

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FASHION* MUSLIM  
PADA BUTIK 5 WAKTU PANGKALPINANG BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFOMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023**

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FASHION* MUSLIM  
PADA BUTIK 5 WAKTU PANGKALPINANG BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500065  
Nama : Titan Nia Yulanda  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Konsentrasi : Sistem Informasi Bisnis  
Judul Proposal : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FASHION*  
MUSLIM PADA BUTIK 5 WAKTU  
PANGKALPINANG BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST

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

Pangkalpinang, 7 Agustus 2023



Titan Nia Yulanda

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FASHION* MUSLIM  
PADA BUTIK 5 WAKTU PANGKALPINANG BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Titan Nia Yulanda**  
1822500065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 07 Agustus 2023

**Anggota Penguji**

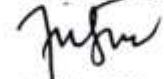
  
Elly Yanuarti, M.Kom  
NIDN. 0218018402



**Dosen Pembimbing**

  
Sujono, M.Kom  
NIDN. 0211037702

**Ketua Penguji**

  
Anisah, M.Kom  
NIDN. 0226078302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 Agustus 2023

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



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Institut Sains dan Bisnis 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 Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Sujono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang,        Agustus  
2023

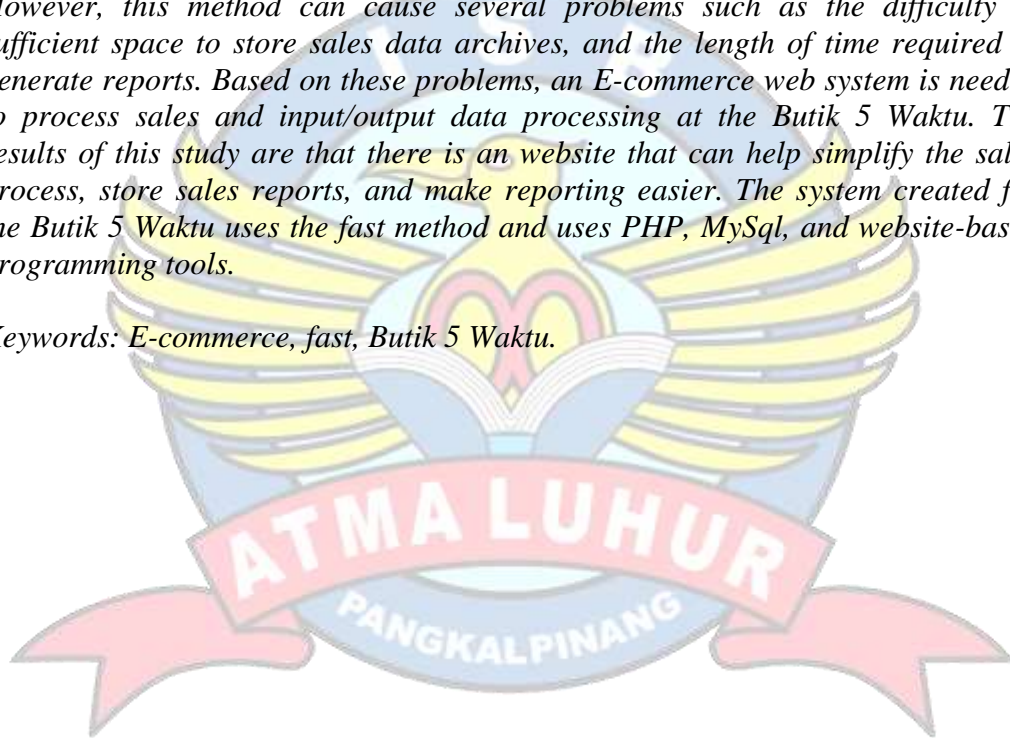
Penulis



## **ABSTRACT**

*The development of information technology is currently increasing rapidly and very quickly, including in the field of wholesale goods sales. The need for information (knowledge) as a support in making business solutions, and infrastructure support in the field of information technology is the forerunner of the birth of information system technology. The more accurate and easier it is to display the data contained in the data processing system, the better the quality of the organization will be. Butik 5 Waktu is a form of micro-enterprise engaged in the field of Muslim fashion, especially in the sale of muslimah women's clothing, mukena, headscarves and various other primary needs. So far, the Butik 5 Waktu is still carrying out its sales process offline and recording sales manually. However, this method can cause several problems such as the difficulty of sufficient space to store sales data archives, and the length of time required to generate reports. Based on these problems, an E-commerce web system is needed to process sales and input/output data processing at the Butik 5 Waktu. The results of this study are that there is an website that can help simplify the sales process, store sales reports, and make reporting easier. The system created for the Butik 5 Waktu uses the fast method and uses PHP, MySql, and website-based programming tools.*

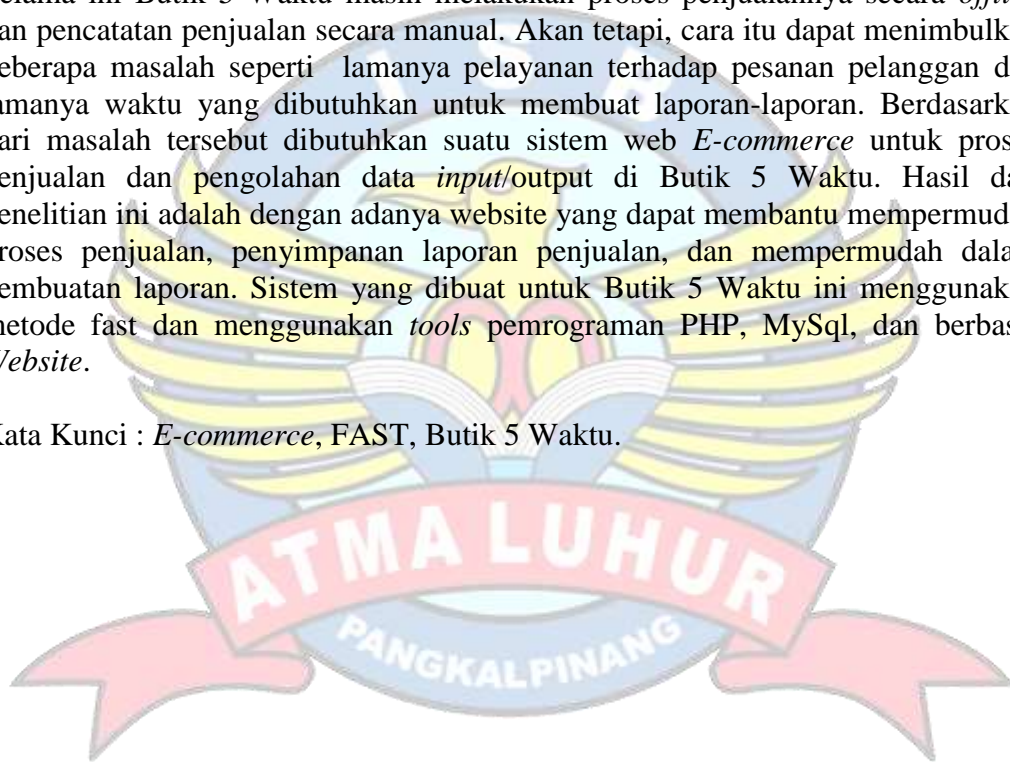
*Keywords: E-commerce, fast, Butik 5 Waktu.*



## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin pesat dan sangat cepat, tidak terkecuali pada bidang penjualan. Kebutuhan akan informasi (pengetahuan) sebagai pendukung dalam membuat solusi bisnis, dan dukungan infrastruktur di bidang teknologi informasi merupakan cikal-bakal dari lahirnya teknologi sistem informasi. Semakin akurat dan mudahnya menampilkan kembali data-data yang termuat dalam sistem pengolahan data, maka akan semakin meningkat kualitas organisasi tersebut. Butik 5 Waktu adalah salah satu bentuk usaha mikro yang bergerak dalam bidang *fashion* muslim, khususnya dalam bidang penjualan pakaian wanita muslimah, mukena, jilbab dan berbagai keperluan primer lainnya. Selama ini Butik 5 Waktu masih melakukan proses penjualannya secara *offline* dan pencatatan penjualan secara manual. Akan tetapi, cara itu dapat menimbulkan beberapa masalah seperti lamanya pelayanan terhadap pesanan pelanggan dan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk membuat laporan-laporan. Berdasarkan dari masalah tersebut dibutuhkan suatu sistem web *E-commerce* untuk proses penjualan dan pengolahan data *input/output* di Butik 5 Waktu. Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya website yang dapat membantu mempermudah proses penjualan, penyimpanan laporan penjualan, dan mempermudah dalam pembuatan laporan. Sistem yang dibuat untuk Butik 5 Waktu ini menggunakan metode fast dan menggunakan *tools* pemrograman PHP, MySQL, dan berbasis *Website*.

Kata Kunci : *E-commerce*, FAST, Butik 5 Waktu.



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Pengertian Sistem .....	5
2.2 Pengertian Informasi .....	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi .....	5
2.4 Definisi E-commerce.....	6
2.4.1 Jenis-Jenis <i>E-commerce</i> .....	6
2.4.2 Manfaat E-Commerce .....	7
2.5 <i>Website</i> .....	7
2.6 OOAD ( <i>Object Oriented Analysis And Design</i> ).....	8
2.7 Model FAST ( <i>Framework for the Application of System Thinking</i> ).....	8
2.8 Teori Pendukung .....	10
2.8.1 Definisi <i>Website</i> .....	10
2.8.2 PHP .....	11
2.8.3 XAMPP.....	11
2.8.4 MYSQL.....	12
2.9. Alat Bantu Pemodelan Sistem.....	13
2.9.1 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	13
2.9.2 Kegunaan UML.....	13
2.9.3 Pengertian UML.....	13
2.9.4 Area Penggunaan UML.....	14
2.10 <i>Tools</i> .....	15
2.10.1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	15
2.10.2 LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	16
4.11 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>19</b>
3.1 Model FAST.....	19
3.2 Metode Pengembangan Sistem Informasi.....	20
3.3 Alat Bantu Pemodelan Sistem.....	20



<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>21</b>
4.1 Tinjauan Objek Penelitian .....	21
4.1.1 Sejarah Organisasi.....	21
4.1.2 Struktur organisasi .....	22
4.1.3 Tugas dan Wewenang .....	22
4.2 Pemodelan Sistem Menggunakan <i>Framework for the Application of System Thinking (FAST)</i> .....	23
4.2.1 Definisi Lingkup .....	23
4.2.2 Identifikasi Kebutuhan .....	29
4.2.3 Desain Logis .....	37
4.2.4 Analisis Keputusan .....	57
4.2.5 Desain Fisik.....	76
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>117</b>
5.1. Kesimpulan.....	117
5.2. Saran .....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>118</b>
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN</b> .....	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN</b> .....	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN</b> .....	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN</b> .....	<b>132</b>
<b>LAMPIRAN E</b> .....	<b>135</b>
<b>LAMPIRAN F</b> .....	<b>138</b>
<b>LAMPIRAN G</b> .....	<b>140</b>
<b>LAMPIRAN H</b> .....	<b>142</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Butik 5 Waktu .....	21
Gambar 4. 2	Struktur Organisasi Butik 5 Waktu .....	22
Gambar 4. 3	<i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan <i>Fashion</i> .....	24
Gambar 4. 4	<i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Pelanggan.....	24
Gambar 4. 5	<i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan <i>Fashion</i> .....	25
Gambar 4. 6	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan <i>Fashion</i> ...	26
Gambar 4. 7	<i>Package Diagram</i> .....	37
Gambar 4. 8	<i>Usecase Diagram</i> Admin (Kasir).....	38
Gambar 4. 9	<i>Usecase Diagram</i> Pelanggan .....	39
Gambar 4. 10	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	57
Gambar 4. 11	Transformasi ERD ke LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	58
Gambar 4. 12	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	59
Gambar 4. 13	Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Admin.....	76
Gambar 4. 14	Rancangan Layar <i>Dashboard</i> Admin.....	76
Gambar 4. 15	Rancangan Layar Halaman Kategori .....	77
Gambar 4. 16	Rancangan Layar Halaman <i>Fashion</i> .....	77
Gambar 4. 17	Rancangan Layar Halaman Variasi.....	78
Gambar 4. 18	Rancangan Layar Halaman Foto .....	78
Gambar 4. 19	Rancangan Layar Halaman Ongkir .....	79
Gambar 4. 20	Rancangan Layar Halaman Pelanggan.....	80
Gambar 4. 21	Rancangan Layar Halaman Transaksi Cek Pesanan .....	81
Gambar 4. 22	Rancangan Layar Halaman Transaksi <i>Detail</i> Pesanan.....	81
Gambar 4. 23	Rancangan Layar Halaman Transaksi Cek Pembayaran.....	82
Gambar 4. 24	Rancangan Layar Transaksi <i>Input</i> Pengiriman .....	82
Gambar 4. 25	Rancangan Layar Halaman <i>Detail</i> Pengiriman.....	83
Gambar 4. 26	Rancangan Layar Laporan Penjualan <i>Fashion</i> .....	83
Gambar 4. 27	Rancangan Layar Laporan Pengiriman .....	83
Gambar 4. 28	Rancangan Layar Ganti <i>Password</i> .....	84
Gambar 4. 29	Rancangan Layar Halaman Katalog <i>Fashion</i> .....	84
Gambar 4. 30	Rancangan Layar Halaman Register Pelanggan .....	85
Gambar 4. 31	Rancangan Layar Halaman <i>Login</i> Pelanggan .....	85
Gambar 4. 32	Rancangan Layar Halaman Akun .....	86
Gambar 4. 33	Rancangan Layar Detail <i>Fashion</i> .....	86
Gambar 4. 34	Rancangan Layar Halaman Keranjang.....	87
Gambar 4. 35	Rancangan Layar Halaman <i>Checkout</i> .....	87
Gambar 4. 36	Rancangan Layar Halaman Pesanan .....	88
Gambar 4. 37	Rancangan Layar Halaman <i>Upload</i> Pembayaran.....	88
Gambar 4. 38	Rancangan Layar Halaman Pembayaran.....	89
Gambar 4. 39	Rancangan Layar Halaman Pengiriman.....	89
Gambar 4. 40	<i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Login</i> Admin .....	90
Gambar 4. 41	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Kategori .....	91
Gambar 4. 42	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Data <i>Fashion</i> .....	92

Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Variasi.....	93
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Foto <i>Fashion</i> .....	94
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Ongkir.....	95
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Pelanggan.....	96
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Transaksi Cek Pemesanan.....	97
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Cek Pembayaran.....	98
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Input</i> Pengiriman.....	99
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Laporan Penjualan.....	100
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Laporan Pengiriman.....	101
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Ganti <i>Password</i> .....	102
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Katalog <i>Fashion</i> (Belum <i>Login</i> ) ...	103
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Katalog <i>Fashion</i> (Sudah <i>Login</i> )....	104
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Register</i> Pelanggan.....	105
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Login</i> Pelanggan.....	106
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Detail Fashion</i> .....	107
Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Akun.....	108
Gambar 4. 59 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Keranjang Belanja.....	109
Gambar 4. 60 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Checkout</i> .....	110
Gambar 4. 61 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pesanan.....	111
Gambar 4. 62 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Upload</i> Pembayaran.....	112
Gambar 4. 63 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pembayaran.....	113
Gambar 4. 64 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pengiriman.....	114
Gambar 4. 65 <i>Class Diagram</i> .....	115
Gambar 4. 66 <i>Deployment Diagram</i> .....	116



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Deskripsi <i>Usecase</i> Melakukan <i>Login</i> .....	39
Tabel 4. 2 Deskripsi <i>Usecase</i> Memanajemen Data Kategori.....	40
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>Usecase</i> Memanajemen Data <i>Fashion</i> .....	40
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>Usecase</i> Memanajemen Data Variasi .....	41
Tabel 4. 5 Deskripsi <i>Usecase</i> Memanajemen Data Foto .....	41
Tabel 4. 6 Deskripsi <i>Usecase</i> Memanajemen Data Ongkos Kirim.....	42
Tabel 4. 7 Deskripsi <i>Usecase</i> Memanajemen Data Pelanggan .....	42
Tabel 4. 8 Deskripsi <i>Usecase</i> Mengecek Pesanan .....	43
Tabel 4. 9 Deskripsi <i>Usecase</i> Mengecek <i>Detail</i> Pesanan .....	43
Tabel 4. 10 Deskripsi <i>Usecase</i> Mengecek Pembayaran.....	44
Tabel 4. 11 Deskripsi <i>Usecase</i> Memvalidasi Pembayaran .....	44
Tabel 4. 12 Deskripsi <i>Usecase</i> Mencetak Nota .....	45
Tabel 4. 13 Deskripsi <i>Usecase</i> Meng- <i>input</i> Pengiriman.....	45
Tabel 4. 14 Deskripsi <i>Usecase</i> Mengecek <i>Detail</i> Pengiriman .....	46
Tabel 4. 15 Deskripsi <i>Usecase</i> Mencetak Laporan Penjualan .....	46
Tabel 4. 16 Deskripsi <i>Usecase</i> Mencetak Laporan Pengiriman .....	47
Tabel 4. 17 Deskripsi <i>Usecase</i> Mengganti <i>Password</i> .....	47
Tabel 4. 18 Deskripsi <i>Usecase</i> Melakukan <i>Logout</i> .....	48
Tabel 4. 19 Deskripsi <i>Usecase</i> Mendaftarkan Akun.....	48
Tabel 4. 20 Deskripsi <i>Usecase</i> Melakukan <i>Login</i> .....	49
Tabel 4. 21 Deskripsi <i>Usecase</i> Memperbaharui Akun.....	49
Tabel 4. 22 Deskripsi <i>Usecase</i> Melihat Katalog <i>Fashion</i> .....	50
Tabel 4. 23 Deskripsi <i>Usecase</i> Melihat <i>Detail Fashion</i> .....	51
Tabel 4. 24 Deskripsi <i>Usecase</i> Memasukkan <i>Fahion</i> ke Keranjang .....	51
Tabel 4. 25 Deskripsi <i>Usecase</i> Melihat Keranjang.....	52
Tabel 4. 26 Deskripsi <i>Usecase</i> Melakukan <i>Checkout</i> .....	52
Tabel 4. 27 Deskripsi <i>Usecase</i> Melihat Pesanan .....	53
Tabel 4. 28 Deskripsi <i>Usecase</i> Meng- <i>upload</i> Bukti Pembayaran.....	53
Tabel 4. 29 Deskripsi <i>Usecase</i> Melihat Pembayaran.....	54
Tabel 4. 30 Deskripsi <i>Usecase</i> Melihat Pengiriman .....	55
Tabel 4. 31 Deskripsi <i>Usecase</i> Melakukan <i>Logout</i> .....	55
Tabel 4. 32 Tabel Admin .....	60
Tabel 4. 33 Tabel Pelanggan.....	60
Tabel 4. 34 Tabel Pemesanan.....	60
Tabel 4. 35 Tabel Isi.....	60
Tabel 4. 36 Tabel <i>Fashion</i> .....	60
Tabel 4. 37 Tabel Kategori.....	61
Tabel 4. 38 Tabel Variasi .....	61
Tabel 4. 39 Tabel Pembayaran.....	61
Tabel 4. 40 Tabel Pengiriman .....	61
Tabel 4. 41 Tabel Ongkir .....	61
Tabel 4. 42 Tabel Wilayah_2022 .....	61





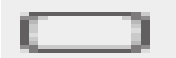



Tabel 4. 43 Tabel Foto .....	62
Tabel 4. 44 Struktur Tabel tbl_admin .....	62
Tabel 4. 45 Struktur Tabel tbl_kategori .....	63
Tabel 4. 46 Struktur Tabel tbl_fashion .....	63
Tabel 4. 47 Struktur Tabel tbl_variasi.....	65
Tabel 4. 48 Struktur Tabel tbl_foto.....	65
Tabel 4. 49 Struktur Tabel tbl_ongkir.....	66
Tabel 4. 50 Struktur Tabel tbl_pelanggan.....	67
Tabel 4. 51 Struktur Tabel tbl_pemesanan .....	68
Tabel 4. 52 Struktur Tabel tbl_isi .....	71
Tabel 4. 53 Struktur Tabel tbl_pembayaran.....	72
Tabel 4. 54 Struktur Tabel tbl_pengiriman .....	74
Tabel 4. 55 Struktur Tabel wilayah_2022.....	75





## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Partisi 	Digunakan untuk mengelompokkan <i>Action</i> atau aktivitas berdasarkan individu/objek yang mengeksekusinya. Komponen ini dibentuk dalam notasi <i>swimlane</i> secara vertikal.
<i>Initial Node</i> 	Menunjukkan permulaan atau awal aktivitas dari sebuah diagram aktivitas.
<i>Action / Aktivitas</i> 	Menunjukkan aksi atau tindakan yang dilakukan di sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
<i>Control Flow / Object Flow</i> 	Menunjukkan arah perpindahan aktivitas atau objek satu ke obyek lainnya.
<i>Decission Node &amp; Merge Node</i> 	Menunjukkan pilihan atau keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu dan penggabungan <i>node</i> yang biasanya digunakan untuk percabangan aktivitas jika terdapat lebih dari satu pilihan aktivitas yang dapat dilakukan.
<i>Fork Node</i> 	Menggambarkan pemecahan dari satu aktivitas menjadi dua atau lebih aktivitas yang akan dilakukan secara bersamaan atau paralel.

*Join Node*



Menggambarkan penggabungan dua atau lebih aktivitas menjadi satu.

*Activity Final*



Menunjukkan akhir atau status akhir yang dilakukan di sistem. Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

### Simbol Usecase Diagram

**Simbol**

**Deskripsi**

Aktor / *actor*



Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

*Usecase*



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

*Association*



Komunikasi atau interaksi yang dilakukan aktor dengan *usecase*.

*Extend*



Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* di mana *usecase* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *usecase* tambahan itu; mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi obyek; biasanya arah panah mengarah pada *usecase* yang

ditambahkan; biasanya *usecase* yang menjadi *extend*-nya merupakan jenis yang sama dengan *usecase* yang menjadi induknya.

*include*



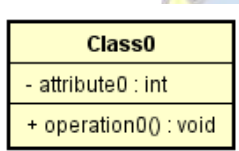
Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* di mana *usecase* yang ditambahkan memerlukan *usecase* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat.

### Simbol *Class Diagram*

**Simbol**

**Deskripsi**

*Class*



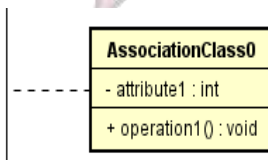
Menggambarkan abstraksi dari objek dalam sistem. Kelas digunakan untuk menggambarkan objek-objek dalam sistem yang mempunyai atribut, metode, dan hubungan dengan kelas lain.

*Association*



Hubungan antar suatu *class* dengan *class* lainnya. Relasi struktural hubungan antara *class*, menyatakan bahwa objek dari suatu *class* diinstansiasi, digunakan, atau dipanggil oleh objek dari *class* yang lain.

*Association Class*



Merupakan kelas yang menjadi bagian dari sebuah hubungan asosiasi antara dua kelas.

*Multiplicity*

1, 0..1, 0..\*, \*, 1..\*

Mengindikasikan berapa banyak obyek dari suatu kelas terelasi ke obyek lain.

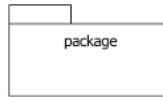
## Simbol *Deployment Diagram*

### Simbol

### Deskripsi

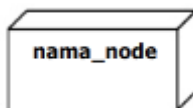
*Package*

*Package* merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih *node*.



*Node*

Biasanya mengacu pada perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (*Software*), jika di dalam *node* disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikuti sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



*dependency*

Kebergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.



*Link*

Relasi antar *node*.



## Simbol *Sequence Diagram*

### Simbol

### Deskripsi

*Actor*

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan *boundary*.



*Boundary*

Merupakan alat yang digunakan untuk berinteraksi dengan sistem lain, baik berupa *user interface* atau dan lain sebagainya.



*Control*



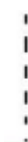
Menggambarkan perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama, dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

*Entity*



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

*Object*



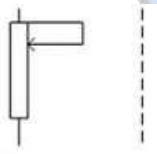
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

*Activation*



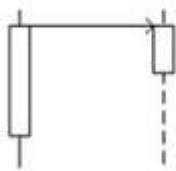
Menunjukkan periode selama suatu obyek atau aktor sedang melakukan suatu tindakan.

*Return*



Pesan berbalik yang dikirim untuk obyek tertentu.

*Object Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Data <i>Fashion</i> .....	121
Lampiran A-2 Data Pelanggan.....	122
Lampiran B-1 Nota .....	124
Lampiran B-2 Laporan Penjualan .....	125
Lampiran C-1 Data Kategori.....	127
Lampiran C-2 Data <i>Fashion</i> .....	127
Lampiran C-3 Data Variasi .....	128
Lampiran C-4 Data Foto .....	128
Lampiran C-5 Data Ongkos Kirim.....	129
Lampiran C-6 Data Pelangan .....	129
Lampiran C-7 Data Pesanan.....	130
Lampiran C-8 Data Pembayaran.....	130
Lampiran C-9 Data Pengiriman .....	131
Lampiran D-1 Nota .....	133
Lampiran D-2 Laporan Penjualan <i>Fashion</i> .....	133
Lampiran D-3 Laporan Pengiriman .....	134
Lampiran E- 1 Surat Pengantar Riset .....	136
Lampiran E- 2 Surat Balasan Riset.....	137
Lampiran F- 1 Kartu Bimbingan.....	139
Lampiran G- 1 Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi.....	141
Lampiran H- 1 Biodata Penulis Skripsi.....	143

