

**IMPLEMENTASI APLIKASI PEMESANAN OBAT BERBASIS
ANDROID PADA APOTEK FEVI**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

**IMPLEMENTASI APLIKASI PEMESANAN OBAT BERBASIS
ANDROID PADA APOTEK FEVI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM 2011500093
Nama : Kartini
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI APLIKASI PEMESANAN OBAT
 BERBASIS ANDROID PADA APOTEKFEVI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah benar hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya siap untuk mendapat sanksi sesuai dengan ketentuan yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 19 Juli 2024



Kartini

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI APLIKASI PEMESANAN OBAT
BERBASIS ANDROID PADA APOTEK FEVI**

Yang disiapkan dan disusun oleh:

**Kartini
2011500093**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Eza Budi Perkasa, M.Kom.
NIDN. 0201089201**

Dosen Pembimbing



**Lukas Tommy, M.Kom.
NIDN. 0215099201**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom.
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji



**Yohanes Setiawan Japriadi, M.Kom.
NIDN. 0219068501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB/ATMA LUHUR**



**Ellya Helmut, M.Kom.
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M. Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Lukas Tommy, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
8. Fevi Ervyolita., S.FARM. yang sudah mengizinkan penulis melakukan penelitian untuk skripsi ini.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 19 Juli 2024

Penulis

ABSTRACT

Fevi Pharmacy is one of the pharmacies operating in the health sector in the Payung District area. Fevi Pharmacy will be built in July 2022. Fevi Pharmacy provides various types of medicine, disease information and other health products to meet the needs of the local community. The process of selling medicines at the Fevi pharmacy is currently still done manually. This means that customers have to come to the pharmacy to buy medicine as needed. The weakness of a sales system like this is that customers need to incur transportation costs, time and energy to come to the pharmacy. Apart from that, shop or pharmacy employees need to explain the use of each drug purchased by customers to avoid misunderstandings. This application was built to make it easier for people to order medicines in a faster, easier and more efficient way. The Android application is aimed at customers where customers can display a list of common diseases as well as the drugs consumed to cure these diseases. Apart from that, customers can also choose and order the medicines they need.

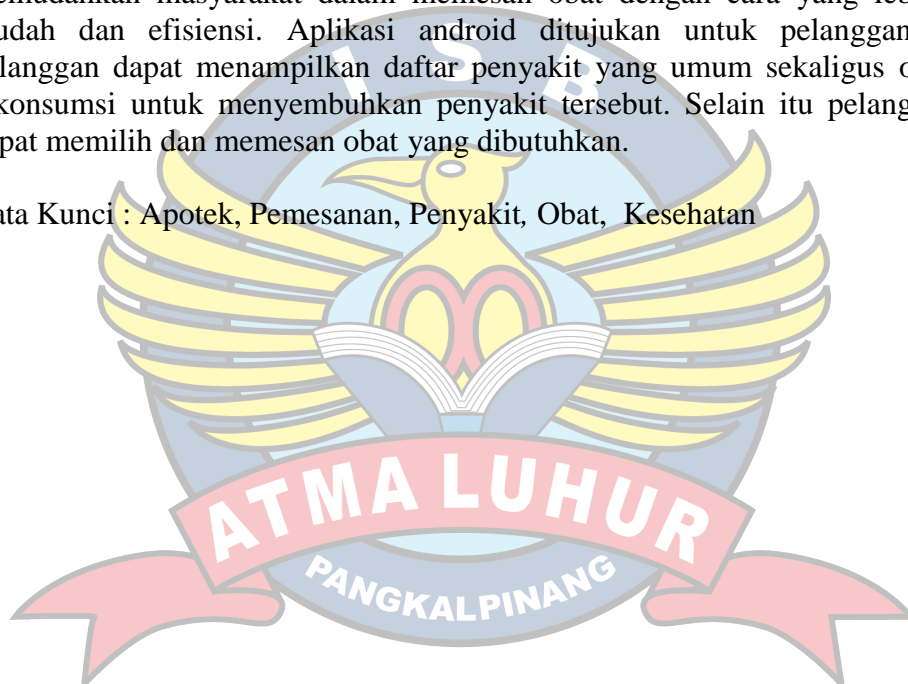
Keywords: Pharmacy, Ordering, Disease, Medicine, Health



ABSTRAK

Apotek Fevi merupakan salah satu apotek yang berdiri pada bidang kesehatan di suatu daerah Payung Kecamatan Payung. Apotek Fevi di bangun pada tahun 2022 bulan juli. Apotek Fevi menyediakan berbagai jenis obat, informasi penyakit dan produk kesehatan lainnya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sekitar. Proses penjualan obat di apotek Fevi saat ini masih dilakukan dengan langsung. Hal ini berarti pelanggan harus datang ke apotek untuk membeli obat sesuai kebutuhan. Kelemahan dari sistem penjualan seperti ini adalah pelanggan perlu mengeluarkan biaya transportasi waktu dan tenaga untuk datang ke apotek. Selain itu, pegawai toko atau apotek perlu menjelaskan kegunaan dari setiap obat yang dibeli oleh pelanggan agar tidak terjadi kesalahpahaman. Aplikasi ini dibangun untuk memudahkan masyarakat dalam memesan obat dengan cara yang lebih cepat, mudah dan efisiensi. Aplikasi android ditujukan untuk pelanggan dimana pelanggan dapat menampilkan daftar penyakit yang umum sekaligus obat yang dikonsumsi untuk menyembuhkan penyakit tersebut. Selain itu pelanggan juga dapat memilih dan memesan obat yang dibutuhkan.

Kata Kunci : Apotek, Pemesanan, Penyakit, Obat, Kesehatan



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.1.1 Sejarah <i>Prototype</i>	8
2.2 Definisi Metode pengembangan perangkat lunak	10
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pemodelan Perangkat Lunak	11
2.3.1 PHP	11
2.3.2 MySql.....	12
2.3.3 Java.....	12
2.3.4 SDK.....	12
2.3.5 JDK (Java Development Kit).....	13
2.3.6 XAMPP	13
2.4 Teori Pendukung	14
2.4.1 Implementasi Aplikasi Berbasis Androis	14
2.5 Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data	18
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Sejarah Apotek	21
4.2 Visi dan Misi	22
4.2.1 Visi.....	22
4.2.2 Misi	22
4.3 Struktur Organisasi dan Wewenang.....	22
4.3.1 Struktur Organisasi.....	23
4.4 Arsitektur Teknologi Informasi.....	24
4.5 Definisi Masalah	24
4.5.1 Analisis Kebutuhan	24
4.6 Analisis Sistem Berjalan	25

4.7 Perancangan Sistem	27
4.7.1 Identifikasi Sistem Usulan	27
4.7.2 Rancangan Sistem	27
4.7.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	27
4.7.2.2 <i>Activity Diagram</i>	35
4.7.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	46
4.7.2.4 <i>Class Diagram</i>	59
4.8 Rancangan Layar.....	60
4.9 Rancangan Layar.....	72
BAB V PENUTUP.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Prototyping</i>	7
Gambar 3.1 Tahapan <i>Prototyping</i>	17
Gambar 4.1 Apotek Fevi.....	21
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Apotek.....	23
Gambar 4.3 <i>Diagram Activity</i> Sistem Berjalan.....	26
Gambar 4.4 <i>Usecase Diagram</i> Pelanggan	28
Gambar 4.5 <i>Usecase Diagram</i> Admin.....	32
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Login Sistem.....	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Daftar.....	36
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Pesan Obat	37
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Riwayat Pemesanan	38
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Edit Profil Usulan.....	39
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Edit Username dan Password Sistem Usulan ...	40
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Login.....	41
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Data Pengajuan	42
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Data Obat.....	43
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Tambah Obat	44
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Data Pelanggan.....	45
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	46
Gambar 4. 18 <i>Sequence Detail</i>	47
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pemesanan	48
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Pengajuan	49
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil	50
Gambar 4.22 <i>Diagram Sequence</i> Edit Username dan Password.....	51
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	52
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	53
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram</i> Penjualan	54
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram</i> Data Obat.....	55
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> Edit Obat.....	56
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Obat	57
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Data Pelanggan	58
Gambar 4. 30 <i>Class Diagram</i>	59
Gambar 4. 31 Rancangan Daftar.....	60
Gambar 4. 32 Rancang Layar Login	61
Gambar 4. 33 Rancang Layar Home.....	62
Gambar 4. 34 Rancang Detail Pesanan.....	63
Gambar 4. 35 Rancang Layar Riwayat Pesanan	64
Gambar 4. 36 Rancang Layar Profil.....	65
Gambar 4. 37 Rancang Layar Web Login atau Masuk	66
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Dashboard Admin.....	67
Gambar 4. 39 Rancangan Layar Penjualan	68
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Data Admin	69
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Tambah Admin	70
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Data User	71
Gambar 4. 43 Tampilan Layar <i>Splash Screen</i>	72
Gambar 4. 44 Tampilan Layar Login.....	73

Gambar 4. 45 Tampilan Layar <i>Home</i>	74
Gambar 4. 46 Tampilan Layar Keranjang	75
Gambar 4. 47 Tampilan Layar <i>Check Out</i>	76
Gambar 4. 48 Bayar <i>Check Out</i>	77
Gambar 4. 49 Tampilan Layar <i>Login Admin</i>	78
Gambar 4. 50 Tampilan Layar <i>Dashboard</i>	78
Gambar 4. 51 Tampilan Layar Kategori	79
Gambar 4. 52 Tampilan Layar Sub Kategori	79
Gambar 4. 53 Tampilan Layar <i>Item</i>	80
Gambar 4. 54 Tampilan Layar <i>Order</i>	80
Gambar 4. 55 Tampilan Layar <i>Customer</i>	81





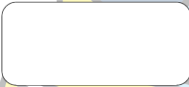


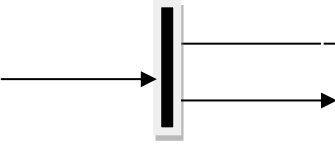
DAFTAR TABEL

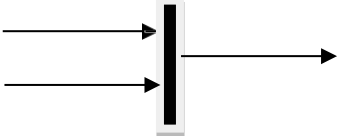

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 4. 1 Spesifikasi Komputer.....	24
Tabel 4. 2 Spesifikasi Komputer.....	25
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	28
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	29
Tabel 4. 5 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Daftar Obat.....	29
Tabel 4. 6 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Riwayat Pesanan	30
Tabel 4. 7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Kelola Profil.....	31
Tabel 4. 8 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login Web Admin</i>	32
Tabel 4. 9 Deskripsi <i>Use Case Diagram Dashboard</i>	33
Tabel 4. 10 <i>Use Case Diagram</i> Penjualan	33
Tabel 4. 11 <i>Use Case Diagram</i> Konsumen	34



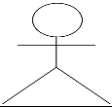


DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

	<p><i>Start Point</i></p> <p>Mengambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Mengambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>Activity State</i></p> <p>Mengambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.</p>
	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Mengambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.</p>
	<p><i>Decision Points</i></p> <p>Mengambarkan pilihan untuk Pengambilan keputusan, true atau false.</p>
	<p><i>Fork</i></p> <p>Mengambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>

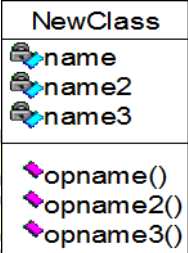

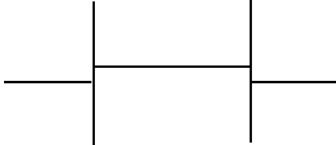
	<p><i>Join</i></p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>
<p>[....]</p>	<p><i>Guards</i></p> <p>Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuahtransisi, harus konsisten dan tidak overlap.</p>
	<p><i>Transition</i></p> <p>Menggambarkan aliran perpindahan control antarastate.</p>

2. Use Case Diagram

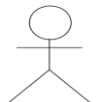
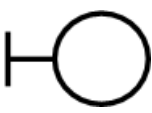



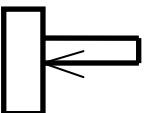
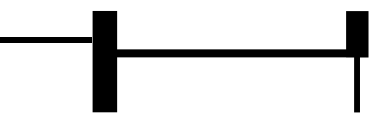
	<p><i>Actor</i></p> <p>Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.</p>
	<p><i>Use Case</i></p> <p>Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).</p>
	<p><i>Relasi/Asosiasi</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antara actor dengan usecase.</p>



<pre><<include >></pre> <p>- - - - -></p>	Asosiasi yang termasuk didalam <i>use case</i> lain,yang bersifat harus dilakukan bila <i>use case</i> lain tersebut dilakukan.
<pre><<extend>></pre> <p>- - - - -></p>	Perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Class Diagram

 <pre> classDiagram class NewClass { +name +name2 +name3 +opname() +opname2() +opname3() } </pre>	<p><i>Class</i></p> <p>Penggambaran dari class name, attribute atau <i>property</i> atau data dan <i>methode</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>.</p>										
	<p><i>Association</i></p> <p>Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.</p>										
	<p><i>Multiplicity</i></p> <p>Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang</p> <p>Contoh :</p> <table data-bbox="772 1559 1139 1809"> <tr> <td>0</td> <td>Zero</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>One</td> </tr> <tr> <td>0..*</td> <td>Zero or More</td> </tr> <tr> <td>1..*</td> <td>One or More</td> </tr> <tr> <td>*</td> <td>n</td> </tr> </table>	0	Zero	1	One	0..*	Zero or More	1..*	One or More	*	n
0	Zero										
1	One										
0..*	Zero or More										
1..*	One or More										
*	n										

4. Sequence Diagram

	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i></p> <p>Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).</p>
	<p><i>Control</i></p> <p>Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.</p>
	<p><i>Entity</i></p> <p>Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu database.</p>
	<p><i>Object Message</i></p> <p>Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.</p>
	<p><i>Recursive</i></p> <p>Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.</p>
	<p><i>Return Message</i></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

	<p><i>Lifeline</i></p> <p>Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.</p>
	<p><i>Activation</i></p> <p>Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>

