51 Tampilan Fitur untuk Create Akun	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol pada Use Case Diagram	13
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram	14
Tabel 2.3 Skala dan Keterangan System Usability Scale (SUS).....	18
Tabel 2.4 Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS)	19
Tabel 3.1 Pertanyaan Admin	20
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Konsumen	21
Tabel 3.3 Kebutuhan Sistem Admin.....	28
Tabel 3.4 Kebutuhan Sistem Penjual	29
Tabel 3.5 Kebutuhan Sistem Member	29
Tabel 3.6 Kebutuhan Sistem Guest	30
Tabel 3.7 Pertanyaan System Usability Scale	80
Tabel 4.1 Rincian Kriteria Aplikasi.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil System Usability Scale (SUS).....	143
Lampiran 2. Testing Scenario.....	145
Lampiran 3. Sertifikat Magang	147

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang, permintaan masyarakat terhadap layanan kesehatan berbasis teknologi semakin tinggi. Apotek IKIFA, yang terletak di Buaran, Jakarta Timur, berusaha memberikan layanan kesehatan terbaik kepada komunitas di sekitarnya. Namun, dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat, Apotek IKIFA mengalami kesulitan dalam memperluas jangkauan layanan dan menarik perhatian masyarakat yang kini lebih mengandalkan platform digital untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, termasuk dalam pembelian obat.

Salah satu solusi strategis yang bisa diterapkan adalah dengan membangun sebuah aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai platform untuk melakukan transaksi jual beli obat secara online. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi mengenai produk obat, harga, layanan apotek, serta konsultasi secara daring. Untuk memastikan keberhasilan implementasinya, aplikasi tersebut harus dirancang dengan tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Saat ini, terdapat banyak platform digital yang menawarkan layanan serupa, sehingga diperlukan pendekatan inovatif agar aplikasi Apotek IKIFA dapat bersaing. Dalam hal ini, metode design thinking menjadi pilihan yang tepat karena pendekatan ini menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna,

menghasilkan solusi kreatif, dan melakukan pengujian secara iteratif. Dengan metode ini, pengembangan aplikasi tidak hanya berfokus pada fungsionalitas, tetapi juga pada estetika dan kemudahan penggunaan, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan memperkuat citra Apotek IKIFA di mata masyarakat.

Melalui pengembangan aplikasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan menarik secara visual, Apotek IKIFA diharapkan dapat menjangkau lebih banyak pelanggan, mempermudah proses jual beli obat secara online, serta memperkuat posisinya sebagai salah satu penyedia layanan kesehatan yang terpercaya di Buaran, Jakarta Timur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan antarmuka serta pengalaman pengguna dari aplikasi Apotek IKIFA dengan menggunakan metode design thinking, sehingga dapat memenuhi kebutuhan masyarakat modern sekaligus mendukung pertumbuhan bisnis apotek.

1.2 Identifikasi Masalah

Berasal dari hal-hal yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, terdapat beberapa permasalahan yang ada. Melalui penelitian ini, penulis akan menjabarkan permasalahan-permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain *user interface* yang baik?
2. Kebutuhan apa saja yang dibutuhkan user dalam pengembangan aplikasi ini?
3. Bagaimana cara aplikasi dapat menarik pembeli di tengah banyaknya aplikasi dengan jenis serupa ?

1.3 Batasan Masalah

Berangkat dari permasalahan di atas, terdapat beberapa batasan masalah antara lain sebagai berikut :

1. Hasil akhir dari produk yang dibuat adalah desain aplikasi.
2. Desain aplikasi dikembangkan dengan metode *design thinking*.
3. Desain dibuat menggunakan figma dengan mengumpulkan kebutuhan user melalui form maupun wawancara secara langsung.
4. Fitur-fitur yang didesain akan dibagi menjadi 3 garis besar fitur, yaitu *admin*, *user*, dan *member*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk merancang desain *aplikasi* Apotek IKIFA sebagai solusi digital yang mendukung promosi, pelayanan, dan transaksi pembelian obat secara online. Dengan menggunakan pendekatan *design thinking*, penelitian ini akan fokus pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan pengguna untuk menciptakan desain aplikasi yang menarik, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan.

Adapun tujuan perancangan dari aplikasi Apotek IKIFA ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang desain aplikasi dengan metode *design thinking* Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *design thinking* di setiap tahap pengembangan, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, *brainstorming* ide, hingga pembuatan prototipe desain aplikasi yang ramah pengguna.
2. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna penelitian ini bertujuan untuk menggali kebutuhan dan preferensi pengguna melalui wawancara dan survei, yang akan menjadi dasar dalam merancang fitur dan antarmuka aplikasi Apotek IKIFA.

3. Mendesain aplikasi dengan fitur utama penelitian ini akan mengembangkan desain aplikasi yang mencakup tiga kategori fitur utama, yaitu:
4. Admin: fitur untuk mengelola data produk, pemesanan, dan laporan transaksi.
5. User : fitur untuk mengakses informasi produk, melakukan pemesanan obat, dan konsultasi.
6. Member: fitur tambahan untuk pengguna terdaftar, seperti riwayat pembelian atau layanan khusus.
7. Meningkatkan daya tarik visual dan kemudahan navigasi penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain antarmuka yang menarik secara visual dan intuitif, sehingga dapat bersaing dengan aplikasi sejenis dan meningkatkan pengalaman pengguna.
8. Memberikan solusi yang kompetitif di era digital penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain aplikasi yang efektif dalam membantu Apotek IKIFA bersaing dengan platform digital lainnya, serta memperluas jangkauan layanan kepada masyarakat di Buaran, Jakarta Timur, dan sekitarnya.
9. Dengan pencapaian tujuan-tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat mendukung Apotek IKIFA dalam memenuhi kebutuhan masyarakat modern serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan apotek secara digital.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Apotek IKIFA
 - a) Menyediakan solusi digital melalui desain aplikasi yang dapat mendukung promosi serta transaksi pembelian obat secara online.

- b) Memperluas jangkauan layanan Apotek IKIFA kepada masyarakat di Buaran, Jakarta Timur, dan sekitarnya.
- c) Memperkuat reputasi Apotek IKIFA sebagai penyedia layanan kesehatan yang modern dan dapat diandalkan.

2. Bagi Pelanggan Apotek IKIFA

- a) Mempermudah akses pelanggan untuk mendapatkan informasi produk, melakukan pembelian obat, dan menggunakan layanan apotek tanpa harus datang langsung.
- b) Menawarkan pengalaman pengguna yang lebih nyaman melalui desain antarmuka yang menarik dan navigasi yang intuitif.

1.6 Lokasi Kerja Praktek / Magang

Magang saya lakukan di Yayasan Pendidikan IKIFA yang terletak di Jl. Buaran 2 No.13 B 4, RT.6/RW.13, Klender, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13470. Pengambilan data saya lakukan juga di sekitar daerah yayasan. Magang saya lakukan secara hybrid.

1.7 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan magang adalah selama kurang lebih 4 bulan, yaitu dari 21 Oktober 2024 hingga 02 Februari 2024. Untuk waktu kerja, selama saya kuliah saya hanya diwajibkan ke kantor satu kali saja, yaitu pada hari Sabtu. Saat saya memasuki liburan kuliah di bulan Januari sampai Februari, saya diwajibkan ke kantor setidaknya tiga kali dalam seminggu. Untuk waktu kerja, saat di kantor dari pukul 10.00 WIB hingga pukul 15.00 WIB.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Yayasan Pendidikan IKIFA

Yayasan Pendidikan IKIFA merupakan sebuah yayasan pendidikan yang lebih fokus bergerak di bidang farmasi. Terbagi menjadi 3 layanan, yaitu STIKes (Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan), SMK farmasi, dan juga apotek. Terletak di Jalan Buaran, Jakarta Timur. Yayasan Pendidikan IKIFA berdiri pada 10 November 2006. Kehadiran yayasan sendiri sangat penting sebagai inisiator munculnya ketiga layanan tersebut, namun disayangkan bahwa banyak yang kurang mengetahui terkait yayasan ini.

Sebelum menjadi Yayasan Pendidikan IKIFA, IKIFA merupakan sekolahan berbasis farmasi yang hanya ada pada tingkat SMK nya saja. Berdiri pada tahun 1956. Seiring berkembangnya kebutuhan apoteker di Indonesia, maka perlu adanya pengembangan layanan. Maka dibentuklah Yayasan Pendidikan IKIFA sebagai bentuk keseriusan IKIFA dalam menjadi salah satu dari yayasan pendidikan berbasis farmasi. Seiring berjalannya waktu, tingkat pendidikan untuk apoteker semakin tinggi. Atas dasar itu, maka dibukalah STIKes yang berdiri pada tahun 2009. Membuka dua program, yaitu D3 dan S1. Tidak berhenti sampai di situ, Yayasan Pendidikan IKIFA juga membuka apotek sendiri sebagai bentuk pelayanan IKIFA terhadap masyarakat umum.

2.2 *Mobile Application*

Pengembangan aplikasi seluler merupakan hal yang sangat penting. Industri ini

berkembang dengan baik di seluruh dunia yang menciptakan peluang bisnis baru di dunia modern. Untuk membangun aplikasi seluler yang memiliki kualitas baik, sangat penting untuk memahami karakteristik aplikasi seluler (Flora et al., 2014). Aplikasi terdiri dari perangkat lunak atau kumpulan program yang berjalan pada perangkat seluler dan memiliki tugas tertentu bagi pengguna.

Aplikasi seluler adalah hal baru dalam Segmen Informasi global dan Teknologi Komunikasi yang terus berkembang pesat (Islam et al., 2020). Salah satu karakteristik terpenting dari aplikasi seluler adalah pembuatannya lebih didasari kepada kebutuhan fungsional dan nonfungsional pengguna untuk seluler aplikasi, dibandingkan dengan selera umum pengguna (Xu et al., 2018). Menurut area aplikasinya, ada beberapa kategori aplikasi seluler (Islam et al., 2020).

1. Komunikasi: Penjelajahan internet, email, media sosial.
2. Permainan: *Game*.
3. Multimedia: Penampil grafik atau gambar, presentasi, pemutar Video dan Audio.
4. Produktivitas: Kalender, kalkulator, dan *notepad*.
5. Perjalanan: Panduan kota, konverter mata uang, penerjemah, *GPS*/peta, rencana perjalanan/jadwal, prediksi cuaca
6. Utilitas: Manajer profil dan manajer *file*

2.3 E-Commerce

E-commerce adalah singkatan dari *electronic commerce and pertains to trading in goods and services through the electronic medium*. *E-commerce* mengacu pada berbagai bisnis *online* yang meliputi aktivitas produk dan jasa. Hal ini juga dapat

diartikan dengan segala bentuk transaksi bisnis di dimana para pihak saling berinteraksi secara elektronik dan bukan melalui pertukaran fisik secara langsung atau kontak fisik (Humphrey et al., 2003). E-commerce memiliki tiga infrastruktur utama. Ketiga infrastruktur itu antara lain infrastruktur arus barang (sistem distribusi), uang (sistem pembayaran), dan informasi (sistem informasi) (Kedah, 2023)

Menurut Cudjoe Dan (2014) pelanggan dapat dengan mudah menjangkau pasar dunia melalui digitalisasi ekonomi dunia yang menawarkan berbagai macam variasi . Cudjoe Dan juga menambahkan *bahwa e-commerce* memberikan peluang bagi negara-negara yang belum terindustrialisasi untuk tumbuh dan memperoleh status yang lebih besar di dunia sistematis dunia perdagangan (Novita Sari., Achmad Hizazi., 2021). Hal ini terutama berlaku sebagai bantuan perdagangan elektronik negara-negara yang terbelakang. Hasilnya adalah lebih maksimalnya keuntungan perdagangan mereka, sehingga memberi mereka lebih banyak ruang untuk tumbuh.

2.4 Design Thinking

Menurut Tim Brown dalam jurnalnya pada Harvard Business Review, *design thinking* merupakan metode yang dikembangkan dalam berbagai bidang seperti dunia bisnis, pengembangan produk, sosial, budaya di mana metode ini menawarkan pendekatan baru untuk suatu inovasi dengan mempertimbangkan perspektif kebutuhan pengguna terhadap inovasi yang diambil dari alat desain untuk lebih diintegrasikan ke dalam kebutuhan sehingga menjadi produk yang baik karena dapat memberikan solusi untuk suatu masalah (2008). Secara garis besar, metode *design thinking* memiliki lima metode utama, antara lain : *emphasize*

(*empati*), *define* (definisi), *ideate* (ideasi), *prototype* (prototipe), dan *testing* (pengujian) (Tim Brown, 2008).

1. *Emphatize* (empati)

Pada langkah ini, *designer* akan fokus pada menyadari segala hal yang dibutuhkan pengguna. Hal-hal tersebut antara lain tantangan, kebutuhan, keresahan. Aktivitas yang dilakukan meliputi wawancara, survei, dan pengamatan terhadap interaksi pengguna dengan produk yang ada.

2. *Define* (definisi)

Data yang dikumpulkan dari tahap empati kemudian dianalisis guna mendapatkan rumusan masalah utama yang perlu diselesaikan. Beberapa kebutuhan pengguna yang penting dapat diidentifikasi, seperti kemudahan akses informasi, kecepatan transaksi, desain antarmuka yang user-friendly, serta sumber daya yang dibutuhkan dalam mengoperasikan aplikasi.

3. *Ideate* (ideasi)

Tahap ini melibatkan sesi brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide kreatif dalam pengembangan desain. Diskusi tim dilakukan untuk menciptakan konsep desain yang inovatif dan menyusun ide-ide tersebut menjadi fitur-fitur utama.

4. *Prototype* (prototipe)

Di tahap ini, desain awal atau prototipe dibuat berdasarkan ide-ide yang telah dikembangkan. Aktivitas yang dilakukan mencakup pembuatan wireframe dan desain antarmuka menggunakan alat seperti Figma, serta pengelompokan fitur ke dalam kategori yang relevan.

5. *Testing* (Pengujian)

Prototipe yang telah dibuat kemudian diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Aktivitas ini meliputi pengujian oleh pengguna, identifikasi kelemahan, dan perbaikan prototipe berdasarkan hasil yang diperoleh. Dalam melakukan pengujian terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan. Pada kasus ini, tahap pengujian akan menggunakan metode *system usability scale*.

2.5 *User Interface (UI)*

User Interface adalah layar yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Menurut C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu tujuan dari antarmuka pengguna juga harus menjadi penghubung antara pengguna dan sistem sehingga perangkat elektronik seperti komputer, tablet, ponsel pintar, dan perangkat elektronik lainnya dapat berfungsi dengan baik (Pratama et al., 2023). *User interface* memiliki dua komponen, yaitu masukan dan keluaran. Komponen masukan merupakan komponen yang bergerak dari pengguna ke komputer. Dengan kata lain, komponen masukan adalah komponen yang menjelaskan bagaimana kebutuhan pengguna disampaikan ke komputer. Komponen keluaran berlaku sebaliknya. Berfokus pada komputer sebagai penampil perintah atau operasi.

Menurut Theo Mandel, *user interface* memiliki tiga “*golden rules*” atau prinsip (Connolly & Phillips, 2002). Prinsip-prinsip tersebut adalah

1. Tempatkan pengguna sebagai kendali.
2. Kurangi beban memori pengguna.
3. Jadikan antarmuka konsisten.

2.6 User Experience (UX)

UX dimaksudkan sebagai pengalaman antara manusia dan suatu sistem, juga mengenai banyak aspek yang melampaui "antarmuka manusia" atau "kegunaan" (Connolly & Phillips, 2002). Pemahaman tentang kebutuhan pengguna adalah inti dari UX yang ideal. Desainer harus memenuhi kebutuhan tersebut dengan menyediakan produk manusia yang lancar kepada pengguna interaksi tanpa perasaan negatif seperti frustrasi dan kemarahan. Hal ini lah yang membuat *user experience* menjadi kompleks.

Ketika berbicara tentang *website* banyak yang melakukan kesalahan berpikir bahwa desain pengalaman pengguna hanyalah tentang satu hal, seperti desain antarmuka pengguna, atau kegunaan, atau desain visual, atau kinerja. Tapi ini tentang semua elemen yang bekerja sama (atau tidak) yang nantinya dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap *website* yang dibuat. Lalu bagaimana *user experience* yang baik? *User experience* yang baik setidaknya memiliki tiga komponen utama (Gualtieri, 2009), antara lain :

1. *Useful*

Artinya adalah pengguna dapat memenuhi kebutuhan yang diminta. Sebagai apapun *website* yang dibuat, jika pengguna tidak dapat memenuhi kebutuhannya maka *website* tersebut akan ditingalkan.

2. *Usable*

Merupakan kemudahan yang dirasakan pengguna saat menggunakan *website*. Saat menggunakan *website*, pengguna ingin menyelesaikan tugas mereka dengan usaha paling sedikit.

3. *Desirable*

Selain harus berguna dan mudah digunakan, hal yang perlu dipikirkan adalah pengalaman pengguna. Apakah pengguna menikmati pengalaman saat menggunakan *website* atau tidak.

2.7 *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) merupakan suatu alat yang digunakan untuk menggambarkan dan mendokumentasikan hasil analisis dan desain. UML berisi sintaksis visual yang digunakan untuk memodelkan sistem. *Unified Modeling Language (UML)* juga digunakan untuk mengembangkan sistem dalam perangkat lunak *engineering*, yang merupakan bahasa visual untuk mendefinisikan dan mendokumentasikan suatu sistem (LUPASC, 2021).

Tujuan utama dalam desain UML adalah, memberikan kepada pengguna (analisis dan desain sistem) sebuah bahasa pemodelan visual yang ekspresif, memungkinkan mereka untuk mengembangkan dan bertukar model data yang memiliki makna. Karena merupakan bahasa pemodelan visual dalam proses pembangunannya, maka UML bersifat independen terhadap bahasa pemrograman tertentu (Merks & Sugrue, 2009).





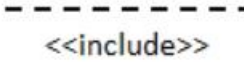
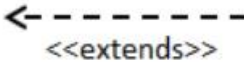
2.7.1 *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case diagram* menggambarkan *actor*, *use case* dan relasinya sebagai rangkaian tindakan yang memberikan nilai terukur bagi *actor* tersebut. Suatu *use case* diilustrasikan sebagai elips horizontal dalam suatu diagram UML *use case*. Terdapat dua kategori istilah *use case*, yaitu (Kurt Bitner, 2002) .

1. *System use case* : Interaksi dengan sistem.
2. *Business use case* : Interaksi antara bisnis dengan konsumen (Langlands & Edwards, 2009).

Simbol-simbol yang digunakan dalam *use case diagram*, sebagai berikut

Tabel 2.1 Simbol-Simbol pada *Use Case Diagram*

No	Gambar	Keterangan
1		Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
2		Actor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> .
3		Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
4		Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
5		Include , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (required) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
6		Extend , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi







2.7.2 Activity Diagram

David Harel menyebutkan bahwa *Activity diagram* UML merupakan representasi grafis dari cara kerja suatu sistem. *State* dalam UML adalah varian dari *statechart* Harel (Harem, 1987). *Activity diagram* mendeskripsikan aktivitas dari

awal hingga akhir (Scott W. Ambler, 2005). Hal ini membuat activity diagram menjadi sesuatu yang penting.

Activity diagram menjelaskan keseluruhan aliran berjalannya sistem. *Activity diagram* menjelaskan suatu proses paralel dari sistem. Artinya, sistem yang dibuat dapat berjalan secara bersamaan (Scott W. Ambler, 2005). Berikut adalah simbol-simbol pada *activity diagram*.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram





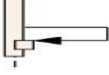


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Menjelaskan status awal atau titik dimulainya sistem
2		Aktivitas	Tempat terjadinya seluruh aktifitas yang dilakukan oleh sistem
3		Percabangan	Terdapat lebih dari satu pilihan aktivitas
4		Penggabungan	Penggabungan lebih dari satu aktivitas
5		Status Akhir	Diagram yang menunjukkan status akhir
6		<i>Swimlane</i>	Sebagai pemisah antar aktor yang terlibat dalam sistem

2.7.3 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan menggambarkan interaksi objek yang diatur berdasarkan urutan waktu. Dengan kata lain, diagram urutan memberikan

representasi tahap demi tahap, termasuk kronologi perubahan secara logis yang diperlukan untuk mencapai hasil sesuai dengan *use case diagram*. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence diagram*, sebagai berikut:(Hendini, 2016).

Tabel 2.3 Simbol-Simbol pada Sequence Diagram

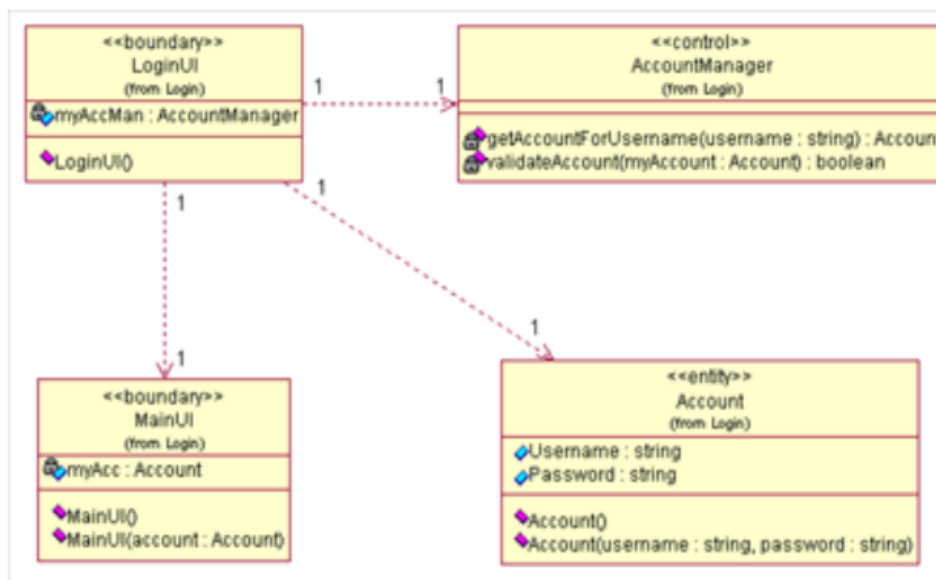
No	Gambar	Keterangan
1		<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
2		<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan <i>form entry</i> dan <i>form cetak</i>
3		<i>Control class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
4		<i>Message</i> , simbol mengirim pesan antar <i>class</i>
5		<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
6		<i>Activation</i> , mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi
7		<i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i>

2.7.4 Class Diagram

Class diagram memaparkan struktur statis dari kelas-kelas dalam sistem Anda, mencakup atribut, operasi, dan hubungan di antara kelas tersebut. *Class diagram* membantu visualisasi struktur kelas-kelas suatu sistem dan merupakan jenis diagram yang paling umum digunakan. Pada tahap desain, *class diagram* berfungsi untuk menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur

sistem yang sedang dibuat. Komponen kelas sendiri terdiri dari tiga area utama: nama (dan stereotype), atribut, dan metode (Calvanese et al., 1998).

Class dalam UML *Class Diagram*, menunjukkan kumpulan objek yang memiliki fitur-fitur umum (Berardi et al., 2005). Diego Calvanese menjelaskan bahwa bagian pada kelas terbagi menjadi tiga (Calvanese et al., 1998). Pertama adalah nama dari suatu kelas. Nama tersebut harus memiliki atribut yang unik. Kedua, berisi atribut dari kelas. Ketiga mengandung operasi dari kelas.



Gambar 2.1 *Class Diagram*

2.8 Figma

Figma merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk melakukan perancangan kreatif. Selain itu, Figma dapat memodifikasi grafik vektor secara generatif (figma.com, 2011). Dengan menggunakan kemampuan Figma, developer dapat mengatasi kendala desain yang melekat pada *App Inventor*, yang dapat menghasilkan aplikasi dengan yang baik secara visual maupun fungsionalitas (Huang, 2024). Figma merupakan *platform* serbaguna yang dapat mendukung

desain antarmuka, pembuatan prototipe, dan manajemen sistem desain berkontribusi terhadap hal ini popularitas di kalangan profesional desain.

Aplikasi FIGMA menawarkan platform yang kuat bagi para desainer untuk menerapkan praktik desain yang berpusat pada pengguna dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web . Oleh memanfaatkan berbagai fitur FIGMA, desainer dapat membuat dan mengulangi prototipe interaktif, mengarahkan pengguna menguji, dan menyempurnakan antarmuka untuk memberikan pengalaman belajar yang lancar dan menarik bagi audiens target. Desain informasi, yang mencakup pengorganisasian dan penyajian konten yang efektif, memainkan peran penting dalam merancang pengalaman belajar. Desainer harus hati-hati mempertimbangkan prinsip-prinsip kognitif pembelajaran (Subramonyam et al., 2024).

2.9 System Usability Scale (SUS)

Usability testing merupakan suatu proses yang penting. *Usability testing* memiliki lima komponen penting, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* (Kirakowski, 1995). *Learnability* artinya seberapa mudah suatu aplikasi dijalankan. *Efficiency* merupakan seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tes yang diberikan setelah mempelajari cara penggunaan aplikasi. *Memorability* adalah seberapa mudah aplikasi diingat setelah tidak digunakan lagi selama beberapa waktu. *Errors* mengindikasikan seberapa banyak kesalahan yang dibuat pengguna. Terakhir ada *satisfaction* yang mengindikasikan seberapa puas pengguna setelah melakukan uji aplikasi.

System Usability Scale merupakan salah satu metode *usability testing*. Target akan diberikan 10 pertanyaan dengan skala 1-5 (Brooke, 2020). Berikut merupakan tabel skala dan keterangannya :

Tabel 2.4 Skala dan Keterangan *System Usability Scale* (SUS)

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Ragu-ragi	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dinilai. Hasil dari penilaian tersebut akan menentukan keberhasilan desain.

Penilaian pada system usability scale adalah sebagai berikut :

- a. Nomor ganjil. Skor dari pertanyaan ganjil akan dikurangi 1.

$$\text{skor SUS ganjil} = \sum Px - 1$$

Px merupakan jumlah pertanyaan bernomor ganjil.

- b. Nomor genap. Pada nomor genap perhitungan akan 5 dikurangi dengan skor jawaban

$$\text{skor SUS genap} = \sum 5 - Pn$$

Pn merupakan jumlah pertanyaan genap.

- c. Hasil konversi. Konversi akan dilakukan dengan mengalikan skor ganjil dan genap dengan 2,5 guna mendapatkan nilai pada rentang 100.

$$(\sum \text{skor ganjil} - \sum \text{skor genap}) \times 2,5$$

- d. Perhitungan rata-rata dilakukan dengan membagi hasil konversi dengan jumlah responden.

$$\bar{X} = (\sum x) / n$$

Hasil dari perhitungan ini akan dimasukan pada segala dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2.5 Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS)

No	Grade	Keterangan
1	A	skor $\geq 80,3$
2	B	skor ≥ 74 dan $< 80,3$
3	C	skor ≥ 68 dan < 74
4	D	skor ≥ 51 dan < 68
5	E	skor lebih < 51

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas terkait bagaimana tahapan analisis dan perancangan desain menggunakan metode *Design Thinking* berdasarkan teori pengembangan perangkat lunak. *Design Thinking* sendiri memiliki 5 tahap yang harus dilalui antara lain *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

3.1 Perencanaan

3.1.1 *Emphatize*

Tahap *emphatize* merupakan tahap yang dilakukan guna mencari tau kondisi lapangan terkait rencana penggunaan aplikasi. Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara terhadap target. Target berdasarkan rencana pengguna dari aplikasi. Hasil wawancara akan menjadi dasar perancangan aplikasi.

Penulis melakukan wawancara kepada dua pihak dari IKIFA. Pihak-pihak tersebut antara lain admin dan konsumen. Kedua narasumber memiliki pengetahuan yang dianggap relevan untuk keberlangsungan perancangan desain.

Wawancara penulis dengan admin menghasilkan beberapa jawaban. Fokus di sini adalah untuk lebih mengetahui bagaimana ekspektasi perusahaan terhadap aplikasi ini. Berikut adalah hasil wawancaranya.

Tabel 3.1 Pertanyaan Admin

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa itu Apotek IKIFA?	Sebenarnya ya ini memang apotek saja. Kayak pada umumnya, penjualan obat.

No	Pertanyaan	Jawaban
2	Apa fokus peralihan dari secara mulut ke mulut menjadi melalui media elektronik?	Pengen supaya Apotek IKIFA dikenal. Soalnya kan letak apotek agak masuk ke gang, jadi ya pelanggan yang tau itu-itu aja. Suku-sukur kalo bisa sekalian dibuat mini e-commerce
3	Jenis transaksi obat apa saja yang dilayani?	Obat-obat yang biasa dijual di apotek sih sama paling ada resep dokter.
4	Seberapa luas jangkauan yang ingin diraih?	Ya paling gak seputaran Buaran aja
5	Apakah sumber daya manusianya mumpuni jika dibuat aplikasi?	Jujur kalo ekspetasinya e-commerce sebesar gojek kami gak cukup. Paling ya ada yang jaga apotek sama adminnya aja.
6	Fitur apa saja yang diinginkan?	Fitur jual obat sama sedikit pengenalan Apotek IKIFA aja udah cukup sih sebenarnya.

Di sisi lain, penulis juga melakukan wawancara kepada pengguna. Fokus wawancaranya adalah untuk mengetahui keinginan pelanggan. Berikut hasil wawancaranya.

Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan Konsumen

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Darimana anda mengetahui tentang Apotek IKIFA?	Kebetulan lagi lewat, terus liat ada apotek.
2	Apa yang anda ketahui tentang Apotek IKIFA?	Ya tempat jual obat.
3	Seberapa sering anda mengunjungi Apotek IKIFA?	Gak menentu sih. Kalo sakit dan butuh obat ya kesini.
4	Apa yang membuat anda memilih Apotek IKIFA?	Deket dari rumah.
5	Menurut anda, pengalaman belanja yang baik itu seperti apa?	Ya cari dulu mau belanja apa, kebutuhannya apa, terus dateng deh ke tokonya.
6	Saat ini kami ingin mengembangkan aplikasi untuk apotek, fitur apa saja yang diinginkan?	Kalo <i>online</i> paling biar bisa ngecek stok sama belanja obatnya.

3.1.2 Define

Tahap *define* merupakan langkah untuk mengidentifikasi dan menganalisis secara mendalam berbagai masalah yang perlu diatasi. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan sebelumnya dimanfaatkan untuk menciptakan *user persona*, sehingga penulis dapat lebih memahami kebutuhan dan tujuan pengguna. Tujuan dari langkah ini adalah untuk membantu penulis menghasilkan solusi dan keputusan desain yang lebih rinci.

Pada tahap ini, penulis memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber. Penulis mengambil dua orang untuk menjawab pertanyaan *user persona*. Kedua orang tersebut memiliki *background* yang berbeda, di mana orang pertama adalah orang yang dianggap sebagai pengguna yang mengerti sistem, orang kedua adalah orang awam. Pertanyaan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Pertanyaan Konsumen Ahli

No	Pertanyaan
1	Siapakah nama anda?
2	Berapa umur anda?
3	Berapa umur anda?
4	Apotek IKIFA sudah berdiri cukup lama. Bagaimana anda melihat selama ini terkait visibilats Apotek IKIFA bagi masyarakat?
5	Apakah ada keinginan tersendiri untuk Apotek IKIFA?

Untuk konsumen ahli, penulis lebih berfokus pada kekurangan apotek yang berpengaruh pada penjualan. Fokus dari desain aplikasi ini adalah bagaimana aplikasi ini dapat membantu Apotek IKIFA. Untuk membantu, penulis perlu tahu terlebih dahulu kebutuhan dari Apotek IKIFA

Tabel 3.4 Tabel Pertanyaan Konsumen Awam

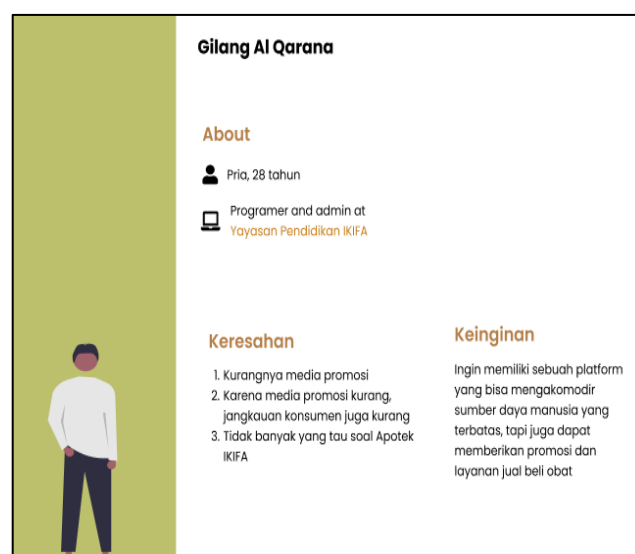
No	Pertanyaan
1	Siapakah nama anda?

No	Pertanyaan
2	Berapa umur anda?
3	Apa pekerjaan anda?
4	Saat anda mendengar “Apotek IKIFA”, apa yang terlintas di benak anda?
5	Bagaimana pengalaman anda selama ini selama berbelanja di Apotek IKIFA?
6	Adakah kendala yang anda rasakan selama berbelanja di Apotek IKIFA?
7	Apakah ada keinginan tersendiri untuk Apotek IKIFA?

Bagi pengguna awam, fokus pertanyaan adalah untuk mengetahui pengalaman konsumen selama berbelanja. Pelayanan apa saja yang perlu disediakan di aplikasi. Selain itu, pengguna ingin mengetahui keresahan konsumen. Dari keresahan ini, penulis dapat mendesain aplikasi yang dapat mengakomodir hal-hal tersebut.

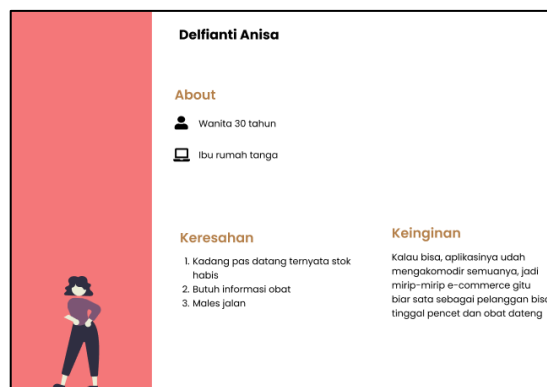
3.1.2.1 *User Persona*

User persona merupakan penggambaran bentuk dan informasi dari admin dan juga konsumen. *User persona* memuat informasi berupa profil, keresahan, dan keinginan. Berikut adalah user persona dari target, yaitu admin dan konsumen



Gambar 3.1 User Persona Admin

Admin merupakan salah satu orang yang akan terlibat sebagai sistem. Gilang Al Qarana yang merupakan programmer sekaligus admin yang akan ikut mengoperasikan sistem dari segi internal. Pada hasil wawancara, Gilang sebagai admin merasa bahwa masalah terbesar yang dialami oleh Apotek IKIFA. Berangkat dari keresahan tersebut, Gilang merasa bahwa pembuatan platform yang dapat mengakomodir layanan Apotek IKIFA secara online dengan sumber daya yang terbatas perlu untuk dibuat.



Gambar 3.2 User Persona Konsumen

Ibu Delfianti Anisa merupakan seorang ibu rumah tangga yang tinggal di Buaran. Ibu Delfianti *merupakan* salah satu pelanggan yang suka membeli obat di Apotek IKIFA. Menurut Ibu Delfianti, Apotek IKIFA hanya seperti apotek pada umumnya. Terdapat beberapa keresahan yang disampaikan Ibu Anisa, antara lain soal jarak, informasi, dan ketersediaan obat. Ibu Anisa sendiri menginginkan bahwa Apotek IKIFA memiliki suatu platform yang dapat diakses di manapun sehingga memudahkan dalam mendapatkan informasi, maupun berbelanja obat.

3.1.3 Ideate

Tahap *ideate* merupakan proses menghasilkan ide dan solusi yang berguna mengatasi yang muncul. Pada tahap ini, berbagai gagasan solusi dikembangkan

untuk diimplementasikan dalam perancangan aplikasi. Hasil *empathize* berfungsi menjadi panduan menciptakan ide-ide kreatif. Berikut adalah hasil solusinya.

Tabel 3.5 Solusi Ideate

No	Solusi
1	Pengguna tidak suka hal yang ribet, maka perlu dipastikan bahwa aplikasi tetap bisa digunakan tanpa login, yaitu membuat fitur berita
2	Aplikasi harus mengakomodir promosi sekaligus e-commerce
3	Melihat konsumen dari Apotek IKIFA juga ada orangtua, maka penulis harus memastikan bahwa desain aplikasi memiliki warna dan tulisan yang mudah terlihat, namun juga harus sesuai dengan logo yayasan
4	Karena sumber daya yang terbatas, maka harus dipastikan bahwa pelanggan mendapatkan info obat yang terbaru, maka dari itu admin juga diberi akses untuk obat
5	Fitur <i>chat</i> diperlukan agar penjual bisa memastikan secara jelas obat yang dibeli oleh pembeli

Tabel berikut merupakan solusi utama yang harus ada dalam desain Aplikasi Apotek IKIFA. Secara singkat, solusi harus memikirkan konsumen yang akan membeli obat. Selain itu, salah satu keluhan yang didengar adalah kurangnya sumber daya yang akhirnya penulis memutuskan untuk memberikan sedikit fungsi tambahan bagi admin. Bagi penjual, aplikasi harus bisa memastikan bahwa komunikasi yang ingin penjual sampaikan ke pembeli, maupun sebaliknya dapat berjalan dengan baik.

3.1.4 Kebutuhan pengguna

Tahap kebutuhan pengguna menjadi tahap awal yang harus dilakukan. Pada tahap ini, akan ditentukan terlebih dahulu siapa target dari yang akan dituju dari perancangan aplikasi Apotek IKIFA. Hal ini penting supaya *website* dapat dirancang sesuai dengan targetnya. Target dari perancangan website ini antara lain:

1. Admin

Informasi dari aplikasi ini akan selalu *diupdate*, sehingga diperlukan peran admin guna memastikan keterbaharuan informasi. Desain untuk admin akan dibuat sehingga memungkinkan *developer* untuk membuat fitur sesuai kebutuhan

2. Penjual

Penjual akan berhubungan langsung dengan pembeli. Untuk penjual akan memiliki dua garis besar fitur, yaitu fitur obat dan chat pembeli.

3. *Member*

Merupakan orang-orang yang dapat melakukan pembelian obat secara *online*. Masyarakat akan dianggap sebagai *guest*. *Guest* hanya dapat melihat fitur-fitur terbatas aplikasi, sementara *member* dapat mengakses keseluruhan fitur.

4. *Guest*

Sebagaimana fungsi dari aplikasi ini adalah media promosi sekaligus memiliki fitur belanja online, maka aplikasi ini harus mudah digunakan oleh semua kalangan masyarakat. Untuk melihat berbagai promosi, *guest* tidak memerlukan *login*.

3.1.5 Kebutuhan Aplikasi

Data diperlukan guna memastikan perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan. Data-data yang dibutuhkan antara lain :

1. Data kebutuhan konsumen yang berisi usia konsumen yang membeli obat, keresahan konsumen, dan data diri konsumen.

2. Data kebutuhan admin yang berisi hal apa saja yang ingin dipantau oleh admin seperti *traffic*, pemasukan dan pengeluaran, serta berita guna memastikan aplikasi tetap berjalan tanpa *login*.
3. Data kebutuhan penjual, yaitu kebutuhan penjual terkait obat-obatan seperti fitur *create*, *update*, *delete* obat, pemantauan transaksi, serta pemantauan pembelian.

3.1.6 Kebutuhan Perangkat Lunak

Guna mendukung perancangan, diperlukan beberapa perangkat lunak, antara lain :

1. *Browser*. Digunakan untuk mengakses *Figma* atau aplikasi lainnya. Browser yang diperlukan antara lain, Mozilla Firefox, Google Chrome, dan browser-browser lainnya.
2. *Figma*. Digunakan sebagai alat untuk mendesain *website*.
3. *Google form* guna mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan supaya aplikasi dapat didesain dengan sesuai.
4. *Microsoft excel* untuk pengumpulan dan pengolahan data.

3.1.7 Kebutuhan Perangkat Keras

Selain perangkat lunak, diperlukan juga perangkat keras guna mendukung pengembangan aplikasi. Fungsi dari perangkat keras adalah sebagai penerima input, pemroses data, penyimpan informasi, dan penampil output kepada pengguna. Pada magang yang telah saya kerjakan, perangkat keras yang dibutuhkan antara lain laptop atau komputer.

3.1.8 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara guna mengetahui kebutuhan apa saja yang akan diakomodir aplikasi Apotek IKIFA. Melalui wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua garis besar kebutuhan, yaitu untuk admin, penjual, *guest*, dan *member*. Berikut ini adalah hasil wawancara kebutuhan sistem yang dibutuhkan

Untuk admin, pada dasarnya akan berperan sebagai orang yang akan terus memastikan keterbaharuan dari aplikasi ini. Guna mendukung hal tersebut, ada beberapa hal yang harus dipenuhi untuk admin. Rinciannya akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kebutuhan Sistem Admin

Admin		
No	Fitur	Deskripsi
1	Login	Admin dapat melakukan login menggunakan username dan <i>password</i> yang telah diverifikasi
2	Edit Akun	Admin dapat mengedit akun member maupun seller
3	Delete Akun	Admin dapat menghapus akun member maupun seller
4	Labeling Akun	Admin dapat melabeli apakah akun tersebut masuk ke member atau seller
5	Create Stok Obat	Admin dapat menambahkan jenis obat baru
6	Update Stok Obat	Admin dapat mengupdate obat
7	Delete Stok Obat	Admin dapat merubah testimoni yang sudah ada
8	Create Promosi	Admin dapat menambahkan promosi terbaru
9	Update Promosi	Admin dapat mengupdate promosi
10	Delete Promosi	Admin dapat menghapus promosi
11	Create Berita	Admin dapat menambahkan berita terbaru
12	Update Berita	Admin dapat mengupdate berita
13	Delete Berita	Admin dapat menghapus berita

Selanjutnya untuk kebutuhan kedua ada pada penjual. Penjual akan langsung berurusan dengan obat dan konsumen. Fitur yang disediakan secara garis besar akan ada obat dan chat konsumen. Untuk rinciannya sebagai berikut

Tabel 3.7 Kebutuhan Sistem Penjual

Penjual		
No	Fitur	Deskripsi
1	Login	Penjual dapat melakukan login menggunakan username dan <i>password</i> yang telah diverifikasi
2	Create Stok Obat	Admin dapat menambahkan jenis obat baru
3	Update Stok Obat	Admin dapat mengupdate obat
4	Delete Stok Obat	Admin dapat merubah testimoni yang sudah ada
5	Chat Pembeli	Jika ada konfirmasi tertentu, penjual dapat melakukan chat ke pembeli

Kebutuhan ketiga ada pada kebutuhan sistem bagi *member*. Walaupun kebutuhan ini bagi user, namun perlu adanya keselarasan terkait informasi apa saja yang ingin ditampilkan dan hal apa saja yang *user* butuhkan. Tabel dibawah ini akan menjelaskan terkait hal tersebut.

Tabel 3.8 Kebutuhan Sistem Member

Member		
No	Fitur	Deskripsi
1	Login	Member telah memiliki akun. Member dapat melakukan login guna mengakses fitur-fitur lainnya
2	Akses Promosi	Member dapat melihat promosi yang tersedia
3	Akses Berita	Member dapat melihat promosi yang tersedia
4	Akses Beli Obat	Member dapat melakukan search obat, tambah dan kurangi obat ke keranjang, dan melakukan pembelian
5	Cek Keranjang	User dapat melihat keranjang pembelian
6	Upload Foto Resep Dokter	Beberapa obat memerlukan resep dokter. Fitur ini diperlukan guna melihat apakah memang obat atas resep dokter
7	Chat Penjual	Fitur ini hanya akan terbuka jika penjual yang duluan mengirimkan pesan

Kebutuhan terakhir ada adalah *guest*. *Guest* hanya dapat mengakses media promosi dan berita. Rinciannya sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kebutuhan Sistem Guest

Guest		
No	Fitur	Deskripsi
1	Register	Guest dapat mendaftarkan dirinya. Setelah berhasil, guest akan menjadi member
2	Akses Berita	Member dapat melihat promosi yang tersedia

3.2 Design

3.2.1 Desain Sistem

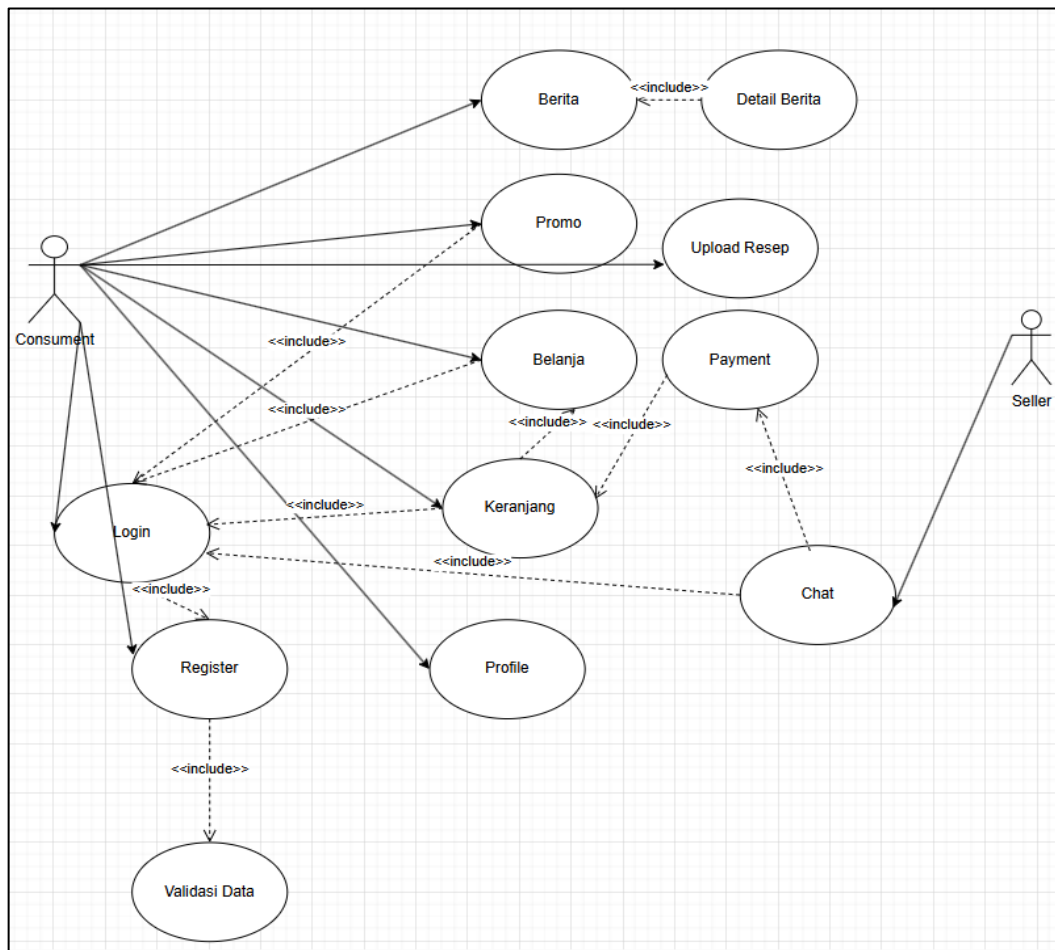
Bagian ini akan menjelaskan terkait rancangan UML, basis data, dan UML. Rancangan. Nantinya rancangan ini akan menjadi acuan dalam pembuatan *website* sekaligus menjadi dasar pembuatan desain.

3.2.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram berfungsi untuk menjelaskan alur penggunaan *website* Apotek IKIFA. Terbagi menjadi empat garis besar pengguna, yaitu konsumen (*guest* dan *member*), *seller*, dan admin. *Guest* tidak perlu melakukan *login*, namun fitur yang dapat dilihat penuh hanyalah fitur berita. *Member* dan *seller* harus melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu baru bisa melakukan *login*. Admin akan langsung diberi akses *login* dengan akun yang tersedia. Untuk membedakan peran masing-masing, admin akan melakukan pelabelan untuk *member* dan *seller*.

1. Konsumen (*guest* dan *member*)

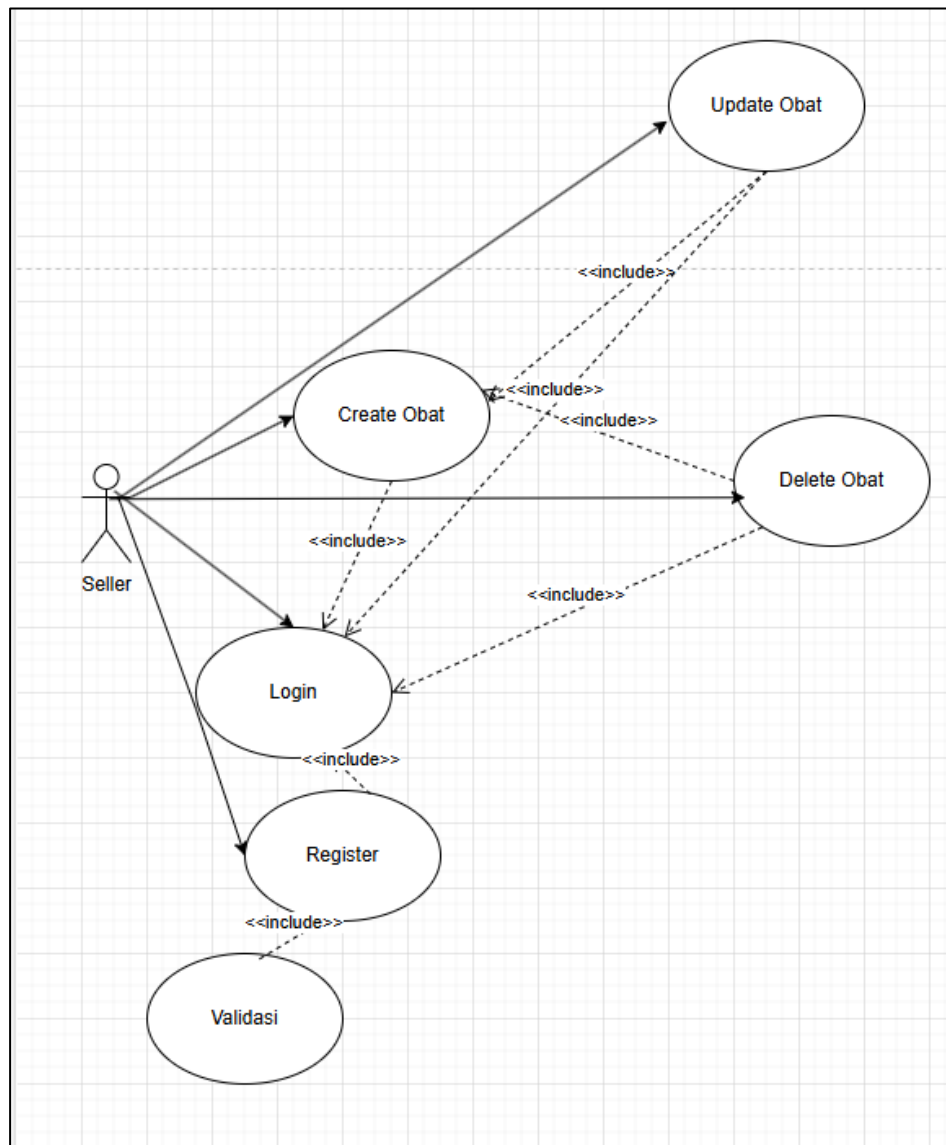
Konsumen akan terbagi menjadi dua, yaitu *guest* dan *member*. *Guest* hanya dapat mengakses berita. *Member* dapat mengakses fitur belanja, promo, keranjang, *profile*, dan berita. Untuk menjadi *member*, *guest* hanya perlu melakukan registrasi akun. Setelah akun terdaftar, *guest* dapat melakukan *login*.



Gambar 3.3 Desain sistem konsumen

2. Seller

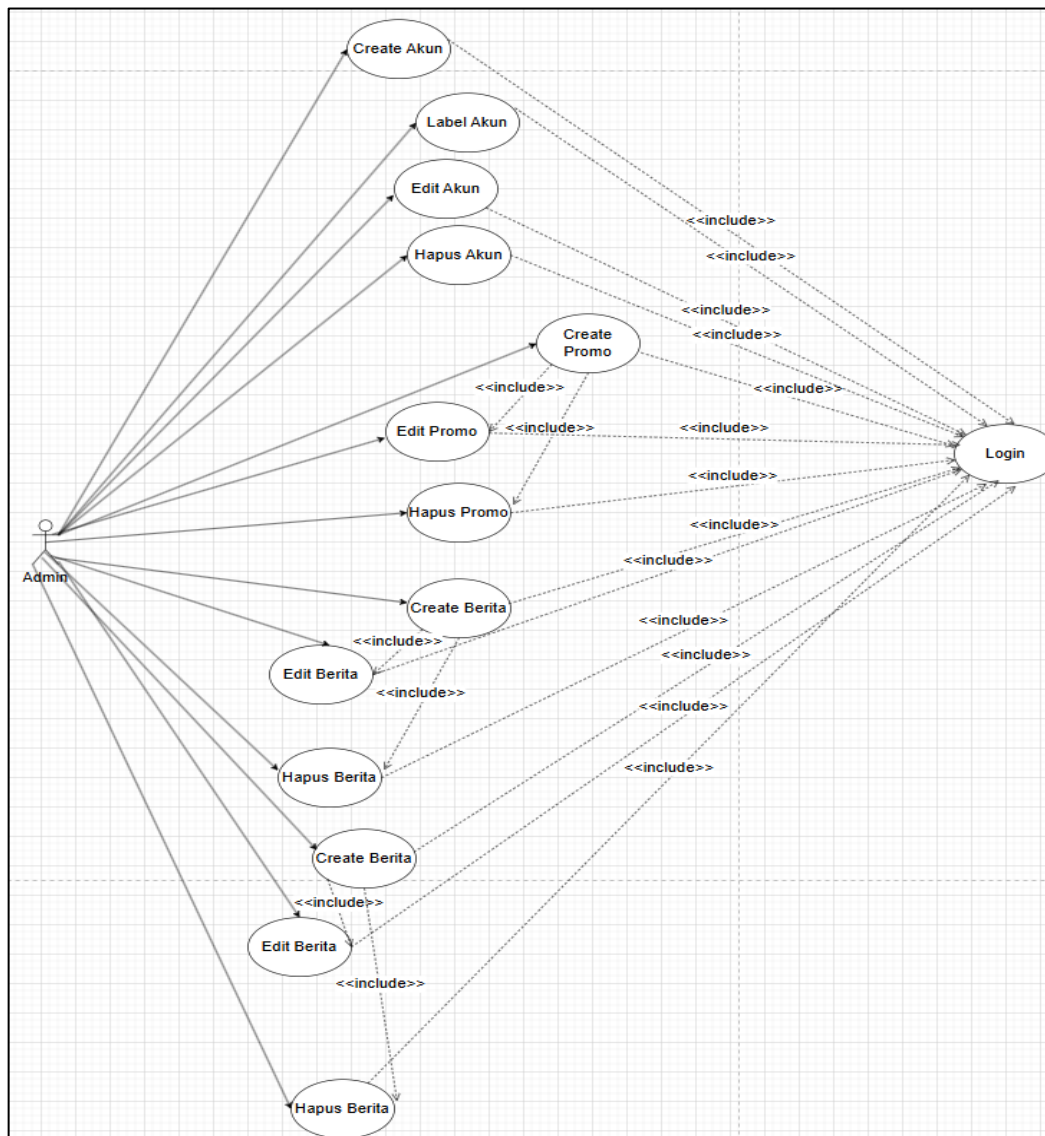
Seller berperan dalam menjalankan transaksi. Untuk menjadi *seller*, pihak apotek perlu melakukan registrasi dan *login*. Saat masuk, secara otomatis seller akan terlabel sebagai *member*. Admin nanti yang akan mengurus pergantian label *member* menjadi *seller*. *Seller* dapat melakukan *create*, *read*, *update*, *delete* pada obat. *Seller* juga dapat memulai *chat* pada *member*. Melihat sumber daya yang dimiliki oleh Apotek IKIFA, saya telah membuat desain sistem untuk *seller*. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, seller akan berperan sebagai peran yang akan langsung terhubung ke pengguna.



Gambar 3.4 Desain Sistem Seller

3. Admin

Bertugas untuk melakukan kontrol. Admin dapat mengatur akun, yaitu menghapus, mengubah dan membuat akun. Selain itu, admin dapat memberi label akun untuk member dan seller. Admin juga dapat melakukan hal yang sama untuk halaman berita, promosi, dan obat dengan yang dilakukan di halaman akun.

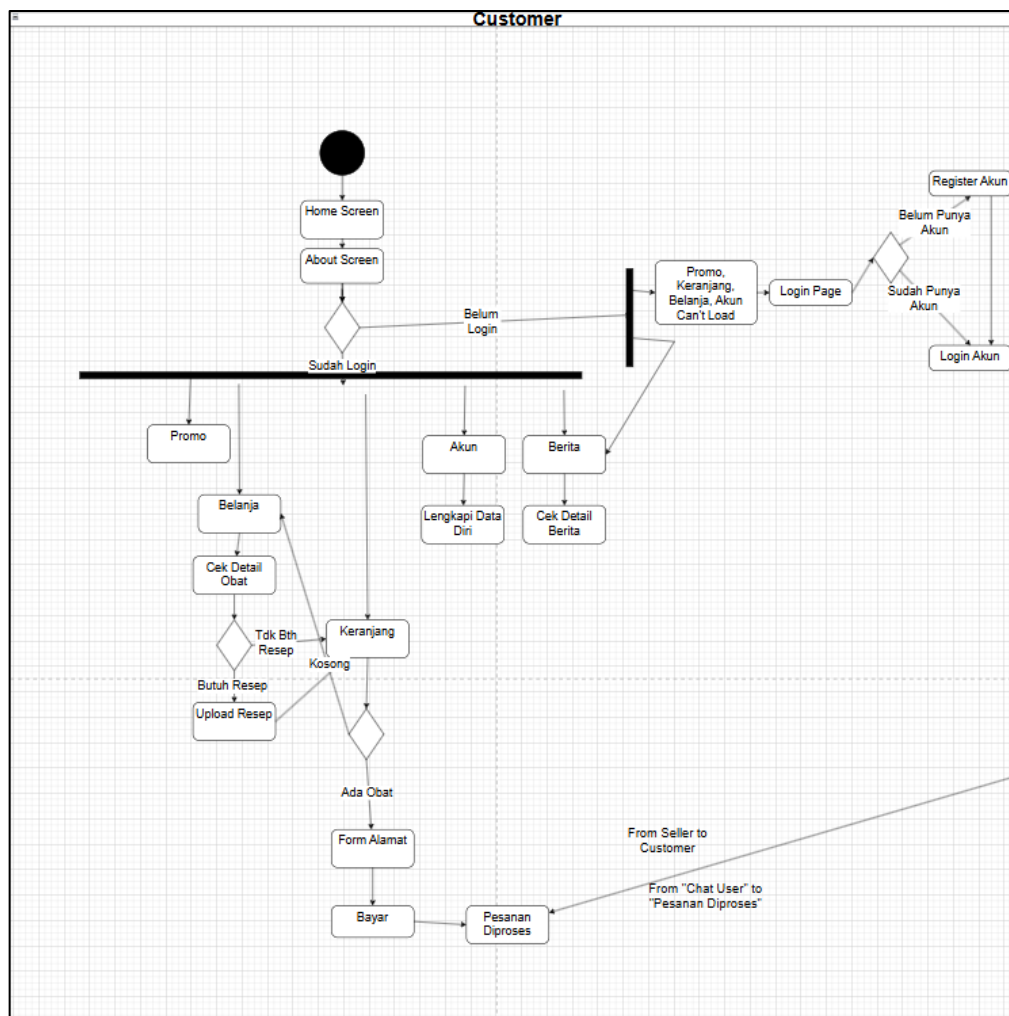


Gambar 3.5 Desain Sistem Admin

3.2.1.2 Activity Diagram

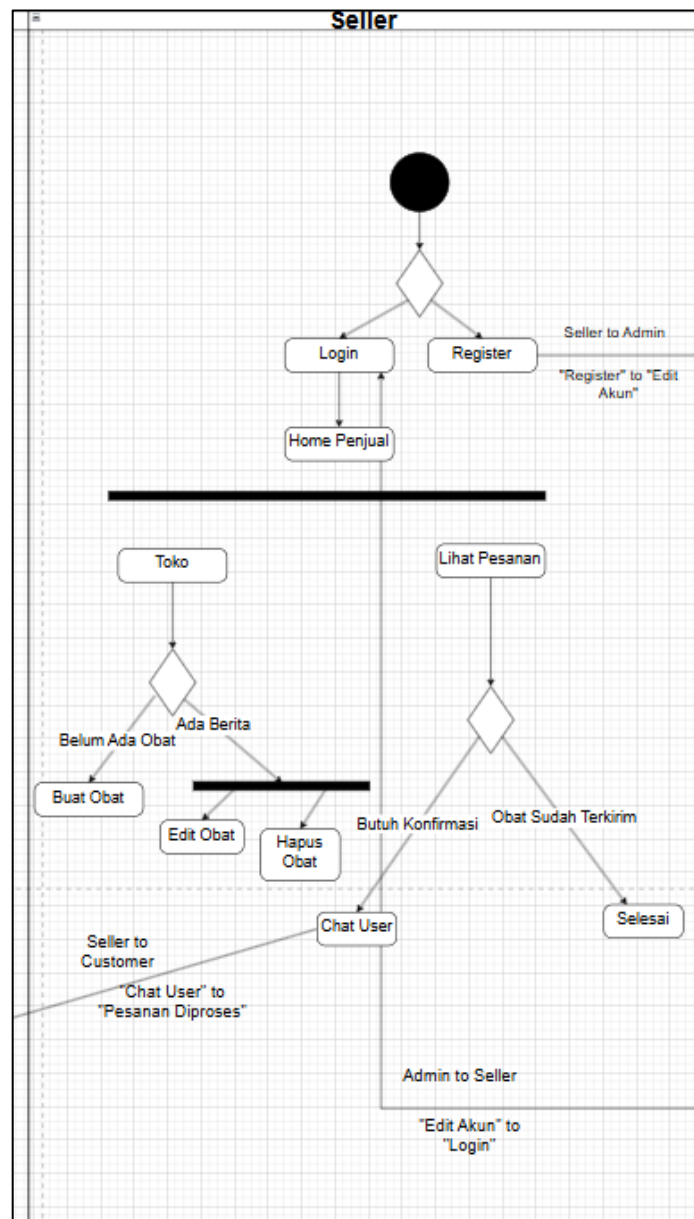
Activity diagram berfungsi sebagai diagram yang menggambarkan alur kerja website. Ada tiga *swimlane* yaitu konsumen, *seller*, dan admin. *Swimlane* sendiri berfungsi sebagai pemisah dari dua beberapa aktifitas. Sebagai contoh, fitur untuk konsumen hanya dapat diakses oleh konsumen. Fitur *seller* hanya untuk *seller* dan admin hanya untuk admin. Tujuan pemisahan ini supaya setiap user memiliki peran yang jelas

Walau terpisah, ada fitur yang berhubungan. Pada kasus ini, *chat seller* ke konsumen yang juga bisa diakses konsumen. Ada juga fitur label. Fitur ini berfungsi untuk memisahkan *user* dan jika ada *seller* baru yang bertambah maka admin dapat memberi label *seller* dan tampilan untuk *seller* akan berbeda.



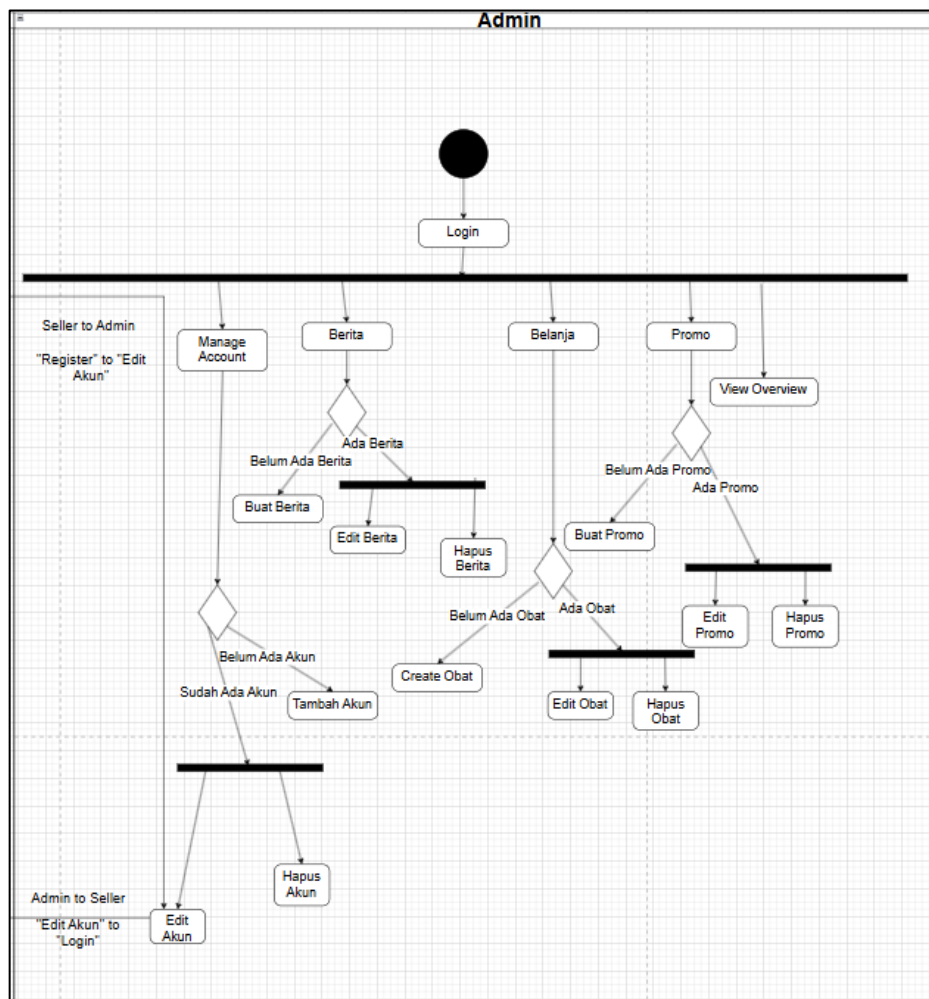
Gambar 3.6 Activity Diagram Customer

Swimlane customer menjelaskan interaksi yang dapat dilakukan oleh *customer*. *Customer* dapat melakukan *login*, *register*, dan lain-lain. *Swimlane customer* akan terhubung dengan swimlane admin dan penjual. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh aktifitas saling berhubungan.



Gambar 3.7 Activity Diagram Seller

Seller memiliki fungsi utama untuk memastikan ketersediaan obat. Selain itu, *seller* juga harus memastikan bahwa pelanggan dapat dilayani secara daring. *Seller* memiliki akses untuk melihat toko (obat) dan memeriksa pesanan. Selain ke konsumen, *seller* juga terhubung dengan admin.



Gambar 3.8 Activity Diagram Admin

Swimlane admin menjelaskan interaksi yang dilakukan oleh admin. Fungsi utama admin adalah pengawasan keseluruhan. Admin dapat *manage account*, berita, obat-obatan, dan promo. Admin juga dapat berinteraksi dengan *seller* maupun konsumen.

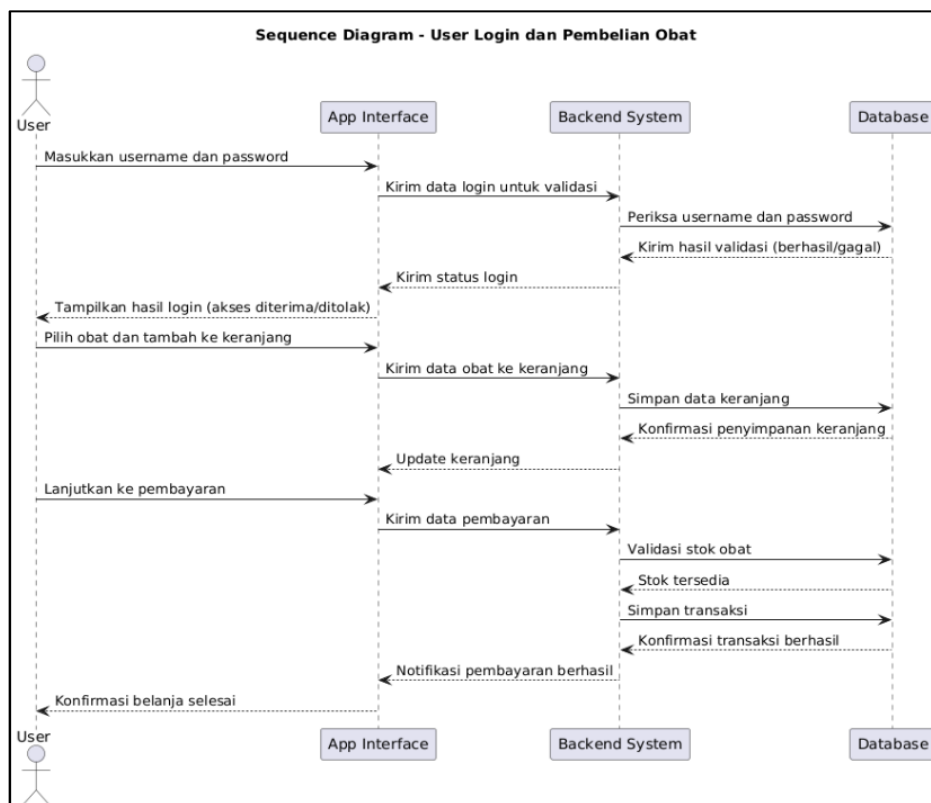
3.2.1.3 Sequence Diagram

1. User

User memiliki hak akses untuk *login* menggunakan kredensial yang valid, yang memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai fitur dalam sistem. Setelah

berhasil *login*, *user* dapat mencari obat yang mereka butuhkan dari *database* yang tersedia. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi *user* dalam memilih obat sesuai kebutuhan medis atau pribadi mereka. Selain itu, User dapat menambahkannya ke keranjang belanja mereka untuk melanjutkan proses pembelian.

Setelah obat ditambahkan ke keranjang, *user* dapat melanjutkan untuk menyelesaikan pembayaran. Proses pembayaran yang disediakan sistem mudah diikuti, memastikan bahwa transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan aman. Fitur ini memberikan kenyamanan bagi *user* yang ingin membeli obat secara *online*, memungkinkan mereka untuk melakukan pembelian tanpa perlu pergi ke apotek fisik, cukup dengan beberapa klik saja.

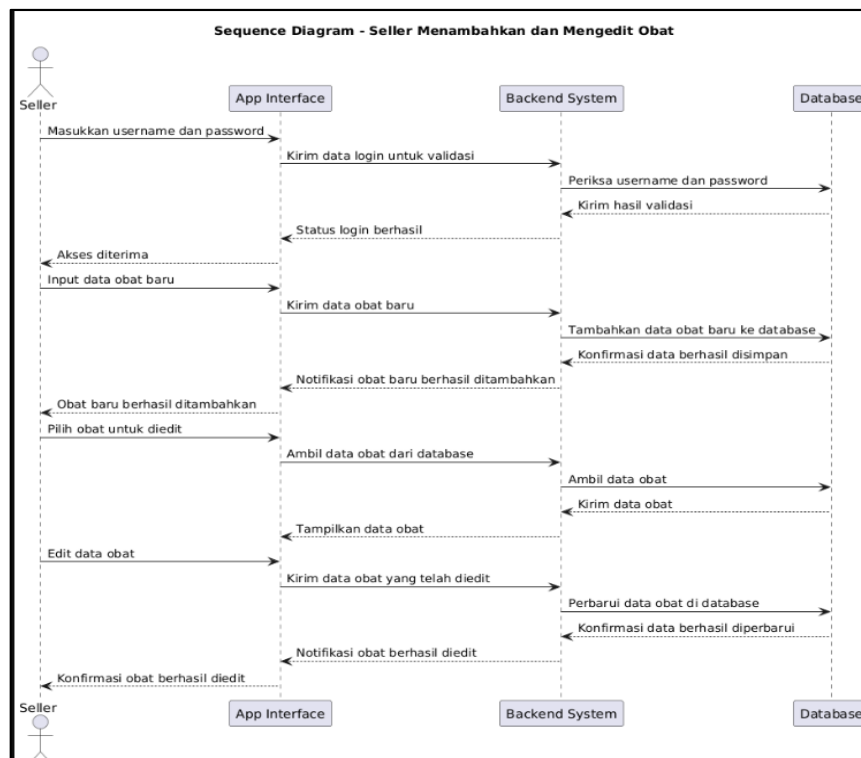


Gambar 3.9 Use Case Diagram

2. Seller

Setelah *login*, *seller* dapat mengelola database obat yang mereka jual, termasuk menambahkan obat baru. Mereka dapat mengisi informasi terkait obat tersebut, seperti nama, deskripsi, harga, dan stok yang tersedia. Dengan fitur ini, *seller* dapat memastikan bahwa produk yang mereka jual selalu *terupdate* dan tercatat dengan baik di dalam sistem.

Selain itu, *seller* juga dapat melakukan pembaruan terhadap obat yang sudah ada dalam *database*. Jika ada perubahan harga, deskripsi, atau jumlah stok, *seller* dapat mengedit informasi tersebut dengan mudah. Kemampuan untuk memperbarui informasi produk secara langsung memberikan kontrol lebih kepada *seller*, sehingga mereka dapat menjaga akurasi dan relevansi data produk yang ditawarkan kepada *user*.



Gambar 3.10 Use Case Diagram Seller

3. Admin



Gambar 3.11 Use Case Diagram

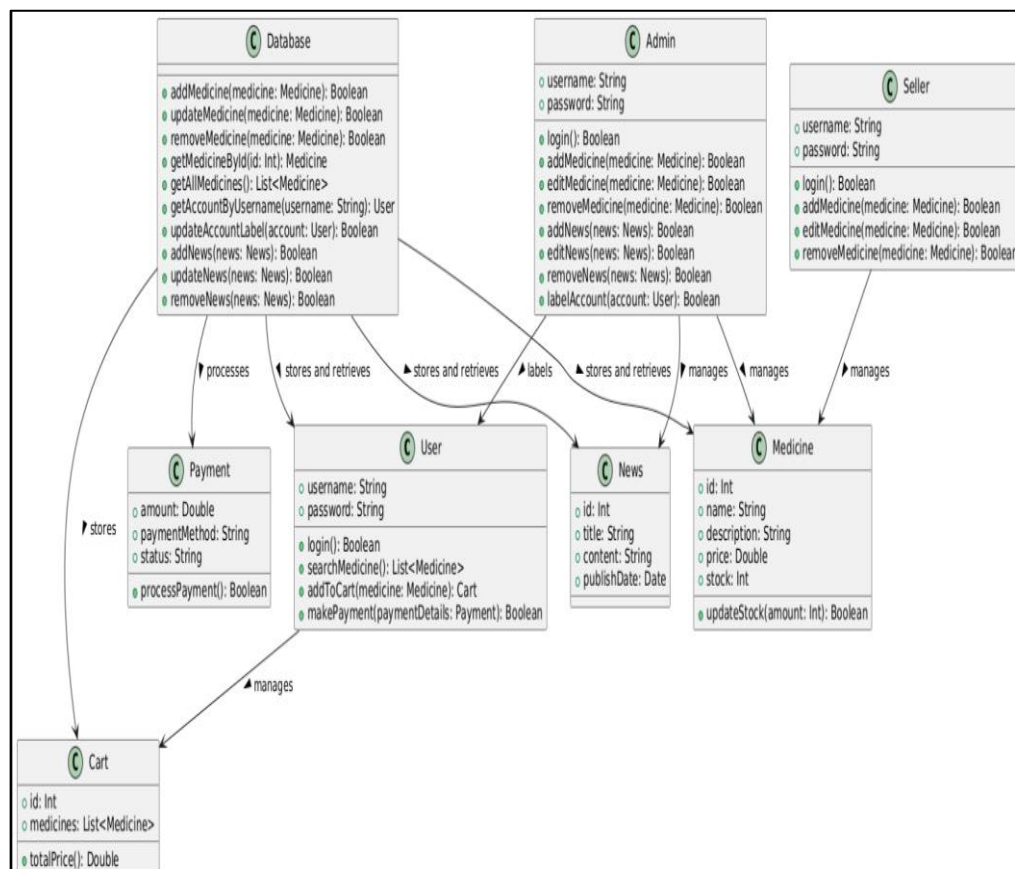
Admin memiliki hak akses yang lebih luas dalam sistem dan dapat melakukan berbagai pengelolaan terkait dengan obat, berita, dan pengguna. Admin dapat melakukan operasi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) terhadap data obat yang ada di dalam sistem. Dengan kemampuan ini, Admin dapat memastikan bahwa semua informasi obat yang tersedia adalah akurat dan terkelola dengan baik, memberikan pengalaman yang lebih baik bagi *user* dan *seller*.

Lebih jauh lagi, admin juga memiliki hak untuk mengelola akun pengguna dengan memberikan label khusus, menentukan apakah akun tersebut adalah *seller* atau *buyer*. Fitur ini memberi admin kontrol penuh terhadap akses dan aktivitas di dalam sistem, memungkinkan mereka untuk memastikan bahwa setiap pengguna memiliki hak yang sesuai dengan perannya. Dengan demikian, admin dapat menjaga sistem tetap terorganisir dan berjalan dengan lancar.

3.2.1.4 Class Diagram

Diagram Kelas yang dihasilkan mencerminkan struktur sistem yang terdiri dari berbagai kelas yang saling terhubung. Tiga aktor utama dalam sistem ini adalah *User*, *Seller*, dan Admin, masing-masing dengan hak akses dan fungsionalitas yang berbeda. *User* adalah individu yang melakukan pembelian obat dan memiliki kemampuan untuk *login*, mencari obat, menambahkannya ke keranjang, serta menyelesaikan proses pembayaran. *Seller* bertanggung jawab untuk mengelola daftar obat yang mereka tawarkan, dengan kemampuan untuk menambah, mengedit, dan menghapus obat dari sistem. Admin memiliki akses penuh, termasuk kemampuan untuk mengelola data obat, berita, serta memberikan label pada akun *user* untuk menentukan apakah mereka adalah *seller* atau *buyer*.

Selain itu, terdapat beberapa kelas yang merepresentasikan objek dalam sistem, seperti *Medicine*, *Cart*, *Payment*, dan *News*. Kelas *Medicine* menyimpan data obat yang tersedia di sistem, lengkap dengan atribut seperti nama, deskripsi, harga, dan jumlah stok. Kelas *Cart* menyimpan daftar obat yang dipilih oleh *User* selama proses pembelian. Kelas *Payment* mengelola informasi terkait pembayaran, termasuk jumlah yang dibayarkan dan metode pembayaran yang digunakan. Kelas *News* merepresentasikan berita yang dikelola Admin. Semua data disimpan dan dikelola kelas *Database*. Kelas *Database* memastikan bahwa data yang dikelola tetap konsisten dan *terupdate* sesuai tindakan yang dilakukan oleh pengguna atau admin. Secara keseluruhan, diagram ini menggambarkan alur kerja sistem.



Gambar 3.12 Desain Class Diagram

3.2.2 Desain Antar Muka

3.2.2.1 Konsumen

1. Loading Screen

Tampilan yang muncul saat pengguna pertama kali membuka aplikasi bagi kustomer. Loading screen nantinya akan berwarna orange sesuai dengan logo yayasan. Fungsinya adalah tampilan supaya kustomer tidak terlalu bosan menunggu. Tampilan pada loading screen akan seperti gambar 3.10.



Gambar 3.13 Loading Screen

2. *Slash Screen*

Merupakan tampilan untuk menyambut pengguna. Warna nantinya akan berwarna orange. Slash screen terbagi menjadi dua fitur. Fitur pertama adalah tulisan penyambutan. Kedua adalah tombol “Yuk Mulai” yang jika ditekan akan membawa pengguna ke halaman selanjutnya. Tampilan ini juga memberikan informasi bahwa pengguna sedang menjalankan aplikasi bernama GO IKIFA.



Gambar 3.14 Slash Screen

3. *About App*

Tampilan ini akan menjelaskan mengenai sekilas seputar aplikasi. Tujuan dari aplikasi ini adalah media berbelanja obat, sekaligus promosi. Promosi yang dimaksud adalah promosi aplikasi dan meningkatkan awareness adanya Apotek IKIFA. Warna yang digunakan juga akan bernuansa *orange* sebagaimana logo yayasan dan konsistensi warna yang digunakan.

Terdapat dua jenis fitur. Pertama adalah penjelasan mengenai aplikasi. Penjelasan singkat berupa apa saja yang dapat dilakukan di aplikasi ini. Kedua adalah tombol “Tekan Disini” yang berfungsi untuk membawa pengguna ke halaman berikutnya.



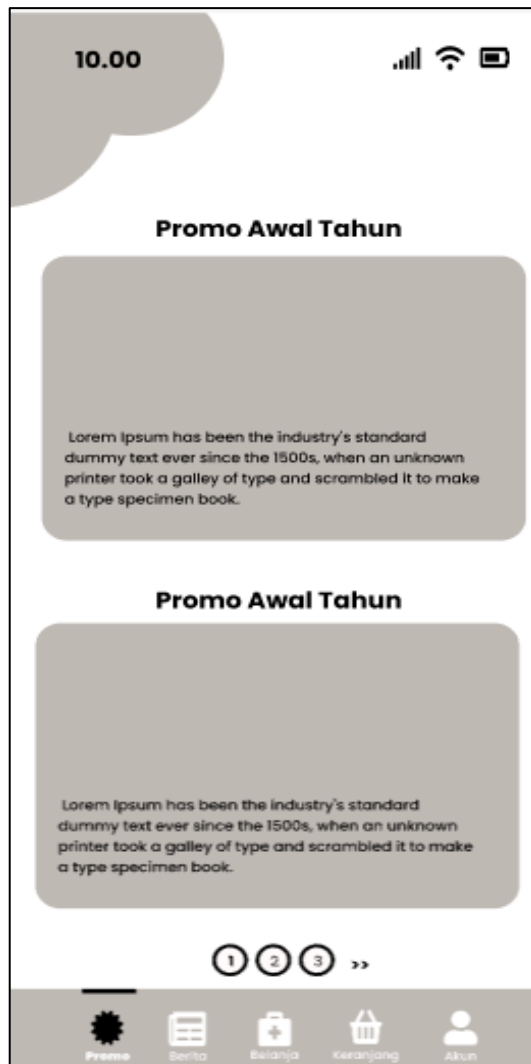
Gambar 3.15 About App

4. Promo Screen

Merupakan fitur untuk memberikan promosi. Pengguna dapat melakukan akses ke menu promo jika sudah login akun. Nantinya, promo akan dimunculkan seperti pada gambar 3.16. Warna juga akan bernuansa orange.

Bagian yang ditampilkan akan ada judul promo, gambar, dan deskripsi. Setiap satu halaman akan menampilkan dua promo. Jika promo lebih dari dua, maka akan ada halaman baru. Halaman baru ini dapat diakses dengan menekan tombol angka pada bagian bawah halaman. Jika pengguna menekan angka, warna lingkaran

dan angka akan berubah yang menunjukkan halaman yang sedang dituju pengguna.



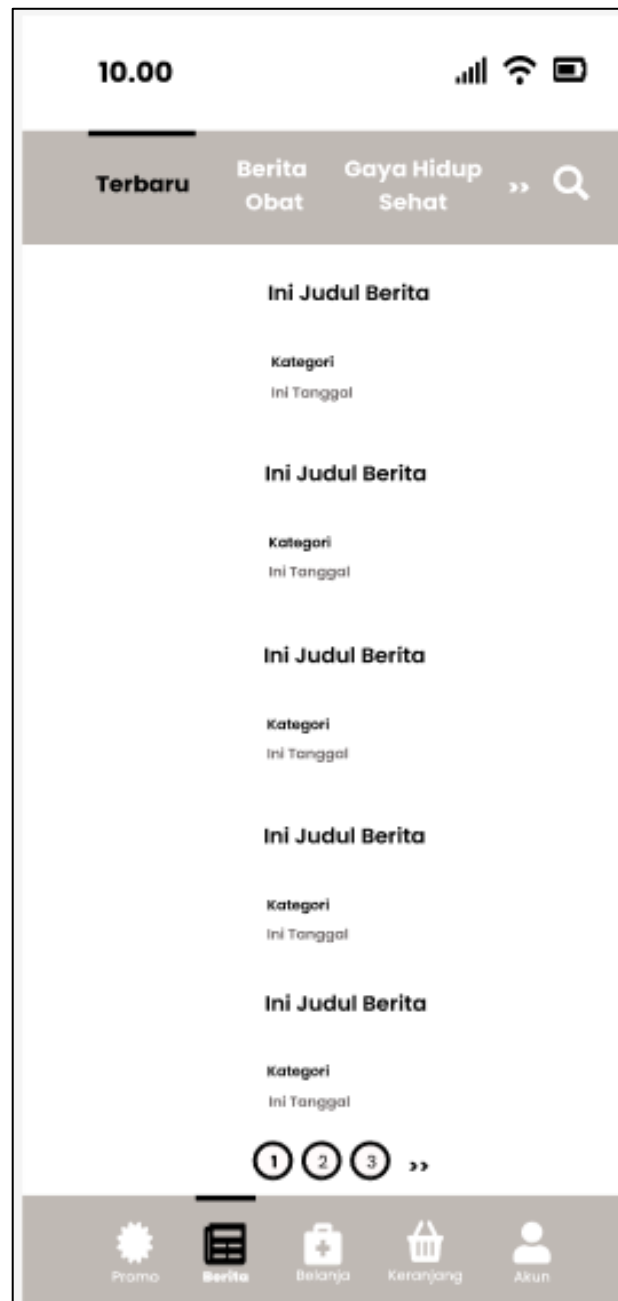
Gambar 3.16 Promo screen

5. Berita Screen

Selanjutnya ada menu berita. Berita dapat diakses baik itu oleh guest maupun member. Pada menu berita, terdapat navbar. Navbar tersebut menunjukkan kategori. Terdapat juga search bar untuk mencari berita berdasarkan judul berita.

Berita yang ditampilkan pada satu halaman adalah lima berita. Jika sudah lebih dari lima berita, maka berita lainnya akan ditaruh di halaman selanjutnya.

Halaman-halaman tersebut dapat diakses melalui tombol angka pada bagian bawah halaman.



Gambar 3.17 Tentang SMK

6. Detail Berita

Gambar 3.18 adalah detail dari berita. User hanya perlu mengklik berita yang diinginkan maka tampilan ini akan muncul. Tampilan akan berisi gambar

berita, judul berita, kategori, tanggal unggah, dan isi berita. Jika tulisan terlalu panjang, pengguna dapat menekan tombol angka untuk menggeser halaman deskripsi berita.



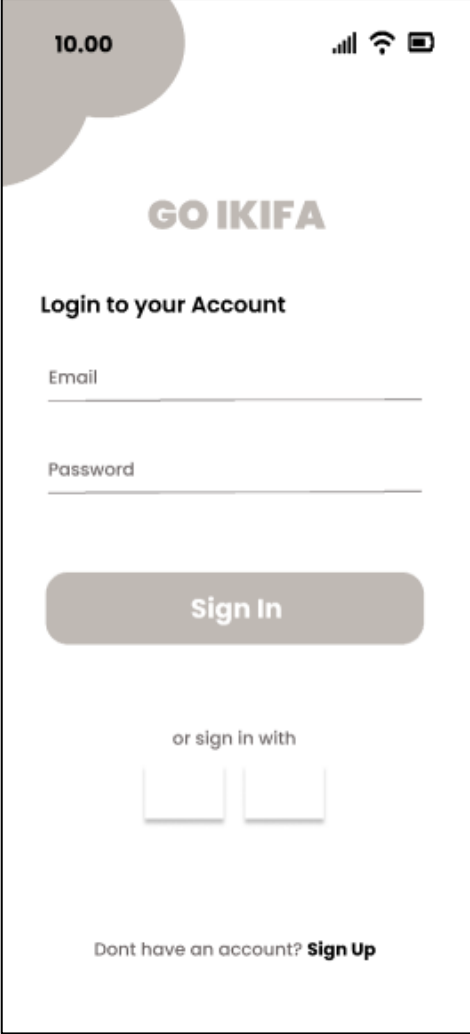
Gambar 3.18 Detail Berita

7. Login

Gambar 3.19 menampilkan halaman *login*. Pengguna akan diminta untuk mengisi email dan password yang telah dimiliki. Jika sudah, pengguna dapat menekan tombol “*Sign In*” yang nantinya setelah ditekan, pengguna akan masuk ke

halaman utama. Pengguna juga dapat melakukan sign in menggunakan akun gmail dan facebook.

Nantinya halaman ini akan berwarna orange. Warna tersebut menyesuaikan dengan lambang perusahaan.



Gambar 3.19 Login Page

8. Register

Sebelum melakukan *login*, pengguna harus terlebih dahulu mendaftarkan akunnya. Fitur register tersedia untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pengguna hanya perlu mengisi seluruh data yang diperlukan yang telah tertera pada menu.

Setelah pengguna mengisi keseluruhan data, pengguna hanya perlu menekan tombol *sign up* dan *guest* telah resmi menjadi *member*.

Fitur register berisi informasi dari pengguna. Nantunjab beberapa informasi ini juga akan ditampilkan pada menu akun. Warna yang dipakai juga warna orange yang sesuai dengan lambang perusahaan. Berikut tampilannya.

Gambar 3.20 Register Page

9. Akun

Pada navbar bawah, pengguna yang sudah login dapat mengakses informasi dari akun. Pengguna akan diminta mengisi beberapa informasi seperti nama lengkap, kota, nomor telepon, dan tanggal lahir. Pengguna juga dapat mengunggah

dan merubah profile picture. Jika semua informasi telah diisi, pengguna dapat menyimpan dengan menekan tombol “*Save Changes.*”

Pengguna dapat kembali merubah informasi yang diinginkan dengan menekan bagian yang ingin dirubah. Nantinya warna akan bernuansa *orange* yang sesuai dengan lambang perusahaan. Tampilan akun akan berisi sebagai berikut.

Gambar 3.21 Akun

10. Keranjang

Salah satu fitur utama adalah fitur keranjang. Fitur ini berfungsi untuk menampung atau merekap apa yang telah dibelanjakan oleh konsumen. Nantinya konsumen dapat melihat kembali barang apa saja yang dibeli. Total juga dihitung.

Dengan adanya fitur belanja, konsumen bisa mengetahui transparansi dari produk yang dibelanjakan. Jika konsumen menekan bayar, maka pesanan akan masuk ke penjual. Penjual akan memproses pesanan.

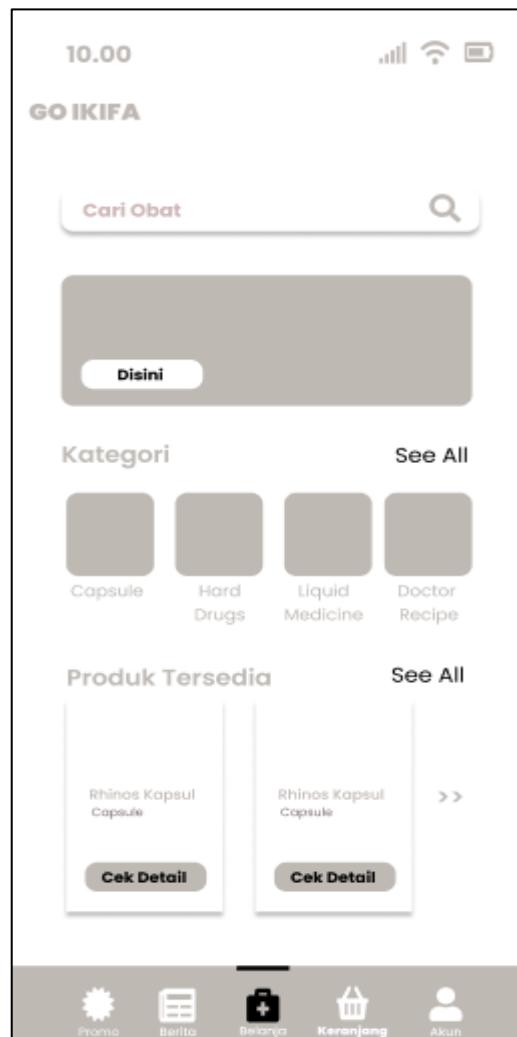


Gambar 3.22 Keranjang Belanja

11. Belanja

Fitur belanja merupakan salah satu fitur utama dari aplikasi ini. Terdapat beberapa bagian. Pertama ada kategori. Kedua search bar. Ketiga adak produk. Semua fitur ini dapat diakses jika pengguna telah memiliki akun.

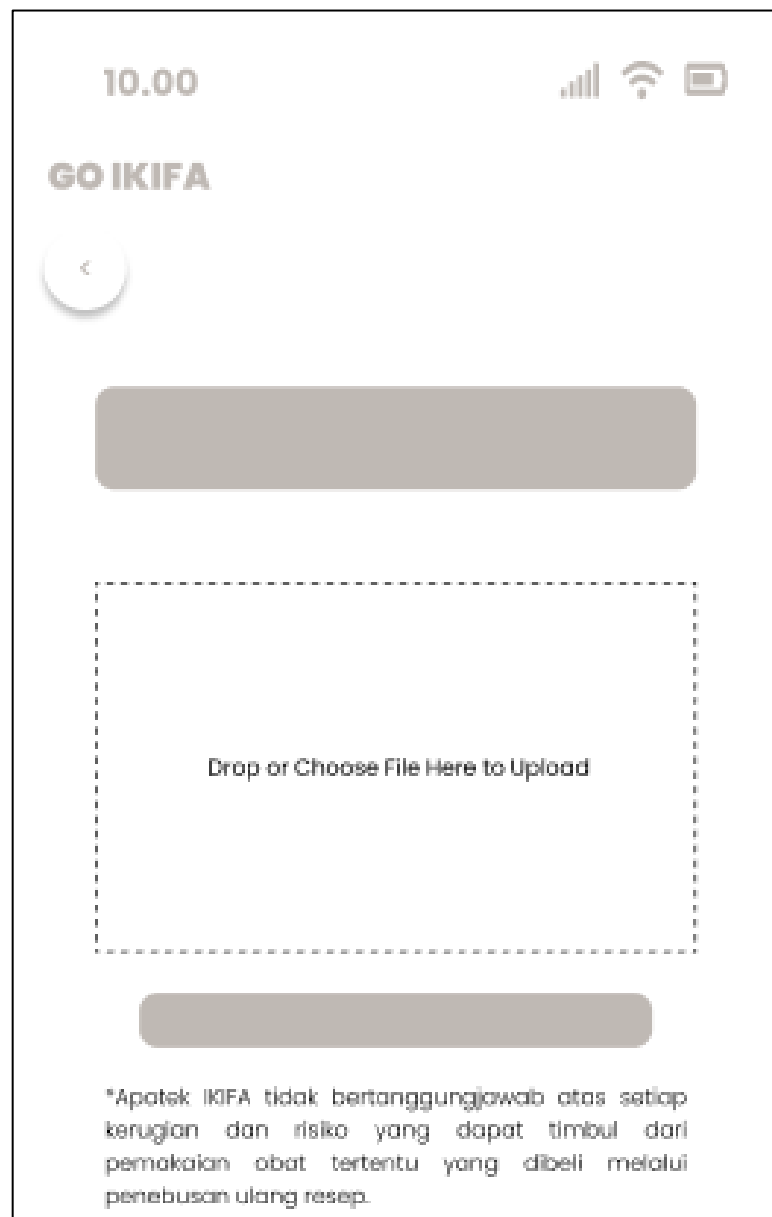
Terdapat juga *see all* dan cek detail. Kedua fitur itu adalah untuk memperjelas menu. Misal untuk kategori, *see all* artinya dapat melihat keseluruhan kategori. Adapun cek detail pada obat berfungsi untuk melihat informasi obat.



Gambar 3.23 Menu Belanja

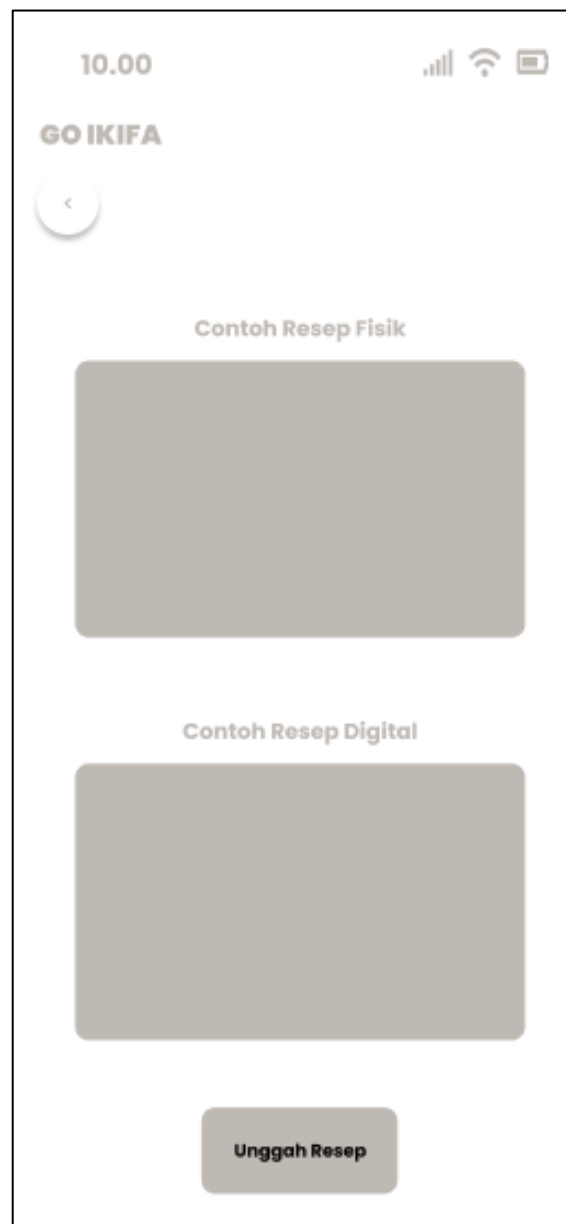
12. Resep

Resep terbagu menjadi dua fitur. Pertama adalah menu untuk mengunggah resep. Menu ini akan memberikan fitur kepada pengguna untuk dapat memasukan gambar berupa resep obat. Resep ini akan dilihat oleh penjual dan penjual akan memprosesnya.



Gambar 3.24 Menu Upload Resep

Untuk melihat resep seperti apa yang dapat diunggah, perlu untuk memberikan contoh. Contoh ini juga untuk memastikan keaslian dari dokumen yang diberikan dikarenakan dalam memesan obat resep, perlu resep sah dari dokter. Aplikasi ini juga menyediakan hal tersebut. Gambar 3.25 adalah contoh tampilannya. Nantinya setiap bulir format akan dijelaskan pada menu ini.

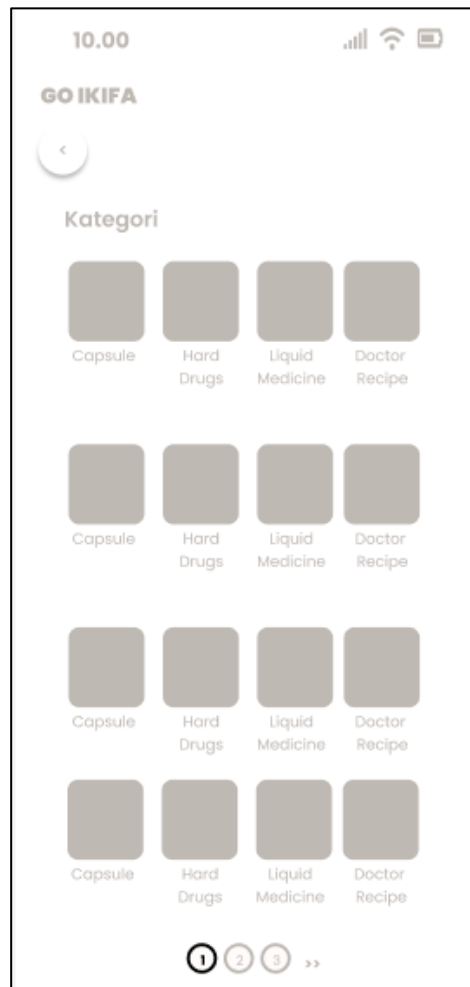


Gambar 3.25 Contoh Upload Resep

13. *All Kategori*

Menu Kategori dapat diperluas. Dengan menekan see all, maka kategori diperluas. Tampilan akan memperlihatkan keseluruhan kategori. Kategori akan ditampilkan dengan list memanjang dan kesamping.

Pengguna dapat memilih obat berdasarkan kategori. Jika salah satu kategori, nantinya sistem akan menampilkan obat yang sesuai dengan kategori tersebut. Gambar 3.26 adalah tampilannya.



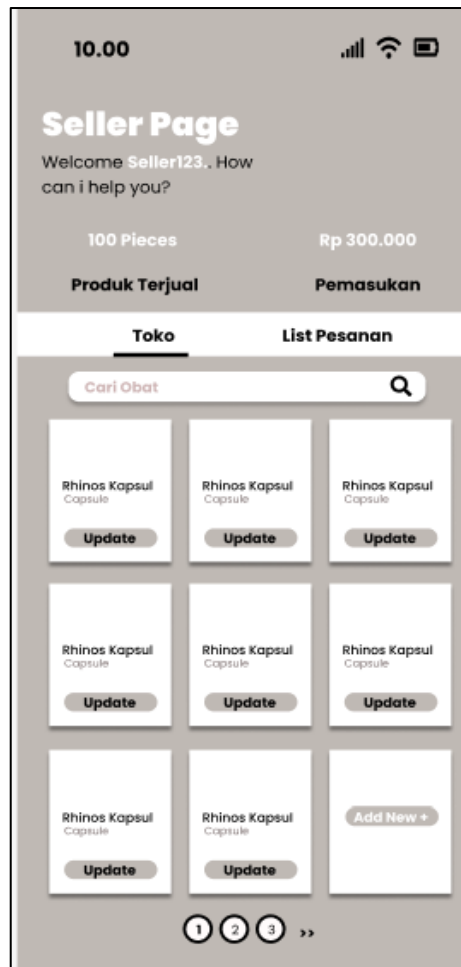
Gambar 3.26 Tampilan All Kategori

3.2.2.2 Seller

1. Toko

Gambar 3.27 merupakan tampilan toko dari sudut pandang penjual. Pada menu ini, terdapat beberapa bagian. Pertama, ada search bar yang berfungsi untuk mencari obat berdasarkan nama.

Menu utama dari toko adalah obat yang ditampilkan. Penjual dapat melihat obat yang ada. Jika obat pada satu halaman telah melebihi kapasitas. Penjual hanya perlu menekan tombol angka untuk bergerak ke menu selanjutnya. Terdapat juga *update* dan *add new* untuk merubah obat dan menambahkan obat.



Gambar 3.27 Tampilan Seller

2. List Pesanan

Penjual dapat melihat daftar pesanan. Cara untuk mengaksesnya adalah dengan menekan tulisan “list pesanan”. Penjual akan dibawa ke menu yang menampilkan daftar pesanan. Setiap pesanan dapat dilihat lebih jauh lagi.

Ada beberapa komponen pada list pesanan. Terdapat nama pemesan dan obat yang dipesan. Selanjutnya ada lambang chat yang berfungsi untuk penjual menghubungkan pelanggan. Terakhir, ada status yang menjelaskan apakah pesanan sudah selesai atau belum.

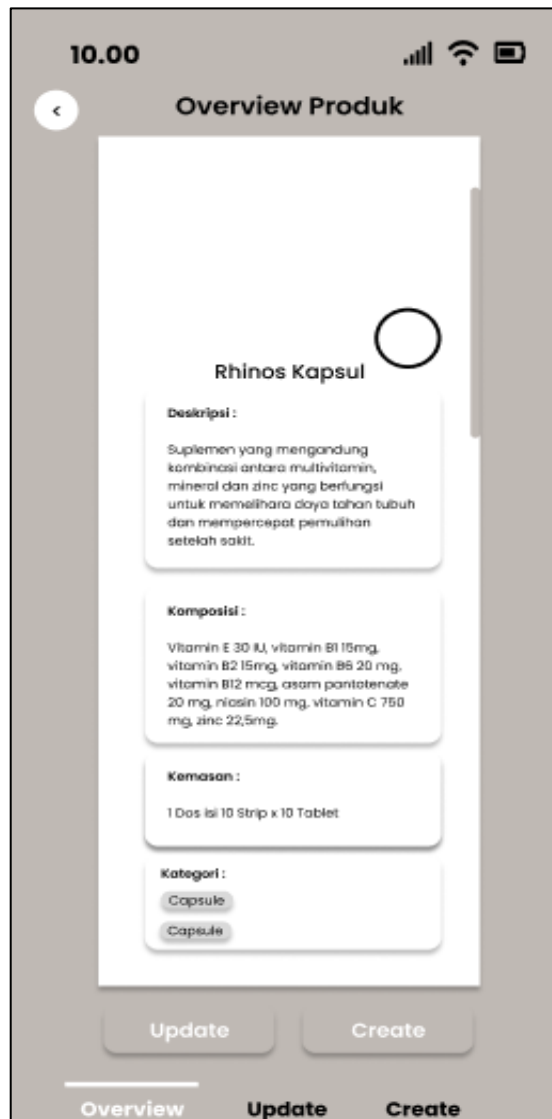


Gambar 3.28 Tampilan List Pesanan

3. Overview

Contoh *overview* ada pada gambar 3.29. *Overview* merupakan fitur yang menampilkan detail obat. Tujuannya untuk melihat segala informasi pada obat-obatan. Setiap bagian dapat dirubah.

Terdapat tombol *update* dan *create* yang akan membawa penjual ke menu berbeda. Nantinya, informasi yang sama akan juga dilihat oleh pembeli. Perbedaannya adalah pembeli hanya bisa melihat produk.



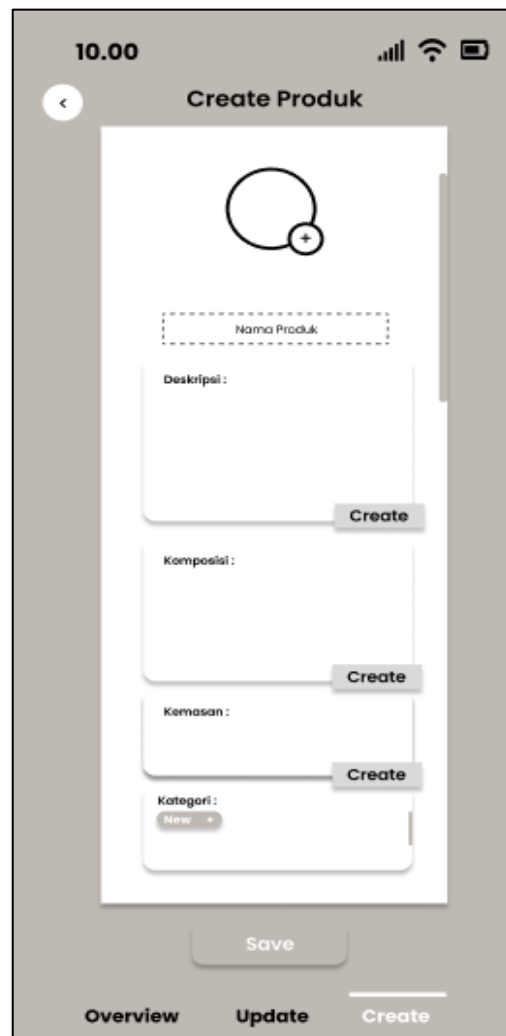
Gambar 3.29 Tampilan *Overview*

4. Upload Pop Up

Untuk mempermudah penjual dalam melakukan perubahan atau pembuatan suatu produk baru, tentu diperlukan format untuk mengisi informasi. Aplikasi

menyediakan hal ini. Setiap bagian yang ingin dirubah, akan menampilkan pop up box. Box ini dapat diisi dengan tulisan.

Pada bagian foto, sistem akan meminta akses kamera atau akses gallery. Hal ini bertujuan supaya gambar dapat dimasukan. Jika sudah, maka gambar dapat dimasukan. Pastikan menekan tombol save agar perubahan tersimpan.



Gambar 3.30 Tampilan Upload Pop Up

5. Chat

Fitur chat berfungsi supaya penjual dapat menghubungi pembeli. Hal ini diperlukan supaya menghindari segala kesalahan komunikasi. Terkadang, saat

pembeli sudah memesan, ada kendala seperti obat yang habis namun belum *terupdate* di aplikasi. Bisa juga ada hal-hal tertentu yang perlu diketahui pelanggan.

Fitur chat akan terbagi dua. Pertama adalah saat chat masih on going. Fitur ini tersedia jika pesanan masih berlangsung. Kedua adalah saat pesanan sudah selesai. Kolom untuk mengirim pesan akan terkunci.



Gambar 3.31 Tampilan Chat

3.2.2.3 Admin

1. App

App merupakan tampilan awal pada menu admin. App akan memberikan empat fitur. Keempat fitur ini dapat dipilih. Keempat fitur tersebut antara lain, akun, berita, belanja, dan promo.

Fitur akun untuk merubah segala hal yang berhubungan dengan akun. Fitur berita untuk melakukan akses ke berita. Fitur promo untuk memasuki promo. Fitur belanja untuk mengakses produk. Terdapat juga navbar di bawahnya yang menuju pada menu *dashboard* dan *log out*.



Gambar 3.32 Tampilan Halaman Depan

2. *Dashboard*

Admin dapat memantau perkembangan dari aplikasi. Terdapat *dashboard* yang berisi informasi dari aplikasi. Informasi ini sebagai bentuk pemantauan perkembangan aplikasi. Jika aplikasi terpantau dengan baik, maka pengembangan dan sejenisnya akan lebih mudah.

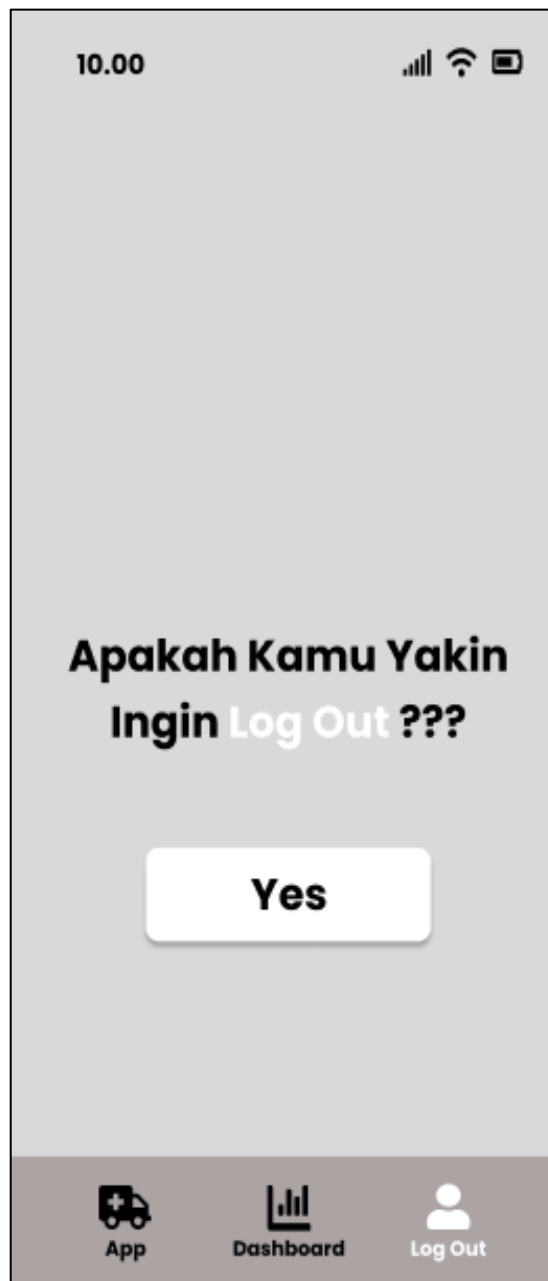


Gambar 3.33 Tampilan Dashboard

Terdapat beberapa bagian. Pertama adalah analisis. Analisis akan berisi keuntungan, produk terjual, dan jumlah kunjungan. Kedua ada pendapatan. Pendapatan dapat dilihat perbulan. Grafik selama setahun juga akan ditampilkan. Terakhir pada bagian produk, akan menampilkan obat dan kategori. Informasi yang dapat dilihat adalah laku dan tidak lakunya obat. Selain itu kategori yang paling banyak diminati maupun yang paling sedikit diminati juga ditampilkan pada halaman ini.

3. Log Out

Gambar 3.34 adalah menu logout. Tampilan ini berfungsi untuk memberi informasi sekaligus menyediakan tombol untuk admin keluar dari akun. Peringatan diberikan untuk memastikan bahwa admin benar-benar ingin keluar. Jika ingin keluar, admin tinggal menekan tombol “Yes.”

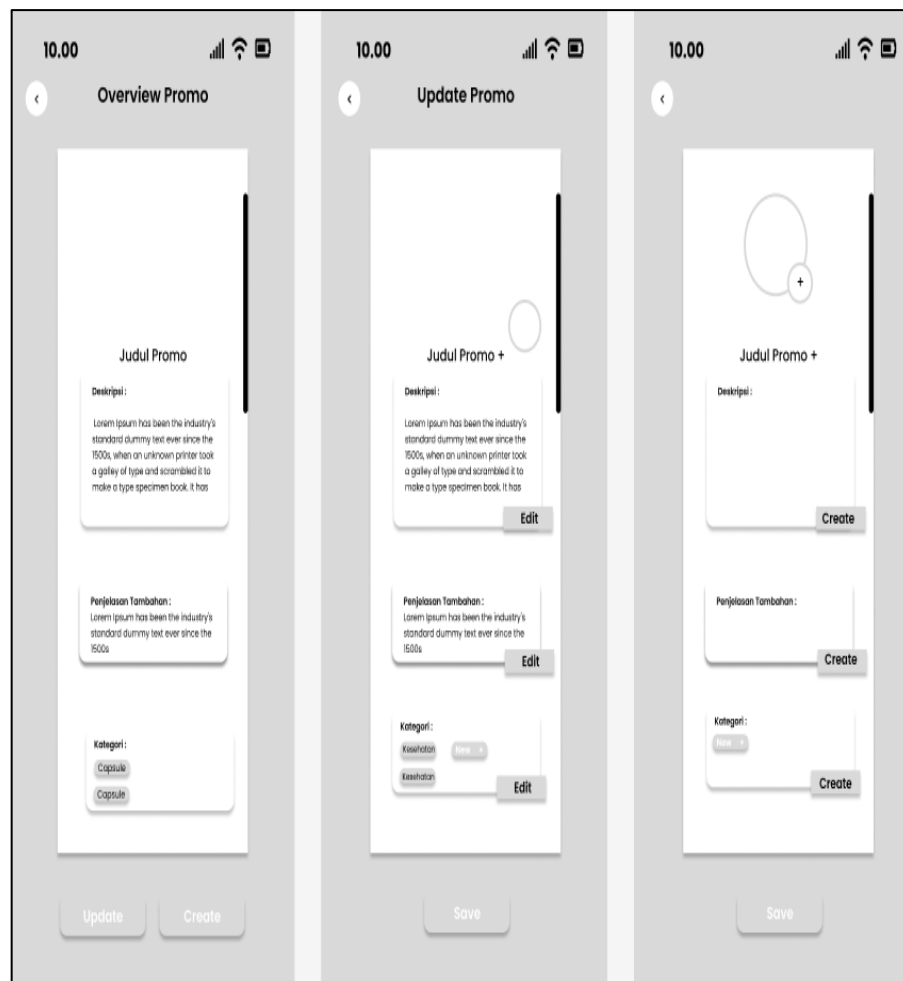


Gambar 3.34 Tampilan Logout

4. Upload Pop Up

Pada saat ingin melakukan pengisian, maka sistem akan mengeluarkan menu pop up. Menu ini berfungsi untuk menegaskan bahwa admin sedang melakukan pengeditan tertentu pada suatu hal. Setiap bagian yang dapat diedit memiliki menu pop up nya tersendiri. Gambar 3.35 adalah contohnya.

Menu ini akan menampilkan bagian-bagian yang perlu diisi. Tersedia juga berbagai tombol yang berfungsi untuk menjalankan aplikasi dan menyimpan segala kebutuhan. Hal ini diperlukan untuk mempermudah pengoperasian. Judul dari menu yang sedang diambil juga akan diperlihatkan.

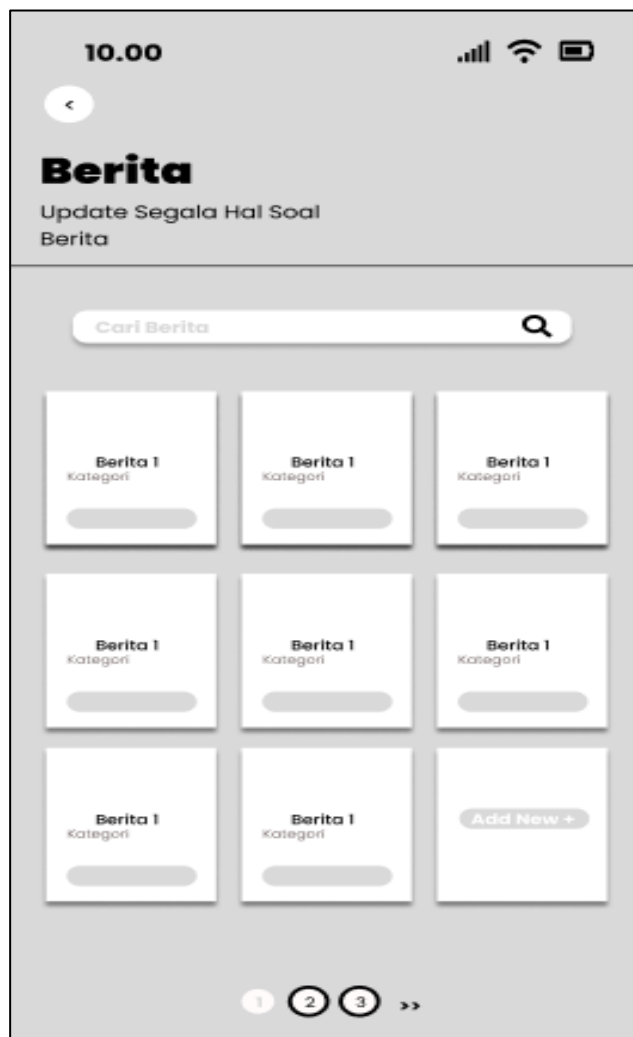


Gambar 3.35 Tampilan Upload Pop Up pada Admin

5. Berita

Berita memiliki berbagai macam fitur. Gambar 3.36 adalah contoh awal desain untuk berita. Setiap berita akan ditampilkan. Ukuran setiap halaman adalah 3x3. Jika sudah lebih, maka admin dapat menekan tombol angka untuk masuk ke halaman berikutnya.

Berita juga memiliki fitur lain. Pertama ada *overview* yang menampilkan keseluruhan detail berita. Kedua ada *update* untuk mengubah berita. Ketiga ada *create* untuk menambahkan berita baru.



Gambar 3.36 Tampilan Berita pada Admin

Gambar 3.37 adalah *overview* berita. *Overview* berita merupakan detail dari berita yang ada. Isi dari *overview* merupakan gambar, judul, deskripsi, penjelasan tambahan, dan kategori. *Overview* dapat di scroll ke bawah.



Gambar 3.37 Tampilan *Overview* Berita pada Admin

Selanjutnya adalah fitur *update* berita. Fitur ini tersedia jika admin ingin merubah berita. Setiap bagian dapat diubah. Fitur untuk mengubah juga sudah disediakan. Gambar 3.37 adalah contoh untuk *update* berita.

10.00

Update Berita

Judul Berita +

Deskripsi:

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has t.

Edit

Penjelasan Tambahan:

Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500

Edit

Kategori:

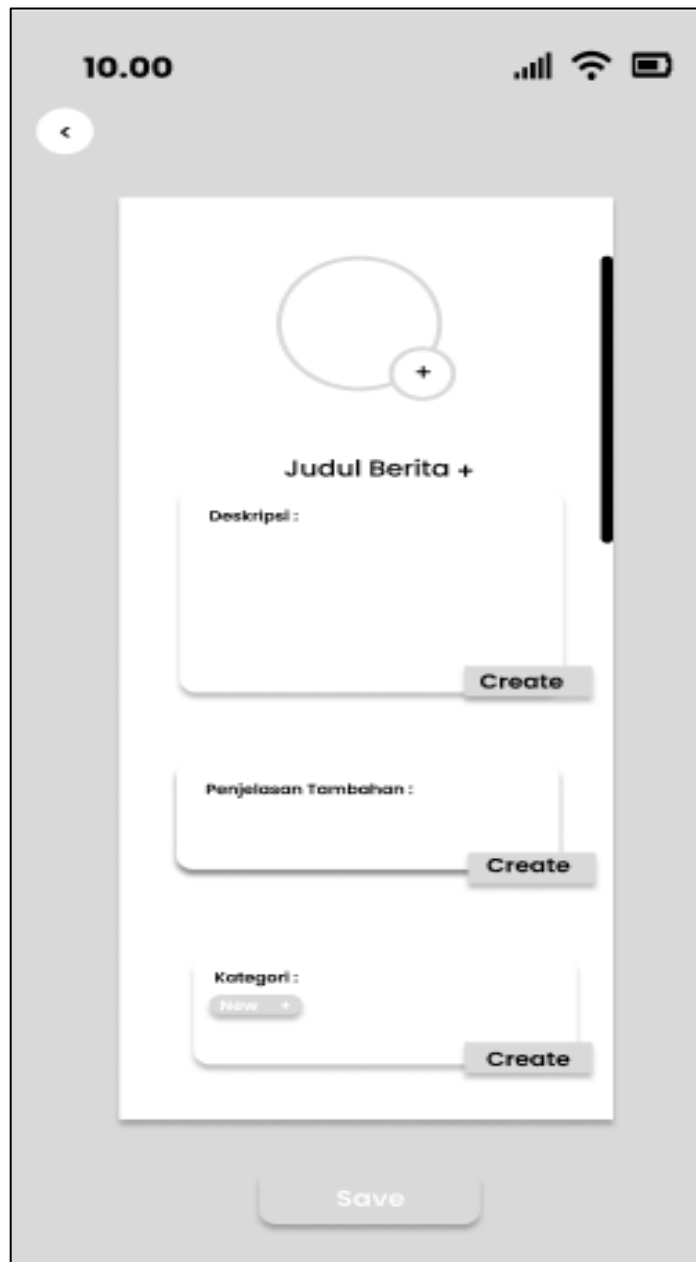
Capsule New + Capsule

Edit

Save

Gambar 3.38 Tampilan *Update* Berita pada Admin

Fitur berikutnya adalah *create* berita. Fitur ini tersedia jika admin ingin menambahkan berita baru. Ada beberapa bagian yang harus diisi. Setelah selesai admin hanya perlu menekan tombol *save* dan berita telah dibuat. Contoh ada pada gambar 3.38.



10.00

<

+

Judul Berita +

Deskripsi:

Create

Penjelasan Tambahan:

Create

Kategori:

New +

Create

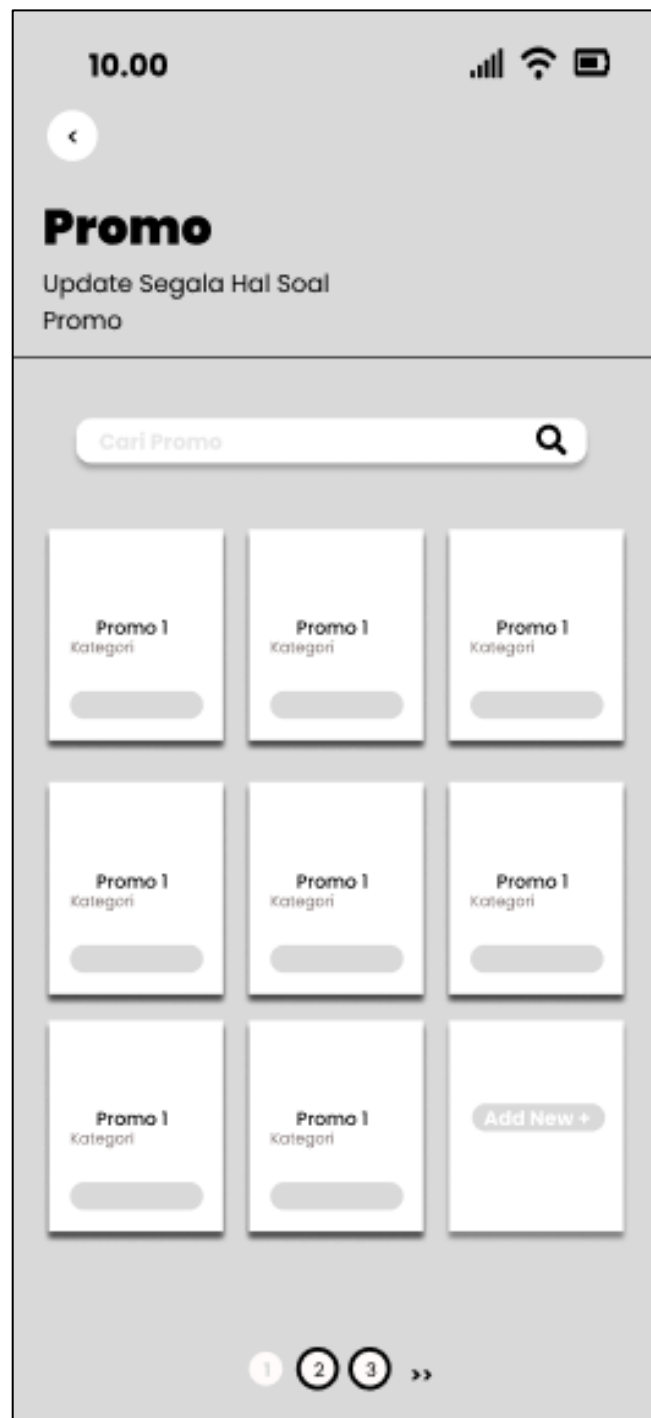
Save

Gambar 3.39 Tampilan *Create* Berita pada Admin

6. Promo

Promo memiliki berbagai fitur. Saat pertama kali membuka, admin akan melihat search bar yang berfungsi untuk melakukan pencarian. Terdapat juga berbagai macam promo yang tersedia. Setiap promo akan ditampilkan dan dapat diganti ke halaman selanjutnya jika promo sudah penuh.

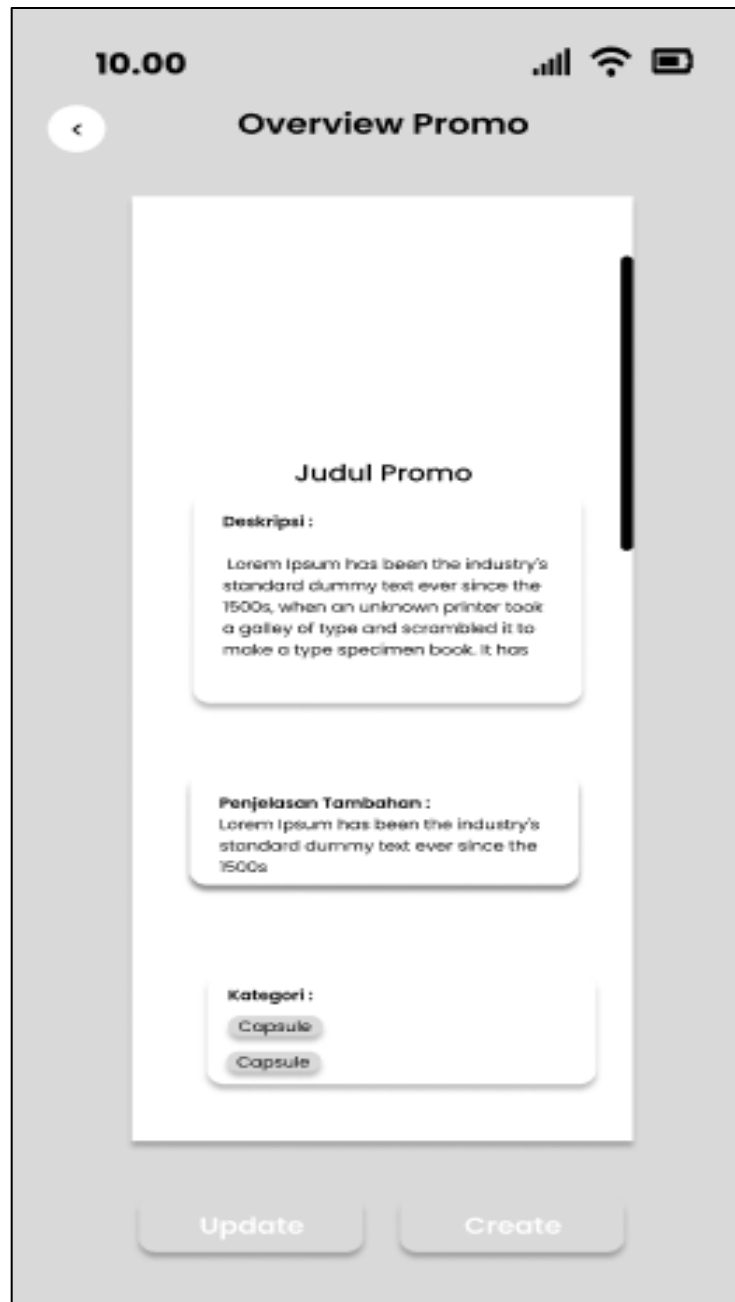
Fitur lainnya pada promo adalah fitur *overview*, *create*, dan *update* promo. Setiap fitur memiliki fungsinya masing. Tampilan *overview* promo ada pada gambar 3.37.



Gambar 3.40 Tampilan Promo pada Bagian Admin

7. Overview Promo

Overview promo berfungsi untuk menampilkan detail dari promo. Halaman ini akan menampilkan gambar, judul, informasi, dan kategori promo. Selain itu, fitur ini juga menjadi fitur penghubung untuk mengakses *update* dan *create*.



Gambar 3.41 Tampilan *Overview* Promo pada Bagian Admin

8. Update Promo

Update promo berfungsi untuk memperbaharui promo. Promo bisa terus merubah. Akibat hal itu, fitur ini penting. Setiap bagian promo dapat dirubah sesuai keinginan. Admin hanya perlu menekan tombol edit.

The screenshot displays the 'Update Promo' screen of a mobile application. At the top, the status bar shows the time 10.00 and signal icons. The app's header includes a back arrow and the title 'Update Promo'. The main content area is a white card with three sections, each with an 'Edit' button:

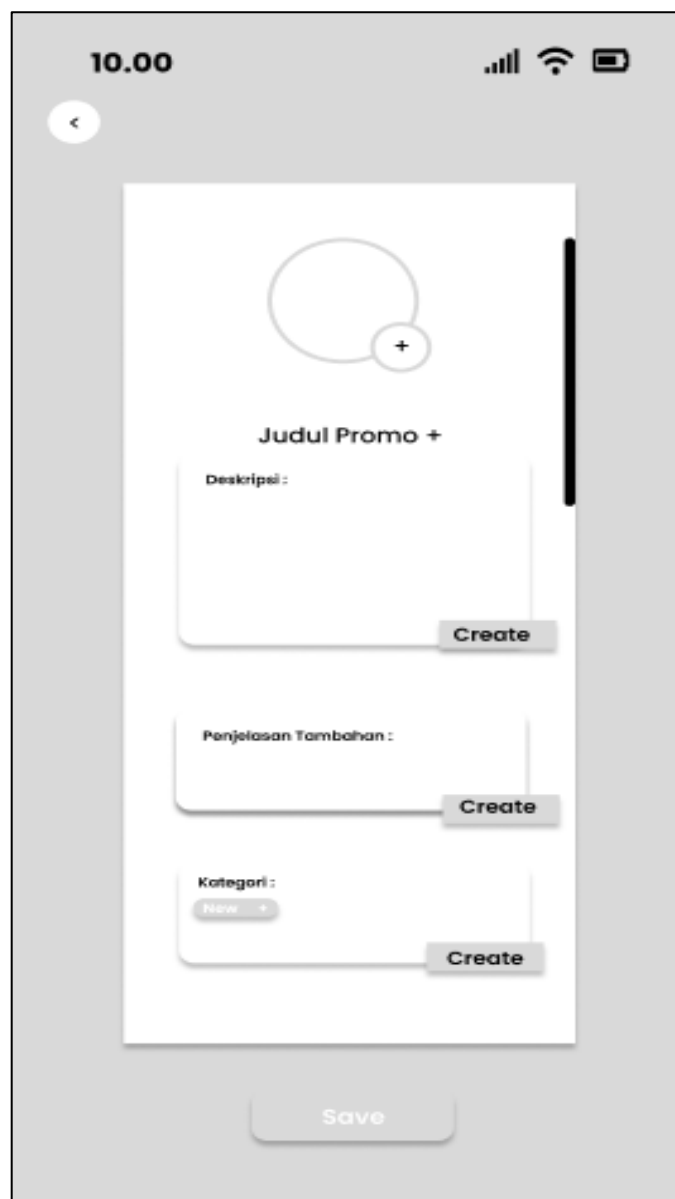
- Judul Promo +**: A text input field with a circular placeholder icon.
- Deskripsi :**: A text area containing placeholder text: 'Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has'. Below the text is an 'Edit' button.
- Penjelasan Tambahan :**: A text area containing placeholder text: 'Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s'. Below the text is an 'Edit' button.
- Kategori :**: A section with a list of categories: 'Kesehatan', 'New +', and 'Kesehatan'. Below the list is an 'Edit' button.

At the bottom of the card is a large 'Save' button.

Gambar 3.42 Tampilan *Update* Promo pada Bagian Admin

9. Create Promo

Fitur terakhir adalah *create* promo. Fungsi ini memberikan admin akses untuk menambahkan promo baru. Admin hanya perlu menekan tombol *create* dan mengisi keseluruhan informasi yang dibutuhkan. Setelah seluruh informasi terisi, admin hanya perlu menekan tombol *save*. Tampilan sederhananya ada pada gambar 3.43.



The screenshot shows a mobile application interface for creating a new promo. At the top, the status bar displays the time 10.00 and signal icons. Below the status bar is a back arrow icon. The main form is titled 'Judul Promo +' and contains three input fields, each with a 'Create' button to its right:

- Deskripsi :** A large text input field.
- Penjelasan Tambahan :** A medium-sized text input field.
- Kategori :** A dropdown menu with 'New +' selected.

At the bottom of the form is a large 'Save' button.

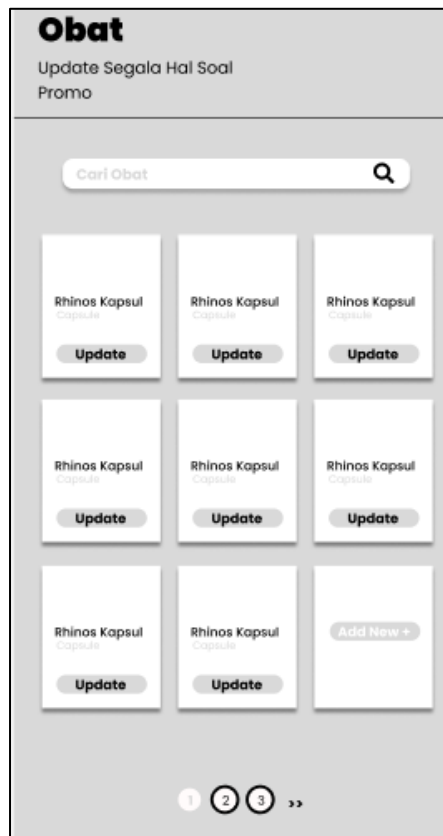
Gambar 3.43 Tampilan *Create* Promo pada Bagian Admin

10. Obat

Admin juga memiliki akses ke menu obat. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pekerjaan penjual. Ditakutkan jika hanya penjual yang bertugas mengurus obat di aplikasi, penjual bisa lupa. Ketersediaan obat merupakan hal yang paling krusial.

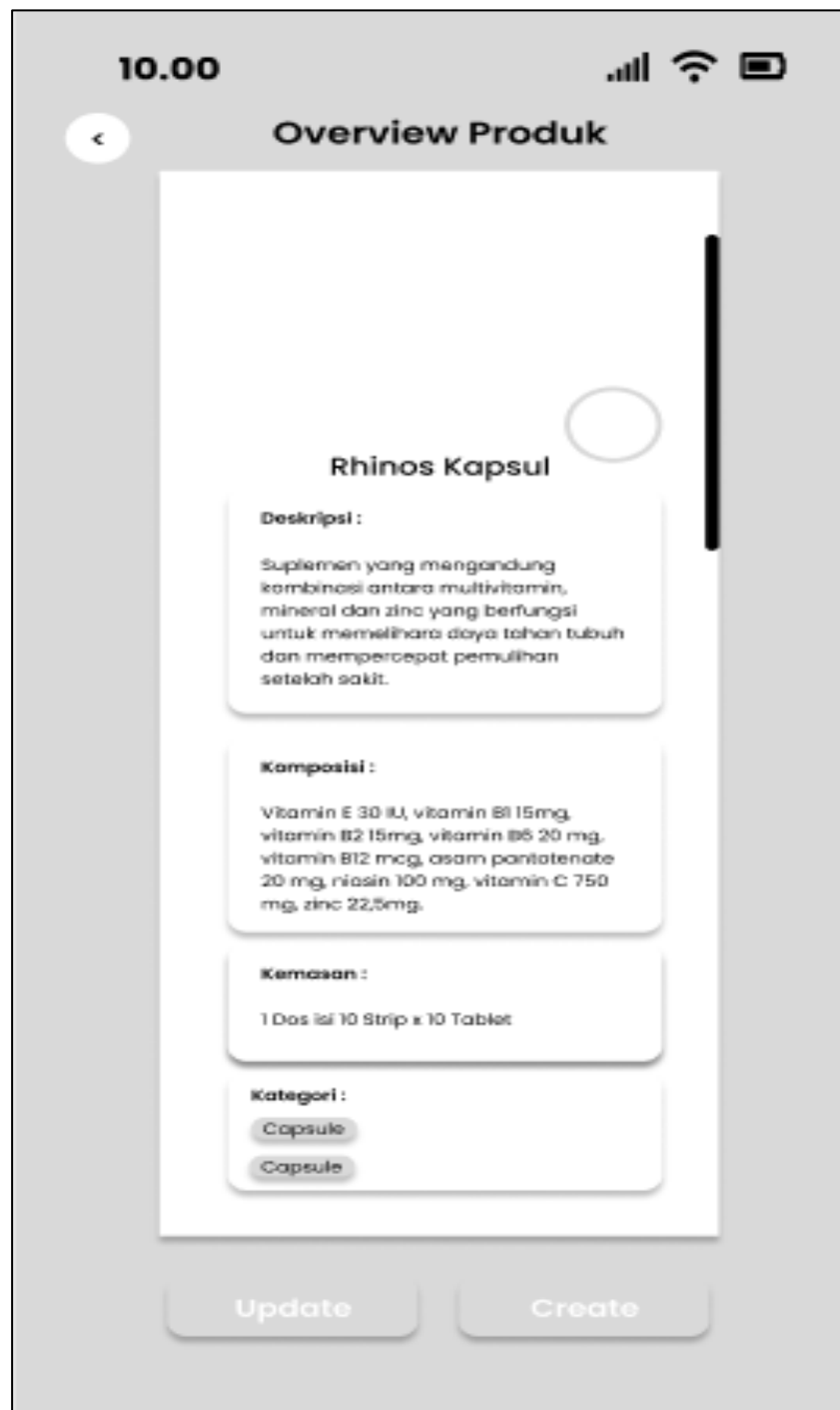
Saat mengakses menu obat, admin dapat melihat list keseluruhan obat. Admin dapat mencari obat melalui search bar. Obat-obat yang sudah ada juga akan ditampilkan. Admin dapat menekan tombol angka untuk bergerak ke halaman berikutnya jika tampilan obat pada satu halaman sudah penuh.

Fitur obat memiliki beberapa fitur lainnya. Detail produk, *update*, dan *create* menjadi fitur-fitur pendukung tersebut. Hal ini berguna supaya aplikasi terus ada aktifitas.



Gambar 3.44 Tampilan Obat pada Bagian Admin

Fitur *overview* obat memberikan tampilan obat secara detail. Berisi informasi-informasi penting tentang obat. Bagian ini juga menjadi jembatan akses ke menu *update* dan *create*.



Gambar 3.45 Tampilan *Overview* pada Bagian Admin

Selanjutnya ada fitur *update* obat. Fitur ini tersedia untuk merubah produk yang tersedia. Tampilan dibuat sederhana agar memenuhi fungsi. Setiap bagian dapat diubah sesuai kebutuhan.

The screenshot shows a mobile application interface for updating a product. At the top, the status bar displays the time 10.00 and signal icons. The app header shows a back arrow and the title 'Update Produk'. The main content area is titled 'Rhinos Kapsul' and contains four sections, each with an 'Edit' button:

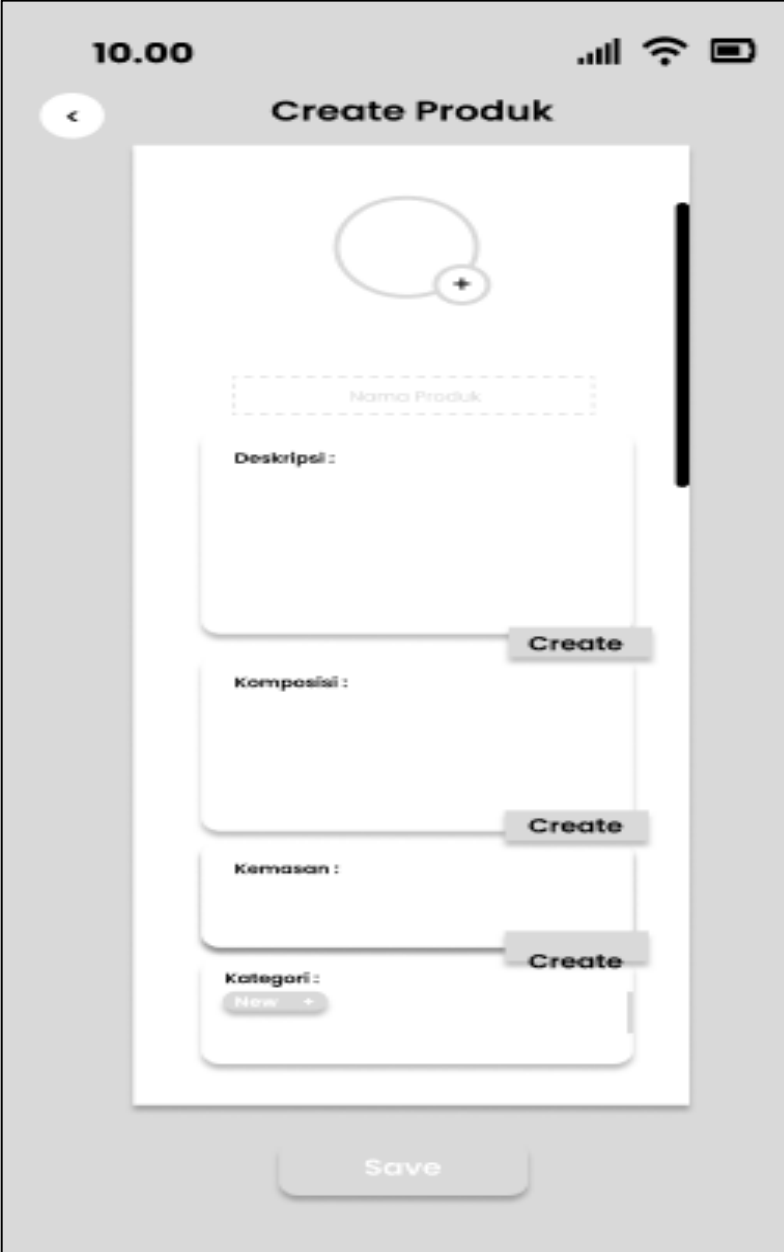
- Deskripsi :** Suplemen yang mengandung kombinasi antara multivitamin, mineral dan zinc yang berfungsi untuk memelihara daya tahan tubuh dan mempercepat pemulihan setelah sakit.
- Komposisi :** Vitamin E 30 IU, vitamin B1 15mg, vitamin B2 15mg, vitamin B6 20 mg, vitamin B12 mcg, asam pantotenat 20 mg, niasin 100 mg, vitamin C 750 mg, zinc 22,5mg.
- Kemasan :** 1 Dos isi 10 Strip x 10 Tablet
- Kategori :** A list of 'Capsule' items with a 'New +' button to add more.

A large 'Save' button is located at the bottom of the screen.

Gambar 3.46 Tampilan *Update* Obat pada Bagian Admin

11. *Create Obat*

Fitur terakhir dari obat adalah *create*. Fitur ini tersedia untuk admin menambahkan obat baru yang belum ada di stok. Akan ada form yang nantinya harus diisi semua oleh admin. Jika sudah terisi, admin tinggal menekan save.



The screenshot shows a mobile application interface for creating a new product. At the top, the status bar displays the time 10.00, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. The app's header is a dark grey bar with a back arrow on the left and the title "Create Produk" in the center. Below the header is a white form area. At the top of the form is a circular placeholder for a product image with a "+" icon. Below this is a dashed rectangular input field labeled "Nama Produk". Following this are four stacked input fields, each with a label and a "Create" button to its right: "Deskripsi :", "Komposisi :", "Kemasan :", and "Kategori :". The "Kategori :" field has a "New +" button below its label. At the bottom of the form is a large, rounded "Save" button.

Gambar 3.47 Tampilan *Create Obat* pada Bagian Admin

12. Akun

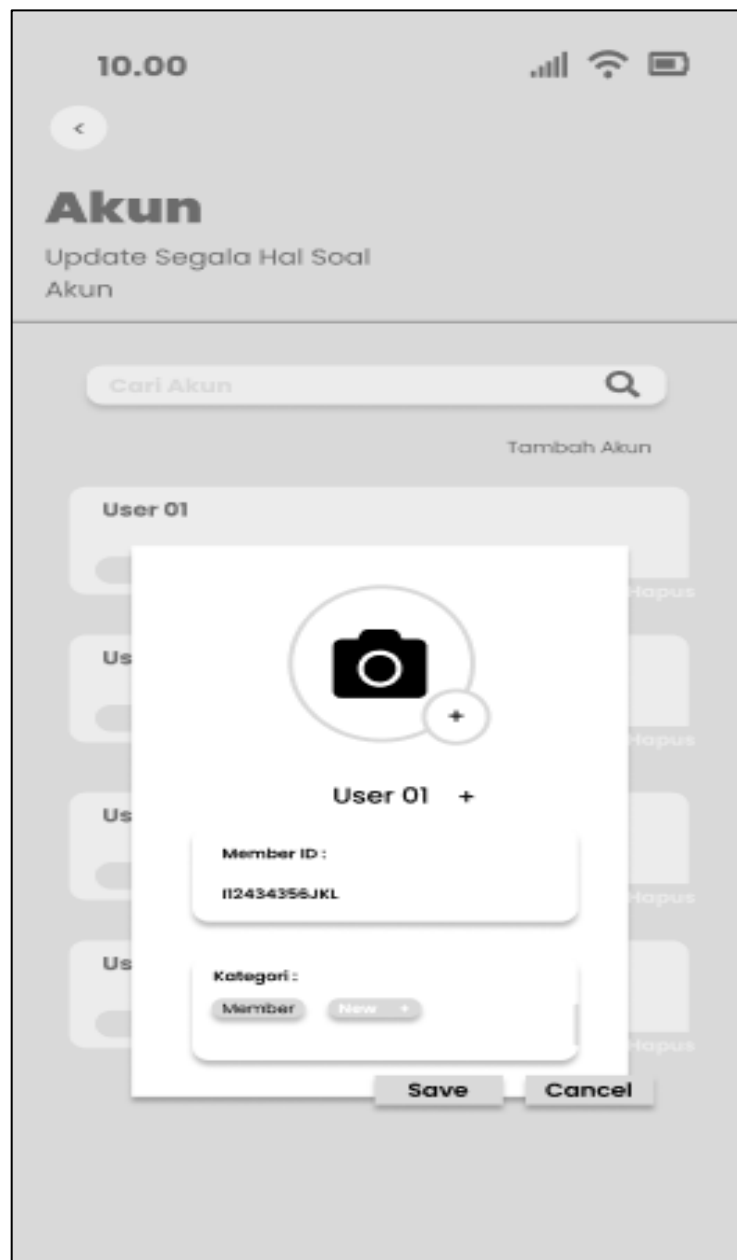
Akun terbagi menjadi beberapa bagian. Pertama ada *overview* akun yang bertujuan untuk memperlihatkan akun secara menyeluruh. Terdapat search bar serta tombol edit dan hapus. Tombol untuk menggeser halaman jg disediakan. Tampilan ada pada gambar 3.48.



Gambar 3.48 Tampilan Akun pada Bagian Admin

Kedua ada edit akun. Admin memiliki otoritas untuk melakukan pengeditan akun. Untuk melakukannya, admin menekan tombol *update*. Tampilan akan

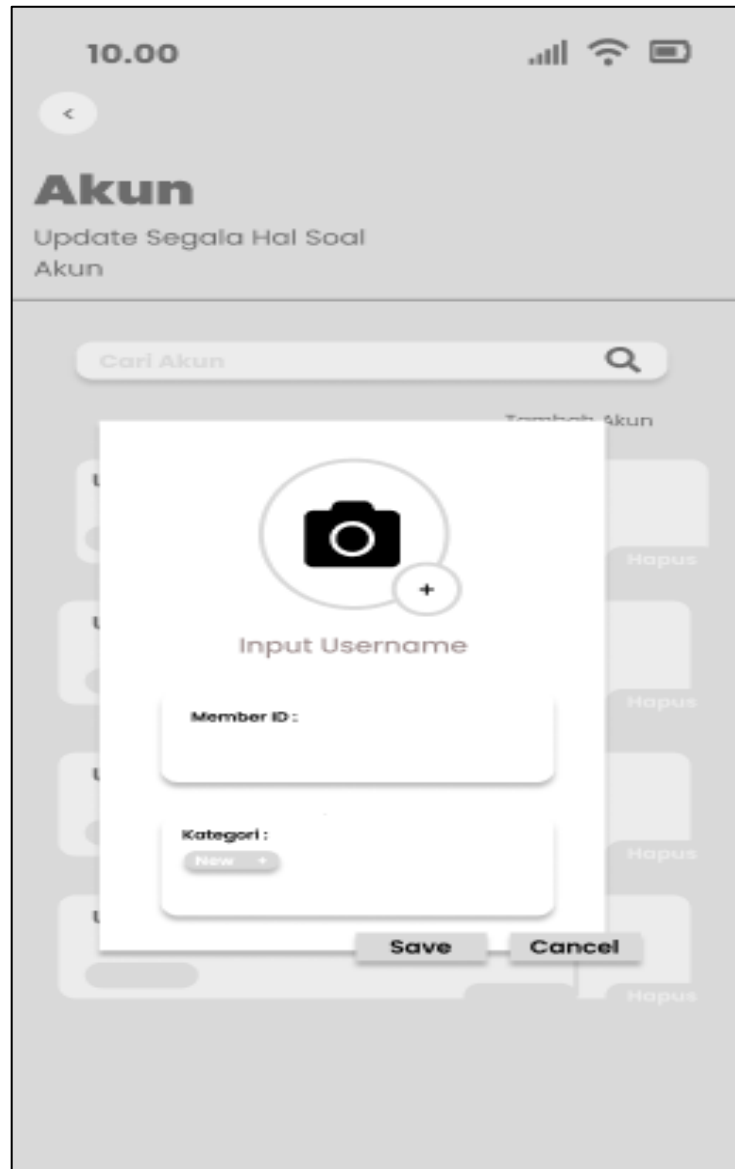
menunjukkan form yang harus diisi oleh admin. Jika admin memilih salah satu form maka sistem akan memunculkan pop up. Di situlah tempat admin mengisi bagian yang ingin diisi.



Gambar 3.49 Tampilan Edit Akun pada Bagian Admin

Terakhir ada *create* akun. Admin dapat menambahkan akun baru. Admin tinggal mengisi bagian yang diperlukan. Cara mengisinya adalah dengan menekan

tombol *create*. Form akan muncul dan admin dapat mengisi form tersebut. Tampilan ada pada gambar 3.50.



Gambar 3.50 Tampilan *Create Akun* pada Bagian Admin

3.3 Testing

Tahapan terakhir dari rangkain metode design thinking adalah tahap *test*. Pada tahap ini, semua fitur akan diuji segala kelengkapan maupun fungsionalitasnya. Pengujian akan menggunakan metode *system usability scale (SUS)*. User akan

diberikan beberapa tugas yang menjadi skenario. Skenario tersebut harus diselesaikan guna mengetahui kemampuan setiap fitur. Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan diberikan pada user

Tabel 3.10 Pertanyaan System Usability Scale

No	List Pertanyaan	Score
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	1-5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini	1-5

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Emphatize dan Define*

Melalui pertanyaan yang diberikan, maka penulis menyimpulkan bahwa masalah terbesar dari Apotek IKIFA adalah kurang dikenalnya keberadaan apotek ini. Langkah yang dilakukan penulis selanjutnya adalah dengan mencari inspirasi dari aplikasi atau *website* dengan jenis serupa guna membantu dalam pengembangan aplikasi. Platforms tersebut antara lain *website* K24, Lazada, Tokopedia, Gojek, dan Grab. Penulis memodifikasi hasil temuan dan mengkombinasikannya. Adapun fitur-fitur yang diambil antara lain :

1. K24 : sebagai dasar pembuatan dikarenakan website tersebut bergerak dibidang yang sama, yaitu kesehatan
2. Lazada dan Tokopedia : inspirasi dalam pembuatan menu *e-commerce* seperti keranjang dan belanja.
3. Gojek dan Grab : inspirasi dalam pembuatan desain *chat*

4.2 *Ideate*

Setelah melakukan riset dan melakukan wawancara, maka penulis menemukan solusi atau kriteria bagaimana desain aplikasi seharusnya dibuat. Berikut rinciannya.

Tabel 4.1 Rincian Kriteria Aplikasi

No	Kriteria	Alasan
1	Pembuatan berupa aplikasi yang dapat diakses di telepon seluler.	Supaya dapat diakses dimanapun. Jika aksesnya sulit maka Apotek IKIFA akan semakin sulit dikenal.

No	Kriteria	Alasan
2	Warna bertema <i>orange</i>	Menyesuaikan dengan logo yayasan.
3	Warna dan tulisan terlihat jelas	Apotek mengambil “keuntungan” dari orang sakit. Semakin bertambah usia, maka semakin rentan sakit. Ada kemungkinan lansia juga akan menggunakan aplikasi ini.
4	Jangan hanya jual obat. Tawarkan hiburan lain, tapi jangan sampai membuat pusing	Selain sebagai e-commerce, aplikasi ini juga sebagai media promosi. Aplikasi nya sendiri sudah promosi, namun jika ditambah fitur lain seperti berita dan sedikit pengenalan, diharapkan pengguna dapat lebih betah.

4.3 Prototype

Tahap ini adalah tahap pembuatan desain. Setelah semua informasi yang dibutuhkan terkumpul, penulis akan merancang tampilan dari website tersebut. Desain rancangan dibagi menjadi 4 fitur, yaitu guest, member, seller, dan admin. Berikut adalah rinciannya. Tujuan utama aplikasi ini adalah untuk memudahkan user. Menggunakan nuansa orange yang menyesuaikan dengan logo Yayasan IKIFA.

4.3.1 Guest

Memiliki akses paling terbatas, yaitu halaman awal, *login*, *register*, dan berita. Guest diadakan supaya aplikasi tetap bisa memberi sedikit promosi. Selain itu, akses yang diberikan pada guest juga bisa dianggap sebagai *preview* keseluruhan aplikasi. Hal ini bertujuan supaya pelanggan semakin yakin untuk menjadi *member*. Berikut adalah tampilannya.

4.3.1.1 Loading Screen

Aplikasi akan memiliki *loading screen*. *Screen* ini muncul pada bagian awal saat pengguna pertama kali menggunakan aplikasi. *Screen* ini dibuat untuk

memberi sedikit tampilan sehingga pengguna tidak bosan saat menunggu aplikasi memasuki menu-menu berikutnya.

Loading screen berwarna orange mengikuti simbol dari Yayasan Pendidikan IKIFA. Bagian yang ditampilkan adalah logo berwarna putih. Berikut tampilannya pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Loading Screen

4.3.1.2 *Splash*

Setelah *loading screen*, *user* akan masuk ke halaman penyambut. Berikut tampilannya.



Gambar 4.2 Halaman Splash

4.3.1.3 About App

Setelah menekan tombol “Yuk Mulai”, *user* akan masuk ke halaman “*about.*” Pada dasarnya, halaman ini memberikan sedikit penjelasan tentang aplikasi ini. Salah satu tujuan dari aplikasi ini adalah ajang promosi, maka dari itu pengenalan tentu penting. Informasinya hanya sederhana, tapi setidaknya sedikit meningkatkan *awareness*.

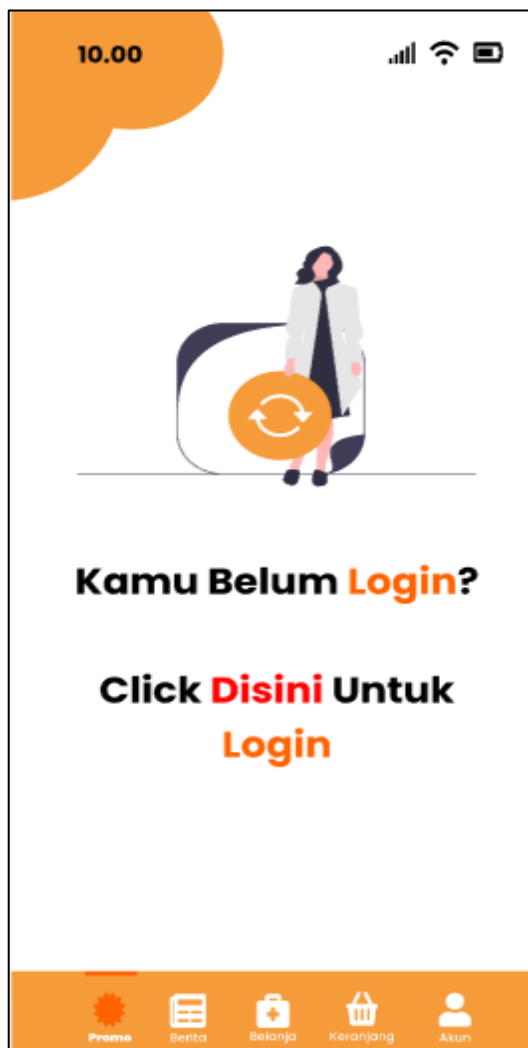


Gambar 4.3 Halaman About App

4.3.1.4 Promo Screen Belum Login

Screen ini akan muncul jika *user* belum *login*. Pengguna dapat menekan tulisan “Disini” yang nantinya akan membawa pengguna ke halaman *login*. *Login* diperlukan dikarenakan saat melakukan pemesanan diperlukan data-data pengguna. Makanya pada menu ini, pengguna tidak dapat melakukan akses jika belum *login*.

Gambar diberikan supaya tampilan tidak terlihat terlalu sepi. Penggunaan kombinasi merah dan *orange* bertujuan supaya tulisan-tulisan penting dapat terlihat dengan baik. Gambar 4.4 merupakan tampilannya.



Gambar 4.4 Halaman Promo Screen Belum Login

4.3.1.5 Berita Screen

Berita akan selalu diperbaharui. Jika berita belum ada atau kosong, tampilan akan seperti pada gambar 4.5. Tampilan akan berubah seiring dengan bertambahnya berita. Akses berita tidak memerlukan *login*.

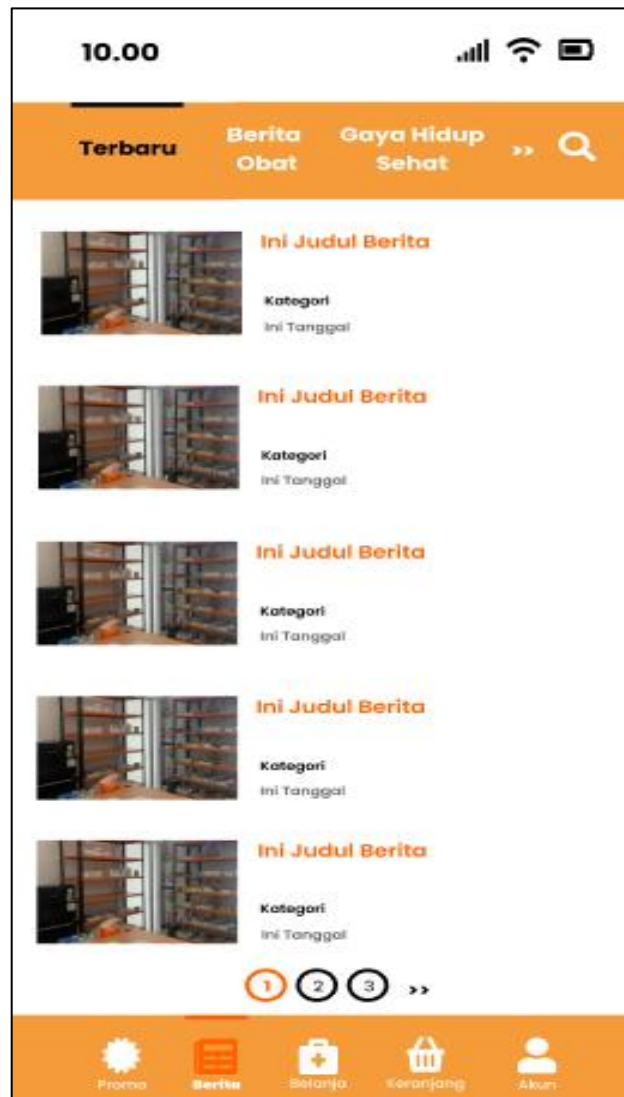
Gambar 404 melambangkan *not found*. Tulisan “berita” diberi warna yang berbeda supaya terlihat lebih jelas bahwa pengguna sedang ada di fitur berita.



Gambar 4.5 Halaman Berita Screen

Screen ini akan muncul jika berita sudah diisi. Halaman ini akan menampilkan judul berita, kategori, dan tanggal upload berita. Saat menekan fitur berita, pengguna akan masuk ke bagian “Terbaru” yang menampilkan berita terbaru

yang di urutkan berdasarkan tanggal upload dari yang terbaru. Menu di atas juga menampilkan kategori yang ada dan bisa digeser jika pengguna menekan tanda “>>”. Menu juga memiliki fitur pencarian untuk mencari berita berdasarkan judul.



Gambar 4.6 Halaman Screen Setelah Berita Sudah Diisi

Ini adalah detail dari berita. *User* hanya perlu mengklik berita yang diinginkan maka tampilan ini akan muncul. Tampilan akan berisi gambar berita, judul berita, kategori, tanggal unggah, dan isi berita. Jika tulisan terlalu panjang, pengguna dapat menekan tombol angka untuk menggeser halaman deskripsi berita.



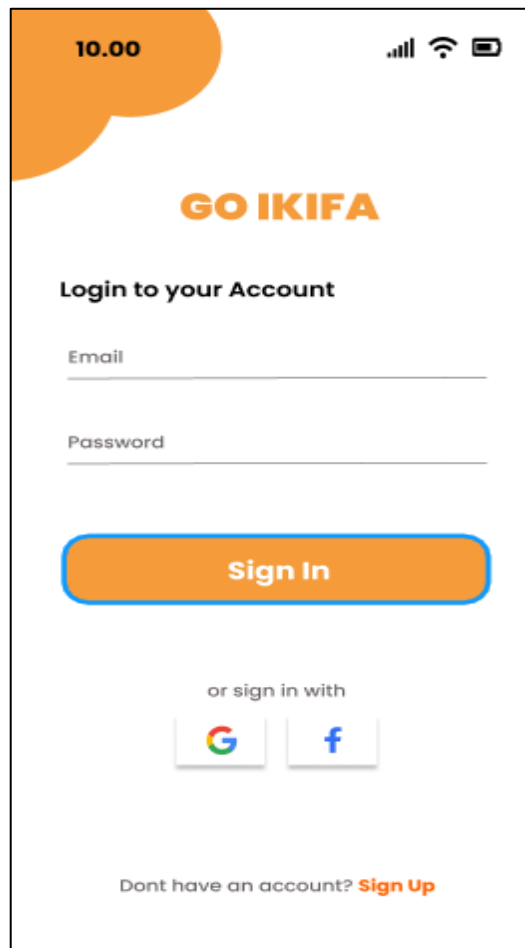
Gambar 4.7 Halaman Detail dari Berita

4.3.1.6 Login Page

Gambar 4.8 menampilkan halaman *login*. Pengguna akan diminta untuk mengisi email dan password yang telah dimiliki. Jika sudah, pengguna dapat menekan tombol “*Sign In*” yang nantinya setelah ditekan, pengguna akan masuk ke halaman utama. Pengguna juga dapat melakukan sign in menggunakan akun gmail dan facebook.

Fitur ini merupakan salah satu fitur yang penting. Pembuatan *page* ini bertujuan guna mendapatkan informasi pengguna. Informasi ini nantinya akan

berguna untuk berbelanja. Fitur-fitur lainnya juga didukung jika pengguna telah memiliki akun. Berikut tampilannya.

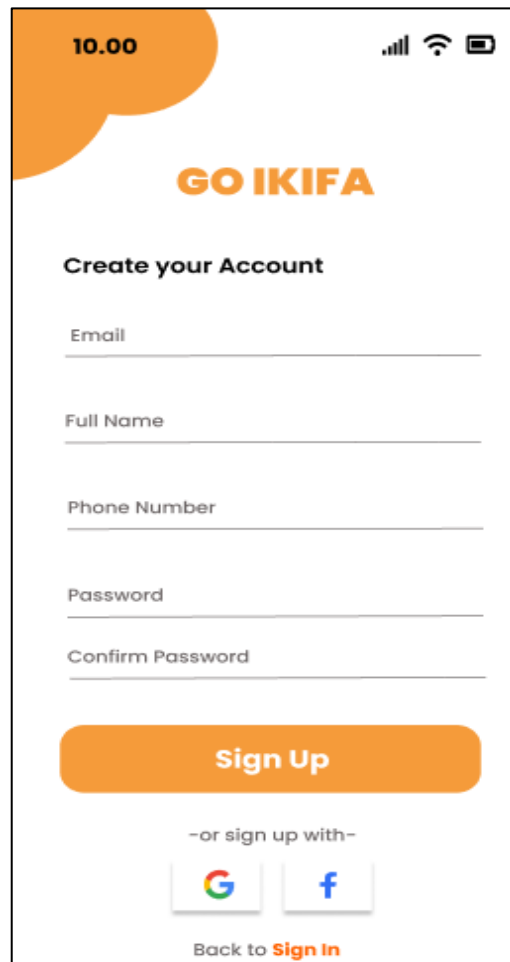


Gambar 4.8 Halaman Login Page

4.3.1.7 Register Page

Sebelum melakukan *login*, pengguna harus terlebih dahulu mendaftarkan akunnya. Fitur *register* tersedia untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pengguna hanya perlu mengisi seluruh data yang diperlukan yang telah tertera pada menu. Setelah pengguna mengisi keseluruhan data, pengguna hanya perlu menekan tombol sign up dan guest telah resmi menjadi *member*.

Member akan dibawa kembali ke halaman *login* untuk kembali memasukan *email* dan *password* yang telah terdaftar. Jika sudah, *member* dapat menikmati keseluruhan fitur yang diberikan untuk pengguna.

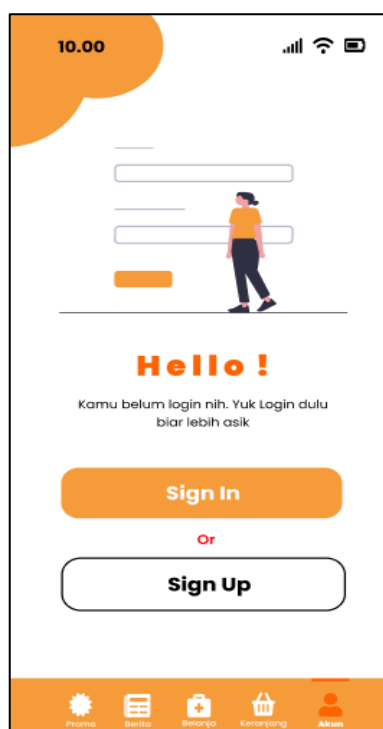


Gambar 4.9 Halaman Register Page

4.3.1.8 Akun Belum *Login*

Screen ini muncul untuk *guest* karena belum *login*. *Guest* tidak dapat melihat informasi akun. Diperlukan *login* terlebih dahulu untuk melihat informasi akun. *User* akan diberikan dua pilihan yaitu sign in untuk yang sudah memiliki akun dan *sign up* untuk *guest* yang belum memiliki akun. Pengguna hanya perlu memilih sesuai kebutuhan.

Tujuan dari tampilan ini adalah memberi himbauan bahwa fitur ini baru bisa diakses jika pengguna telah melakukan login. Selain himbauan, tampilan ini juga memberikan kemudahan akses. Kemudahan akses yang dimaksud adalah dengan adanya tombol yang langsung menuju ke halaman *login* maupun *register*. Pengguna tidak perlu ribet mencari kemana jika ingin pergi ke kedua halaman tersebut. Jika sudah *login*, maka tampilan akan berbeda. Tampilan ada pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Akun Belum Login

4.3.1.9 Keranjang Belum *Login*

Jika *user* belum *login*, maka keranjang akan memunculkan fitur ini. Dengan menekan tulisan “*Login*” pengguna akan dibawa ke halaman *login*. Tulisan “*Login*” dibuat dengan warna yang berbeda bertujuan supaya terlihat bahwa tulisan tersebut dapat ditekan. Selain itu, himbauan diberikan untuk menjelaskan kenapa terjadi tampilan tersebut.

Jika pengguna telah *login*, maka tampilan akan berbeda. Pengguna dapat melakukan *login* terlebih dahulu. Setelah *login*, buka lagi menu keranjang untuk melihat tampilan yang berbeda.



Gambar 4.11 Halaman Keranjang Belum Login

4.3.2 Member

Pada dasarnya *member* memiliki semua akses yang dimiliki oleh *guest* dengan beberapa tambahan fitur serta beberapa perubahan tampilan. *Guest* dapat melihat menu seperti *profile*, promosi, keranjang, dan melakukan pembelian obat. *Member* pun dapat melakukan *chat* dengan *seller* jika *seller* memulai *chat* terlebih dahulu.

Keuntungan diberikan lebih banyak kepada *member* dibanding *guest* bertujuan untuk memancing pelanggan menjadi *member*. Dengan menjadi *member*,

keseluruhan fitur dapat diakses. Pengalaman yang ditawarkan pun juga berbeda. Berikut tampilannya.

4.3.2.1 Promo

Halaman ini akan ditampilkan jika promo belum tersedia. Belum tersedia artinya admin belum melakukan perubahan promo atau promo memang sedang tidak ada. Halaman promo bisa diakses jika pengguna melakukan login terlebih dahulu. Halaman yang akan pertama kali terbuka adalah halaman promo.

Halaman ini berisi penjelasan mengapa tampilan yang dilihat pengguna adalah seperti yang tertera. Kadang pengguna kebingungan jika ada sesuatu yang tidak dapat diakses. Maka dari itu, halaman ini menjelaskan bahwa hal ini bukan kesalahan pengguna, tapi hanya sistem yang memang belum memberi *update*. Tampilan halaman promo yang belum tersedia ada pada gambar 4.12

Gambar 4.13 berisi halaman promo yang memiliki promo. Pengguna akan melihat judul dari promo serta deskripsi dari promo tersebut. Deskripsi bisa berupa jenis promo, ketentuan diskon, dan cara menggunakannya. Berikut adalah tampilan saat promo tersedia.



Gambar 4.12 Halaman Jika Promo Belum Tersedia



Gambar 4.13 Halaman saat Promo Tersedia

4.3.2.2 Profile

Pada navbar bawah, pengguna yang sudah login dapat mengakses informasi dari akun. Pengguna akan diminta mengisi beberapa informasi seperti nama lengkap, kota, nomor telepon, dan tanggal lahir. Pengguna juga dapat mengunggah dan merubah profile picture. Jika semua informasi telah diisi, pengguna dapat menyimpan dengan menekan tombol “*Save Changes.*”

Pengguna dapat kembali merubah informasi yang diinginkan dengan menekan bagian yang ingin dirubah. Jika semua bagian sudah diisi, pengguna hanya perlu melakukan *save*. Tampilan *profile* akan berisi sebagai berikut.



Gambar 4.14 Halaman Profil Jika Sudah Login

4.3.2.3 Keranjang

Pada bagian keranjang, pengguna akan memiliki dua jenis tampilan, yaitu tampilan saat keranjang kosong, dan tampilan saat keranjang sudah terisi produk yang ingin dibelanjakan.

Gambar 4.15 memberikan tampilan saat keranjang sedang kosong. Pengguna hanya akan melihat gambar dan tulisan bahwa keranjang sedang kosong.

Terdapat juga petunjuk yang menjelaskan ke pengguna untuk belanja terlebih dahulu.



Gambar 4.15 Halaman Saat Keranjang Kosong

Jika sudah memiliki barang yang ingin dibelanjakan, maka tampilan pada keranjang akan berubah menjadi seperti gambar 4.16. Terdapat nama obat yang dibelanjakan beserta harganya. Tombol “ + ” dan “ – ” berguna untuk menambah dan mengurangi jumlah obat yang ingin dibeli. Harga akan berubah tergantung jumlah obat yang dibeli.

Terdapat juga *subtotal* yang menjumlahkan keseluruhan harga obat yang dibeli. Kolom *tax* berfungsi untuk menghitung pajak dari barang. Kolom *total* akan menjumlahkan *sub total* dengan *tax*.

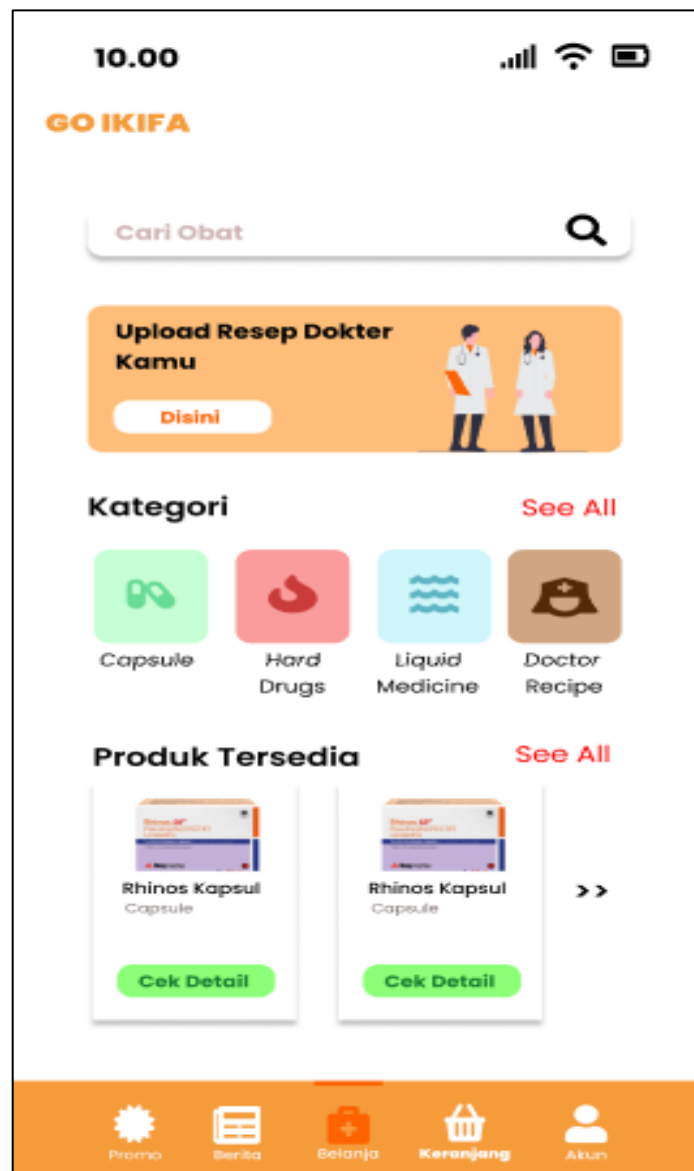


Gambar 4.16 Halaman Keranjang saat Memiliki Barang

4.3.2.4 Belanja

Gambar 4.17 adalah tampilan untuk menu belanja. Ada beberapa fitur antara lain *search bar*, unggah resep, kategori, dan produk tersedia. Pada fitur kategori dan produk, pengguna dapat memperlebar pencarian dengan menekan tulisan “*see all.*”

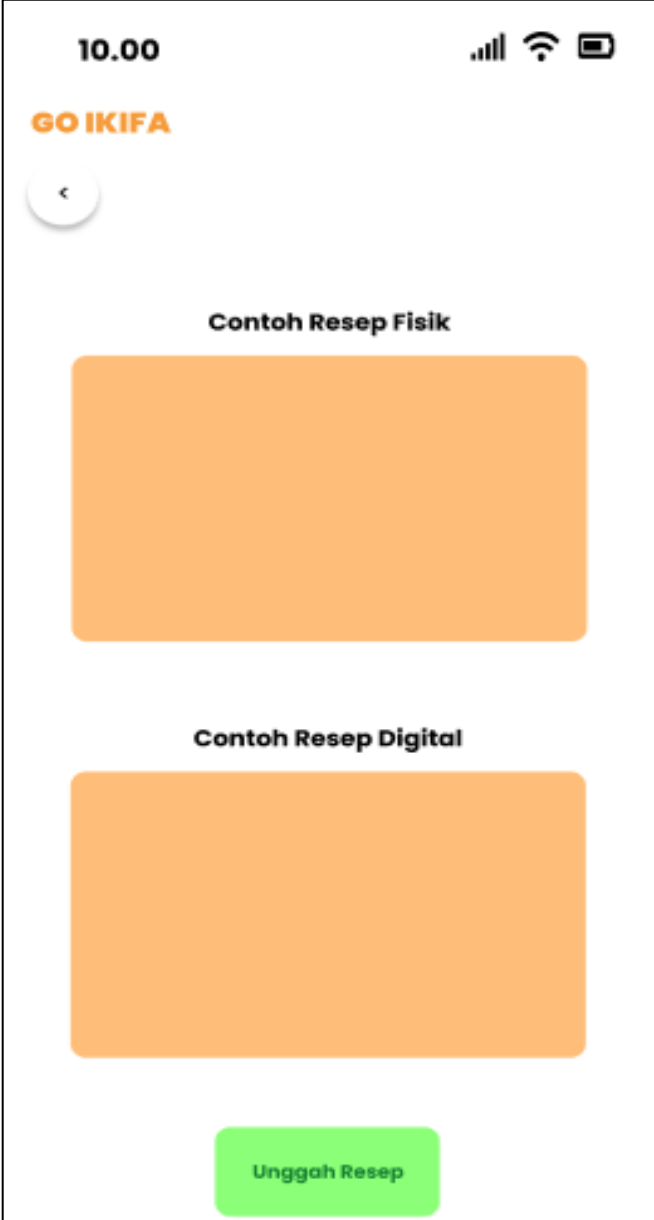
Pada bagian produk tersedia, *icon* “>>” berfungsi untuk menggeser obat yang tersedia sehingga pilihan pengguna bisa jadi lebih banyak. Tulisan “disini” dapat ditekan guna membawa pengguna ke tampilan untuk mengunggah resep obat.



Gambar 4.17 Halaman Menu Belanja

Ada beberapa obat yang hanya bisa ditebus jika diberi resep oleh dokter. Gambar 4.18 adalah form untuk contoh dokumen resep yang diunggah. Pengguna akan diberi contoh bentuk dokumen yang dapat diunggah. Untuk mengunggah

resep, pengguna dapat menekan tombol “unggah resep.” Berikut merupakan contoh tampilannya.



10.00

GO IKIFA

<

Contoh Resep Fisik

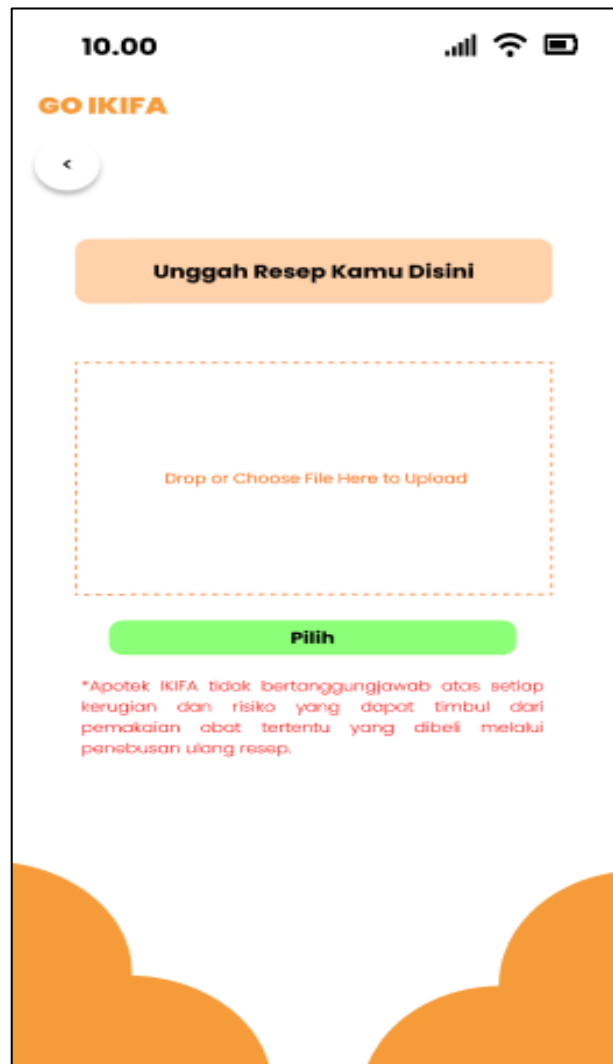
Contoh Resep Digital

Unggah Resep

Gambar 4.18 Halaman Form Untuk Contoh Dokumen Resep Yang Diunggah.

Gambar 4.19 adalah menu untuk mengunggah resep Pengguna dapat menekan area titik putus-putus warna orange untuk mengunggah resep. Setelah

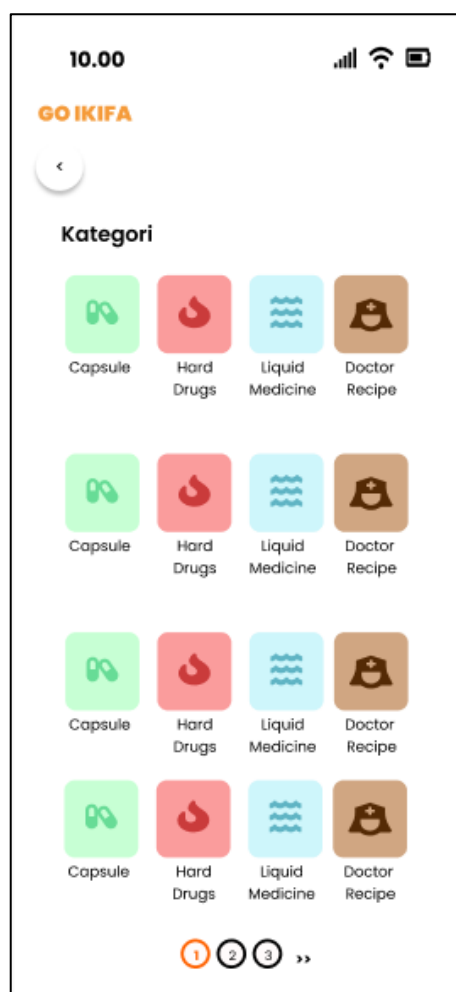
resep diunggah, pengguna dapat menekan tombol “pilih” dan resep sudah berhasil diunggah.



Gambar 4.19 Halaman Menu Untuk Mengunggah Resep

Pada halaman utama, terdapat kategori. Ada beberapa jenis kategori dan kategori bisa bertambah. Guna mengakomodir hal tersebut, halaman kategori dapat diperluas. Jika pengguna menekan tulisan “*see all*” pada kategori, aplikasi akan menampilkan seluruh kategori yang terdaftar.

Daftar kategori akan diurutkan empat menyamping. Jika sudah lebih, maka daftar akan lanjut ke bawah. Maksimal isi dari kategori adalah kolom 4x4. Jika sudah melewati batas tersebut, Kategori berikutnya akan berada pada halaman selanjutnya. Pengguna dapat mengakses halaman berikutnya dengan menekan tombol angka pada bagian bawah halaman. Gambar 4.20 adalah contoh halaman perluasan dari kategori.



Gambar 4.20 Halaman Perluasan dari Kategori

Gambar 4.21 adalah perluasan dari produk. Pada halaman awal belanja, produk juga memiliki “see all” yang fungsinya sama dengan apa yang ada pada

kategori. Saat pengguna menekan tulisan tersebut, halaman akan memperluas tampilan obat-obatan yang tersedia. Pengguna dapat menekan tombol “ < ” pada bagian atas kiri halaman untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Halaman akan berisi obat dengan ukuran tampilan gambar 2x3. Jika stok obat yang ditampilkan melebihi ukuran, menu akan membuka halaman berikutnya yang dapat diakses dengan menekan angka pada bagian bawah halaman. Bagian yang ditampilkan adalah gambar obat, nama obat, kategori, dan tombol “cek detail.” Tombol ini berfungsi untuk memberikan gambaran lebih jelas terkait obat. Terdapat juga search bar untuk mencari obat sesuai nama.



Gambar 4.21 Halaman Perluasan dari Produk

Saat pengguna menekan tombol “cek detail”, halaman akan membuka detail dari obat yang dipilih. Obat berhubungan dengan kesehatan pengguna. Hal tersebut

membuat detail obat menjadi penting supaya pengguna mengetahui persis obat apa yang ingin dibeli atau sekadar mencari tahu informasi obat-obatan.

Dimulai dari gambar obat pada bagian paling atas. Di bawahnya terdapat nama obat. Selanjutnya terdapat informasi obat berupa deskripsi, komposisi, dan kemasan. Deskripsi akan menjelaskan penjelasan singkat terkait obat. Komposisi menjelaskan kandungan dari obat. Kemasan berisi jumlah obat atau kadar obat pada satu kemasan yang dibeli. Gambar 4.22 adalah tampilan dari detail produk.



Gambar 4.22 Halaman Detail Produk

4.3.3 *Seller*

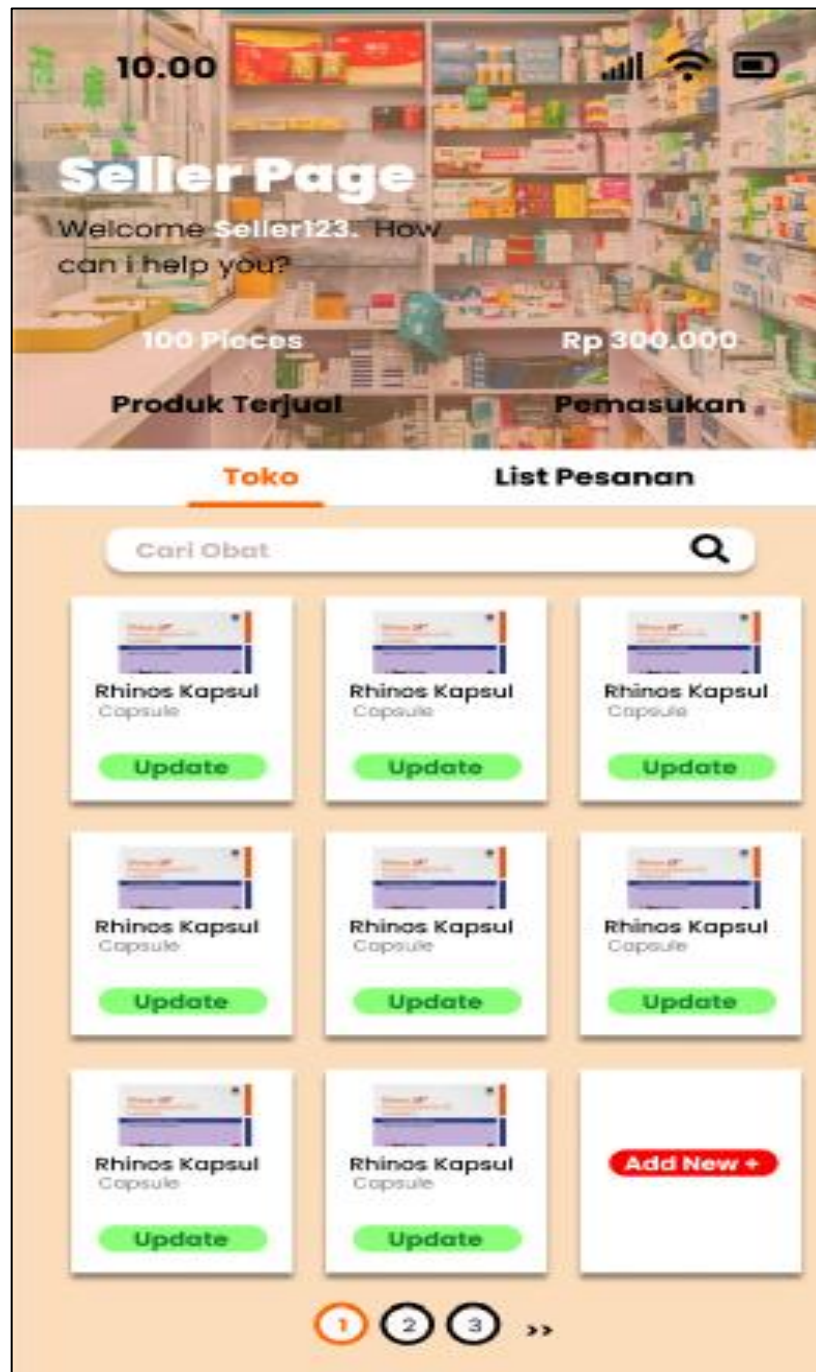
Seller bertugas untuk mengatur transaksi yang terjadi serta mengurus segala keperluan yang berhubungan dengan obat-obatan. *Seller* akan dilengkapi dengan beberapa fitur pendukung seperti *overview*, *chat*, CRUD obat, dan lain-lain. Untuk mengakses halaman penjual, akun harus terlebih dahulu memiliki label penjual. Halaman yang terbuka pertama kali adalah “*Home Page*.”

Seperti yang sudah dijelaskan, akan terdapat fitur-fitur lainnya yang mendukung aktifitas penjual. Dengan adanya halaman ini, diharapkan penjual dapat lebih mudah melakukan pengontrolan. Detail setiap fitur akan dijelaskan pada bagian-bagian selanjutnya.

4.3.3.1 *Home Page (Toko)*

Saat penjual *login*, maka tampilan awalnya akan seperti gambar 4.23. Fitur secara garis besar terbagi menjadi dua. Pertama adalah “Toko” yang berfungsi untuk melihat dan mengatur semua yang berhubungan dengan obat. Bagian obat juga akan terbagi menjadi beberapa sub fitur. Kedua, fitur pesanan. Fitur ini berisi daftar pesanan yang masuk.

Selain dua fitur besar yang telah dijelaskan, penjual juga dapat melihat beberapa hal. Pertama adalah *search bar* untuk melakukan pencarian obat berdasarkan nama. Selanjutnya ada jumlah produk yang terjual dan jumlah pemasukan.



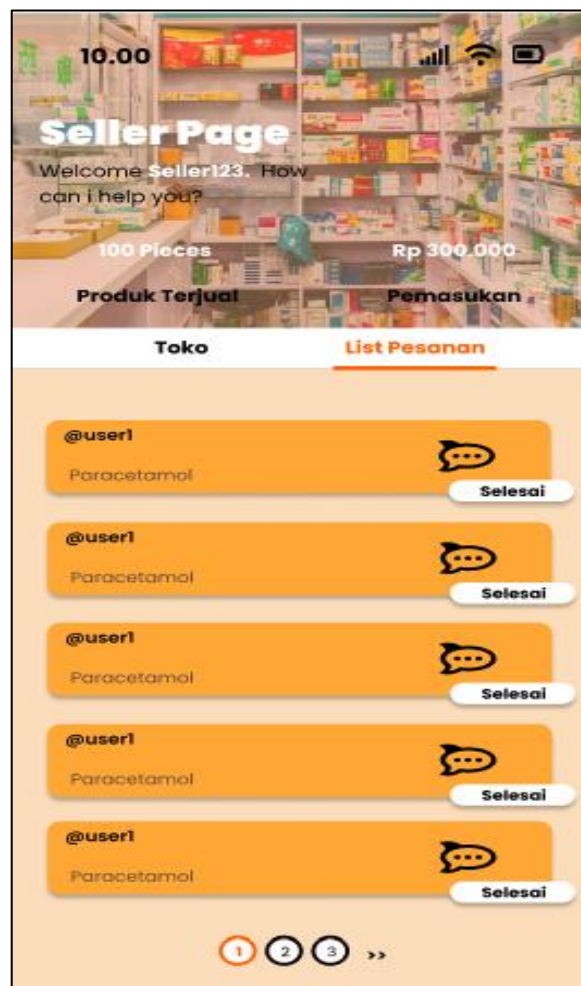
Gambar 4.23 Tampilan Home Page

4.3.3.2 List Pesanan

Pada menu *list* pesanan, akan memunculkan pengguna yang melakukan pemesanan. Urutan pesanan akan diurutkan berdasarkan pesanan terbaru. Satu

halaman akan menampilkan lima pesanan terbaru. Jika pesanan lebih dari lima, tampilan akan membuka halaman baru yang dapat diakses dengan menekan tombol angka pada bagian bawah.

Bagian yang ditampilkan adalah nama pengguna, nama obat yang dibeli, simbol untuk mengirim pesan ke pembeli, dan status. Penjual dapat menghubungi pembeli melalui fitur chat. Jika pesanan belum, maka statusnya akan proses. Jika sudah, status pesanan akan berubah menjadi selesai. Gambar 4.24 adalah tampilannya.

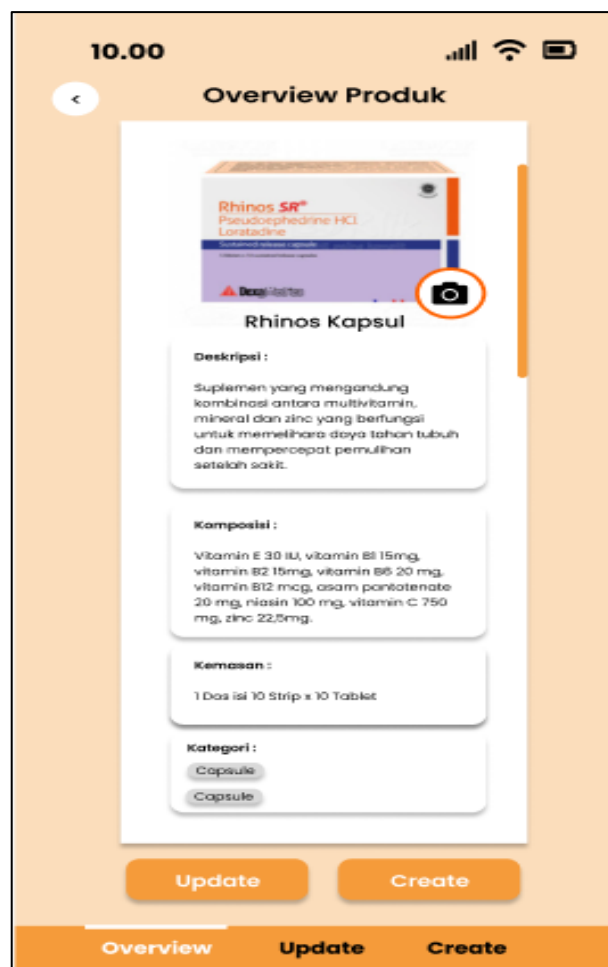


Gambar 4.24 Tampilan List Pesanan

4.3.3.3 Overview Produk

Gambar 4.25 adalah tampilan untuk melihat detail dari produk. Saat pengguna masuk pada halaman toko, akan ada tombol berwarna hijau bertuliskan “*update*.” Jika penjual menekan tombol tersebut, penjual akan dibawa ke halaman *overview*.

Overview akan berisi semua detail obat yang tersedia. Isi akan mencakup gambar, deskripsi, komposisi, kemasan, dan kategori. Penjual juga dapat memilih apakah ingin masuk ke bagian *update* atau *create*. Navbar bagian bawah juga menunjukkan pada bagian mana penjual sedang berada sekarang.



Gambar 4.25 Tampilan untuk Melihat Detail dari Produk

4.3.3.4 Update Produk

Jika penjual memilih menu *update*, tampilan yang dihasilkan akan ada pada gambar 4.26. Setiap bagian akan memiliki akses *edit*. Penjual hanya perlu bagian yang akan dirubah. Untuk merubah gambar, penjual perlu menekan simbol kamera yang ada di dekat lingkaran gambar.

Selain merubah setiap bagian, penjual juga dapat menambahkan kategori baru. Pada bagian kategori, terdapat tulisan “New.” Jika ditekan, penjual dapat menuliskan kategori lainnya.

10.00

Update Produk

Rhinos SR[®]
Pseudoephedrine HCl
Loratadine

Rhinos Kapsul

Deskripsi :

Suplemen yang mengandung kombinasi antara multivitamin, mineral dan zinc yang berfungsi untuk memelihara daya tahan tubuh dan mempercepat pemulihan setelah sakit.

Edit

Komposisi :

Vitamin E 30 IU, vitamin B1 15mg, vitamin B2 15mg, vitamin B6 20 mg, vitamin B12 20 mg, asam pantotenat 20 mg, niasin 100 mg, vitamin C 750 mg, zinc 22.5mg.

Edit

Kemasan :

1 Dos isi 10 Strip x 10 Tablet

Edit

Kategori :

Capsule Capsule Capsule
Capsule Capsule New +

Save

Overview Update Create

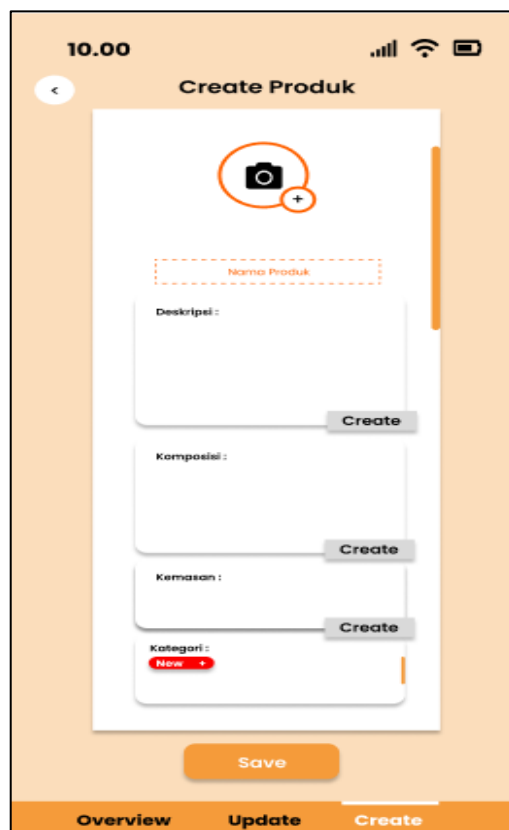
Gambar 4.26 Tampilan *Update* Produk

4.3.3.5 Create Produk

Halaman ini berfungsi untuk penjual memasukan obat baru yang belum tersedia. Jika penjual membuka menu *create*, maka tampilannya akan seperti gambar 4.27.

Halaman akan menampilkan bagian apa saja yang harus diisi oleh penjual. Bagian-bagian tersebut antara lain gambar produk, nama produk, dan beberapa informasi produk. Penjual perlu memilih bagian mana yang ingin diisi. Menu akan memunculkan pop up dari bagian yang ingin diisi.

Untuk bagian kategori, penjual dapat menambahkan lebih dari satu kategori. Penjual dapat melakukan *scroll* pada kotak jika ada tulisan yang terpotong. Setelah semua bagian terisi, penjual dapat menekan tombol “*save*.”



Gambar 4.27 Tampilan Penjual Membuka Menu *Create*

4.3.3.6 Picture Pop Up

Saat *user* menekan *create*, maka akan muncul *pop up form*. *Form* ini berguna untuk mengisi bagian yang dipilih. Saat penjual memilih bagian, bagian tersebut akan ter-*highlight* dan bagian lainnya akan menjadi *background* dan memudar. Penjual tinggal menunggah gambar pada kotak yang disediakan

Penjual dapat menekan tombol “*save*” jika sudah selesai memasukan gambar. Jika gambar tidak sesuai, maka penjual dapat menekan tombol “*cancel*” atau mengunggah kembali gambar lain. Tampilan selanjutnya akan kembali ke halaman “*create produk*” dengan bagian gambar yang sudah terisi. Gambar 4.28 adalah tampilan untuk gambar *pop up*.

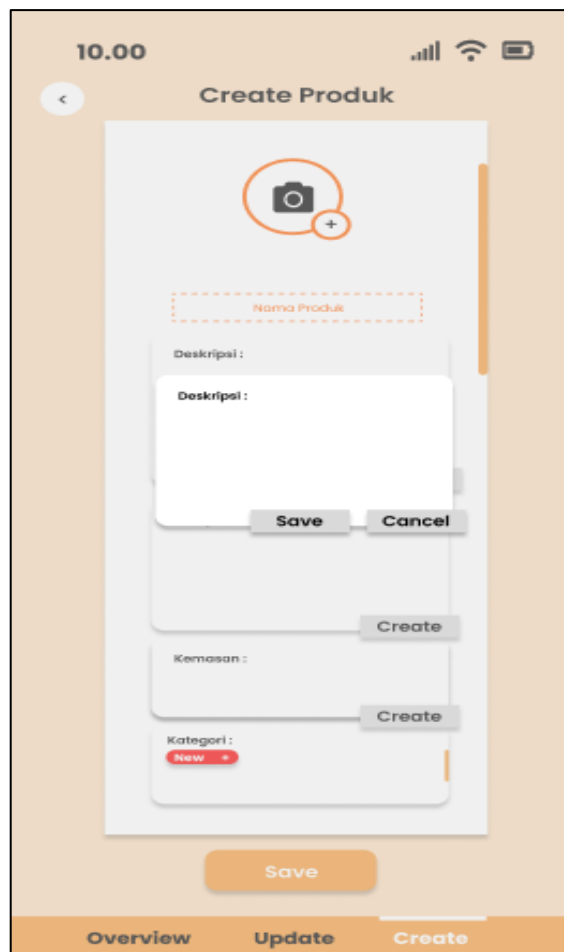


Gambar 4.28 Tampilan Pop Up Form

4.3.3.7 Deskripsi *Pop Up*

Saat penjual menekan *create*, maka akan muncul *pop up form*. *Form* ini berguna untuk mengisi bagian yang dipilih. Saat penjual memilih bagian, bagian tersebut akan ter-*highlight* dan bagian lainnya akan menjadi *background* dan memudar. Pengguna tinggal mengisi tulisan pada kotak yang telah disediakan.

Penjual dapat menekan tombol “*save*” jika sudah selesai mengisi bagian tulisan. Tampilan selanjutnya akan kembali ke halaman “*create produk*” dengan bagian deskripsi yang sudah terisi. Gambar 4.29 adalah tampilan untuk deskripsi *pop up*.

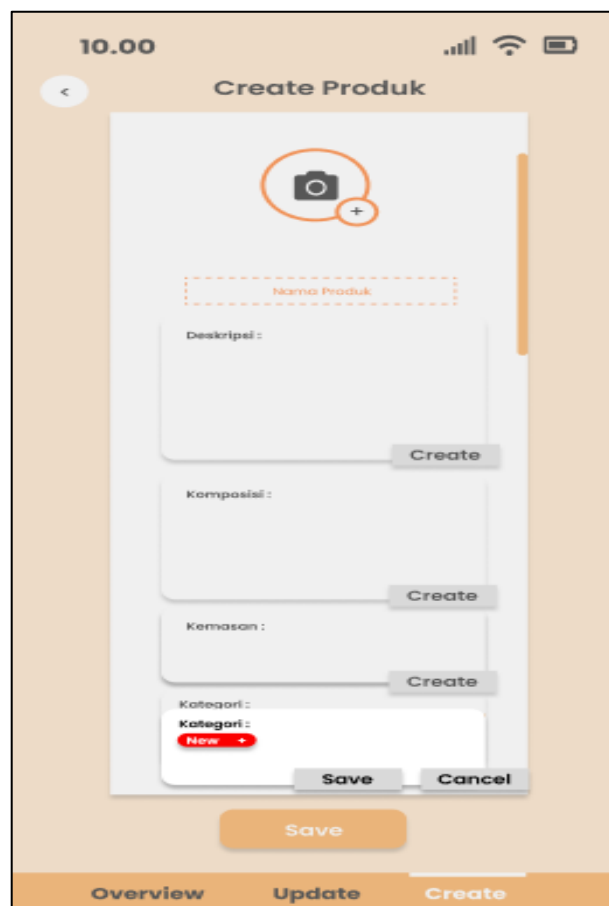


Gambar 4.29 Tampilan Deskripsi Pop Up Form

4.3.3.8 Kategori Pop Up

Saat penjual menekan *create*, maka akan muncul *pop up form*. Form ini berguna untuk mengisi bagian yang dipilih. Saat penjual memilih bagian, bagian tersebut akan ter-highlight dan bagian lainnya akan menjadi *background* dan memudar. Penjual perlu menambahkan kategori.

Penjual dapat menekan tombol “*save*” jika sudah selesai mengisi bagian kategori dan *cancel* jika ingin mengulangi proses. Penjual dapat mengisi lebih dari satu kategori. Tampilan selanjutnya akan kembali ke halaman “*create produk*” dengan bagian kategori yang sudah terisi. Gambar 4.30 adalah tampilan untuk kategori *pop up*.

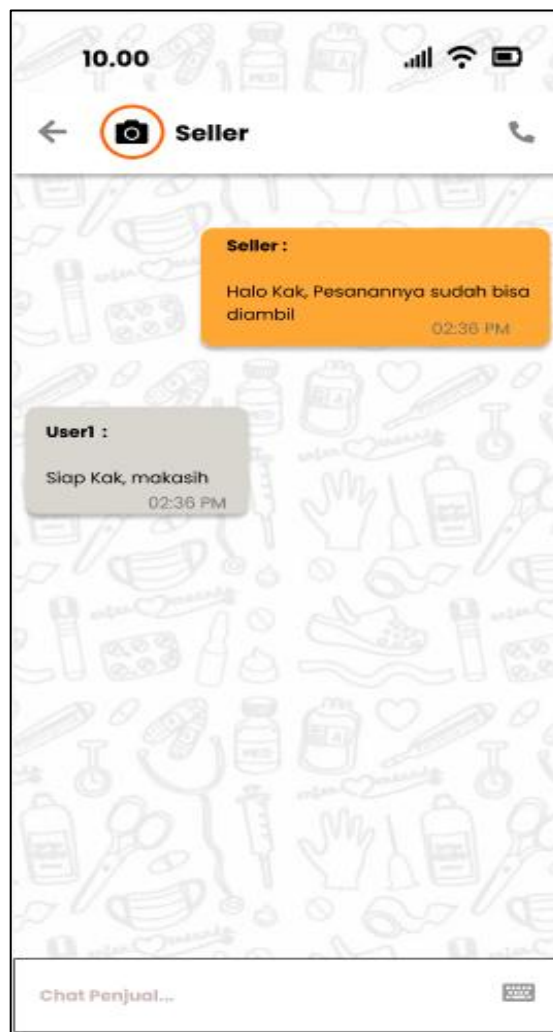


Gambar 4.30 Tampilan Kategori Pop Up Form

4.3.3.9 Chat On Going

Fitur *chat* terbuka jika penjual yang memulai. Ada dua tampilan untuk fitur ini. Pertama adalah saat *chat* masih berlangsung. Kolom untuk mengirim pesan akan tersedia. Penjual dapat mengirim pesan.

Bubble chat akan terbagi menjadi dua warna. Warna *orange* untuk pesan yang dikirimkan oleh diri sendiri (penjual). *Bubble* abu-abu untuk pesan yang dikirim oleh orang lain (kostumer). Fitur telepon juga terdapat di sini. Gambar 4.31 adalah tampilan saat chat belum selesai.



Gambar 4.31 Tampilan Chat On Going

4.3.3.10 Chat Done

Gambar 4.32 adalah tampilan chat sudah selesai. Menu akan menampilkan *history chat* yang terjadi. Perbedaannya adalah kolom pengiriman pesan sudah terkunci. Baik penjual maupun pembeli tidak dapat mengirim pesan lagi.

Fitur lainnya seperti telepon juga tidak dapat diakses. Akan muncul pesan dari sistem yang menjelaskan bahwa pesanan telah selesai. Penjual dapat menekan tombol panah ke belakang untuk kembali ke halaman selanjutnya. Riwayat *chat* akan terhapus dengan sendirinya jika sudah melebihi dua jam.



Gambar 4.32 Tampilan saat Chat sudah Selesai

4.3.4 Admin

4.3.4.1 App

Saat admin melakukan login maka tampilan akan seperti gambar 4.33. Akan terdapat tiga navbar.

Navbar pertama adalah *app*. Navbar *app* berisi empat fitur. Fitur pertama adalah akun yang berfungsi untuk melakukan segala sesuatu untuk akun baik itu akun member maupun *seller*. Kedua ada berita yang berfungsi untuk mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan berita. Ketiga ada belanja. Keempat ada promo.

Navbar kedua adalah dashboard. Bagian ini berfungsi untuk memantau aktifitas aplikasi. Nantinya admin dapat memberi masukan berdasarkan apa yang ada di aplikasi. Terakhir log *out*. Fungsinya untuk admin keluar dari akunnya.



Gambar 4.33 Tampilan App saat Admin Login

4.3.4.2 Dashboard

Admin dapat memantau perkembangan dari aplikasi. Terdapat *dashboard* yang berisi informasi dari aplikasi. Informasi ini sebagai bentuk pemantauan perkembangan aplikasi. Jika aplikasi terpantau dengan baik, maka pengembangan dan sejenisnya akan lebih mudah.

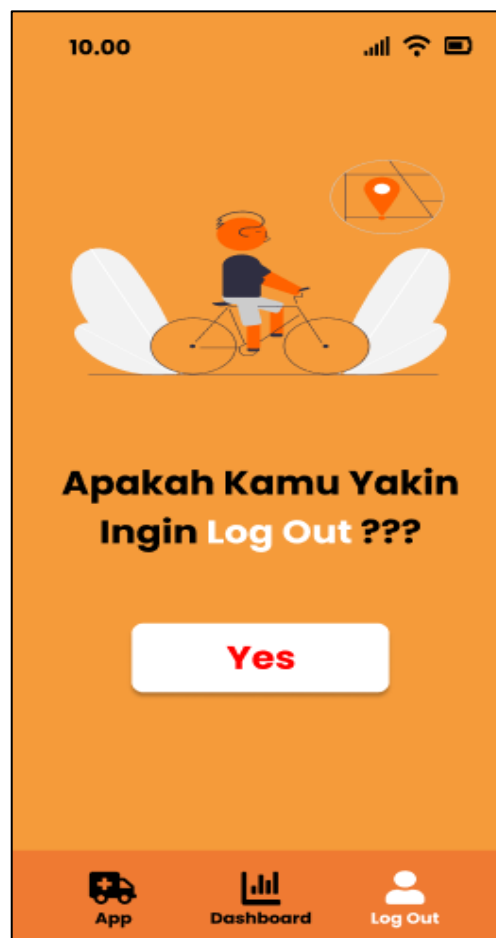
Terdapat beberapa bagian. Pertama adalah analisis. Analisis akan berisi keuntungan, produk terjual, dan jumlah kunjungan. Kedua ada pendapatan. Pendapatan dapat dilihat perbulan . Grafik selama setahun juga akan ditampilkan. Terakhir pada bagian produk, akan menampilkan obat dan kategori. Informasi yang dapat dilihat adalah laku dan tidak lakunya obat.



Gambar 4.34 Tampilan Dashboard saat Admin login

4.3.4.3 Log Out

informasi sekaligus menyediakan tombol untuk admin keluar dari akun. Peringatan diberikan untuk memastikan bahwa admin benar-benar ingin keluar. Jika ingin keluar, admin tinggal menekan tombol “Yes.”

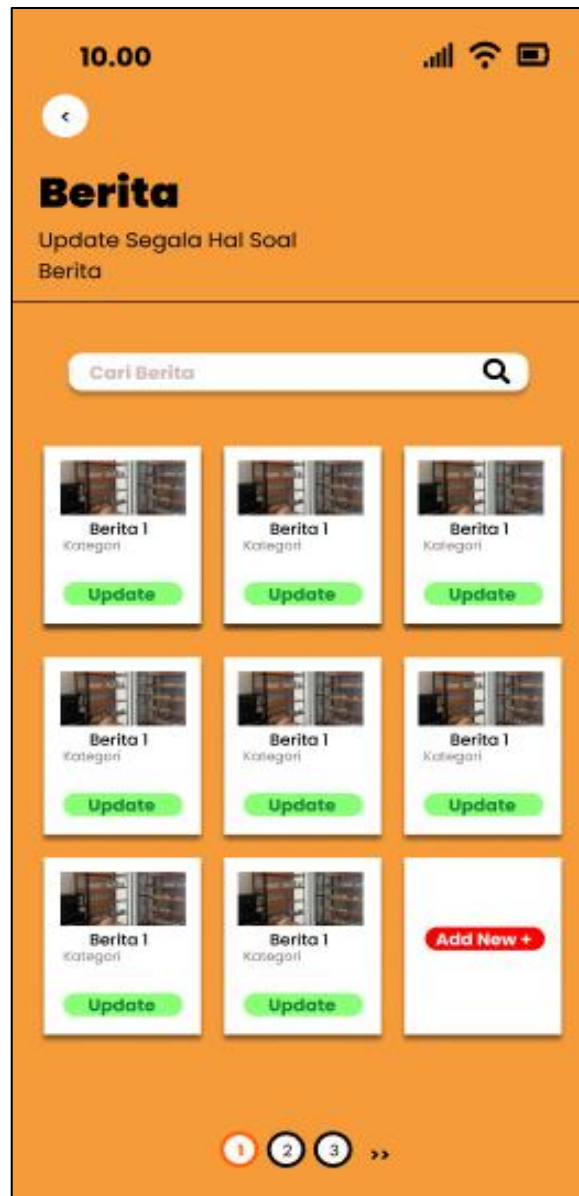


Gambar 4.35 Tampilan Menu Logout

4.3.4.4 Berita

Untuk melihat berita tersedia, admin dapat masuk ke menu berita. Bagian ini akan menampilkan seluruh berita yang tersedia. Ukuran setiap satu halaman adalah 3x3. Jika sudah melebihi, maka halaman selanjutnya akan terbuka. Admin dapat melakukan akses dengan menekan nomor pada bagian bawah halaman.

Admin dapat memilih untuk *update* berita atau *create* berita baru. Pilihan admin akan membawa admin ke menu yang berbeda. *Search bar* juga tersedia untuk memudahkan admin mencari akun berdasarkan nama. Gambar 4.36 adalah tampilan untuk menu berita.



Gambar 4.36 Tampilan Menu Berita Tersedia

4.3.4.5 Overview Berita

Jika admin menekan tombol berita, halaman akan menampilkan *overview*.

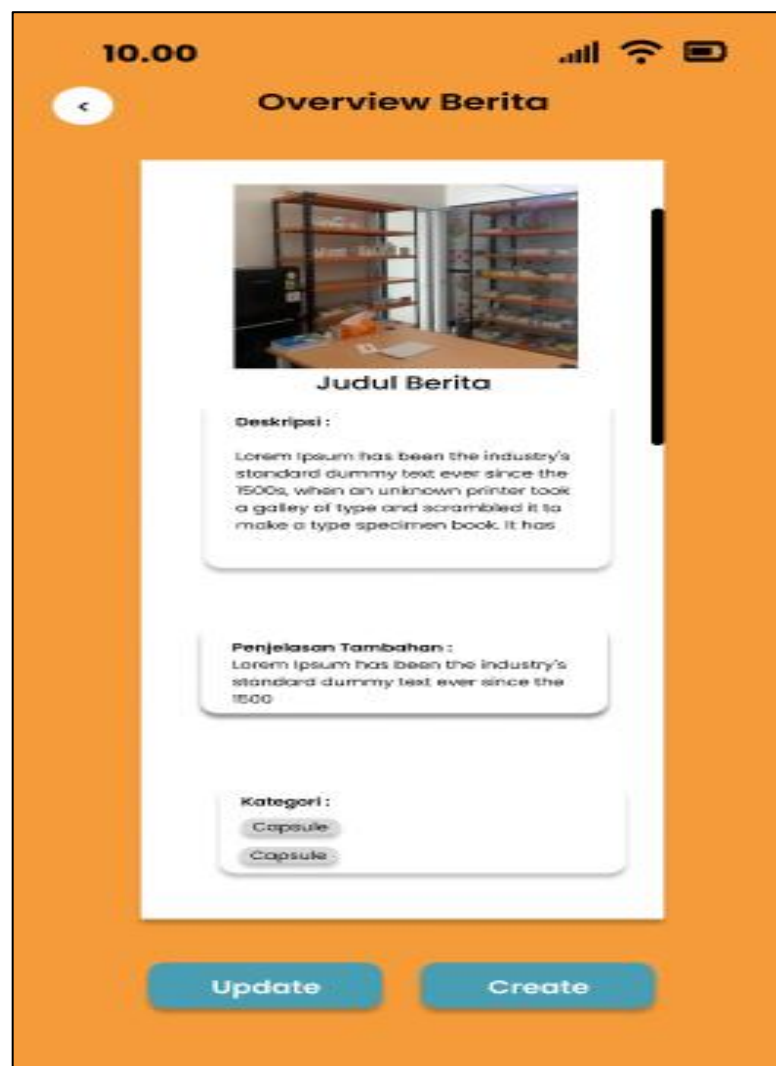
Isi dari *overview* adalah judul berita, deskripsi, penjelasan tambahan, dan kategori.

Jika admin menekan tombol berita, halaman akan menampilkan *overview*.

Isi dari *overview* adalah judul berita, deskripsi, penjelasan tambahan, dan kategori.

Seluruh informasi dapat dirubah sesuai keinginan admin.

Fitur *overview* dapat di *scroll*. Nantinya admin tidak perlu takut tulisan terlalu panjang dan terpotong karena scroll telah disediakan. Terdapat juga dua tombol *update* dan *create*. Kedua tombol tersebut memiliki fungsi yang berbeda.

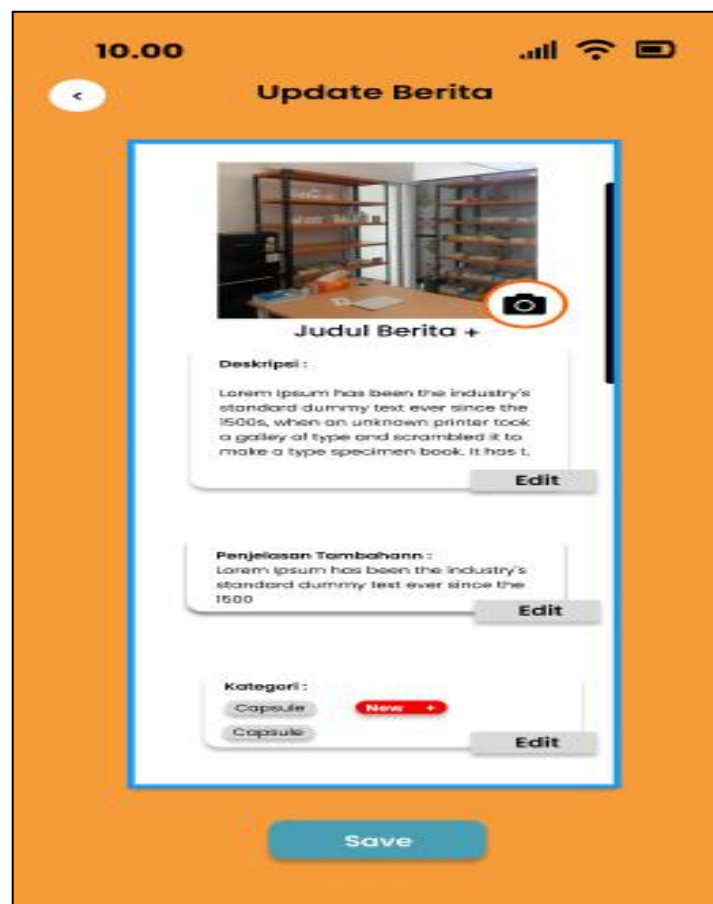


Gambar 4.37 Tampilan untuk *Overview* Berita

4.3.4.6 Update Berita

Seperti yang sudah dijelaskan, admin memiliki fungsi utama sebagai pengawas serta pemelihara dari aplikasi. Fitur berita bisa dirubah sesuai keinginan. Admin tinggal memilih bagian *update*. Tampilan akan menunjukan seperti gambar 4.38.

Fitur update memiliki lima bagian yang bisa dirubah. Pertama adalah gambar. Admin dapat mengganti gambar dengan menekan simbol kamera. Kedua judul berita yang bisa dirubah dengan menekan “ + “. Deskripsi, penjelasan, dan kategori bisa dirubah dengan menekan tombol *edit*. Setelah itu *pop up* akan muncul. Setelah semua bagian terisi, admin hanya perlu menekan tombol *save*.

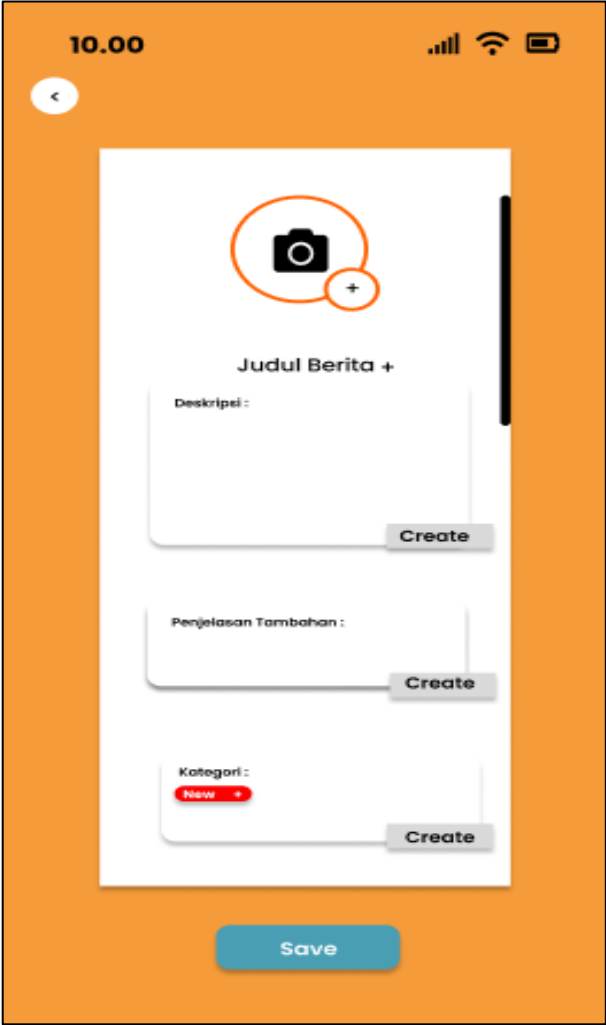


Gambar 4.38 Tampilan untuk Mengupdate Berita

4.3.4.7 Create Berita

Admin memiliki kemampuan untuk membuat berita baru. Berita dapat dibuat. Jika admin menekan tombol *create*, maka tampilan akan memunculkan *screen* seperti gambar 4.39. Halaman akan berisi lima bagian

Bagian pertama adalah gambar yang bisa dimasukan dengan menekan tombol “+”. Kedua, untuk memasukan judul admin juga tinggal menekan tombol “+”. Deskripsi, penjelasan, dan kategori dapat dibuat dengan menekan tombol *create*. Isi semua bagian. Tekan tombol *save* dan berita berhasil dibuat.

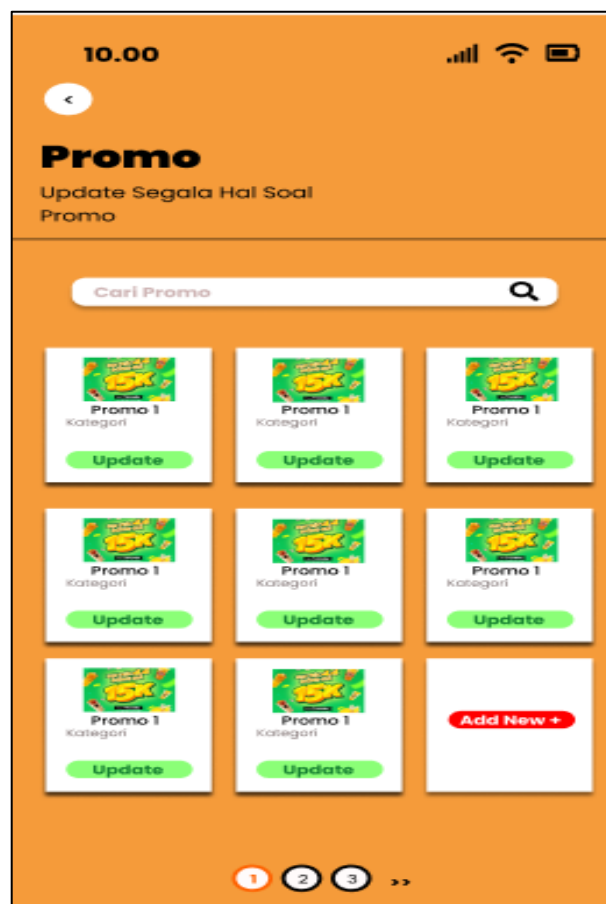


Gambar 4.39 Tampilan untuk *Create Berita*

4.3.4.8 Promo

Gambar 4.40 adalah tampilan fitur untuk promo. Fitur promo terbagi menjadi beberapa fitur. Pertama adalah search bar. Fungsinya untuk melakukan pencarian promo berdasarkan nama promo. Kedua ada angka pada bagian bawah yang berfungsi untuk menampilkan daftar promo selanjutnya.

Untuk promo yang telah dibuat, ada beberapa fitur yang ditampilkan. Pertama adalah gambar promo. Gambar promo ditampilkan dikarenakan banyak orang yang juga melihat promo dari gambar. Kedua adalah nama promo. Ketiga ada kategori promo. Yang terakhir adalah tombol detail yang jika ditekan akan menampilkan detail promo.



Gambar 4.40 Tampilan untuk Melihat Keseluruhan Promo

4.3.4.9 Overview Promo

Gambar 4.41 adalah tampilan fitur untuk *overview* promo. Fungsi tampilan ini adalah menampilkan promo secara keseluruhan. Detail keseluruhan ini penting supaya keseluruhan isi dapat terlihat. Hal ini juga berhubungan dengan pemeliharaan aplikasi.

Overview promo berisi beberapa bagian. Pertama adalah gambar. Kedua judul promo. Selanjutnya ada deskripsi promo yang menjelaskan promo apa dan berapa banyak diskonnya (jika promo diskon). Penjelasan tambahan berisi cara penggunaan promo. Terakhir ada kategori promo.

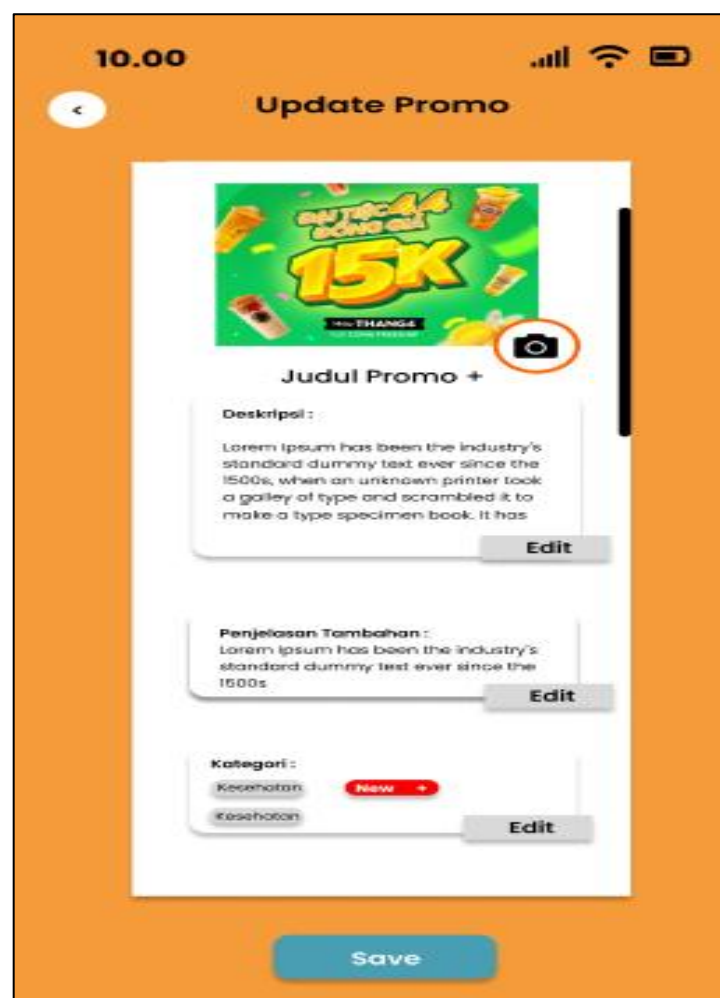


Gambar 4.41 Tampilan untuk *Overview* Berita

4.3.4.10 Update Promo

Gambar 4.42 adalah tampilan fitur untuk mengupdate promo. Fitur ini diperlukan karena informasi promo bisa saja terus diperbaharui. Setelah dirubah, maka sistem akan mengupdate. Update dapat dilihat pada setiap tampilan.

Untuk mengganti gambar, admin hanya perlu menekan simbol kamera. Tombol *edit* berfungsi untuk memunculkan kotak guna merubah informasi yang dibutuhkan. Kategori pun juga dapat diubah dan dihapus. Jika sudah selesai, admin menekan tombol save.



Gambar 4.42 Tampilan untuk Mengupdate Berita

4.3.4.11 Create Promo

Gambar 4.43 adalah tampilan fitur untuk *create* promo. Fungsi ini hanya didapat oleh admin. Untuk mengakses menu ini, admin perlu ke menekan tombol detail promo. Setelah itu, admin menekan tombol *create*.

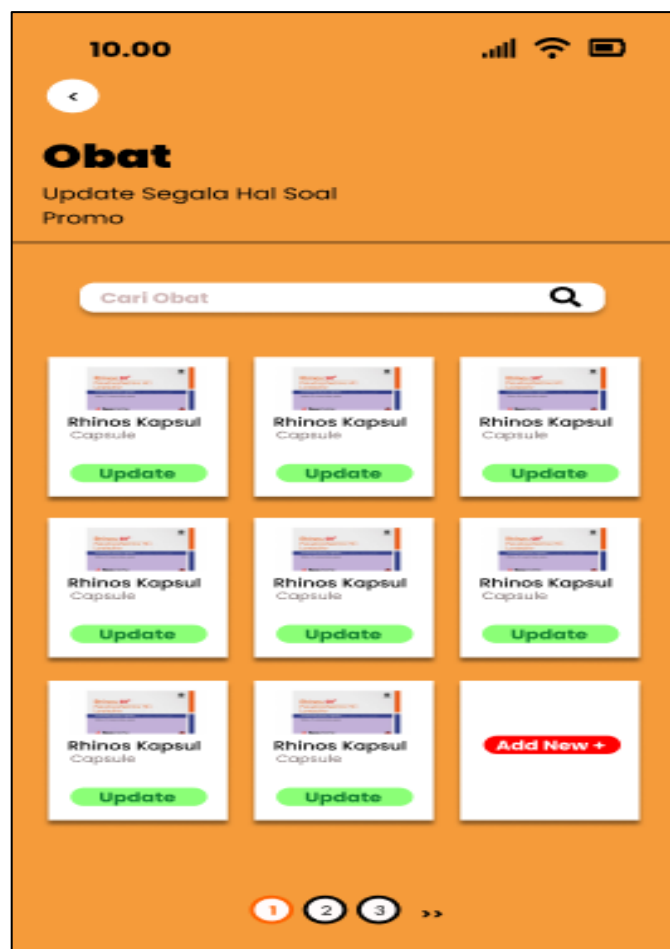
Pada halaman ini, terdapat beberapa bagian yang harus diisi oleh admin. Bagian pertama adalah gambar yang dapat dirubah dengan menekan tombol “+”. Judul promo pun demikian. Untuk bagian deskripsi, penjelasan tambahan, dan kategori admin perlu menekan tombol *create*. Setelah semua terisi, admin menekan tombol *save* dan promo telah dibuat.

Gambar 4.43 Tampilan Fitur untuk *Create* Promo

4.3.4.12 Obat

Gambar 4.44 adalah tampilan fitur untuk obat. Fitur obat terbagi menjadi beberapa fitur. Pertama adalah *search bar*. Fungsinya untuk melakukan pencarian obat berdasarkan nama obat. Kedua ada angka pada bagian bawah yang berfungsi untuk menampilkan daftar obat selanjutnya.

Untuk produk sendiri, ada beberapa fitur yang ditampilkan. Pertama adalah gambar obat. Gambar obat ditampilkan dikarenakan banyak orang yang juga melihat obat dari gambar. Kedua adalah nama obat. Ketiga ada kategori obat. Yang terakhir adalah tombol detail yang jika ditekan akan menampilkan detail obat.

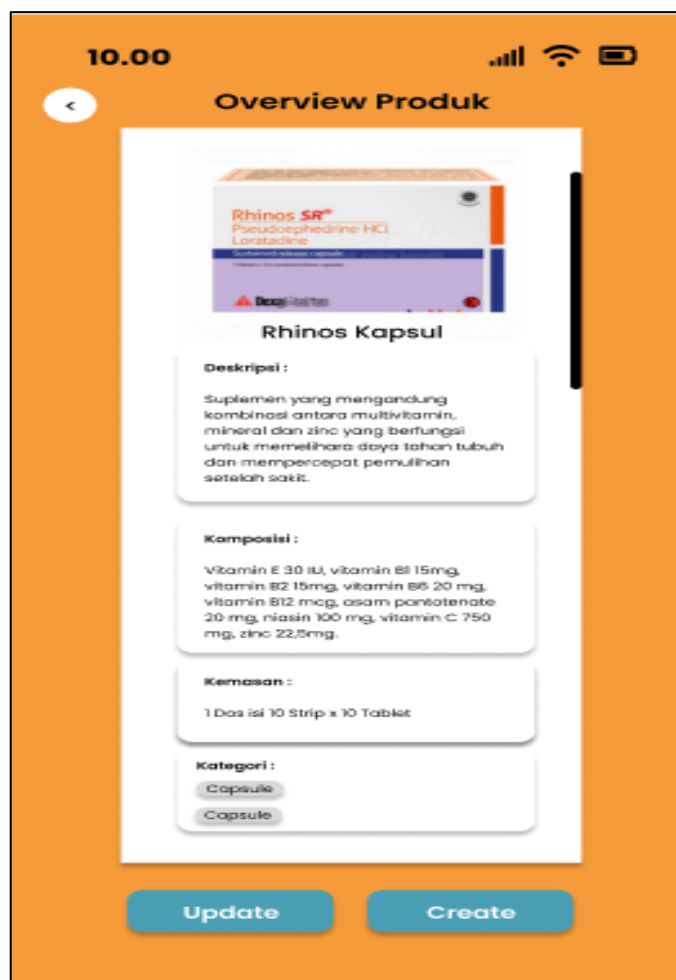


Gambar 4.44 Tampilan Fitur untuk Obat

4.3.4.13 Overview Obat

Gambar 4.45 adalah tampilan fitur untuk *overview* obat. Secara garis besar, bagian ini mirip dengan bagian detail obat pada *member*. Perbedaannya adalah, pada *member* hanya ditampilkan. Pada admin, akses untuk merubah dan menghapus diberikan.

Terdapat juga tombol untuk melakukan *update* dan juga *create*. Kedua tombol ini memiliki menu yang berbeda. Untuk menu *update*, admin dapat merubah obat yang sudah ada dalam data. Untuk tombol *create*, admin bisa menambahkan obat baru yang belum ada.



Gambar 4.45 Tampilan Fitur untuk *Overview* Obat

4.3.4.14 Update Obat

Gambar 4.46 adalah tampilan fitur untuk mengupdate obat. Fitur ini diperlukan karena informasi obat bisa saja terus diperbaharui. Pembeli berhak mendapatkan informasi terbaru. Maka fitur ini penting.

Untuk mengganti gambar, admin hanya perlu menekan simbol kamera. Tombol *edit* berfungsi untuk memunculkan kotak guna merubah informasi yang dibutuhkan. Kategori pun juga dapat diubah dan dihapus. Jika sudah selesai, admin menekan tombol *save*.



Gambar 4.46 Tampilan Fitur untuk Mengupdate Obat

4.3.4.15 Create Obat

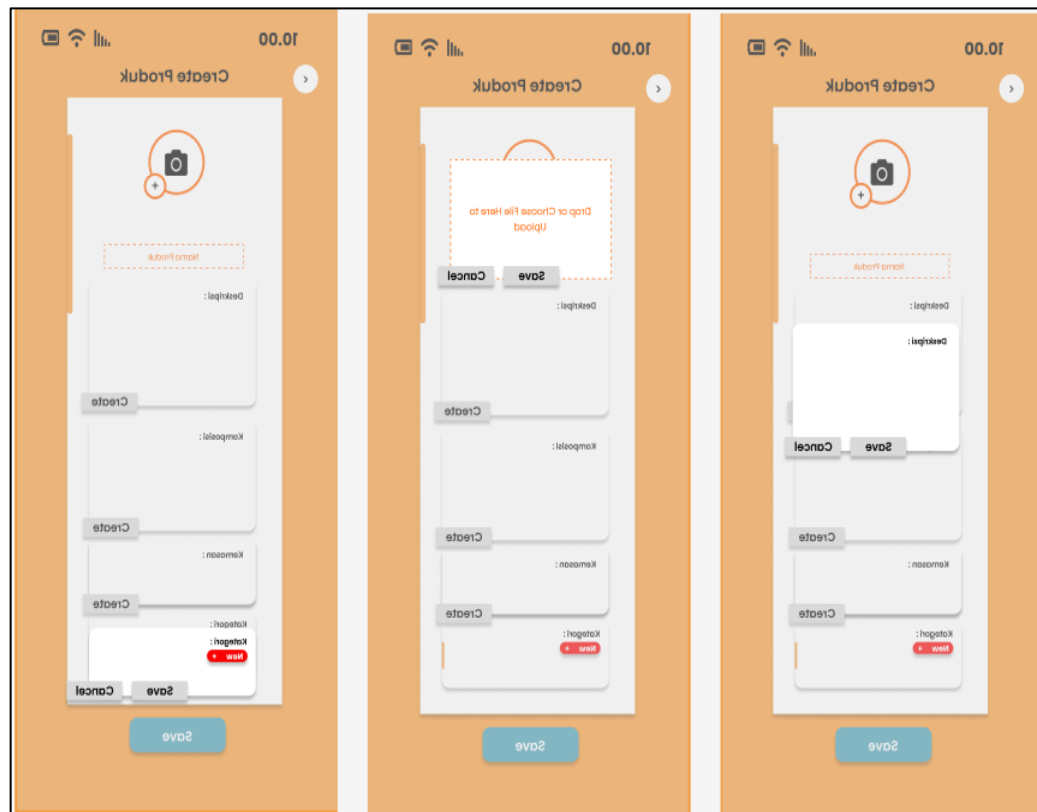
Gambar 4.47 adalah tampilan untuk membuat daftar obat baru. Admin dapat menambah daftar obat baru. Bagian yang perlu diisi akan ditampilkan. Jika sudah admin hanya perlu menekan *save*. Admin perlu mengisi keseluruhan bagian yang disediakan.

Untuk mengunggah gambar, admin perlu menekan tanda “+” nantinya bagian tersebut akan muncul. Tombol *create* untuk mengisi kolom kosong.

Gambar 4.47 Tampilan Fitur untuk *Create Obat*

4.3.4.16 Pop Up Form

Ini adalah tampilan form. Saat ingin *update* atau *create*, form akan dimunculkan. Berikut tampilannya :



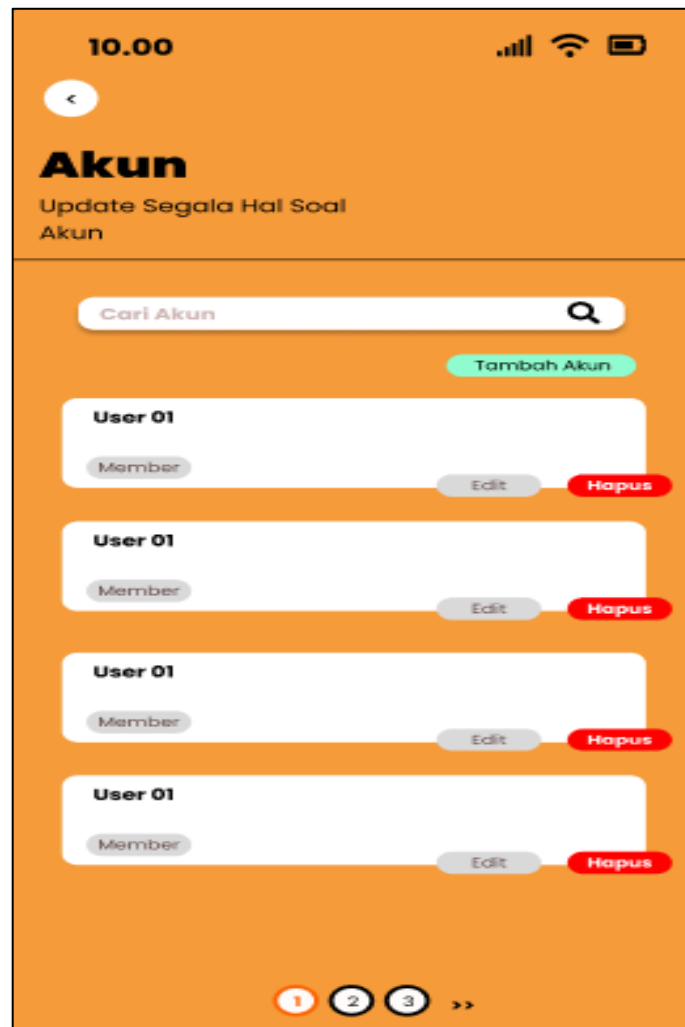
Gambar 4.48 Tampilan Saat ingin *Update* atau *Create* Form

4.3.4.17 Akun

Ini adalah tampilan fitur untuk akun. Admin dapat melihat keseluruhan akun yang tersedia. Setiap halaman akan menampilkan empat akun. Jika sudah melebihi empat, akan ada halaman baru untuk menampilkan akun. Admin dapat melihat akun-akun lainnya dengan menekan tombol angka pada bagian bawah.

Bagian akun yang ditampilkan adalah nama pengguna, kategori, tombol *edit*, dan *hapus*. Jika menekan tombol *hapus*, maka akun akan hilang, Jika menekal

tombol *edit*, maka admin akan masuk ke halaman *edit*. Terdapat juga *search bar* dan tambah akun pada bagian atas yang berwarna hijau.



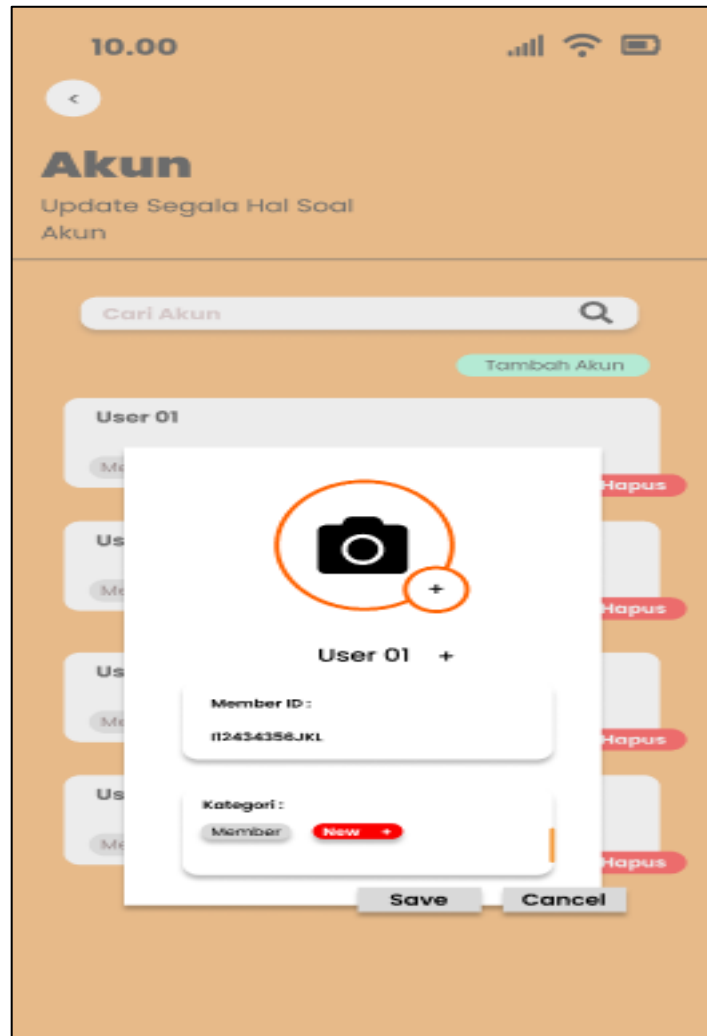
Gambar 4.49 Tampilan Fitur untuk Mengupdate Berita

4.3.4.18 Edit Akun

Gambar 4.50 adalah tampilan untuk merubah akun. Jika admin menekan tombol “*update*”, *pop up* akan muncul. *Pop up* ini akan memperjelas menu yang akan diisi. Admin memilih bagian yang ingin dirubah.

Menu akan menampilkan user yang telah tersedia beserta data-data seperti foto, nama, ID, dan kategori. Admin dapat merubaj bagian foto, nama,

dan kategori. Jika bagian telah dirubah, admin tinggal menekan tombol *save*. Akun berhasil diubah.



Gambar 4.50 Tampilan Fitur untuk Mengupdate Akun

4.3.4.19 Create Akun

Gambar 4.51 merupakan tampilan untuk *create* akun. Admin memiliki akses ini. Jika admin menekan tombol *create*, *pop up* akan muncul. *Pop up* akan *highlight* bagian *create* dan memudahkan tampilan bagian-bagian lain.

Terdapat beberapa bagian yang harus diisi antara lain foto, *username*, dan kategori. Kategori akan terbagi dua, yaitu penjual dan pembeli. Jika suatu akun

telah diberi label penjual, maka saat *login*, akun tersebut akan masuk ke menu penjual.



Gambar 4.51 Tampilan Fitur untuk *Create Akun*

4.3.4.20 Testing

Tahap ini akan menguji keberhasilan dari desain. Pada tahap ini, penulis menggunakan metode *system usability scale* (SUS). Penulis melakukan survey pada total 10 orang dengan rincian 7 konsumen, 2 admin, dan 2 penjual. Berikut merupakan hasil dari survey yang telah dilakukan.

a. Konsumen

Tabel 4.2 Jawaban Konsumen

Jawaban										
No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	5	1	5	3	5	2	4	2
2	5	1	5	1	5	2	4	1	5	1
3	5	2	5	1	5	2	4	2	3	2
4	5	2	4	2	4	2	5	1	4	3
5	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1
6	4	2	4	1	4	3	5	1	5	2
7	5	1	5	1	5	3	5	1	5	1

Pada tabel, penulis telah melakukan survey pada 7 konsumen. Konsumen mengisi *form* berdasarkan skenario yang diberikan. Terdapat 10 pertanyaan. Menurut hasil wawancara, pertanyaan ganjil mendapatkan nilai tertinggi 5 dan terendah 3. Untuk pertanyaan genap, nilai terendah yang dihasilkan adalah 1 dan tertinggi adalah 3. Hasil respon tersaji pada tabel 4.2.

Tabel 4.3 Perhitungan Konsumen

Perhitungan											Jumlah	Nilai
No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Jumlah x 2,5
1	3	3	4	4	4	2	4	3	3	3	33	82,5
2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	95
3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	33	82,5
4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	32	80
5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5
6	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	33	82,5
7	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	38	95

Pada bagian ini, data jawaban konsumen diolah berdasarkan rumus pada bab 2. Penulis menghitung dulu bobot setiap pertanyaan lalu menjumlah semuanya. Untuk cara menghitungnya, pada nomor ganjil, nilai jawaban akan dikurang satu. Untuk nomor genap, mendapatkan angka perhitungan dilakukan dengan rumus lima

dikurang nilai jawaban. Hasil perhitungan ada pada tabel 4.3. Selanjutnya pada tabel 4.4, hasil perhitungan dibagi menjadi beberapa kategori. Aspek yang dihitung antara lain skor akhir, jumlah responden, dan rata-rata. Hasil dari perhitungan tersebut akan memberikan kesimpulan.

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Konsumen

No	Aspek Dihitung	Hasil
1	Skor Akhir	615
2	Responden	7
3	Rata-Rata	87,85714286
4	Kesimpulan	Excellent

Pada bagian ini, setelah semua nilai yang dibutuhkan didapatkan, penulis menghitung rata-rata. Rata-rata menunjukkan 87,857 dengan *kesimpulan excellent*

b. Admin

Pada bagian ini, penulis langsung mengujikan desain aplikasi kepada admin yang akan menggunakan. Admin diberi 10 pertanyaan dan admin harus menjawab seluruh pertanyaan tersebut. Setiap jawaban akan mempengaruhi penilaian. Hasil dari jawaban keseluruhan pertanyaan ada pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Jawaban Admin

Jawaban										
No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	1	5	1	5	3	5	1	5	1

Menurut hasil pada tabel 4.5, untuk pertanyaan ganjil, nilai terbesarnya adalah 5 dan terkecilnya adalah 3. Untuk pertanyaan genap, nilai yang dihasilkan sama secara keseluruhan, yaitu 1.

Tabel 4.6 Perhitungan Admin

Perhitungan											Jumlah	Nilai
No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Jumlah x 2,5
1	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	37	92,5

Pada bagian ini, data jawaban admin diolah berdasarkan rumus pada bab 2. Penulis menghitung dulu bobot setiap pertanyaan lalu menjumlah semuanya. Untuk cara menghitungnya, pada nomor ganjil, nilai jawaban akan dikurang satu. Untuk nomor ganjil, mendapatkan angka perhitungan dilakukan dengan rumus lima dikurang nilai jawaban. Tabel 4.6 menunjukkan hasilnya. Bobot jumlah keseluruhan adalah 92,5. Selanjutnya, pada tabel 4.7, penulis mengambil beberapa aspek yang akan dihitung lebih lanjut. Aspek yang dihitung antara lain skor akhir, jumlah responden, dan rata-rata. Hasil dari perhitungan tersebut akan memberikan kesimpulan.

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Admin

No	Aspek Dihitung	Hasil
1	Skor Akhir	92,5
2	Responden	1
3	Rata-Rata	92,5
4	Kesimpulan	Excellent

Pada bagian ini, setelah semua nilai yang dibutuhkan didapatkan, penulis menghitung rata-rata. Rata-rata menunjukkan 92,5 dengan *kesimpulan excellent*. Hal ini menunjukkan bahwa menurut admin, desain aplikasi sudah sesuai.

c. *Seller*

Tabel 4.8 Jawaban Seller

Jawaban										
No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2	5	1	5	1	5	2	5	1	5	1

Pada bagian ini, *seller* yang berjumlah satu orang mengisi *form* dan skenario khusus *seller*. Untuk pertanyaan ganjil, nilai keseluruhan adalah sama, yaitu 5. Untuk nomor genap, nilai terkecil adalah 1. Tabel 4.8 menunjukkan hasil jawabannya.

Tabel 4.9 Perhitungan Seller

Perhitungan											Jumlah	Nilai
No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Jumlah x 2,5
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5

Pada bagian ini, data jawaban konsumen diolah berdasarkan rumus pada bab 2. Penulis menghitung dulu bobot setiap pertanyaan lalu menjumlah semuanya. Untuk cara setiap bobot, pada nomor ganjil, nilai jawaban akan dikurang satu. Untuk nomor ganjil, mendapatkan angka perhitungan dilakukan dengan rumus lima dikurang nilai jawaban. Tabel 4.9 menunjukkan hasil perhitungannya.

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Seller

No	Aspek Dihitung	Hasil
1	Skor Akhir	197,5
2	Responden	2
3	Rata-Rata	98,75

No	Aspek Dihitung	Hasil
4	Kesimpulan	Excellent

Pada bagian ini, setelah semua nilai yang dibutuhkan didapatkan, penulis menghitung rata-rata. Rata-rata menunjukan 98,75 dengan kesimpulan *excellent* Seperti yang ditunjukan pada tabel 4.10.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan berbagai hal yang telah disampaikan pada bab sebelumnya serta perancangan dan implementasi web repositori yang sudah dilakukan penulis, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Tujuan pengembangan aplikasi adalah sebagai sarana belanja sekaligus promosi bagi Apotek IKIFA.
2. Menurut hasil wawancara, kekurangan dari Apotek IKIFA, yaitu pada promosinya yang masih kuno.
3. Aplikasi memiliki empat fitur yang terbagi menjadi guest, member, admin, dan seller
4. Rancangan desain menggunakan metode *design thinking*
5. Hasil survey menunjukan desain ini ada pada predikat *excellent* dengan kekurangan pada konsistensinya

5.2 Saran

Berdasarkan hasil magang yang dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Manajemen waktu yang lebih baik. Timeline harus lebih rapi supaya semua step bisa dilalui dengan baik. Pada penelitian ini, tahap testing terlewat.
2. Pencarian informasi dari sumber yang lebih banyak.

3. Penyusunan desain yang lebih konsisten sehingga memudahkan baik dalam proses pengerjaan maupun penayangan.
4. Keseimbangan antara waktu, jumlah pekerja, dan banyak pekerjaan yang harus dilakukan.

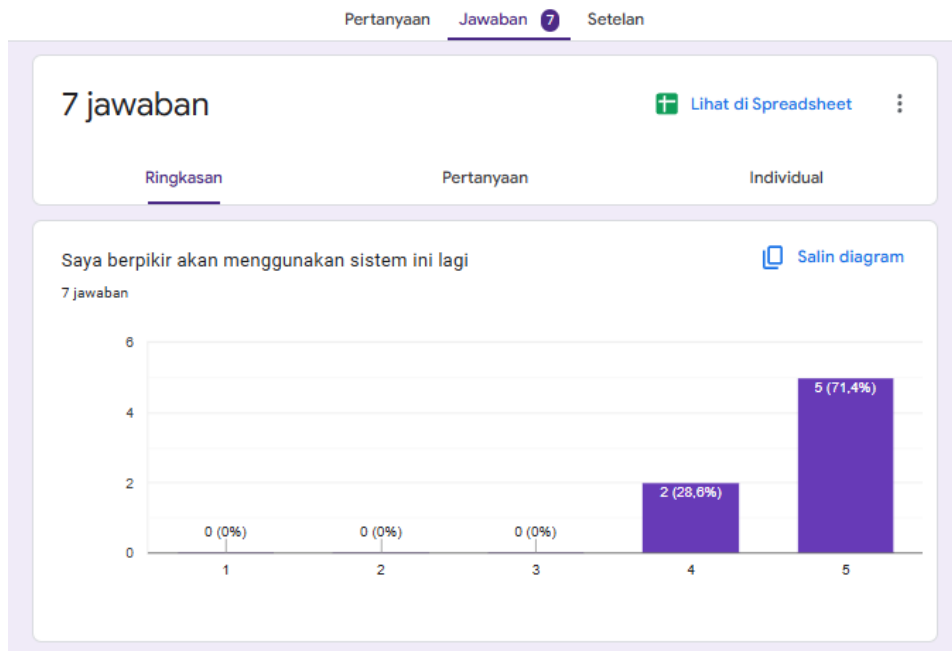
DAFTAR PUSTAKA

- Berardi, D., Calvanese, D., & De Giacomo, G. (2005). Reasoning on UML class diagrams. *Artificial Intelligence*, 168(1–2), 70–118. <https://doi.org/10.1016/j.artint.2005.05.003>
- Brooke, J. (2020). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Calvanese, D., De Giacomo, G., & Lenzerini, M. (1998). On the decidability of query containment under constraints. *Proceedings of the ACM SIGACT-SIGMOD-SIGART Symposium on Principles of Database Systems*, 149–158. <https://doi.org/10.1145/275487.275504>
- Connolly, J. H., & Phillips, I. W. (2002). *User-System Interface Design*. 119–132. https://doi.org/10.1007/978-0-387-35611-2_8
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2018). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*, 1–6. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- figma.com. (2011). *Creative tools meet the internet*. Figma.
- Flora, H. K., Wang, X., & Chande, S. V. (2014). An Investigation on the Characteristics of Mobile Applications: A Survey Study. *International Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(11), 21–27. <https://doi.org/10.5815/ijitcs.2014.11.03>
- Gualtieri, M. (2009). Best Practices In User Experience (UX) Design. *Forrester Research*, 1–17. <http://www.slideshare.net/nickf/user-experience-best-practices>
- Harem, D. (1987). Statecharts: a visual formalism for complex systems. *Science of Computer Programming*, 8, 231–274.
- Huang, T. (2024). *FEAD: Figma-Enhanced App Design Framework for Improving UI/UX in Educational App Development*. <http://arxiv.org/abs/2412.06793>
- Humphrey, J., Mansell, R., Paré, D., Schmitz, H., & Humphrey, A. S. (2003). The Reality of E-commerce with Developing Countries Prepared by. *London School of Economics and Political Science and Institute of Development Studies, University of Sussex, March*, 7,8. <http://www.sri.com/sites/default/files/brochures/dec-05.pdf>
- Islam, R., Islam, R., & Mazumder, T. (2020). Mobile Application and Its Global Impact. *International Journal of Engineering & Technology IJET-IJENS*, 10(December), 14.
- Kedah, Z. (2023). Startuppreneur Bisnis Digital (SABDA) Use of E-Commerce in The World of Business. *Startuppreneur Bisnis Digital (SABDA)*, 2(1), 51–60.
- Kirakowski, J. (1995). Evaluating Usability of the Human-Computer Interface. In K. V. Silvia Pflieger, Joao Gonçalves (Ed.), *Advances in Human-Computer Interaction* (1st ed.). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-642-85220-6_2
- Kurt Bitner, I. S. (2002). *Use Case Modeling* (Addison Wesley (ed.); 1st ed.). AddisonWesley Professional.
- Langlands, M., & Edwards, C. (2009). Business Use Cases versus System Use

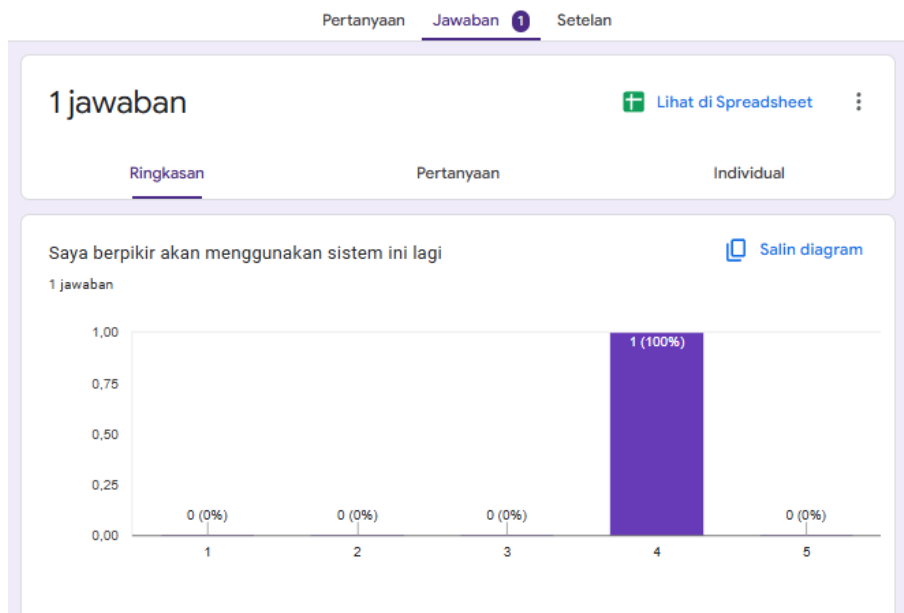
- Cases. *AgileEA Whitepapers*, 1–15. <http://www.agileea.com/index.php/menu-thoughts/menu-whitepapers/129-business-use-cases-versus-system-use-cases>
- LUPASC, A. (2021). Use of Unified Modeling Language in the Development of Object-Oriented Information Systems. *Annals of Dunarea de Jos University of Galati. Fascicle I. Economics and Applied Informatics*, 27(3), 51–56. <https://doi.org/10.35219/eai15840409223>
- Merks, B. E., & Sugrue, J. (n.d.). Essential EMF. *Manager*.
- Novita Sari., Achmad Hizazi., W. (2021). Effect of Good Corporate Governance and Leverage on Profitability-Mediated Tax Avoidance (Study on Mining Companies listed on the Indonesia Stock Exchange 2016 – 2019). *International Journal of Academic Research in Accounting Finance and Management Sciences*, 11(2), 202–221. <https://doi.org/10.6007/IJARAFMS>
- Pratama, M. A. T., Setiawan, A., & Sukmasetya, P. (2023). Perancangan User Interface PPID Kota Magelang Berbasis Website Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD). *TelKa*, 13(02), 159–171. <https://doi.org/10.36342/teika.v13i02.3234>
- Scott W. Ambler. (2005). *The Elements of UML 2.0 Style*. Cambridge University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511817533>
- Subramonyam, H., Thakkar, D., Dieber, J., & Sinha, A. (2024). *Content-Centric Prototyping of Generative AI Applications: Emerging Approaches and Challenges in Collaborative Software Teams*. <http://arxiv.org/abs/2402.17721>
- Xu, X., Dutta, K., Datta, A., & Ge, C. (2018). Identifying functional aspects from user reviews for functionality-based mobile app recommendation. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69(2), 242–255. <https://doi.org/10.1002/asi.23932>

LAMPIRAN

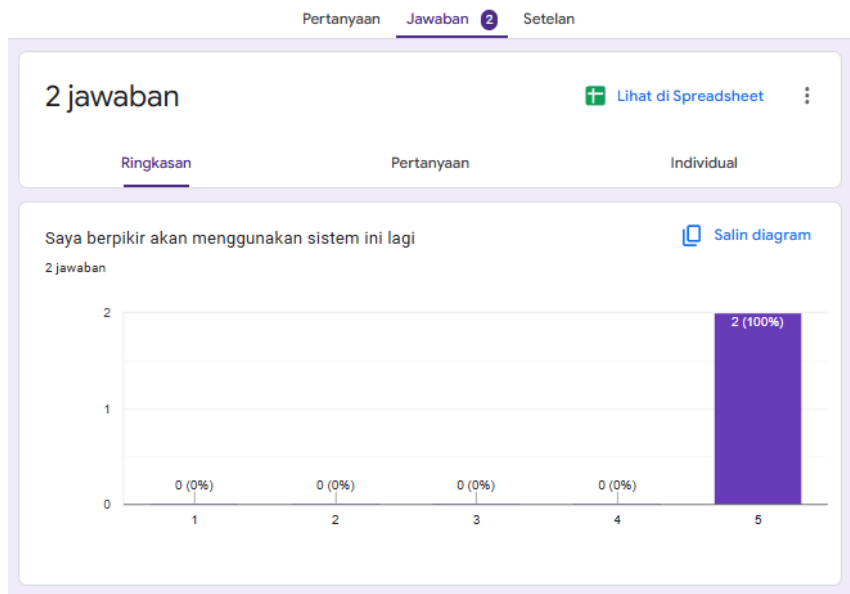
Lampiran 1. Hasil System Usability Scale (SUS)



Konsumen



Penjual



Admin

Lampiran 2. Testing Scenario

A	B	C
No	Skenario	Keterangan
1	Sebagai konsumen, saya ingin mengakses slash screen	1. Buka desain aplikasi
2	Sebagai konsumen, saya ingin mengakses about app	1. Akses slash screen 2. Tekan yuk mulai
3	Sebagai konsumen, saya ingin mengakses promo	1. Akses slash screen 2. Tekan yuk mulai 3. Pada halaman about app, tekan "tekan disini"
4	Sebagai konsumen, saya ingin mengakses berita	1. Masuk ke halaman utama 2. Tekan menu berita
5	Sebagai konsumen, saya ingin mengakses belanja	1. Masuk halaman utama 2. Tekan menu belanja
6	Sebagai konsumen, saya ingin mengakses keranjang	1. Masuk halaman utama 2. Tekan menu keranjang
7	Sebagai konsumen, saya ingin mengakses akun	1. Masuk halaman utama 2. Tekan menu akun
	Sebagai konsumen, saya ingin melihat detail berita	1. Masuk ke menu berita 2. Pilih berita yang diinginkan
8	Sebagai konsumen, saya ingin memilih berita berdasarkan kategori	1. Masuk ke menu berita 2. Pada bagian atas ada navbar untuk kategori 3. Pilih kategori yang diinginkan
9	Sebagai konsumen saya ingin upload resep	1. Pilih menu belanja 2. Pilih bagian "Upload Resep Dokter dan tekan tombol "Disini" 3. User akan dibawa ke halaman yang berisi detail resep 4. Pilih unggah resep 5. Lalu tekan pilih
10	Sebagai konsumen, saya ingin melihat keseluruhan kategori	1. Pilih menu belanja 2. Pilih see all categories
11	Sebagai konsumen, saya ingin melihat produk berdasarkan kategori	1. Pilih menu belanja 2. Tekan kategori yang diinginkan
12	Sebagai konsumen saya cek detail obat	1. Buka menu belanja 2. Tekan cek detail 3. User akan dibawa ke detail obat
13	Sebagai konsumen, saya ingin beli obat	1. Pilih menu belanja 2. Pilih tombol cek detail 3. Tekann tombol beli 4. User akan dibawa ke halaman keranjang
14	Sebagai konsumen saya ingin menghapus obat yang ada di keranjang	1. Pilih menu keranjang 2. Jika sudah ada obat, tekan tombol minus sampai jumlah menjadi nol

No	Skenario	Keterangan
1	Sebagai admin, saya ingin membuka app	1. Buka desain admin 2. Pilih menu app
2	Sebagai admin, saya ingin membuka dashboard	1. Buka desain admin 2. Pilih menu dashboard
3	Sebagai admin, saya ingin membuka logout	1. Buka desain admin 2. Pilih menu logout
4	Sebagai admin, saya ingin mengakses akun	1. Buka menu app 2. Pilih Akun
5	Sebagai admin, saya ingin menambahkan akun	1. Buka menu app 2. Pilih Akun 3. Klik tambah
6	Sebagai admin, saya ingin menghapus akun	1. Buka menu app 2. Pilih Akun 3. Klik hapus
7	Sebagai admin, saya ingin mengganti label	1. Buka menu app 2. Pilih Akun 3. Klik edit 4. Pilih tambah kategori
8	Sebagai admin, saya ingin mengakses berita	1. Buka menu app 2. Pilih Berita
9	Sebagai admin, saya ingin merubah berita	1. Buka menu app 2. Pilih Berita 3. Klik edit
10	Sebagai admin, saya ingin membuat berita	1. Buka menu app 2. Pilih Berita 3. Klik tambah
11	Sebagai admin, saya ingin menghapus berita	1. Buka menu app 2. Pilih Berita 3. Klik hapus
12	Sebagai admin, saya ingin mengakses promo	1. Buka menu app 2. Pilih Promo
13	Sebagai admin, saya ingin membuat promo	1. Buka menu app 2. Pilih Promo 3. Klik tambah
14	Sebagai admin, saya ingin merubah promo	1. Buka menu app 2. Pilih Promo 3. Klik edit
15	Sebagai admin, saya ingin menghapus promo	1. Buka menu app 2. Pilih Promo 3. Klik hapus
16	Sebagai admin, saya ingin mengakses belanja	1. Buka menu app 2. Pilih Belanja
17	Sebagai admin, saya ingin menambah obat	1. Buka menu app 2. Pilih Belanja 3. Klik tambah
18	Sebagai admin, saya ingin merubah obat	1. Buka menu app 2. Pilih Belanja 3. Klik edit

No	Skenario	Keterangan
1	Sebagai seller, saya ingin mengakses toko	Buka desain seller
2	Sebagai seller, saya ingin melihat list pesanan	1. Pilih menu list pesanan
3	Sebagai seller, saya ingin menambah obat	1. Buka menu toko 2. Pilih add new
4	Sebagai seller, saya ingin merubah obat	1. Buka menu toko 2. Pilih obat yang diinginkan 3. Tekan update 4. Isi sesuai keinginan 5. Save
5	Sebagai seller, saya ingin menghapus obat	1. Buka menu toko 2. Pilih obat yang diinginkan 3. Hapus
6	Sebagai seller, saya ingin chat pembeli	1. Pilih menu list pesanan 2. Tekan lambang chat 3. Masuk ke halaman chat

Lampiran 3. Sertifikat Magang

