

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
LEMBAR PENGESAHAN	xi
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	xii
KATA PENGANTAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Low-Code Programming</i>	5
2.1.1 Outsystems	6
2.2 Aset dan Aset Kesehatan.....	8
2.3 Manajemen Aset.....	8
2.4 <i>Website</i>	10
2.5 <i>Unit Testing</i>	11
2.6 <i>User Acceptance Testing</i>	12
2.7 <i>Agile</i>	12
2.8 Penelitian Terdahulu.....	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Model Konseptual	18
3.2 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	19
3.3 Pengumpulan Data	21
3.4 Pengolahan Data.....	22
3.5 Tahap Identifikasi.....	22
3.6 Tahap Pengembangan.....	22
3.6.1 Pendahuluan	22
3.6.2 <i>Requirements</i>	23
3.6.3 <i>Modelling</i>	23
3.6.4 <i>Development</i>	23
3.6.5 Testing.....	23
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
4.1 Analisis.....	25
4.1.1 Analisis Proses Bisnis <i>Eksisting</i>	25
4.1.2 GAP Analysis.....	26
4.1.3 Proses Bisnis <i>Targeting</i>	27
4.1.4 Analisis Aktor	28
4.1.5 <i>User Story</i>	33
4.1.6 Analisis Kebutuhan Sistem	34
4.2 Perancangan.....	35
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	35
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	46
4.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	57
4.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	58
BAB V Implementasi dan Pengujian	68

5.1	Implementasi	68
5.1.1	Login	68
5.1.2	Membuat gudang.....	69
5.1.3	Mengubah nama gudang	70
5.1.4	Menghapus gudang	70
5.1.5	Membuat barang.....	70
5.1.6	Mengubah barang.....	71
5.1.7	Menghapus barang	72
5.1.8	Transfer barang	72
5.1.9	Mencetak riwayat perubahan gudang dan barang	72
5.2	Pengujian	73
5.2.1	Unit Testing.....	73
5.2.2	User Acceptance Test.....	74
BAB VI Kesimpulan dan Saran		87
6.1	Kesimpulan.....	87
6.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN.....		92