

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
E-COMMERCE PADA OTAK-OTAK ASE BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



Oleh :
Nona Martiana
1622500130

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
E-COMMERCE PADA OTAK-OTAK ASE BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



Oleh :
Nona Martiana
1622500130

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500130

Nama : Nona Martiana

Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *E-COMMERCE* PADA OTAK-OTAK ASE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL FAST

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2020

METERAI
TEMPEL
TGL. 20
5E841ADF979094986
6000
ENAM RIBURUPIAH



Nona Martiana

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *E-COMMERCE*
PADA OTAK-OTAK ASE BERBASIS *WEBSITE*
MENGUNAKAN MODEL *FAST***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nona Martiana
1622500130**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 16 Juli 2020

Anggota Penguji



Supardi, M.Kom

Dosen Pembimbing



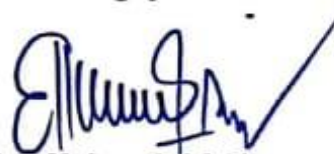
**Bambang Adiwidoto, M.Kom
NIDN. 0216107102**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini pada Otak-Otak Ase Jl. Soekarno Hatta km.6 No.24 Pangkalan Baru-Bangka Tengah.

Laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menghadapi ujian sidang akhir jenjang strata satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB) ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Didalam penyusunan skripsi ini tentu saja banyak sekali hambatan sehingga tak lepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan berbagai pihak dalam memberikan pengarahannya hingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmatnya yang tidak terhingga bagi saya sehingga saya bisa menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
2. Orang Tua saya yang selama ini telah mendukung saya untuk maju dan memberikan doa kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST.,M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, Selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku Dosen Pembimbing
8. Bapak Fendi selaku Pembimbing Lapangan di Otak-Otak Ase Jalan Koba.
9. Kepada teman saya bernama Tiara Kusuma Wardhani yang telah membantu saya untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
10. Teman-teman terdekat saya yang bernama Nhadila dan Weni yang selalu menemani mengerjakan laporan skripsi ini.

11. Teman – teman seperjuangan di Fakultas Teknologi Informasi Institut Sains Dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang dalam mengerjakan Laporan Skripsi.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, akhirnya, penulis berharap semoga karya tulis yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

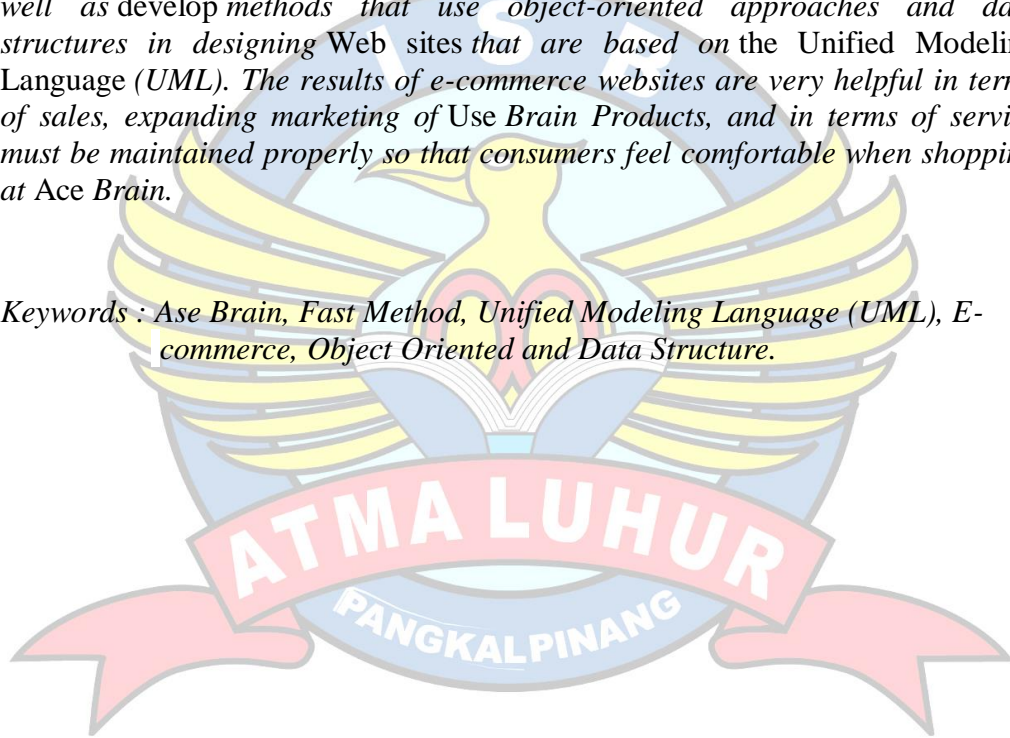
Pangkalpinang, Juli 2020



ABSTRACTION

Use Brain Is one of the places that provides a variety of souvenirs from Bangka in the form of wet food or snacks, the people of Pangkal Pinang certainly know the character of a souvenir named Ase Brain-Brain. Use Brain, Brain figures are still using manual sales systems as consumers wait for long queues to order products in order and still use manual bookkeeping, to solve problems that occur in Ase Brain, a Website-Based e-commerce Sales Information System Design is needed. With e-commerce customers will easily access transactions anywhere and anytime as long as the user is connected to the internet, it can make transactions more effective and efficient and increase customer satisfaction who make transactions, Using the Fast software development model, including system design, analysis, system design and system implementation, as well as develop methods that use object-oriented approaches and data structures in designing Web sites that are based on the Unified Modeling Language (UML). The results of e-commerce websites are very helpful in terms of sales, expanding marketing of Use Brain Products, and in terms of service must be maintained properly so that consumers feel comfortable when shopping at Ace Brain.

Keywords : Ase Brain, Fast Method, Unified Modeling Language (UML), E-commerce, Object Oriented and Data Structure.



ABSTRAKSI

Otak-Otak Ase Merupakan salah satu tempat yang menyediakan berbagai macam oleh-oleh Khas Bangka baik itu berbentuk makanan basah atau pun berbentuk snack, masyarakat pangkalpinang pasti tau dengan tokoh oleh-oleh yang bernama Otak-Otak Ase. Tokoh Otak-Otak Ase sekarang masih menggunakan sistem penjualan yang manual seperti halnya konsumen menunggu antrian lama untuk memesan produk ditokoh dan masih menggunakan pembukuan yang manual, untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Otak-Otak Ase, dibutuhkan Perancangan Sistem Informasi Penjualan e-commerce Berbasis Website. Dengan e-commerce pelanggan akan mudah mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama pengguna terhubung dengan internet, hal itu dapat membuat transaksi lebih efektif dan efisien serta meningkatkan kepuasan pelanggan yang melakukan transaksi, dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak Fast diantaranya analisis permasalahan, analisis kebutuhan, desain logis, dan desain fisik, serta metode pengembangannya yang menggunakan pendekatan berorientasi objek dan struktur data dalam merancang Website yang berdasarkan Unified Modelling Language (UML). Hasil dari website berbasis e-commerce sangat membantu dalam hal penjualan, memperluas pemasaran Produk Otak-Otak Ase, serta dalam segi pelayanan harus tetap dijaga dengan baik agar konsumen merasa nyaman saat berbelanja di Otak-Otak Ase.

Kata Kunci : Otak-Otak Ase, Metode Fast, Unified Modelling Language (UML), E-commerce, Berorientasi Objek dan Struktur Data.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
Bab II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Perancangan Sistem	5
2.2 Pengertian Sistem Informasi	5
2.3 Definisi Sistem	6
2.4 Pengertian E-Commerce	7
2.4.1 Keuntungan E-Commerce	8
2.5 <i>World Wide Web (Website)</i>	8
2.6 Pemrograman <i>Web</i>	9
2.7 Perangkat Lunak untuk Pemrograman <i>Web</i>	9
2.7.1 <i>Web Server</i>	9

2.7.2	Sistem Manajemen Basis Data	10
2.7.3	Web Browser.....	10
2.8	Bahasa Pemrograman Berbasis Web.....	10
2.8.1	PHP	10
2.8.2	HTML.....	11
2.8.3	MySQL	12
2.8.4	XAMPP	12
2.9	FUNDAMENTAL BAHASA <i>PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK</i> <i>(OOP)</i>	13
2,10	Model Fast (<i>Freamwork for Application of Sistems Technology</i>).....	14
2.11	UML Diagram	15
2.11.1	Diagram Kelas.....	15
2.11.2	Sequence Diagram.....	16
2.11.3	Activity Diagram.....	17
2.11.4	Deployment Diagram	17
2.11.5	Use-Case Diagram.....	19
2.11.6	Package Diagram.....	20
2.12	Tinjauan Penelitian Terdahulu	21
 Bab III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Metode penelitian pengembangan sistem	24
3.2	Alat Bantu Pengembangan Sistem	25
3.3	Diagram Alir Penelitian	26
 Bab IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan Umum.....	27
4.1.1	Sejarah Otak-Otak Ase	27
4.1.2	Visi (keinginan) Perusahaan	29
4.1.3	Misi (tujuan) Perusahaan	29
4.1.4	Struktur Organisasi.....	30
4.1.5	Tugas dan Wewenang.....	30

4.2	<i>Problem Analysis</i> (Analisis Permasalahan)	32
4.2.1	Topik Pengembangan Sistem Informasi	32
4.2.1.1	Analisis Sistem yang Berjalan	32
4.2.1.2	Activity Diagram	34
4.2.1.3	Analisa Keluaran	38
4.2.1.4	Analisa Masukan	39
4.3	<i>Requirements Analysis</i> (Analisis Kebutuhan)	40
4.3.1	Perancangan Sistem yang Diusulkan	40
4.3.1.1	Identifikasi Kebutuhan	40
4.4	<i>Logical Design</i> (Desain Logis)	44
4.4.1	Package Diagram	44
4.4.2	Use Case Diagram	44
4.4.3	Deskripsi Use Case	46
4.4.4	Rancangan Basis Data	53
4.4.4.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	53
4.4.4.2	Transformasi ERD Ke LRS	54
4.4.4.3	<i>Logical Record Structure</i> (LRS)	55
4.4.4.4	Transformasi LRS ke Relasi (Tabel)	56
4.4.4.5	Spesifikasi Basis Data	58
4.4.5	Rancangan Dokumen Usulan	64
4.4.5.1	Rancangan Keluaran	64
4.4.5.2	Rancangan Masukan	65
4.5	<i>Physical Design</i> (Desain Fisik)	67
4.5.1	Struktur Tampilan Layar	67
4.5.1.1	Struktur Tampilan Layar Admin Dan Pelanggan	67
4.5.2	Rancangan Layar	68
4.5.2.1	Register	68
4.5.2.2	Login	68
4.5.2.3	Data Admin	69
4.5.2.4	Data Pelanggan	69
4.5.2.5	Entry Data Produk	70

4.5.2.6	Entry Data Karyawan Gudang	72
4.5.2.7	Entry Data Nota Snack.....	73
4.5.2.8	Data Surat Jalan	75
4.5.2.9	Data Pesanan dari Pelanggan	75
4.5.2.10	Cetak truk	76
4.5.2.11	Data Laporan Pesanan Penjualan	77
4.5.2.12	Produk	78
4.5.2.13	Detail Produk.....	78
4.5.2.14	Keranjang	79
4.5.2.15	Check Out.....	79
4.5.2.16	Pesanan.....	80
4.5.2.17	Pesanan Pelanggan apabila belum Upload Bukti	80
4.5.2.18	Pesanan Pelanggan Upload Bukti.....	81
4.5.3	Sequence Diagram.....	81
4.5.3.1	Sequence Diagram Login Admin	81
4.5.3.2	Sequence Diagram Dashboard Admin.....	82
4.5.3.3	Sequence Diagram Data Pelanggan di Admin	82
4.5.3.4	Sequence Diagram Entry Data Product di Admin.....	83
4.5.3.5	Sequence Diagram Entry Data Karyawan Gudang di Admin	84
4.5.3.6	Sequence Diagram Nota Snack di Admin.....	85
4.5.3.7	Sequence Diagram Surat Jalan di Admin	86
4.5.3.8	Sequence Diagram Pesanan di Admin.....	87
4.5.3.9	Sequence Diagram Cetak Struk di Admin	88
4.5.3.10	Sequence Diagram Cetak Laporan di Admin.....	89
4.5.3.11	Sequence Register di Pelanggan.....	90
4.5.3.12	Sequence Diagram Login di Pelanggan.....	91
4.5.3.13	Sequence Diagram Product di Pelanggan	91
4.5.3.14	Sequence Diagram Detail Product di Pelanggan.....	92
4.5.3.15	Sequence Diagram Keranjang di Pelanggan	92
4.5.3.16	Sequence Diagram Check Out di Pelanggan.....	93

4.5.3.17	Sequence Diagram Pesanan di Pelanggan.....	93
4.5.3.18	Sequence Diagram Upload Bukti Pembayaran di Pelanggan	94
4.5.4	Class Diagram	95
4.5.5	Deployment Diagram	96
4.5.6	Tampilan Layar	97
4.5.6.1	Register Pelanggan	97
4.5.6.2	Login Pelanggan	98
4.5.6.3	Login Admin	98
4.5.6.4	Data Admin	99
4.5.6.5	Data Pelanggan di Admin	99
4.5.6.6	Edit Data Pelanggan di Admin	100
4.5.6.7	Entry Data Product di Admin	100
4.5.6.8	Create Product di Admin	101
4.5.6.9	Edit Product di admin	101
4.5.6.10	Entry Data Karyawan Gudang di admin	102
4.5.6.11	Create Data karyawan Gudang di admin	102
4.5.6.12	Edit Data Karyawan Gudang di admin	103
4.5.6.13	Entry Data Nota Snack di admin	103
4.5.6.14	Create Nota Snack di admin	104
4.5.6.15	Lihat Nota Snack di admin	104
4.5.6.16	Data Surat Jalan	105
4.5.6.17	Data Pesanan dari Pelanggan di admin	105
4.5.6.18	Data Pesanan dari Pelanggan yang belum Upload bukti pembayaran di admin	106
4.5.6.19	Cetak Struk	106
4.5.6.20	Data Laporan Pesanan	107
4.5.6.21	Cetak Laporan	107
4.5.6.22	Produk di pelanggan	108
4.5.6.23	Detail Product di pelanggan	108
4.5.6.24	Keranjang di pelanggan	109

4.5.6.25 Check Out di pelanggan.....	109
4.5.6.26 Pesanan di pelanggan.....	110
4.5.6.27 Pesanan Pelanggan apabila belum Upload Bukti	110
4.5.6.28 Pesanan Pelanggan Upload Bukti.....	111

Bab V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	112

DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	114
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	117
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	121
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	123
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	126
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	129
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI	131



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 2.1 Class Object Attribute Methode	14
GAMBAR 3.1 Diagram Alir Penelitian	26
GAMBAR 4.1 Tokoh Otak-Otak Ase	27
GAMBAR 4.2 Struktur Organisasi.....	30
GAMBAR 4.3 Aktiviti Diagram Laporan Stok Barang	34
GAMBAR 4.4 Aktiviti Diagram Proses Bisnis Langsung	35
GAMBAR 4.5 Aktiviti Diagram Pemesanan Produk Melalui Handpone	36
GAMBAR 4.6 Aktiviti Diagram Laporan Setiap Bulan	37
GAMBAR 4.7 <i>Package</i> Diagram.....	44
GAMBAR 4.8 <i>Use Case</i> Diagram Admin.....	45
GAMBAR 4.9 <i>Use Case</i> Diagram Pelanggan.....	46
GAMBAR 4.10 Diagram <i>Erd</i>	53
GAMBAR 4.11 Transformasi ERD Ke LRS	54
GAMBAR 4.12 Lrs	55
GAMBAR 4.13 Struktur Tampilan Rancangan Layar	67
GAMBAR 4.14 Rancangan Layar Register	68
GAMBAR 4.15 Rancangan Layar Login	68
GAMBAR 4.16 Rancangan Data Admin	69
GAMBAR 4.17 Rancangan Layar Data Pelanggan	69
GAMBAR 4.18 Rancangan Layar Edit Data Pelanggan	70
GAMBAR 4.19 Rancangan Layar Data Produk	70
GAMBAR 4.20 Rancangan Layar Create Product	71
GAMBAR 4.21 Rancangan Layar Edit Produk	71
GAMBAR 4.22 Rancangan Layar Entry Data Karyawan Gudang	72
GAMBAR 4.23 Rancangan Layar Create Karyawan Gudang	72
GAMBAR 4.24 Rancangan Layar Edit Data Karyawan Gudang	73
GAMBAR 4.25 Rancangan Layar Data Nota Snack	73
GAMBAR 4.26 Rancangan Layar Create Data Nota Snack	74

GAMBAR 4.27 Rancangan Layar Cetak Nota Snack	74
GAMBAR 4.28 Rancangan Layar Data Surat Jalan.....	75
GAMBAR 4.29 Rancangan Data Pesanan Dari Pelanggan	75
GAMBAR 4.30 Rancangan Layar Data Pesanan Pelanggan Belum Upload Bukti Pembayaran	76
GAMBAR 4.31 Rancangan Layar Cetak Struk	76
GAMBAR 4.32 Rancangan Laporan Pesanan	77
GAMBAR 4.33 Rancangan Layar Cetak Laporan	77
GAMBAR 4.34 Rancangan Layar Produk.....	78
GAMBAR 4.35 Rancangan Layar Detail Produk	78
GAMBAR 4.36 Rancangan Layar Keranjang	79
GAMBAR 4.37 Rancangan Layar Check Out	79
GAMBAR 4.38 Rancangan Layar Pesanan	80
GAMBAR 4.39 Rancangan Layar Pesanan Belum Upload Bukti	80
GAMBAR 4.40 Rancangan Layar Akan Upload Bukti.....	81
GAMBAR 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	81
GAMBAR 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Dashboard	82
GAMBAR 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Data Pelanggan	82
GAMBAR 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Product	83
GAMBAR 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Karyawan Gudang	84
GAMBAR 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Nota Snack	85
GAMBAR 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Surat Jalan	86
GAMBAR 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan	87
GAMBAR 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Struk	88
GAMBAR 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan	89
GAMBAR 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Register	90
GAMBAR 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Login	91
GAMBAR 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Produk	91
GAMBAR 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Detail Produk	92
GAMBAR 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Keranjang	92
GAMBAR 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Check Out	93

GAMBAR 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan	93
GAMBAR 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Sequence Diagram Upload Bukti Pembayaran	94
GAMBAR 4.59 <i>Class Diagram</i>	95
GAMBAR 4. 60 <i>Deployment Diagram</i>	96
GAMBAR 4.61 Tampilan Layar <i>Register</i> Pelanggan	97
GAMBAR 4.62 Tampilan Layar <i>Login</i> Pelanggan	98
GAMBAR 4.63 Tampilan Layar <i>Login</i> Admin	98
GAMBAR 4.64 Tampilan Layar Data Admin	99
GAMBAR 4.65 Tampilan Layar Data Pelanggan Di Admin	99
GAMBAR 4.66 Tampilan Layar Edit Pelanggan Admin	100
GAMBAR 4.67 Tampilan Layar Entry Data <i>Product</i>	100
GAMBAR 4.68 Tampilan Layar Create Product	101
GAMBAR 4.69 Tampilan Layar Edit <i>Product</i>	101
GAMBAR 4.70 Tampilan Layar Entry Data Karyawan Gudang	102
GAMBAR 4.71 Tampilan Layar <i>Create</i> Data Karyawan Gudang	102
GAMBAR 4.72 Tampilan Layar Edit Data Karyawan Gudang	103
GAMBAR 4.73 Tampilan Layar Entry Data Nota Snack	103
GAMBAR 4.74 Tampilan Layar <i>Create</i> Nota Snack	104
GAMBAR 4.75 Tampilan Layar Lihat Nota Snack	104
GAMBAR 4.76 Tampilan Layar Data Surat Jalan	105
GAMBAR 4.77 Tampilan Layar Data Pesanan Dari Pelanggan	105
GAMBAR 4.78 Tampilan Layar Data Pesanan Yang Belum Bayar	106
GAMBAR 4.79 Tampilan Layar Cetak Struk	106
GAMBAR 4.80 Tampilan Layar Data Laporan Pesanan	107
GAMBAR 4.81 Tampilan Layar Cetak Laporan Admin	107
GAMBAR 4.82 Tampilan Layar Produk Di Pelanggan	108
GAMBAR 4.83 Tampilan Layar Detail Produk	108
GAMBAR 4.84 Tampilan Layar Keranjang Di Pelanggan	109
GAMBAR 4.85 Tampilan Layar Check Out Di Pelanggan	109
GAMBAR 4.86 Tampilan Layar Pesanan Di Pelanggan	110

GAMBAR 4.87 Tampilan Layar Pesanan Pelanggan Apabila Belum Upload Bukti 110

GAMBAR 4.88 Tampilan Layar Pesanan Pelanggan Upload Bukti 111


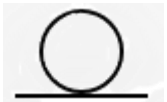
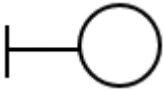





DAFTAR TABEL



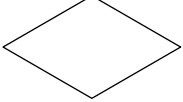

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	56
Tabel 4.2 Tabel Karyawan Gudang	56
Tabel 4.3 Tabel Nota Snack	56
Tabel 4.4 Tabel Surat Jalan	56
Tabel 4.5 Tabel Pelanggan	56
Tabel 4.6 Tabel Pesanan	57
Tabel 4.7 Tabel Product	57
Tabel 4.8 Tabel Struk	57
Tabel 4.9 Tabel Ada	57
Tabel 4.10 Tabel Dapat	57
Tabel 4.11 Tabel Isi	58
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Admin	58
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Karyawan Gudang	59
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Nota Snack	60
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	60
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	61
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pesanan	61
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Produk	62
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Struk	62
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Ada	63
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Dapat	64
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Isi	64

DAFTAR SIMBOL

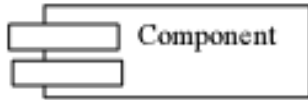
Simbol Sequence Diagram

	<i>Actor</i>
	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Entity Class</i>
	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan
	<i>Boundary Class</i>
	Menggambarkan sebuah gambaran dari form
	<i>Control Class</i>
	Menggambar tempat mulai dan berakhirnya message
	<i>A Focus of Control & A Life Line</i>
	Menggambarkan pengiriman pesan
	<i>A Message</i>
	Menggambarkan pengiriman pesan

Simbol Activity Diagram

	<i>Start</i>
	Simbol start untuk menyatakan awal dari suatu proses
	<i>Stop</i>
	Simbol stop untuk menyatakan akhir dari suatu proses
	<i>Decision</i>
	Simbol decision digunakan untuk menyatakan kondisi dari suatu proses
	<i>Action</i>
	Simbol action menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem

Simbol *Deployment Diagram*



Component

Pada deployment komponen-komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka keberadaan posisi mereka



Node

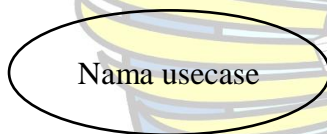
Node menggambarkan bagian-bagian *hardware* dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.



Association

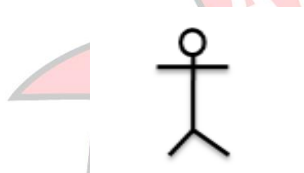
Sebuah *association* digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.

Simbol *UseCase Diagram*



Use Case

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama *use case*



Nama aktor

Aktor/actor

orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

Asosiasi/ association



komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan actor

Ekstensi / *extend*

relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu; mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi objek; biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan

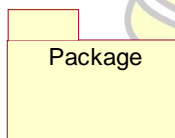
<<*extend*>> ----->

Generalisasi / *generalization*

hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.



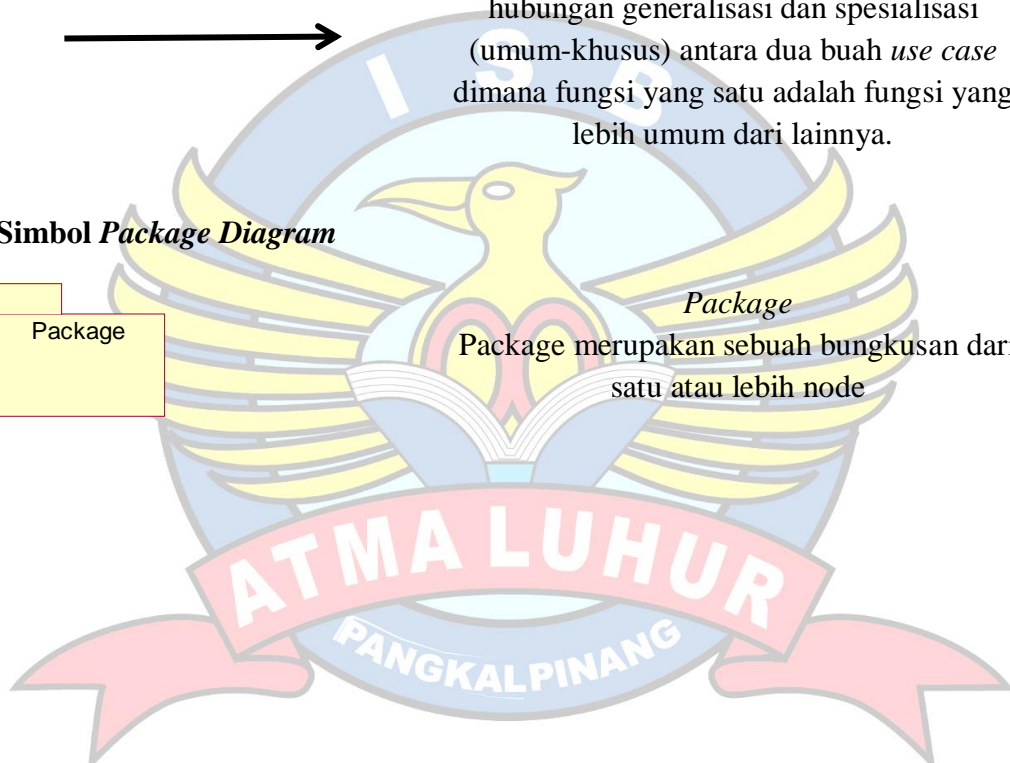
Simbol *Package Diagram*



Package

Package

Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	113
LAMPIRAN A-1 Struk Pembayaran Pelanggan	114
LAMPIRAN A-2 Laporan Penjualan	115
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	116
LAMPIRAN B-1 Surat Jalan	117
LAMPIRAN B-2 Nota Snack	118
LAMPIRAN B-3 Data Pesanan Pelanggan	119
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	120
LAMPIRAN C-1 Rancangan Keluaran Struk	121
LAMPIRAN C-2 Rancangan Keluaran Laporan Penjualan	121
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	122
LAMPIRAN D-1 Rancangan Masukan Data Admin	123
LAMPIRAN D-2 Rancangan Masukan Data Produk	123
LAMPIRAN D-3 Rancangan Masukan Data Karyawan Gudang	124
LAMPIRAN D-4 Rancangan Masukan Data Pelanggan	124
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	125
LAMPIRAN D-1 Surat Keterangan Riset Kampus	126
LAMPIRAN D-2 Surat Keterangan Riset Perusahaan	127
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	128
LAMPIRAN F-1 Kartu Bimbingan	129
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI	130
LAMPIRAN G-1 Biodata Penulis Skripsi	131