



PERANCANGAN SISTEM E-COMMERCE PENJUALAN OBAT DI APOTEK JATI MURNI TANGERANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE

Nuke Fatmawaty¹, Ananto Tri Sasongko², Dendy K. Pramudito³

¹fatmawatynuke13@gmail.com, ²ananto@pelitabangsa.ac.id, ³doktor.haji.dendy@pelitabangsa.ac.id

Abstract

The rapid development of technology, particularly in the realm of the internet, has opened new business opportunities, especially in online transactions. However, Jati Murni Pharmacy in Tangerang is still facing issues with its manual ordering system, stock inventory management, and printing processes, which limit its marketing scope and slow down transaction processes. Therefore, this study aims to implement a web-based e-commerce system using the Agile methodology at Jati Murni Pharmacy in Tangerang. The author designed and developed this e-commerce system using the PHP programming language and MySQL database, with the design utilizing UML diagrams. The development process of this e-commerce application includes understanding user needs and business processes, system design, implementation, and testing. The analytical techniques used in this study involve analyzing user needs, business process analysis at Jati Murni Pharmacy, and evaluating the effectiveness of the implemented e-commerce system. Data collection was conducted through interviews with pharmacy personnel and observation. The results of the study indicate that the implementation of the web-based e-commerce system can resolve existing issues, provide better service to customers, and overall contribute positively to the business performance of Jati Murni Pharmacy in Tangerang. This system also facilitates the creation of sales reports and expands the marketing reach of the pharmacy. The goal of this research is to create a computerized system using web server-based technology, enabling the company to monitor transaction processes such as ordering and stock inventory management.

Keywords: Sales, Website, E-Commerce, Agile.

Abastrak

Perkembangan teknologi yang sangat pesat terutama di bidang internet, telah membuka peluang bisnis baru, khususnya dalam transaksi online. Namun, Apotek Jati Murni di Tangerang masih menghadapi permasalahan dengan sistem pemesanan, pendataan stok barang dan pencetakan secara manual, yang membatasi cakupan pemasaran dan memperlambat proses transaksi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan sistem e-commerce penjualan berbasis web menggunakan metode Agile di Apotek Jati Murni Tangerang. Penulis merancang dan membangun sistem e-commerce ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL,

perancangan menggunakan desain UML. Proses pengembangan aplikasi e-commerce ini mencakup pemahaman kebutuhan pengguna dan proses bisnis, perancangan sistem, implementasi, serta pengujian. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan pengguna, analisis proses bisnis di Apotek Jati Murni, serta evaluasi keefektifan sistem e-commerce yang diimplementasikan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pihak apotek dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi sistem e-commerce berbasis web dapat mengatasi permasalahan yang ada memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan, dan secara keseluruhan memberikan kontribusi positif terhadap performa bisnis Apotek Jati Murni

Tangerang. Sistem ini juga memudahkan pembuatan laporan penjualan, dan memperluas cakupan pemasaran apotek. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu sistem yang terkomputerisasi menggunakan teknologi berbasis web server, sehingga dapat diterapkan oleh perusahaan untuk memonitoring proses transaksi seperti pemesanan maupun pendataan stok barang.

Kata kunci: Penjualan, Website, E-Commerce, Agile.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah menciptakan jenis-jenis peluang bisnis yang baru dimana transaksi-transaksi bisnis makin banyak dilakukan secara online. Perusahaan telah dituntut untuk bisa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bisnisnya. Hal tersebut didukung oleh peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia yang semakin meningkat[1].



Gambar 1.1 Penetrasi penggunaan internet di Indonesia

Sumber: datareportal.com (2023)

Berdasarkan gambar diatas ada 212,9 juta pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2023, ketika penetrasi internet mencapai 77,0 persen. Indonesia memiliki 167,0 juta pengguna media sosial pada bulan Januari 2023, setara dengan 60,4 persen dari total populasi. Sebanyak 353,8 juta sambungan seluler aktif di Indonesia pada awal tahun 2023, atau setara dengan 128,0 persen dari total penduduk. Pemerintah telah menetapkan target untuk menjadikan ekonomi secara digital, untuk memperluas usaha dan jaringan pemasaran melalui *e-commerce*[2].



Gambar 1.2 Jumlah Kunjungan Berdasarkan Device

Sumber: ipriceinsights (2022)

Gambar diatas menunjukkan bahwa pengguna aplikasi *mobile* lebih banyak dibandingkan dengan pengguna aplikasi dekstop. Hal ini memiliki kecenderungan untuk membeli barang dua kali lebih besar dibandingkan dengan pengguna dekstop. Dengan memanfaatkan browser internet dan aplikasi *web* atau yang biasa kita sebut sebagai *Web-based Applications* sudah banyak digunakan sebagai media penyambung antara penjual dan pembeli. Salah satunya yaitu *E-commerce (Elektronik Commerce)*. *E-commerce* adalah wadah perdagangan elektronik yang mempunyai beberapa karakteristik atau sifat-sifat tertentu. Berlandaskan sifat penggunaannya berdasarkan beberapa para ahli, *e-commerce* dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain; *Business-to-consumer (B2C)*, *Business-to-business (B2B)*, dan *Consumer-to-consumer (C2C)*. [3]

Alasan *customer* berbelanja melalui internet adalah kenyamanan. Seperti kemudahan akses tanpa batas waktu dan lokasi, pilihan produk yang beragam, hemat waktu dan tenaga, adanya penawaran dan diskon, berbagai ulasan dan rekomendasi konsumen, hal ini memudahkan *customer* untuk dapat membeli produk yang di inginkan. Dalam konteks *e-commerce* bisnis ke *customer* yaitu proses yang dilakukan *customer* untuk membeli produk atau layanan secara online[4].

Banyak sekali pilihan untuk berbelanja melalui berbagai *channels* seperti melalui toko fisik, aplikasi *smartphone*, situs *web*, dan *platform e-commerce*. *E-commerce* sangat menguntungkan penggunaannya terutama *customer* agar mempunyai pengalaman berbelanja tanpa batas, konsistensi dan keselarasan merek, kemudahan dan kelengkapan dalam berbelanja[5].

Istilah *e-commerce* mengacu pada model bisnis yang memungkinkan bisnis dan individu untuk melakukan pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui internet. Dengan adanya layanan *e-commerce* banyak manfaat yang didapat, diantaranya adalah transaksi jual beli yang lebih mudah, informasi yang lebih mudah diakses, serta lebih praktis dari segi apapun.[6]

Apotek Jati Murni merupakan perusahaan yang beralamat di Jl. Raya Gatot Soebroto No.61, Tanah Merah, Kec.Sepatan Timur, Kabupaten Tangerang. Apotek Jati Murni adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang farmasi sebagai penyedia obat untuk customer. sistem pemesanan maupun pendataan stok barang yang tersedia masih dilakukan secara manual dengan menggunakan dokumen fisik berupa kertas serta, setiap pembeli harus datang ke apotek untuk membeli dan banyak lagi pihak-pihak yang terlibat dalam melakukan transaksi penjualan. Tentu saja cara ini masih kurang efisien dan efektif karena ruang lingkup pemasaran masih terbatas. Sementara pemanfaatan *e-commerce* belum dilakukan pada Apotek Jati Murni dan masih menggunakan transaksi manual dalam sistem pemesanan maupun pendataan stok barang dan juga dalam pencetakan laporan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut.

Dalam pembuatan aplikasi berbasis *web* ini akan menggunakan metode *Agile Software Development*. *Agile Software Development* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada kecepatan dalam menangani perubahan-perubahan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan proses bisnis yang dibutuhkan. *Agile Software Development* sendiri terdapat berbagai kerangka kerja yang mengadopsi prinsip Agile itu sendiri, salah satunya kerangka kerja scrum. Kerangka kerja ini dinilai dapat menghasilkan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna serta bisa digunakan dalam proyek yang besar maupun kecil dan mudah mengadopsi suatu perubahan[3]. Dari data yang didapatkan dari segi penjual dapat mengefektifkan waktu, tempat, sarana, dan dapat melakukan jual beli secara online tanpa harus bertemu secara langsung. Dari sisi pembeli dapat melakukan pemesanan barang kapanpun tidak terhalang waktu. Pembeli pun tidak tergantung kepada jarak penjual karena dimana saja dan barang akan diantar melalui jasa pengiriman dengan ketentuan yang ditetapkan.

Dengan dibuatkannya sistem penjualan *e-commerce* berbasis *web* ini. Apotek Jati Murni Tangerang dapat meningkatkan pelayanan pelanggan, meningkatkan loyalitas pelanggan, dan meningkatkan pendapatan, serta memudahkan dalam pembuatan data laporan penjualan yang menerapkan sistem *e-commerce* berbasis *web*.

2. Metode Penelitian

2.1. Objek Penelitian

Lokasi penelitian pada Skripsi dilakukan di Apotek Jati Murni. Apotek Jati Murni merupakan perusahaan yang bergerak dibidang farmasi yang beralamatkan di Jl. Raya Gatot Soebroto No.61, Tanah Merah, Kec.Sepatan Timur, Kabupaten Tangerang. Adapun waktu pelaksanaannya pada hari senin sampai minggu pukul 08:00 sampai 22:00 WIB.

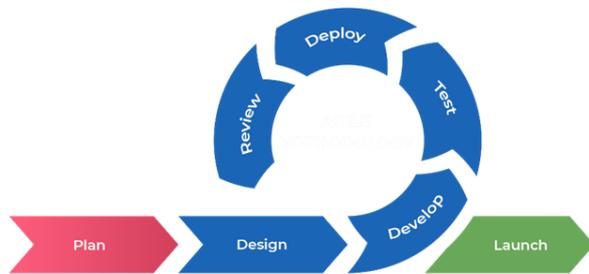
2.2. Sejarah Singkat Apotek Jati Murni

Apotek Jati Murni merupakan perusahaan yang bergerak dibidang farmasi sebagai penyedia obat untuk customer. Apotek Jati Murni melayani pembelian obat, alat kesehatan, untuk pembeli umum, toko/warung, nakes (dokter, bidan, perawat, klinik, dan rumah sakit) Kami juga menerima resep dari dokter umum/ spesialis Disediakan ruang tunggu yang nyaman dan arena bermain anak sambil menunggu pesanan anda. Banyaknya apotek yang bersaing pesat maka perusahaan selalu berusaha memberi pelayanan yang terbaik untuk memuaskan pelanggan dengan cara melakukan pelayanan yang cepat dan tepat waktu, memberikan pelayanan yang ramah, respon cepat dan tentunya dengan harga yang terjangkau agar mampu bersaing dengan perusahaan lain.

2.3. Metode yang digunakan

Dalam penulisan ini penulis tertarik menggunakan metode *agile*. Penulis menggunakan metode *agile* karena langkah-langkah pembuatan sistem yang sangat tepat diterapkan untuk sistem yang sederhana, kebutuhan sistem dapat berubah dengan cepat[7].

Metode *Agile* memiliki beberapa keuntungan, diantara lain sangat tepat diterapkan untuk sistem yang sederhana, kebutuhan sistem dapat berubah dengan cepat, jika mengalami kegagalan maka nilai kerugian yang diakibatkan tidak terlalu besar secara material maupun nonmaterial[7].



Gambar 2.1 Tahapan Metode Agile

Langkah-langkah yang digunakan dalam metode agile yaitu: *Plan* (Perencanaan), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Test* (Pengujian), *Deploy* (Penyebaran), *Review* (Meninjau), *Launch* (Peluncuran)[8].

1. Perencanaan

Pada tahap ini pengembang akan melakukan perencanaan untuk proyek yang akan dilaksanakan, termasuk membuat daftar kebutuhan dan

persyaratan yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak yang akan dikembangkan. Pemngembang juga akan membuat rencana proyek, termasuk estimasi biaya, waktu, dan sumber daya yang dibutuhkan.

2. Desain

Pada tahap ini pengembang akan merancang perangkat lunak, termasuk merancang antarmuka pengguna, mengembangkan arsitektur perangkat lunak, dan merancang struktur database. Pengembang juga akan mempertimbangkan masukan dari klien dan pengguna untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan.

3. Pengembangan

Pada tahap ini pengembang akan mulai mengembangkan perangkat lunak dengan menggunakan metodologi pengembangan iteratif. pengembang akan bekerja dalam sprint, menghasilkan kode yang dapat diuji dan berfungsi. Tim juga akan berkomunikasi secara teratur dengan klien untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan. Pengujian Tahap pengujian adalah tahap di mana pengembang menguji perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan. pengembang juga melakukan pengujian keamanan dan pengujian kinerja perangkat

lunak. Setiap masalah atau bug yang ditemukan akan dicatat dan diberikan prioritas untuk diperbaiki pada sprint berikutnya.

4. Deploy

Pada tahap ini perangkat lunak yang telah diuji dan disetujui akan diterapkan pada lingkungan produksi. pengembang akan memastikan bahwa perangkat lunak dapat diintegrasikan dengan sistem yang ada dan bahwa semua konfigurasi telah ditetapkan dengan benar.

5. Review

Pada tahap ini pengembang akan meninjau hasil yang telah dicapai untuk setiap sprint dan mempertimbangkan bagaimana proses pengembangan dapat

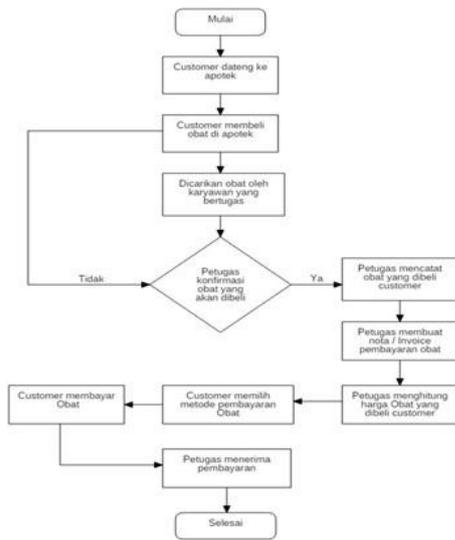
ditingkatkan di sprint berikutnya. pengembang juga akan meninjau metrik kinerja, seperti waktu dan biaya pengembangan, untuk membantu meningkatkan proses pengembangan perangkat lunak.

6. Launch

Pada tahap peluncuran perangkat lunak yang telah selesai dikembangkan akan diluncurkan ke publik atau diimplementasikan pada lingkungan yang sudah ditentukan. Setelah peluncuran, pengembang akan memantau dan memperbaiki masalah yang muncul pada perangkat lunak yang telah diluncurkan.

2.4. Sistem yang Berjalan

Proses sistem Apotek Jati Murni yang berjalan dimana masih menggunakan tulis tangan. Karyawan yang sedang bertugas membuatkan nota pembayaran untuk diberikan kepada kasir agar dibuatkan nota pembelian, kemudian kasir memastikan kembali pesanan customer dan notanya, lalu kasir mentotal jumlah tagihan dan menuliskan daftar obat yang telah dibeli kedalam buku transaksi. Kasir memberitahu customer total jumlah pembayaran yang harus dikeluarkan, kemudian customer memilih metode pembayaran dan kasir menerima pembayaran tersebut. Setelah proses transaksi berakhir maka kasir membuat sebuah laporan. Berikut merupakan gambaran dari proses admin yang ada di Apotek Jati Murni:



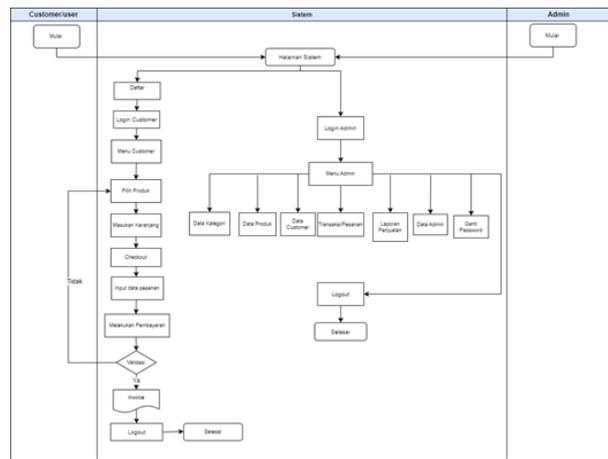
Gambar 2.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan:

Gambar 3.1 Flowchart Proses yang berjalan

2.5. Sistem yang diusulkan

Adapun solusi yang diusulkan adalah merancang sebuah sistem e-commerce barang yang terkomputerisasi dengan adanya basis data yang dapat menyimpan data-data produk, mempermudah mendapat informasi jumlah barang yang ada, secara cepat dan tepat juga mempermudah menghitung hasil penjualan barang tiap periode tertentu.

Usulan perbaikan sistem atas masalah ini adalah dengan mengatur sistem penjualan barang yang diurutkan berdasarkan kategori tertentu seperti, kategori produk, membuat dokumen transaksi penjualan produk atau obat, dan merancang suatu e-commerce untuk meningkatkan penjualan pada Apotek Jati Murni yang diharapkan dapat memberikan solusi dalam proses penjualan barang agar lebih efektif. Berikut merupakan alur proses flow map sistem e-commerce yang diusulkan pada Apotek Jati Murni:



Gambar 2.2 Flowmaps Sistem Yang Di Usulkan

Setelah menganalisa sistem e-commerce di Apotek jati murni maka selanjutnya membahas mengenai sistem yang diusulkan berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Beberapa masalah yang telah diuraikan sebelumnya yaitu belum adanya sistem aplikasi e-commerce sehingga sering terjadinya kesulitan pengecekan persediaan obat, transaksi penjualan obat serta laporan transaksi yang cepat, akurat dan waktu yang tepat. Untuk menganalisa sistem yang diusulkan pada skripsi ini membutuhkan gambaran. Analisis kebutuhan aplikasi merupakan suatu cara agar mendapatkan hasil aplikasi yang sesuai dengan aplikasi yang dibutuhkan. Dimana aplikasi yang akan dibuat terdiri dari: use case diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram pada sistem yang diusulkan:

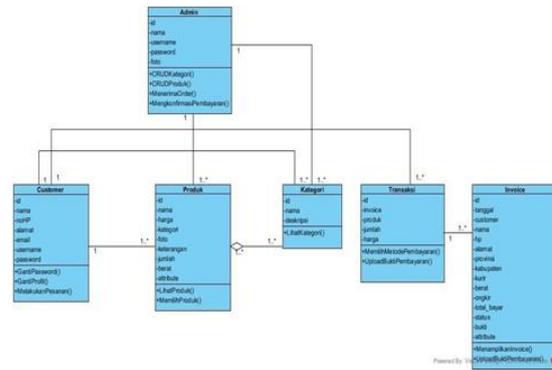
2.6. Kebutuhan Software

Berikut merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan sistem diantaranya :

Tabel 3.1 Kebutuhan Software

Software	Kegunaan
Windows 10	Sebagai sebuah sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan aplikasi lain.
Ms Office 365	Digunakan untuk penyusunan, pengelolaan, dan dokumentasi data yang diperoleh dari penelitian kedalam bentuk laporan.

Software	Kegunaan
UML	Digunakan untuk pembuatan perancangan visualisasi dari penelitian berupa diagram.
Visual Studio Code	Digunakan untuk pembuatan sebuah aplikasi sistem penjualan obat pada Apotek Jati Murni.
MySQL	Sebagai sebuah tempat untuk membuat, menyimpan data sebagai database dari aplikasi yang dibuat.



Gambar 2.3 Class Diagram

2.7. Kebutuhan Hardware

Berikut merupakan perangkat keras yang digunakan untuk pengembangan sistem diantaranya :

Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware

Hardware	Kegunaan
Processor	Intel(R) Core (TM) i5-8265U CPU @ 1.60GHz 1.80 GHz RAM 12,0 GB (11,9 GB usable)
Hardisk	HDD 256 GB

2.8. Class Diagram

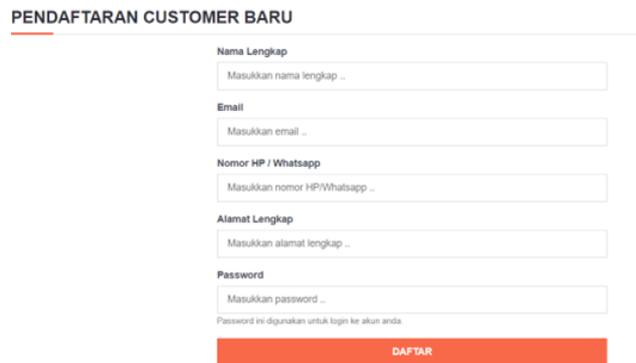
Class Diagram merupakan kategori atau klasifikasi dari kumpulan objek atau benda. Sedangkan domain class merupakan class yang mendeskripsikan objek dari problem domain. Berikut ini adalah class diagram pada sistem e-commerce pada Apotek Jati Murni:

3. Pembahasan

Tahap selanjutnya setelah melakukan perancangan sistem dan perencanaan pengujian sistem yaitu melakukan pengujian dan mendapatkan hasil dari pengujian sistem tersebut. Pengujian sistem digunakan untuk mengetahui apakah sistem dapat bekerja dengan baik dan apakah sistem dapat bekerja sesuai dengan proses yang ada pada perancangan. Adapun tampilan user interface sistem e-commerce pada penjualan obat yang sudah penulis buat sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Pendaftaran Customer

User interface pendaftaran merupakan halaman untuk mendaftarkan customer baru yang akan mendaftar. Pada halaman ini akan terdapat halaman daftar customer untuk membuat akun pengguna atau customer dengan menampilkan form untuk mengisi data diri, email, alamat, password dan data lainnya. Berikut ini adalah Gambar tampilan user interface dari Halaman Pendaftaran Customer:



Gambar 3.1 Tampilan Pendaftaran customer

2. Tampilan Halaman Login Admin

User interface login merupakan halaman setelah admin memiliki akun yang dibuat penulis untuk

masuk kedalam sistem tersebut. Masukan username yang telah di daftarkan sebagai username, dan masukkan password yang sebelumnya sudah dibuat di dalam coding dan database, lalu pilih login untuk bisa login ke dalam halaman dashboard. Di halaman login admin tidak ada fitur registrasi karena ini bersifat internal, Untuk bisa membuat user baru atau tambah user harus masuk ke dalam akun admin, lalu pilih “data admin” atau “data customer”, lalu buat “tambah pengguna baru” yang sebelumnya fitur ini sudah dibuat didalam coding. Berikut ketika Admin salah memasukan username atau password:

- Jika admin salah memasukan username maupun password maka akan muncul alert “login gagal! Username dan password salah”.
- Jika admin salah memasukan username dan password lebih dari 3 kali maka tidak terjadinya error pada sistem login, hanya selalu muncul alert “login gagal! Username dan password salah”. Berikut ini adalah Gambar tampilan user interface dari Login Admin:

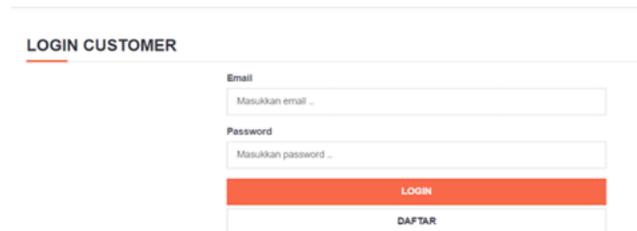


Gambar 3.2 Halaman Login Admin

3. Tampilan Halaman Login Customer

User interface login merupakan halaman setelah customer memiliki akun yang dibuat penulis untuk masuk kedalam sistem tersebut. Masukan email yang telah di daftarkan sebagai username, dan masukkan password yang telah didaftarkan juga lalu pilih login untuk bisa login ke dalam halaman dashboard. Berikut ketika Customer salah memasukan username atau password:

- Jika customer salah memasukan username maupun password maka akan muncul alert “login gagal! Username dan password salah”.
- Jika customer salah memasukan username dan password lebih dari 3 kali maka tidak terjadinya error pada sistem login, hanya selalu muncul alert “login gagal! Email dan password tidak sesuai, coba lagi”. Berikut ini adalah Gambar tampilan user interface dari Login Customer:



Gambar 3.3 Halaman Login Customer

4. Tampilan dashboard Admin

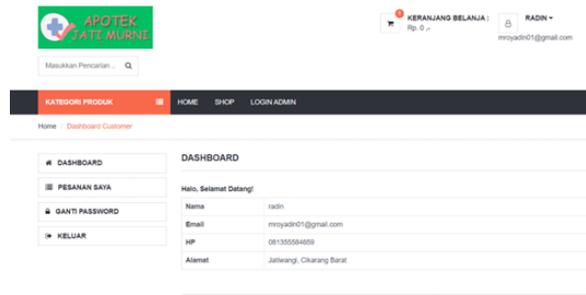
User interface Dashboard merupakan tampilan setelah login kedalam sistem e-commerce. Pada tampilan dashboard Admin ini diantaranya terdapat beberapa fitur seperti data kategori, data produk, data customer, transaksi/pesanan, laporan penjualan, data admin, dan ganti password. Pada tampilan dashboard control panel tersebut menampilkan jumlah produk, jumlah customer, jumlah invoice, dan jumlah pengguna, serta detail login. Berikut ini adalah Gambar tampilan desain user interface dari Menu Dashboard Admin:



Gambar 3.4 Tampilan Dashbord Admin

5. Tampilan Dashboard Customer

User interface Dashboard merupakan tampilan setelah login kedalam sistem e-commerce. Pada tampilan dashboard customer ini diantaranya terdapat beberapa fitur seperti, Keranjang belanja, pesanan saya, kategori produk, dan ganti password. Berikut ini adalah Gambar tampilan desain user interface dari Menu Dashboard Customer:



Gambar 3.5 Tampilan Dashbord Customer

6. Tampilan Halaman Data Kategori Admin

Halaman data kategori merupakan fitur yang ada di dalam dashboard tersebut. Yang berisikan kategori produk yaitu tidak berkategori, prekursor, reguler. Dalam data kategori terdapat fitur tambah kategori, edit kategori dan hapus kategori. Pada tambah kategori ini admin bisa menambahkan kategori produk ketika ada kategori produk baru yang ingin didaftarkan:

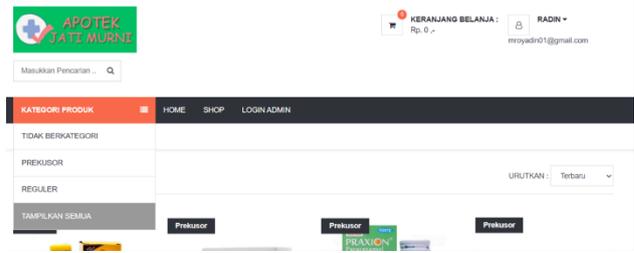
- a. Wajib mengisi nama produk untuk identitas barang yang di input.
- b. Lalu klik simpan maka kategori produk baru telah berhasil ditambahkan Berikut ini adalah Gambar tampilan desain user interface dari Halaman Data Kategori Admin:



Gambar 3.6 Halaman Kategori Admin

7. Tampilan Halaman Kategori Customer

Halaman data kategori merupakan fitur yang ada di dalam dashboard tersebut. Yang berisikan kategori produk yaitu tidak berkategori, prekursor, reguler. Berbeda dengan halaman kategori admin, halaman kategori customer tidak bisa menambahkan, mengedit, atau menghapus kategori. Berikut ini adalah Gambar tampilan desain user interface dari Halaman Data Kategori Customer:



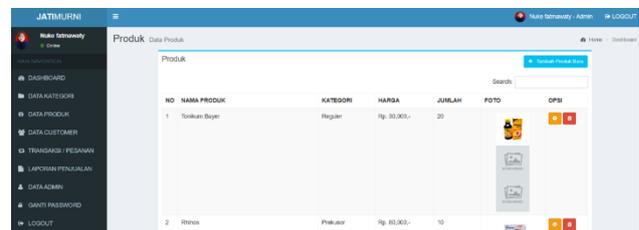
Gambar 3.7 Halaman Kategori Customer

8. Tampilan Data Produk Admin

Data Produk berisikan Produk dan keterangan produk yang dijual pada website. Dalam data produk terdapat fitur tambah produk, edit produk dan hapus produk. Pada tambah produk ini admin bisa menambahkan produk ketika ada produk baru yang ingin didaftarkan:

- a. Wajib mengisi nama produk untuk identitas barang yang di input.
- b. Mengisi kategori untuk menentukan produk tersebut masuk kategori apa
- c. Mengisi Harga produk
- d. Mengisi jumlah produk yang ingin ditambahkan
- e. Menambahkan foto produk

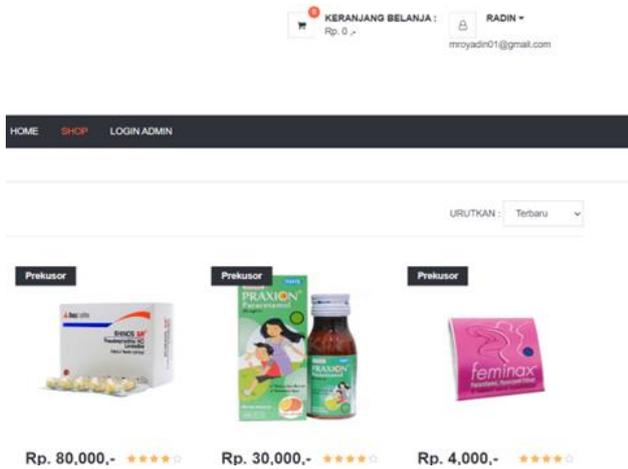
Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Data Produk Admin:



Gambar 3.8 halaman Data Produk Admin

9. Tampilan Halaman Data Produk Customer

Halaman data produk customer merupakan fitur yang ada di dalam dashboard customer. Halaman ini berisikan detail produk seperti nama produk, harga produk, foto produk. Berbeda dengan halaman produk admin, halaman data produk customer tidak bisa menambahkan, mengedit, atau menghapus produk. Berikut ini adalah Gambar 4.9 tampilan desain user interface dari Halaman Data Produk Customer:

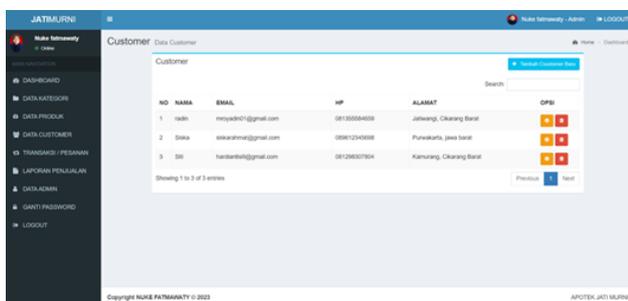


Gambar 3.9 Halaman Data Produk Customer

10. Tampilan Halaman Data Customer

Halaman Data Customer merupakan fitur yang ada di akun admin, agar admin dapat melihat customer yang terhubung di toko tersebut. Pada halaman data customer ini admin bisa menambahkan customer baru, mengubah, atau menghapus data customer. Berikut penjabarannya:

- Pada data customer terdapat nama customer, email, nomer handphone customer.
- Jika admin mengklik icon “Tambah customer baru” maka akan muncul form data diri untuk customer baru yang harus di isi seperti nama, email, nomer handphone, alamat, serta password.
- Jika di klik icon “setting (orange)” akan muncul tampilan edit customer.
- Icon merah diatas untuk menghapus data customer, jika admin mengklik akan muncul alert “yakin ingin menghapus customer?”. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Data Customer:

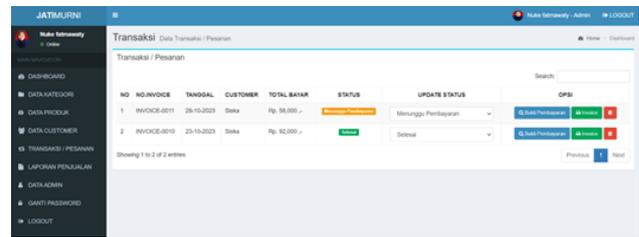


Gambar 3.10 Halaman Data Customer

11. Tampilan Halaman Transaksi / Pesanan

Halaman Transaksi/Pesanan bisa melihat data hasil transaksi penjualan yang sudah berlangsung yang mana transaksi ini sudah dilakukan oleh admin pada saat transaksi berlangsung. Icon “search” pada

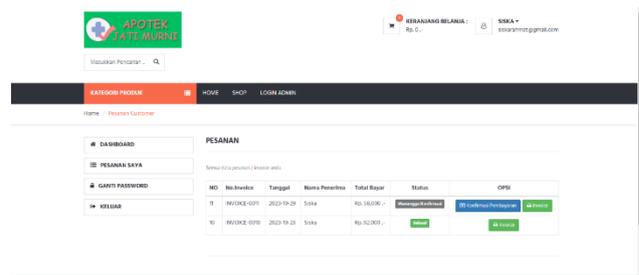
gambar adalah untuk melihat hasil dari transaksi yang sudah dilakukan, dan icon “invoice” adalah untuk menampilkan atau mencetak data transaksi tersebut. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Transaksi/ Pesanan Admin:



Gambar 3.11 Halaman Transaksi/Pesanan Admin

12. Tampilan Halaman Pesanan Customer

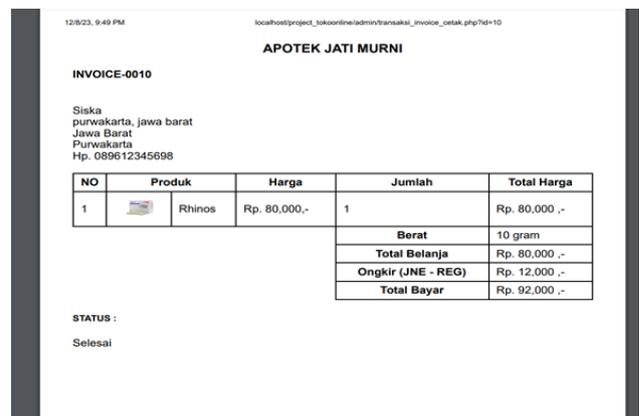
Halaman Pesanan Customer bisa melihat data hasil transaksi pesanan yang telah dilakukan yang mana pesanan ini sudah diselaikan oleh customer dan sudah atau belum dikonfirmasi oleh admin. Pada icon “invoice” berfungsi untuk menampilkan atau mencetak data pesanan tersebut. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Pesanan Customer:



Gambar 3.12 Halaman Pesanan Customer

13. Tampilan Halaman Print Invoice

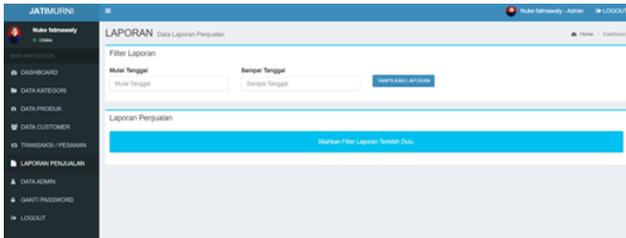
Invoice merupakan bukti transaksi antara penjual dan customer yang berisi tagihan pembayaran produk, jumlah produk, harga produk, serta total harga produk yang harus dibayar telah terjual. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Invoice:



Gambar 3.13 Tampilan Invoice

14. Tampilan Halaman Laporan Penjualan Admin

Pada gambar ini admin bisa menfilter laporan data transaksi penjualan yang berlangsung (sesuai tanggal yang diinginkan), Admin juga bisa mencetak pdf dan juga bisa print data laporan penjualan tersebut. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Laporan Penjualan Admin:

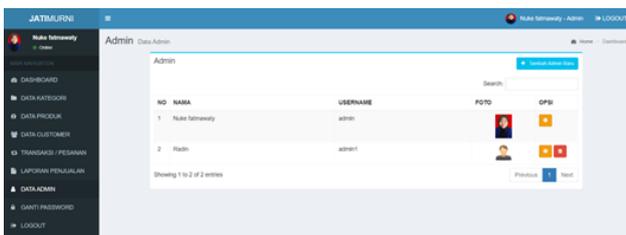


Gambar 3.14 Halaman Laporan Penjualan

15. Tampilan Data Admin

Data Admin berisi data akun dari masing-masing admin yang telah terdaftar. Pada halaman data admin ini admin bisa menambahkan admin baru, mengubah, atau menghapus data admin. Berikut penjabarannya:

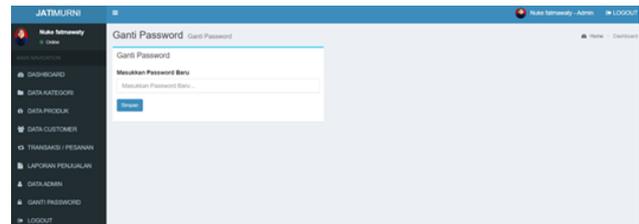
- Jika admin mengklik icon “Tambah admin baru” maka akan muncul form data diri untuk admin baru yang harus diisi seperti nama, username, password, serta foto.
- Jika di klik icon “setting (orange)” akan muncul tampilan edit admin.
- Icon merah diatas untuk menghapus data admin, jika admin mengklik akan otomatis terhapus data admin tersebut. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Data Admin:



Gambar 3.15 Halaman Data Admin

16. Tampilan Halaman Ganti Password Admin

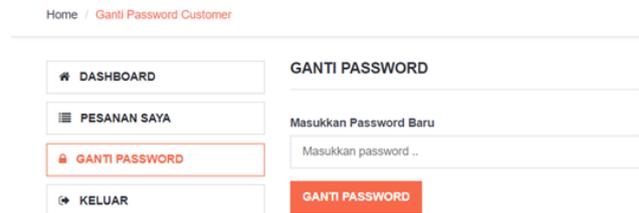
Halaman pada admin ini juga terdapat fitur ganti password yang mana admin bisa mengubah password yang diinginkan dengan memasukkan password baru, lalu klik “simpan”. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Ganti Password Admin:



Gambar 3.16 Halaman Ganti Password Admin

17. Tampilan Halaman Ganti Password Customer

Pada halaman ini setiap akun dapat mengubah password jika pengguna tersebut ingin merubahnya dengan klik ganti password yang mana customer bisa mengubah password yang diinginkan dengan memasukkan password baru, lalu klik “simpan”. Berikut ini adalah Gambar tampilan User Interface Ganti Password Customer:



Gambar 3.17 Halaman Ganti Password Customer

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari tahap pengambilan data, analisa, perancangan hingga hasil perancangan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Setelah berhasil mengimplementasi sistem pendaftaran di Klinik Pratama Keluarga Sehat meningkatkan perubahan pada akurasi dan efisiensi dalam pendaftaran pasien.
- Penggunaan sistem informasi ini memberikan manfaat berupa peningkatan kecepatan dan ketepatan proses pendaftaran pasien, mengurangi kesalahan pencatatan data, serta mempermudah akses dan pengelolaan data pasien.
- Penelitian ini dapat memberikan pengembangan teknologi informasi di bidang kesehatan dan memberikan manfaat nyata bagi Klinik Pratama Keluarga Sehat serta lembaga kesehatan lainnya dalam meningkatkan layanan kesehatan kepada masyarakat.

Referensi

- [1] M. Dimas, D. Naufal, S. Nalurita, and D. M. Unsurya, "Pengaruh Promosi Dan Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Keputusan Pembelian Shopeefood Pada Mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma Jakarta," *J. Ilm. M-Progress*, vol. 13, no. 1, pp. 23–34, 2023, doi: 10.35968/m-pu.v13i1.1022.
- [2] M. Anshari and M. N. Almunawar, "Adopting open innovation for SMEs and industrial revolution 4.0," *J. Sci. Technol. Policy Manag.*, vol. 13, no. 2, pp. 405–427, 2022, doi: 10.1108/JSTPM-03-2020-0061.
- [3] I. Rabbani, E. Krisnanik, and S. Kom, "E – Commerce Perlengkapan Haji Dan Umroh Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development," *Pros. Semin. Nas. Mhs. Bid. Ilmu Komput. dan Apl.*, vol. 1, no. 2, pp. 432–443, 2020, [Online]. Available: <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/584>
- [4] N. Ligaraba, B. Nyagadza, D. Dörfling, and Q. M. Zulu, "Factors influencing re-usage intention of online and mobile grocery shopping amongst young adults in South Africa," *Arab Gulf J. Sci. Res.*, vol. 41, no. 3, pp. 389–415, 2023, doi: 10.1108/AGJSR-06-2022-0088.
- [5] A. E. Maulana, J. Adisantoso, and B. Hartanto, "Omni micro-reseller's path-to-purchase and MSEs omnichannel readiness in the Indonesian affordable fashion industry," *Asia Pacific J. Mark. Logist.*, vol. 35, no. 4, pp. 874–889, 2023, doi: 10.1108/APJML-10-2021-0764.
- [6] R. Al Ghani, N. Wahdiaz Azani, S. N. Auliani, S. Maharani, M. D. Gustinov, and M. L. Hamzah, "Perancangan Sistem Informasi e-Commerce Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," pp. 99–106, 2022.
- [7] S. D. Parameswari, N. A. Prasetyo, and A. Junaidi, "Aplikasi Berbasis Web Deteksi Undertone Menggunakan Metode Agile Untuk Rekomendasi Makeup," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 16, no. 1, pp. 62–70, 2022, doi: 10.33998/mediasisfo.2022.16.1.1111.
- [8] A. F. Rezy, M. Yuga Utama, and N. R. Ramadhan, "Pengembangan Aplikasi Klinik Berbasis Web Untuk Pengelolaan Rekam Medis Menggunakan Metode Agile," *J. Ilmu Komputer, Tek. dan Multimed.*, vol. VOL 1, NO., no. 2, pp. 309–319, 2023.