

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	4
1.5. Metode Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Landasan Teori.....	12
2.2.1. Rancang Bangun	12
2.2.2. Sistem Informasi	12
2.2.3. <i>Website</i>	13
2.2.4. <i>Extreme Programming</i>	13
2.2.5. <i>Front-end</i>	14
2.2.6. Visual Studio Code (VS Code)	14
2.2.7. Figma	15
2.2.8. HTML	15
2.2.9. CSS.....	15
2.2.10. Tailwind	16
2.2.11. ReactJS.....	16
2.2.12. <i>BlackBox Testing</i>	16

2.2.13.	UML.....	16
2.2.13.1.	<i>Use Case Diagram</i>	17
2.2.13.2.	<i>Class Diagram</i>	17
2.2.13.3.	<i>Activity Diagram</i>	18
2.2.13.4.	<i>Sequence Diagram</i>	19
BAB III	PERANCANGAN SISTEM	21
3.1.	Desain Perancangan Sistem	21
3.1.1.	Subjek dan Objek Penelitian	21
3.1.2.	Alat dan Bahan Penelitian.....	21
3.1.2.1.	Perangkat Keras	22
3.1.2.2.	Perangkat Lunak.....	22
3.1.2.3.	Bahan Penelitian.....	22
3.2.	Diagram Blok	23
3.2.1.	Observasi Dan Wawancara	23
3.2.2.	Studi Literatur	24
3.2.3.	Perencanaan (<i>Planning</i>)	24
3.2.4.	Perancangan (<i>Design</i>)	25
3.2.5.	Pengkodean (<i>Coding</i>).....	25
3.2.6.	Pengujian (<i>Testing</i>)	25
3.3.	Fungsi dan Fitur	26
3.3.1.	UML.....	27
3.3.1.1.	<i>Use Case Diagram</i> Manajemen Obat.....	28
3.3.1.2.	<i>Activity Diagram Login</i> karyawan.....	29
3.3.1.3.	<i>Activity Diagram Input Produk</i> Masuk.....	30
3.3.1.4.	<i>Activity Diagram Input Produk</i> keluar.....	31
3.3.1.5.	<i>Activity Diagram Edit Produk</i>	32
3.3.1.6.	<i>Activity Diagram Hapus</i>	33
3.3.1.7.	<i>Activity Diagram Login</i> super admin	34
3.3.1.8.	<i>Activity Diagram Tambah User</i>	35
3.3.1.9.	<i>Activity Diagram Edit User</i>	36
3.3.1.10.	<i>Activity Diagram User</i> dinon-aktifkan	37
3.3.1.11.	<i>Activity Diagram User</i> Aktif	38

3.3.1.12.	<i>Activity Diagram Laporan</i>	39
3.4.	Desain Perangkat Keras dan Lunak	40
3.4.1.	<i>Wireframe admin</i>	41
3.4.1.1.	<i>Wireframe website apotek</i>	41
3.4.1.2.	<i>Wireframe login</i>	43
3.4.1.3.	<i>Wireframe Navbar Dashboard</i>	43
3.4.1.4.	<i>Wireframe Navbar Profil</i>	44
3.4.1.5.	<i>Wireframe Navbar Produk</i>	45
3.4.1.6.	<i>Wireframe Navbar Notifikasi</i>	45
3.4.2.	<i>Wireframe Super Admin</i>	46
3.4.2.1.	<i>Wireframe Navbar Dashboard</i>	46
3.4.2.2.	<i>Wireframe Navbar Notifikasi</i>	47
3.4.2.3.	<i>Wireframe Navbar Laporan</i>	48
3.4.2.4.	<i>Wireframe Navbar Riwayat</i>	49
3.4.2.5.	<i>Wireframe Navbar Laporan</i>	49
3.4.2.6.	<i>Wireframe user setting</i>	50
3.4.2.7.	<i>Wireframe User Setting</i>	50
3.4.3.	Desain Sistem.....	51
BAB IV HASIL DAN ANALISIS		52
4.1.	Hasil	52
4.1.1	Tampilan hasil pengguna Admin	52
4.1.1.1.	Halaman <i>login</i> Admin.....	52
4.1.1.2.	Halaman <i>login</i> gagal (email salah).....	52
4.1.1.3.	Halaman <i>login</i> gagal (kata sandi salah)	53
4.1.1.4.	Halaman <i>Dashboard</i>	54
4.1.1.5.	Halaman Notifikasi	54
4.1.1.6.	Halaman Riwayat	55
4.1.1.7.	Halaman Riwayat (filter).....	56
4.1.1.8.	Halaman Produk.....	56
4.1.1.9.	Halaman produk bagian nama produk (<i>pop-up</i>)	57
4.1.1.10.	Halaman Produk bagian pencarian.....	58
4.1.1.11.	Halaman Produk bagian filter	58

4.1.1.12.	Halaman Produk bagian input produk masuk	59
4.1.1.13.	Halaman Produk bagian input produk masuk (tidak valid)	59
4.1.1.14.	Halaman Produk bagian input produk keluar.....	60
4.1.1.15.	Halaman Produk bagian input produk keluar (tidak valid).....	61
4.1.1.16.	Halaman Produk bagian edit produk.....	61
4.1.1.17.	Halaman Produk bagian hapus produk	62
4.1.2	Tampilan hasil pengguna Super Admin.....	63
4.1.2.1.	Halaman <i>Login</i>	63
4.1.2.2.	Halaman <i>login</i> gagal (email salah).....	64
4.1.2.3.	Halaman <i>login</i> gagal (kata sandi salah)	65
4.1.2.4.	Halaman <i>Dashboard</i>	65
4.1.2.5.	Halaman Notifikasi	66
4.1.2.6.	Halaman Riwayat	67
4.1.2.7.	Halaman Laporan	67
4.1.2.8.	Halaman <i>User</i> Manajemen.....	68
4.1.2.9.	Halaman <i>User</i> Manajemen bagian tambah staff.....	69
4.1.2.10.	Halaman <i>User</i> Manajemen bagian pencarian	70
4.1.2.11.	Halaman <i>User</i> Manajemen bagian status aktif.....	70
4.1.2.12.	Halaman <i>User</i> Manajemen bagian status non-aktif	71
4.1.2.13.	Halaman <i>Login</i> gagal karena <i>user</i> dinon-aktifkan	71
4.1.2.14.	Halaman <i>User</i> Manajemen bagian edit	72
4.2.	Pengujian.....	73
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN.....		88