

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE*
SMARTPHONE DI AFUK 99 CELL BERBASIS WEB DENGAN MODEL
*WATERFALL***

SKRIPSI



Oleh :

VIVI SILVIRA

1822500095

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE*
SMARTPHONE DI AFUK 99 CELL BERBASIS WEB DENGAN MODEL
WATERFALL**

SKRIPSI

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



Oleh :
VIVI SILVIRA
1822500095

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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nim : 1822500095

Nama : VIVI SILVIRA

Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
ONLINE SMARTPHONE DI AFUK 99 CELL BERBASIS
WEB DENGAN MODEL *WATERFALL*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah benar hasil karya ilmiah 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, Juni 2022



Vivi Silvira

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE*
SMARTPHONE DI AFUK 99 CELL BERBASIS WEB DENGAN MODEL
WATERFALL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vivi Silvira
1822500095

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 29 Juni 2022

Anggota Penguji



Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301

Kaprodi Sistem Informasi



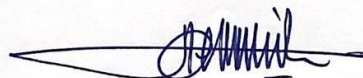
Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Sujono, M.Kom
NIDN.0211037702

Ketua Penguji



Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Juli 2022

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




Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN *ONLINE SMARTPHONE* DI AFUK 99 CELL BERBASIS WEB DENGAN MODEL *WATERFALL*”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pada program studi sistem informasi program studi strata satu (S1) di ISB Atma Luhur.

Laporan skripsi ini bertujuan untuk mempermudah para pelanggan toko dalam bertransaksi, mengakses informasi secara detail seputar produk yang di cari serta membantu pemilik toko dalam mengelola data penjualan dan transaksi penjualan yang memudahkan mereka tanpa harus datang ke toko tersebut. Laporan skripsi ini disusun berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, diskusi dan keterlibatan langsung pada karyawan toko. Skripsi ini dibuat dengan menggunakan metodologi skripsi *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model penelitian skripsi *Waterfall*.

Dalam penyajian laporan skripsi ini penulis menyadari masih belum mendekati kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan koreksi dan saran yang sifatnya membangun sebagai bahan masukan yang bermanfaat demi perbaikan dan peningkatan diri dalam bidang ilmu pengetahuan. Penulis menyadari, berhasilnya studi dan penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah memberikan semangat dan do'a kepada penulis dalam menghadapi setiap tantangan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunianya dan juga menciptakan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs sebagai pendiri Atma Luhur.
3. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, ST.,M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkal Pinang.

4. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Supardi, S.Kom, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Sujono, S.Kom, M.Kom yang tercinta dan terbaik selaku Dosen Pembimbing dalam melakukan penulisan laporan skripsi ini hingga selesai.
7. Ayahanda Sudirman, Ibunda Nana Suriana dan Kakak Irwan Syahzjali tercinta dan terkasih saya, yang banyak memberikan dukungan yang sangat bearti serta tidak pernah surut dalam mendidik, membina dan doa yang tulus kepada sang penulis.
8. Manager toko Afuk 99 Cell serta pihak yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset.
9. Teman/Sahabat Tersayang Ira Anggraini, Ayang Josita, Aderimalinda, Yolanda, Elsa Angelia, Raudah Nurhaliza dan Laila Huriana Anisah Rohmawati yang telah menemani saya dalam proses perkuliahan serta laporan skripsi ini hingga selesai.
10. *Last but not least, i wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan skripsi dengan topik yang sama dan bagi penulis sendiri.

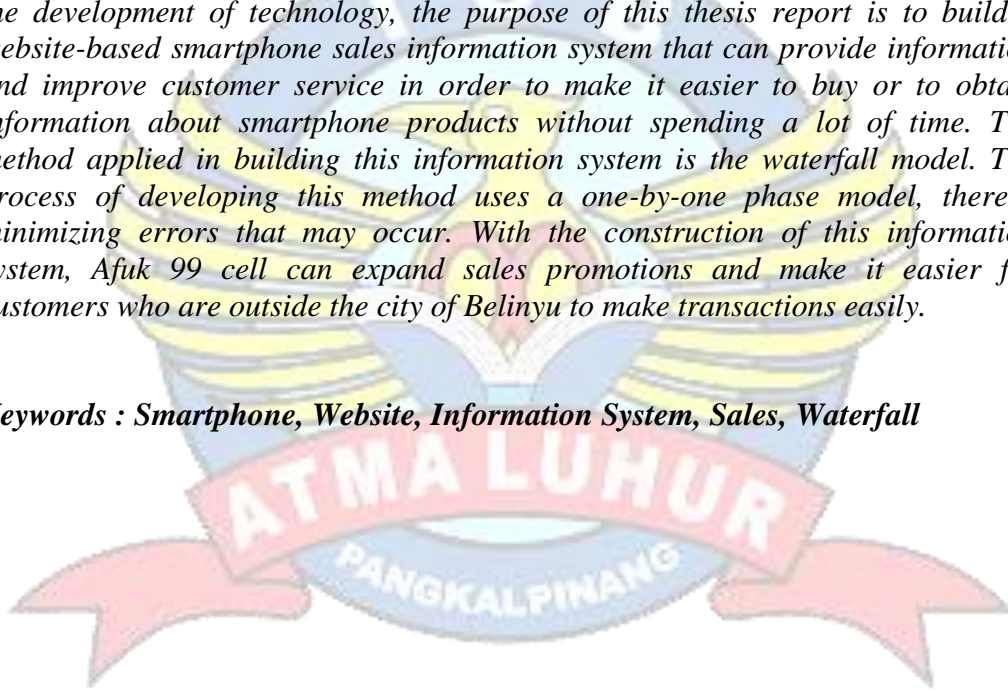
Pangkalpinang, Juni 2022

Vivi Silvira

ABSTRACT

Afuk 99 Cell is a store that operates in the field of smartphone sales with its address at JL. Gajah Mada No. 6 Belinyu District, Bangka Regency 33254. Afuk 99 Cell does not yet have a website as a sales medium, the data processing and transactions carried out by the store are still using the manual transaction model, where customers see directly the collections available in the store and then carry out this transaction. ineffective and inefficient, for that we need an information system that can facilitate performance and solve problems related to processing sales and transaction data, with sales targets to the general public in the Bangka Belitung area. The research method used by the author includes field studies and literature studies. Field studies include observations, surveys and interviews. While the literature study is to use books that are relevant to the problem. So with the development of technology, the purpose of this thesis report is to build a website-based smartphone sales information system that can provide information and improve customer service in order to make it easier to buy or to obtain information about smartphone products without spending a lot of time. The method applied in building this information system is the waterfall model. The process of developing this method uses a one-by-one phase model, thereby minimizing errors that may occur. With the construction of this information system, Afuk 99 cell can expand sales promotions and make it easier for customers who are outside the city of Belinyu to make transactions easily.

Keywords : Smartphone, Website, Information System, Sales, Waterfall



ABSTRAK

Afuk 99 Cell merupakan salah satu toko yang berjalan dalam bidang penjualan *smartphone* yang beralamatkan di Jl. Gajah Mada No 6 Kecamatan Belinyu, Kabupaten Bangka 33254. Afuk 99 Cell ini belum mempunyai *website* sebagai media penjualan, proses pengolahan data dan transaksi yang dilakukan toko masih menggunakan model transaksi manual yaitu pelanggan melihat langsung koleksi yang tersedia di toko dan selanjutnya melakukan transaksi ini sangatlah tidak efektif dan efisien, untuk itu diperlukan sistem informasi yang dapat mempermudah kinerja dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengolahan data penjualan dan transaksi, dengan target penjualan kepada masyarakat umum di wilayah Bangka Belitung. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis meliputi studi lapangan dan studi kepustakaan. Studi lapangan meliputi observasi, survey dan wawancara. Sedangkan studi kepustakaan yaitu menggunakan buku-buku yang relevan dengan masalah tersebut. Maka dengan seiring berkembangnya teknologi, tujuan dari laporan skripsi ini yaitu untuk membangun sistem informasi penjualan *smartphone* berbasis *website* yang dapat memberikan informasi dan meningkatkan layanan pelanggan agar dapat mempermudah untuk membeli atau untuk memperoleh informasi tentang produk-produk *smartphone* tanpa menghabiskan banyak waktu. Metode yang di terapkan dalam membangun sistem informasi ini yaitu model *waterfall*. Proses pengembangan metode ini menggunakan model *fase one by one*, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Dengan dibangunnya sistem informasi ini Afuk 99 cell dapat memperluas promosi penjualan dan mempermudah pelanggan yang berada diluar kota Belinyu agar dapat melakukan transaksi dengan mudah.

Kata Kunci : *Smartphone, Website, Sistem Informasi, Penjualan, Waterfall*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
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	4
1.4.2. Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Sistem Informasi	6
2.1.1 Komponen-komponen Sistem Informasi	8
2.2 Penjualan <i>Online</i>	9
2.3 <i>Smartphone</i>	9
2.4 Perancangan	10
2.5 Transaksi <i>Online</i>	10
2.6 Pengertian <i>Website</i>	11
2.7 Metode Berorientasi Objek	15
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian Pengembangan Sistem	23
3.1.1	Metodologi <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC).....	23
3.1.2	Model <i>Waterfall</i>	24
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.3	Model Pengembangan Sistem Informasi	26
3.4	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	26
3.4.1	<i>Unified Modeling Language</i> (UML) sebagai <i>Tools</i>	26
3.4.2	<i>Tools</i> Pendukung.....	28

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Tinjauan Organisasi	29
4.1.1	Profil.....	29
4.1.2	Sejarah Berdirinya Afuk 99 Cell Belinyu	29
4.1.3	Visi Counter Afuk 99 Cell Belinyu.....	30
4.1.4	Misi Counter Afuk 99 Cell Belinyu	30
4.1.5	Struktur Organisasi	30
4.1.6	Tugas dan Wewenang Counter Afuk 99 Cell Belinyu.....	31
4.2	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	32
4.3	Activity Diagram Sistem Berjalan	33
4.4	Analisis Dokumen Sistem Berjalan	39
4.4.1	Analisa Keluaran.....	39
4.4.2	Analisa Masukan.....	40
4.5	Identifikasi Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>).....	41
4.6	<i>Logical Design</i>	44
4.6.1	<i>Package Diagram</i>	44
4.7	<i>Use Case Diagram</i> Penjualan.....	44
4.7.1	<i>Use Case Diagram</i> Aktor Admin	45
4.7.2	<i>Use Case Diagram</i> Transaksi	46
4.8	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	47
4.8.1	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Penjualan Berdasarkan Aktor Admin	47
4.8.2	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Transaksi Berdasarkan Pelanggan	50
4.9	Perancangan Basis Data (<i>Logical Design</i>).....	52

4.9.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	52
4.9.2	Transformasi Diagram ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>) ..	53
4.9.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	54
4.9.4	Tabel.....	55
4.10	Spesifikasi Basis Data.....	57
4.11	Rancangan Keluaran	62
4.12	Rancangan Masukan	62
4.13	Rancangan Struktur.....	65
4.14	Rancangan Layar.....	66
4.15	Rancangan Layar (<i>Physical Design</i>).....	66
4.16	<i>Class Diagram</i>	79
4.17	<i>Deployment Diagram</i>	80
4.18	<i>Sequence Diagram</i>	81
BAB V PENUTUP		
5.1	KESIMPULAN	94
5.2	SARAN	95
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN.....		99



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka kerja pengembangan Sistem Informasi SDLC	23
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Toko Afuk 99 Cell Belinyu.....	31
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Biaya Pengiriman.....	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Data <i>Smartphone</i>	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Data Pelanggan	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Proses Penjualan <i>Smartphone</i>	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Laporan Penjualan	38
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i>	44
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Penjualan Berdasarkan Aktor Admin.....	45
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Transaksi Berdasarkan Aktor Pelanggan.....	46
Gambar 4.11 Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	52
Gambar 4.12 Transformasi Diagram ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>) ...	53
Gambar 4.13 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	54
Gambar 4.14 Rancangan Struktur	65
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	66
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Admin	66
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Data <i>Smartphone</i>	67
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah <i>Smartphone</i>	67
Gambar 4.19 Rancangan Layar Edit <i>Smartphone</i>	68
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Jenis <i>Smartphone</i>	68
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Jenis <i>Smartphone</i>	69
Gambar 4.22 Rancangan Layar Edit Jenis <i>Smartphone</i>	69
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Biaya Pengiriman	70
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Biaya Pengiriman.....	70
Gambar 4.25 Rancangan Layar Edit Biaya Pengiriman	71
Gambar 4.26 Rancangan Layar Lihat Pemesanan	71
Gambar 4.27 Rancangan Layar Pembayaran	72
Gambar 4.28 Rancangan Layar Pengiriman	72

Gambar 4.29 Rancangan Layar Utama <i>Website</i> Pelanggan.....	73
Gambar 4.30 Rancangan Layar Buat Akun Pelanggan.....	73
Gambar 4.31 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	74
Gambar 4.32 Rancangan Layar Pelanggan	74
Gambar 4.33 Rancangan Layar Pesan Pelanggan.....	75
Gambar 4.34 Rancangan Layar Keranjang	75
Gambar 4.35 Rancangan Layar Pemesanan.....	76
Gambar 4.36 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	76
Gambar 4.37 Rancangan Layar Pengiriman	77
Gambar 4.38 Rancangan Layar Status Pesanan.....	77
Gambar 4.39 Rancangan Layar Lihat dan Cetak Laporan Penjualan	78
Gambar 4.40 <i>Class Diagram</i>	79
Gambar 4.41 <i>Deployment Diagram</i>	80
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	81
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram Entry Data Jenis Smartphone</i>	82
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram Entry Data Smartphone</i>	83
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Entry Biaya Pengiriman</i>	84
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram Entry Pengiriman</i>	85
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram Lihat Pemesanan</i>	86
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram Lihat Pembayaran</i>	87
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram Lihat & Cetak Laporan Penjualan</i>	88
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram Login Pelanggan</i>	90
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram Entry Pemesanan</i>	91
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran</i>	92
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram Lihat Pemesanan Pelanggan</i>	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	55
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	55
Tabel 4.3 Tabel Pemesanan.....	55
Tabel 4.4 Tabel Dapat	55
Tabel 4.5 Tabel Jenis <i>Smartphone</i>	56
Tabel 4.6 Tabel <i>Smartphone</i>	56
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran.....	56
Tabel 4.8 Pengiriman	56
Tabel 4.9 Biaya Pengiriman.....	56
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	57
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	58
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pemesanan.....	58
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Jenis <i>Smartphone</i>	59
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Dapat	60
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data <i>Smartphone</i>	60
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Biaya Pengiriman	61
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	61
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	62

DAFTAR SIMBOL






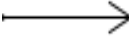
1. *Entity Relationship Diagram*

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Entity</i>	Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data
	<i>Relationship</i>	Hubungan terjadi antara satu atau lebih entity
	Garis	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i>
	<i>Cardinality</i>	Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut

2. Use Case Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraks dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Extends</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang di berikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
	<i>Association Aktif</i>	Menggambarkan bagaimana <i>actor</i> terlibat didalam <i>use case</i>

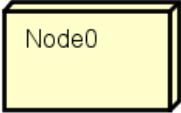




3. Activity diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Menunjukkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain, menggambarkan sebuah proses bisnis
	<i>Initial Node</i>	Menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity Final Node</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Joinnode</i>	Menggambarkan aktivitas yang di mulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.
	<i>Decision node</i>	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.
	<i>Controlflow</i>	Urutan perpindahan suatu aktivitas.

4. Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti, perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Boundary class</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
	<i>Control class</i>	Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	<i>Entity class</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Return Message</i>	Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

5. Class Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<p><i>Node</i></p>	<p>Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. Node digambarkan sebagai server, pc, dll</p>
	<p><i>Component</i></p>	<p>Menggambarkan elemen – elemen yang terdapat pada node</p>
	<p><i>Note</i></p>	<p>Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem</p>
	<p><i>Communication</i></p>	<p>Sebagai penghubung antar node yang saling berinteraksi</p>
	<p><i>Dependency</i></p>	<p>Menggambarkan suatu hubungan ketergantungan antar node atau komponen</p>

6. Deployment Diagram

GAMBAR	NAMA SIMBOL	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>Multiplicity</i>	Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi
	<i>Agregation</i>	Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatuobyek merupakan bagian dari obyek lain

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN-A1 Nota Pembelian	100
LAMPIRAN-A2 Laporan Penjualan.....	101
LAMPIRAN-B1 Data <i>Smartphone</i>	102
LAMPIRAN-B2 Data Pelanggan.....	103
LAMPIRAN-B3 Bukti Pembayaran	104
LAMPIRAN-B4 Bukti Biaya Pengiriman	105
LAMPIRAN-C1 Rancangan Laporan Penjualan	106
LAMPIRAN-D1 Rancangan Jenis <i>Smartphone</i>	107
LAMPIRAN-D2 Rancangan <i>Smartphone</i>	108
LAMPIRAN-D3 Rancangan Data Pelanggan.....	109
LAMPIRAN-D4 Rancangan Data Pemesanan	110
LAMPIRAN-D5 Rancangan Data Biaya Pengiriman.....	111
LAMPIRAN-D6 Rancangan Data Pembayaran.....	112
LAMPIRAN-D7 Rancangan Data Pengiriman.....	113
LAMPIRAN-E1 Surat Permohonan Riset Skripsi.....	114
LAMPIRAN-E2 Surat Balasan Izin Riset Skripsi	115
LAMPIRAN-F1 Surat Konsultasi.....	116
LAMPIRAN-G1 Biodata Penulis	Error! Bookmark not defined.