

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB* SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA BUTIK BRO & SIS PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**



**NANDA ANUGRAH FITRI**

**1422500063**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018**

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB* SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA BUTIK BRO & SIS PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1422500063

Nama : Nanda Anugrah Fitri

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* BERBASIS *WEB*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA BUTIK BRO & SIS  
PANGKALPINANG.

Menyatakan Bahwa Laporan Tugas Akhir Saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT.** Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur data, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 9 Agustus 2018



(NANDA ANUGRAH FITRI)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI E-COMMERCE BERBASIS WEB SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI PADA BUTIK BRO & SIS PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nanda Anugrah Fitri**

**1422500063**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 9 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing**



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

**Kaprodi Sistem Informasi**



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

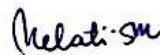
**Susunan Dewan Penguji**

**Anggota**



**Lili Indah Sari, M.Kom.**  
NIDN. 0228128003

**Ketua**



**Melati Suci M., M.Kom.**  
NIDN. 0206098301

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2018

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.**  
NIP.197710302001121003

## PERSEMBAHAN

### **Skripsi ini di persembahkan :**

1. Untuk yang tercinta dan tersayang,, kedua orang tuaku yang tiada henti memberikan perhatian dan kasih sayangnya dan yang selalu mendoakanku. Kalian yang menjadi alasan untuk selalu semangat dalam menempuh pendidikan ini dan kalian juga yang selalu menguatkan dan menyemangatiku didalam segala hal.
2. Untuk semua keluarga besarku terima kasih selama ini selalu memberikan semangat dan motivasinya selama pengerjaan skripsi ini, terima kasih juga untuk masukan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
3. Untuk **Aldianda Juvedo** terima kasih untuk dukungan, motivasi, masukan dan juga bantuannya ketika ada kendala dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Untuk pembimbingku **Bapak Bambang Adiwino, M.Kom** terimakasih untuk segala masukan, kesediaan waktu yang diberikan ketika saya mengalami kendala, terimakasih untuk semua dukungan yang tak henti diberikan dan keyakinan bahwa penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk sahabat-sahabat seperjuanganku **Grup Since 2014 (Yuni Permata Sari, Novella Listiana, Tessa Putri Adila, Arma Nusari dan Violita Putri Kusmana)** yang selalu setia dalam keadaan suka maupun duka, selalu mendukung satu sama lain dan saling menguatkan. Dan untuk semua teman-teman seangkatan seperjuangan tetap semangat dan semoga kita dapat menyelesaikan skripsi ini dan wisudah bersama-sama suatu hari nanti.
6. Untuk Almamaterku tercinta **STMIK ATMA LUHUR** yang menjadi kebanggaanku dalam perjuangan di masa perkuliahan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi pada Bro & Sis beralamat di Jalan M.H Muhidin No.100 Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung (depan kuburan belanda) 33138.

Laporan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul dalam penulisan Skripsi adalah **“Sistem Informasi E-commerce Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Butik Bro & Sis Pangkalpinang”**.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, penulis menerima dengan senang hati atas kritikan dan sarannya. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa 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 atas Rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Keluarga Tercinta, terutama Bapak dan Ibu serta adikku dan juga keluarga besarku yang selalu memberikan semangat, dukungan moral dan materil, motivasi dan doanya sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.
3. Bapak Drs. Djaetun HS selaku pendiri Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan kesabaran yang luar biasa dalam membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

7. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Bapak Hengki, S.Kom, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Seluruh Bapak/Ibu Dosen beserta staf di lingkungan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Aldianda Juvedo yang selalu memberikan nasehat, semangat dan selalu mendukung saya hingga saat ini.
11. Sahabat-sahabatku Yuni, Vio, Arma, Vella dan Tessa dan lain-lain yang sama-sama sedang berjuang menyelesaikan studinya masing-masing yang selalu mendukung satu sama lain.
12. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.
13. Semua Pihak yang telah membantu penulisan Skripsi ini serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak Kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

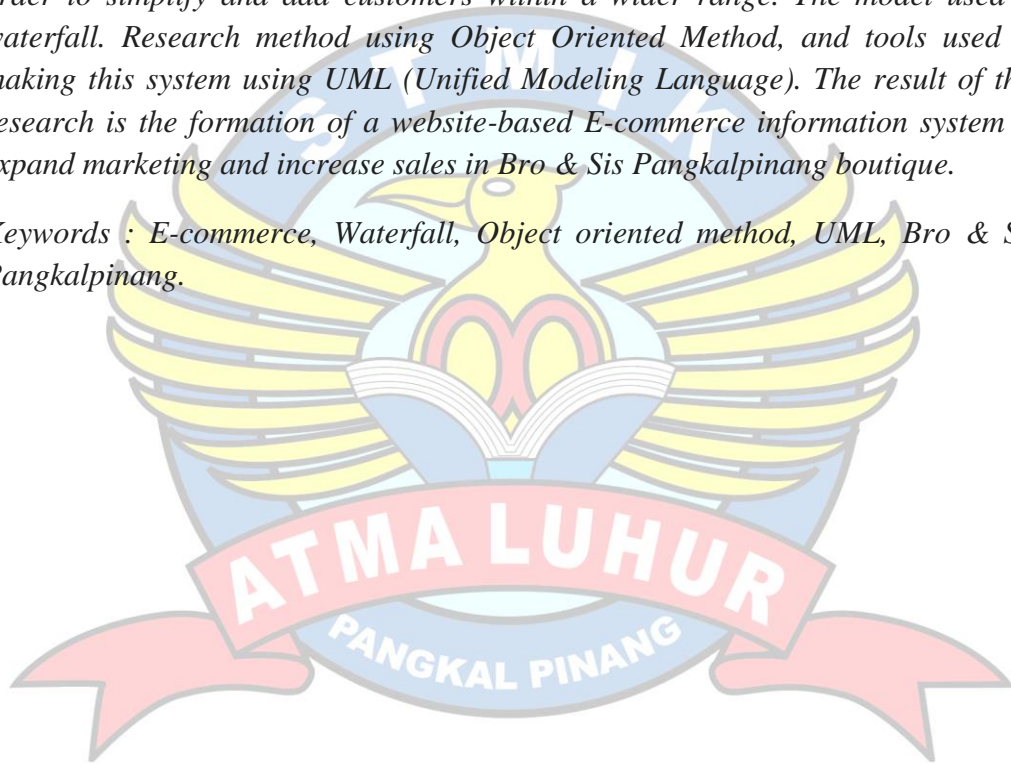
Pangkalpinang, 9 Agustus 2018

(Nanda Anugrah Fitri)

## ABSTRACT

*Bro & Sis Pangkalpinang boutique which is engaged in the sale of clothes, especially men's and women's clothes that stood since 2016, located at Jalan MH Muhiddin No.100 Pangkalpinang Bangka Belitung archipelago (front of grave dutch) post code 33135. This boutique is a family business which was founded by 3 brothers. Sales activities in this boutique are still conventional, so many customers who do not know the latest product developments especially if there are customers who are outside the city of Pangkalpinang and require them to come directly to the boutique, of course it is the fare of the trip and their time. Therefore, the author wants to help boutique owners solve these problems in order to simplify and add customers within a wider range. The model used is waterfall. Research method using Object Oriented Method, and tools used in making this system using UML (Unified Modeling Language). The result of this research is the formation of a website-based E-commerce information system to expand marketing and increase sales in Bro & Sis Pangkalpinang boutique.*

*Keywords : E-commerce, Waterfall, Object oriented method, UML, Bro & Sis Pangkalpinang.*

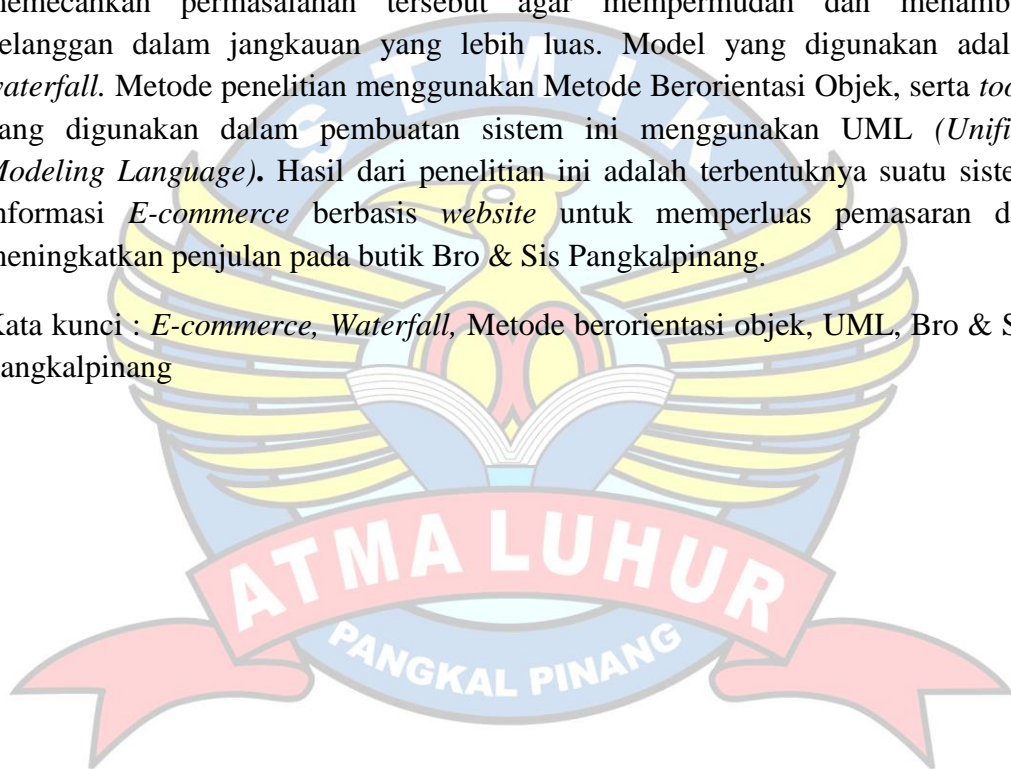




## ABSTRAKSI

Bro & Sis Pangkalpinang butik yang bergerak dibidang penjualan baju, khususnya baju pria dan wanita dewasa yang berdiri sejak tahun 2016, beralamat di jalan M. H. Muhiddin No.100 Pangkalpinang kepulauan Bangka Belitung (depan kuburan belanda) kode pos 33135. Butik ini adalah sebuah usaha keluarga yang didirikan oleh 3 besaudara. Kegiatan penjualan di butik ini masih bersifat konvensional, sehingga banyak pelanggan yang tidak mengetahui perkembangan produk terbaru apalagi jika ada pelanggan yang berada diluar wilayah kota Pangkalpinang dan mengharuskan mereka datang langsung ke butik, tentu saja itu peborosan ongkos perjalan dan waktu mereka. Oleh sebab itu, penulis ingin membantu pemilik butik memecahkan permasalahan tersebut agar mempermudah dan menambah pelanggan dalam jangkauan yang lebih luas. Model yang digunakan adalah *waterfall*. Metode penelitian menggunakan Metode Berorientasi Objek, serta *tools* yang digunakan dalam pembuatan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya suatu sistem informasi *E-commerce* berbasis *website* untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan pada butik Bro & Sis Pangkalpinang.

Kata kunci : *E-commerce*, *Waterfall*, Metode berorientasi objek, UML, Bro & Sis Pangkalpinang



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Sistem Informasi .....	7
2.2 <i>E-Commerce</i> .....	7
2.2.1 Empat Komponen Penting di Dalam <i>E-commerce</i> .....	8
2.2.2 Keuntungan dari <i>E-commerce</i> .....	8
2.2.3 Kerugian dari <i>E-commerce</i> .....	9
2.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak <i>Waterfall</i> .....	9
2.4 Metode Berorientasi Objek .....	10

2.5	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	11
2.5.1	<i>Activity Diagram</i> .....	11
2.5.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	13
2.5.3	<i>Packages Diagram</i> .....	14
2.5.4	<i>Class Diagram</i> .....	15
2.5.5	<i>Deployment Diagram</i> .....	15
2.5.6	<i>Sequence Diagram</i> .....	15
2.6	<i>Tools Pendukung</i> .....	16
2.6.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	16
2.6.2	<i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	17
2.6.3	Transformasi ERD .....	17
2.6.4	Tabel/Relasi .....	17
2.6.5	Spesifikasi Basis Data.....	18
2.6.6	Analisa Dokumen Keluaran .....	18
2.6.7	Analisa Dokumen Masukan .....	18
2.6.8	Rancangan Masukan .....	18
2.6.9	Rancangan Keluaran .....	18
2.6.10	Rancangan Layar Program.....	19
2.7	<i>Software Pendukung</i> .....	19
2.7.1	PhpMyAdmin.....	19
2.7.2	Website .....	19
2.7.3	MySQL .....	19
2.7.4	PHP .....	20
2.7.5	XAMPP .....	20
2.7.6	Internet .....	20
2.7.7	WWW ( <i>World Wide Web</i> ).....	21
2.7.8	Web Browser .....	21
2.7.9	Sublime Text.....	21
2.8	Tinjauan Penelitian Sebelumnya.....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	23

3.2	Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak .....	24
3.3	Alat Bantu Pengembang Sistem.....	24
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>		
4.1	Sejarah Bro & Sis Pangkalpinang .....	26
4.2	Struktur Organisasi Bro & Sis .....	27
4.3	Tugas dan Wewenang .....	27
4.4	Analisa Sistem.....	28
4.4.1	Analisa Proses Bisnis.....	28
4.4.2	<i>Activity Diagram</i> .....	30
4.4.3	Analisa Keluaran .....	34
4.4.4	Analisa Masukan .....	35
4.4.5	Identifikasi Kebutuhan .....	37
4.5	Desain Sistem.....	40
4.5.1	<i>Package Diagram</i> .....	40
4.5.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	40
4.5.3	<i>Deskripsi Use case</i> .....	41
4.6	Perancangan Basis Data .....	46
4.6.1	Entity Relationship Diagram .....	46
4.6.2	Transformasi ERD.....	47
4.6.3	Logical Record Structure.....	48
4.6.4	Tabel/Relasi .....	49
4.6.5	Spesifikasi Basis Data .....	52
4.6.6	Class Diagram.....	58
4.7	Desain Layar antar Muka.....	59
4.7.1	Rancangan Keluran.....	59
4.7.2	Rancangan Masukan.....	59
4.8	<i>Deployment Diagram</i> .....	63
4.9	Struktur Tampilan .....	64
4.10	Rancangan Layar .....	65
4.11	Sequence Diagram.....	79

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan ..... 93  
5.2 Saran ..... 93

**DAFTAR PUSTAKA ..... 94**

**LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN ..... 96**

**LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN..... 99**

**LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN..... 104**

**LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN ..... 107**

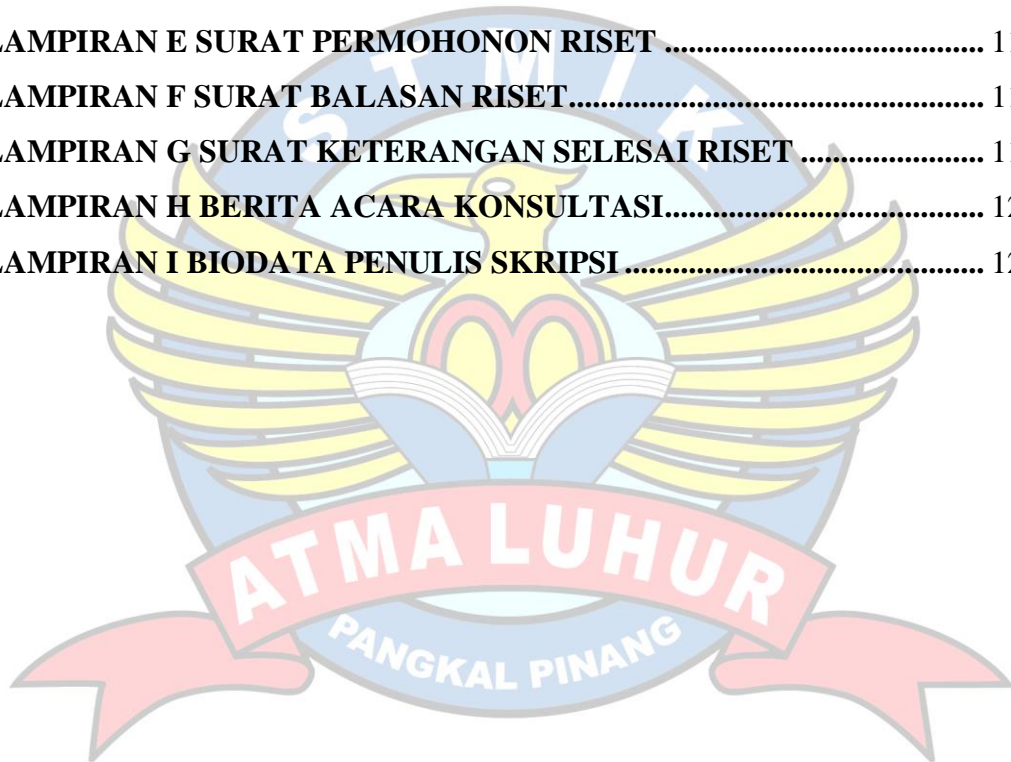
**LAMPIRAN E SURAT PERMOHONON RISET ..... 114**

**LAMPIRAN F SURAT BALASAN RISET..... 116**

**LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN SELESAI RISET ..... 118**

**LAMPIRAN H BERITA ACARA KONSULTASI..... 120**

**LAMPIRAN I BIODATA PENULIS SKRIPSI ..... 122**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahapan Model <i>Waterfall</i> .....	9
Gambar 4.1	Struktur Organisasi .....	27
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk .....	30
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan .....	31
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Penjualan Secara Langsung .....	32
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Penjualan Secara Tidak Langsung .....	33
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan Produk .....	34
Gambar 4.7	<i>Package Diagram</i> .....	40
Gambar 4.8	<i>Use Case Diagram</i> Aktor Admin .....	40
Gambar 4.9	<i>Use Case Diagram</i> Aktor Pelanggan.....	41
Gambar 4.10	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	46
Gambar 4.11	Transformasi ERD .....	47
Gambar 4.12	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	48
Gambar 4.13	<i>Class Diagram</i> .....	58
Gambar 4.14	<i>Deployment Diagram</i> .....	63
Gambar 4.15	Struktur Tampilan.....	64
Gambar 4.16	Rancangan Layar Halaman Login Admin .....	65
Gambar 4.17	Rancangan Layar Halaman Utama .....	65
Gambar 4.18	Rancangan Layar Data Admin.....	66
Gambar 4.19	Rancangan Layar Tambah Admin .....	66
Gambar 4.20	Rancangan Layar Entry Data Produk .....	67
Gambar 4.21	Rancangan Layar Entry Tambah Produk.....	67
Gambar 4.22	Rancangan Layar Entry Data Kategori .....	68
Gambar 4.23	Rancangan Layar Entry Tambah Kategori .....	68
Gambar 4.24	Rancangan Layar Halaman Data Pelanggan.....	69
Gambar 4.25	Rancangan Layar Halaman Data Pemesanan .....	69
Gambar 4.26	Rancangan Layar Halaman Detail Transaksi .....	70
Gambar 4.27	Rancangan Layar Entry Update Resi.....	70
Gambar 4.28	Rancangan Layar Halaman Data Pembayaran.....	71

Gambar 4.29	Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman .....	71
Gambar 4.30	Rancangan Layar Halaman Tambah Pengiriman .....	72
Gambar 4.31	Rancangan Layar Halaman Data Kota .....	72
Gambar 4.32	Rancangan Layar Halaman Tambah Kota .....	73
Gambar 4.33	Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan.....	73
Gambar 4.34	Rancangan Layar Halaman Utama <i>Website</i> .....	74
Gambar 4.35	Rancangan Layar Halaman <i>Website</i> Pelanggan .....	74
Gambar 4.36	Rancangan Layar Halaman Buat Akun .....	75
Gambar 4.37	Rancangan Layar Halaman Login Pelanggan.....	75
Gambar 4.38	Rancangan Layar Halaman Pesan Produk .....	76
Gambar 4.39	Rancangan Layar Halaman Keranjang Belanja .....	76
Gambar 4.40	Rancangan Layar Halaman Isi Data Pemesanan .....	77
Gambar 4.41	Rancangan Layar Halaman Histori Pemesanan.....	77
Gambar 4.42	Rancangan Layar Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	78
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Login Admin .....	79
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori .....	80
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram</i> Entry Produk .....	81
Gambar 4.46	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman .....	82
Gambar 4.47	<i>Sequence Diagram</i> Entry Kota .....	83
Gambar 4.48	<i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Pelanggan.....	84
Gambar 4.49	<i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	85
Gambar 4.50	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk.....	86
Gambar 4.51	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pemesanan .....	87
Gambar 4.52	<i>Sequence Diagram</i> Lihat History Pemesanan .....	88
Gambar 4.53	<i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Pembayaran.....	89
Gambar 4.54	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Pemesanan .....	90
Gambar 4.55	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran.....	91
Gambar 4.56	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan .....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Admin .....	49
Tabel 4.2	Tabel Pelanggan.....	49
Tabel 4.3	Tabel Pemesanan .....	49
Tabel 4.4	Tabel Pembayaran.....	50
Tabel 4.5	Tabel Pengiriman .....	50
Table 4.6	Tabel Kota.....	50
Table 4.7	Tabel Ada.....	50
Tabel 4.8	Tabel Produk.....	51
Table 4.9	Tabel Kategori .....	51
Table 4.10	Tabel Spesifikasi Basis Data Admin .....	52
Table 4.11	Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	52
Table 4.12	Tabel Spesifikasi Basis Data Pemesanan.....	53
Table 4.13	Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	54
Table 4.14	Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	55
Table 4.15	Tabel Spesifikasi Basis Data Kota.....	55
Table 4.16	Tabel Spesifikasi Basis Data Ada.....	56
Table 4.17	Tabel Spesifikasi Basis Data Produk.....	56
Table 4.18	Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	57



## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



#### **Start Point**

Menggambarkan awal aktifitas



#### **End Point**

Menggambarkan akhir dari aktifitas



#### **Activity**

Menggambarkan proses bisnis



#### **Simbol Black Hold Activities**

Digunakan bila dikehendaki ada satu atau lebih transisi



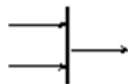
#### **Simbol Miracle Activities**

Diguakan pada waktu start point dikehendaki ada satu atau lebih transisi



#### **Simbol Fork**

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel, untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu



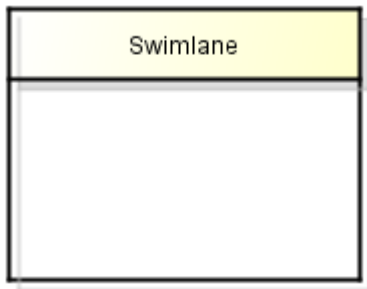
#### **Simbol Join**

Menunjukkan adanya demosisi



#### **Decision**

Menggambarkan keputusan/ pilihan



**Swimlane**

Menggambarkan pemisahan aktifitas

**Simbol Use Case Diagram**



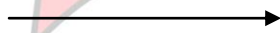
**Actor**

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user)



**Use Case**

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai sistem yang akan dibangun



**Association**

Menggambarkan hubungan antara actor dengan Use Case

**Simbol Asosiasi antara Actor dan Use Case**



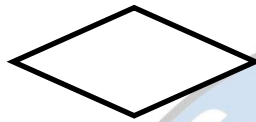
Ujung panah association antara actor dan Use Case mengindikasikan siapa/ apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data.

## Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)



### Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem



### Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity

## Simbol Sequence Diagram



### Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem



### Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

### Activity



Menggambarkan sebuah penggambaran dari form



### Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan table



### A Focus of Control & A life Line

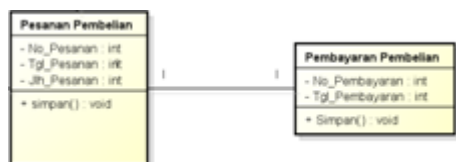
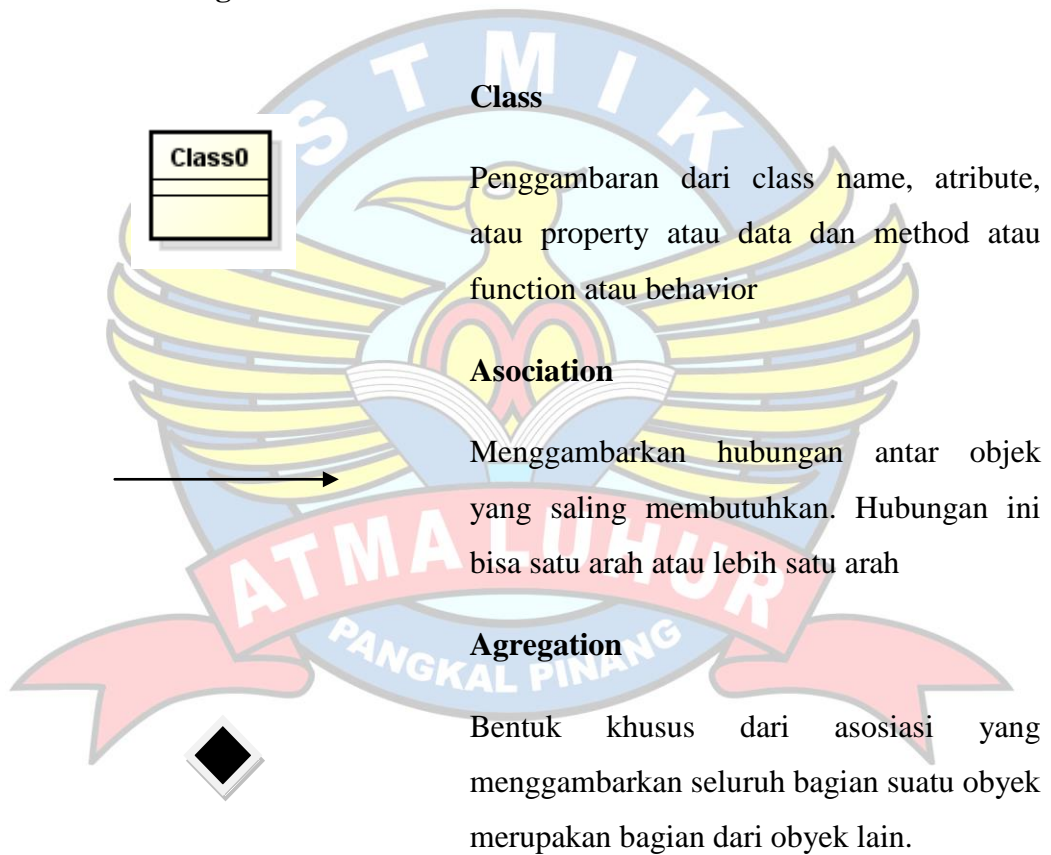
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message



### A Message

Menggambarkan Pengiriman Pesan

## Simbol Class Diagram



### Multiplicity

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan</b>	
Lampiran A-1 : Struk .....	97
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan .....	98
<b>LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan</b>	
Lampiran B-1 : Data Produk .....	100
Lampiran B-2 : Data Kategori .....	101
Lampiran B-3 : Data Pelanggan .....	102
Lampiran B-4 : Bukti Pemesanan .....	103
<b>LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran</b>	
Lampiran C-1 : Lihat Laporan Penjualan .....	105
Lampiran C-2 : Histori Pemesanan .....	106
<b>LAMPIRAN D : Rancangan Masuka</b>	
Lampiran D-1 : Data Admin .....	108
Lampiran D-2 : Data Produk .....	109
Lampiran D-3 : Data Kategori .....	110
Lampiran D-4 : Data Pelanggan .....	111
Lampiran D-5 : Data Pembayaran .....	112
Lampiran D-6 : Data Kota .....	113
<b>LAMPIRAN E : BERITA ACARA KONSULTASI</b>	
<b>LAMPIRAN F : SURAT RISET</b>	
<b>LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS SKRIPSI</b>	