

**APLIKASI PENJUALAN BARANG KEBUTUHAN NELAYAN
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SDLC STUDI KASUS
PADA PT. PASTI BANGUN JAYA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



ADI NUGRAHA PRATAMA
1422500187

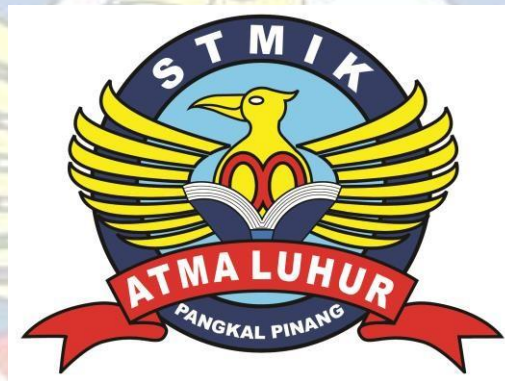
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG
2019**

**APLIKASI PENJUALAN BARANG KEBUTUHAN NELAYAN
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SDLC STUDI KASUS
PADA PT. PASTI BANGUN JAYA PANGKALPINANG**

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer

SKRIPSI



ADI NUGRAHA PRATAMA

1422500187

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1422500187

Nama : ADI NUGRAHA PRATAMA

Judul Skripsi : APLIKASI PENJUALAN BARANG KEBUTUHAN
NELAYAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE
SDLC (*SYSTEM DEVELOPMENT LYFE CYCLE*) STUDI
KASUS PADA PT PASTI BANGUN JAYA
PANGKALPINAG

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 Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

PANGKALPINANG, 01 JULI 2019



ADI NUGRAHA PRATAMA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
APLIKASI PENJUALAN BARANG KEBUTUHAN NELAYAN BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE SDLC STUDI KASUS PADA PT.
PASTI BANGUN JAYA PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

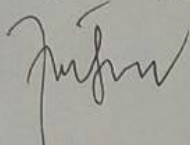
ADI NUGRAHA PRATAMA

1422500187

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 01 Juli 2019

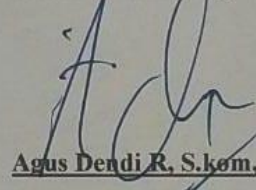
Anggota Penguji



Anisah, S.Kom, M.kom

NIDN. 0226078302

Dosen Pembimbing



Agus Dendi R, S.kom, M.Kom

NIDN. 0231087901

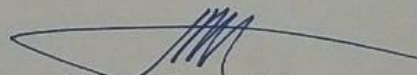
Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom.

NIDN.0211108306

Ketua Penguji



Sujono, S.kom, M.Kom

NIDN.02111037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 01 Juli 2019

KETUA STM IK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.

Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan karuniaNya kepada kita semua serta shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana yang diharapkan.

Laporan ini ditunjukan untuk memenuhi salah satu syarat agar dapat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang studi Strata satu (S1) Program studi Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna.karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak.Untuk itu penulisan mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan KaruniaNya sehingga laporan ini terselesaikan
2. Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral, spirit, doa maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang

6. Bapak Agus Dendi R, S.Kom, M.Kom selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan pelajaran dan informasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Mariana S.H selaku HRD *PT. Pasti Bangun Jaya* yang telah memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku, yang telah memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pangkalpinang, 01 Juli 2019

ADI NUGRAHA PRATAMA



ABSTRACTION

PT. Pasti Bangun Jaya is a sales shop that is engaged in the sale of goods for fishing needs such as fish fingers, fish fiber, wire mesh, and others, in running its business limited to limited marketing problems, problems with sales and bookkeeping are not good. Because the data storage process is still done manually so that it can make it difficult in storing and adjusting item data, order transactions are ineffective because they are conventional so the process feels too long. The high level of business competition requires PT. Pasti Bangun Jaya to renew the system so as not to be left behind by other stores. To solve these problems, technology is needed in marketing and promotion by designing an E-commerce website. E-commerce can facilitate customers in accessing transactions anywhere and anytime. as long as it is still connected to the internet network. Through the SDLC (System Development Lyfe Cycle) software development model. But the author only uses 4 of 6 SDLC processes including system planning, system analysis, system design, system implementation. As well as the development methods used in designing websites with this object-oriented approach based on UML (unified modeling language). The results of the website obtained from E-commerce at PT. Pasti Bangun Jaya experienced an increase in the number of customers from before. With a wider market, all transactions with business processes can be carried out without time and place. To maintain the comfort of consumers, the service will be given the best by PT.Pasti Bangun Jaya for the convenience of consumers while making buying and selling transactions while at PT. Pasti Bangun Jaya.

Keywords: E-commerce, SDLC (System Development Lyfe Cycle), UML (unified modeling language), Object-oriented

ABSTRAKSI

PT. Pasti Bangun Jaya adalah toko penjualan yang bergerak pada bidang penjualan barang kebutuhan nelayan seperti jarring ikan, fiber ikan, kawat bubu, dan lainnya, dalam menjalankan usahanya terbatas pada permasalahan pemasaran yang terbatas, permasalahan pada penjualan dan pembukuan nya yang kurang baik. Karena proses penyimpanan data masih di lakukan secara manual sehingga dapat menyulitkan dalam penyimpanan dan penyesuaian data barang, transaksi pemesanan kurang efektif karena bersifat konvensional sehingga proses yang di rasakan terlalu lama. Tingginya persaingan bisnis mengharuskan PT. Pasti Bangun Jaya untuk melakukan pembaharuan sistem agar tidak tertinggal dengan toko yang lainnya. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka di butuhkan teknologi dalam pemasaran dan promosi dengan merancang suatu website *E-commerce*. *E-commerce* dapat memudahkan pelanggan dalam mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama masih terhubung ke dalam jaringan *internet*. Melalui model pengembangan perangkat lunak SDLC (*System Development Lyfe Cycle*). Namun penulis hanya menggunakan 4 dari 6 proses SDLC di antaranya perancangan sistem, analisis sistem, desain sistem, penerapan sistem. Serta metode pengembangan yang digunakan dalam merancang *website* dengan pendekatan berorientasi objek ini berdasarkan UML (*unified modeling language*). Hasil dari website yang di peroleh dari *E-commerce* pada PT. Pasti Bangun Jaya mengalami peningkatan jumlah pelanggan dari sebelumnya. Dengan pasar yang lebih luas, segala transaksi terhadap proses bisnis dapat di lakukan tanpa batas tempat dan waktu. Untuk menjaga kenyamanan konsumen pelayanan akan diberikan yang terbaik oleh PT. Pasti Bangun Jaya demi kenyamanan konsumen selama melakukan transaksi jual beli selama di PT. Pasti Bangun Jaya.

Kata Kunci : *E-commerce*, SDLC (*System Development Lyfe Cycle*), UML (*unified modeling language*), Berorientasi objek

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Pelanggan	4
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi	7
2.1.1 Pengertian Sistem.....	7
2.1.2 Pengertian Informasi	7
2.2 <i>E-commerce</i>	8
2.3 Model-Model <i>E-commerce</i>	9
2.3.1 Iklan Baris	9
2.3.2 Retail	9
2.3.3 Market Place.....	9

2.4	Karakteristik <i>E-commerce</i>	10
2.5	Keuntungan dari <i>E-commerce</i>	11
	2.5.1 Bagi Organisasi dan Perusahaan	11
	2.5.2 Bagi Konsumen.....	12
	2.5.3 Bagi Masyarakat.....	12
2.6	Masalah yang Sering Terjadi di E-commerce.....	13
2.7	Metode Berorientasi Objek	13
2.8	Tools Menggunakan UML.....	13
2.9	Analisa Berorientasi Objek	15
2.10	Perancangan Berorientasi Objek.....	17
2.11	Tools Pendukung.....	19
	2.11.1 Entity Relationship Diagram.....	19
	2.11.2 Transformasi ERD Ke LRS	20
	2.11.3 LRS	20
	2.11.4 Tabel/Relasi.....	21
	2.11.5 Spesifikasi Basis Data	21
	2.11.6 Analisa Dokumen Masukan	21
	2.11.7 Analis Dokumen Keluaran.....	21
	2.11.8 Rancangan Masukan	21
	2.11.9 Rancangan Keluaran	21
	2.11.10 Website.....	21
	2.11.11 MySql.....	22
	2.11.12 XAMPP.....	22
	2.11.13 Dreamweaver	23
	2.11.14 Adobe Photoshop	23
2.12	Penelitian Terdahulu	23

BAB III METODOLIGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	27
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	28
3.3	Tools / Alat Bantu Pengembangan Sistem	28

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Sejarah Organisasi PT. PASTI BANGUN JAYA.....	30
4.2	Struktur Organisasi PT. PASTI BANGUN JAYA.....	31
4.3	Tugas Dan Wewenang.....	32
4.4	Analisa Proses Bisnis	32
4.5	<i>Activity Diagram</i>	33
4.5.1	<i>Activity Diagram</i> Pencacatan Data Barang	33
4.5.2	<i>Activity Diagram</i> Pencacatan Kategori Barang.....	34
4.5.3	<i>Activity Diagram</i> Pencacatan Data Pelanggan	34
4.5.4	<i>Activity Diagram</i> Penjualan.....	35
4.5.5	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	36
4.6	Analisa Keluaran dan Masukan.....	36
4.6.1	Analisa Keluaran	36
4.6.2	Analisa Masukan	37
4.6	Identifikasi Kebutuhan	39
4.7	<i>PackageDiagram</i>	44
4.8	<i>Usecase Diagram</i>	45
4.8.1	<i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Admin	45
4.8.2	<i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan	46
4.9	Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	47
4.10	Rancangan Basis Data.....	56
4.10.1	<i>Entity Relationship Diagram</i>	56
4.10.2	Transformasi ERD ke <i>Logical Record Strucutural</i> (LRS).....	57
4.10.3	<i>Logical Record Strucutural</i> (LRS).....	58
4.10.4	Tranformasi LRS ke Relasi (Tabel)	59
4.10.5	Spesifikasi Basis Data	61

4.11 Rancangan Keluaran	67
4.12 Rancangan Masukan	68
4.13 <i>Class Diagram</i>	71
4.14 <i>Deployment Diagram</i>	72
4.15 Struktur Tampilan	73
4.16 Rancangan Layar.....	74
4.16.1 Rancangan Layar Admin Master	74
4.16.2 Rancangan Layar Admin Transaksi.....	82
4.16.3 Rancangan Layar Admin Laporan.....	84
4.15.4 Rancangan Layar Menu Pelanggan.....	86
4.16 <i>Sequence Diagram</i>	91
4.16.1 <i>Sequence Diagram</i> Master	91
4.16.2 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi.....	98
4.16.3 <i>Sequence Diagram</i> Laporan.....	102
4.16.4 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....	105
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	114
5.2 Saran	115
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	117
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	120
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	125
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	136
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	137
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	138
LAMPIRAN G LAMPIRAN BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	139

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Ilustrasi <i>System Development Life Cycle</i>	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT. Pasti Bangun Jaya.....	30
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencacatan Data Barang	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencacatan Kategori Barang.....	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan.....	33
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Penjualan.....	34
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	35
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	43
Gambar 4.8 <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Admin	44
Gambar 4.9 <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan.....	45
Gambar 4.11 <i>Entity Relationship Diagram</i>	54
Gambar 4.12 <i>Tansformasi Entity Relationship Diagram</i> ke LRS.....	55
Gambar 4.13 <i>logical Recoard Structural (LRS)</i>	56
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i>	69
Gambar 4.15 <i>Deployment Diagram</i>	70
Gambar 4.15 Struktur Tampilan	70
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Login Admin	71
Gambar 4.17 Rancangan Layar Beranda.....	71
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry User	72
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Kategori	73
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Barang	74
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Kota	75
Gambar 4.22 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	76
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Bank.....	76
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Jasa Pengiriman.....	77
Gambar 4.25 Rancangan Layar Pemesanan Barang	78
Gambar 4.26 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	79
Gambar 4.27 Rancangan Layar Lihat Retur.....	79

Gambar 4.28 Rancangan Layar Lihat Testimoni	80
Gambar 4.29 Rancangan Layar Laporan Data Barang	80
Gambar 4.30 Rancangan Layar Laporan Data Pelanggan	81
Gambar 4.31 Rancangan Layar Laporan Penjualan Lunas Per Tanggal.....	81
Gambar 4.32 Rancangan Layar Laporan Penjualan Lunas Per Periode	82
Gambar 4.33 Rancangan Layar Menu Utama Website.....	82
Gambar 4.34 Rancangan Layar Sig Up Pelanggan	83
Gambar 4.35 Rancangan Layar LogIn Pelanggan	83
Gambar 4.36 Rancangan Layar Menu Home.....	84
Gambar 4.37 Rancangan Layar Lihat Barang.....	84
Gambar 4.38 Rancangan Layar Keranjang Belanja.....	85
Gambar 4.39 Rancangan Layar Konfirmasi Bayar	85
Gambar 4.40 Rancangan Layar Lihat Transaksi.....	86
Gambar 4.41 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	86
Gambar 4.42 Rancangan Layar Entry Retur	87
Gambar 4.43 Rancangan Layar Entry Testimoni.....	87
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	88
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Tambah User Admin.....	89
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori.....	90
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang	91
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kota.....	92
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	93
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Bank.....	94
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Jasa Pengiriman	95
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Barang.....	96
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	97
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Retur	98
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Testimoni.....	99
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Data Barang	100
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Data Pelanggan.....	101
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Data Penjualan Lunas / tanggal	102

Gambar 4.59	<i>Sequence Diagram</i> Laporan DataPenjualan Lunas / Periode.....	103
Gambar 4.60	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Akun	104
Gambar 4.61	<i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	105
Gambar 4.62	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang	106
Gambar 4.63	<i>Sequence Diagram</i> Keranjang Belanja.....	107
Gambar 4.64	<i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Belanja.....	108
Gambar 4.65	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Transaksi	109
Gambar 4.66	<i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	110
Gambar 4.67	<i>Sequence Diagram</i> Entry Retur.....	111
Gambar 4.68	<i>Sequence Diagram</i> Entry Testimoni	112



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Kategori.....	57
Tabel 4.2 Tabel Barang	57
Tabel 4.3 Tabel Bank	57
Tabel 4.4 Tabel Ada	57
Tabel 4.5 Tabel Pembayaran.....	58
Tabel 4.6 Tabel Pemesanan.....	58
Tabel 4.7 Tabel Retur.....	58
Tabel 4.8 Tabel Kota.....	58
Tabel 4.9 Tabel Pelanggan.....	59
Tabel 4.10 Tabel Jasa Pengiriman.....	59
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	59
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	60
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Bank	61
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	61
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	62
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pemesanan.....	62
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Retur	63
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Kota	63
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	64
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman.....	65

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram

Start Point



Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

Activites



Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.

Decision

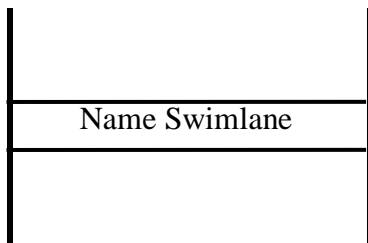


Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

Penggabungan



Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



Swimlane

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

2. Simbol Use Case Diagram



Use Case

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagian unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau faktor.

Actor

Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri



Association

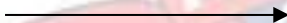
Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor.



Extend

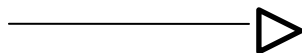
Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa *use case* tambahan itu sendiri

<<extend>>

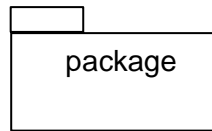


Generalization

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



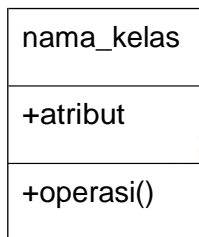
3. Simbol Package Diagram



Package

Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

4. Simbol Class Diagram



Class

Kelas pada struktur sistem



Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi obyek.



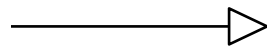
Association

Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.



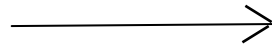
Directed association

Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai *multiplicity*.



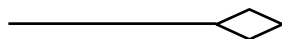
Generalisasi

Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).



Dependency

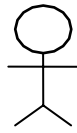
Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas



Aggregation

Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (*whole-part*)

5. Simbol Sequence Diagram



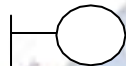
Aktor

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri



Lifeline

Menyatakan kehidupan suatu objek.



Boundary

Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.



Control Class

Digunakan untuk menghubungkan *boundary* dengan *table*



Entry Class


Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



Pesan Tipe Create

Menyatakan suatu obyek membuat obyek lain, arah panah mengarah pada obyek yang dibuat.

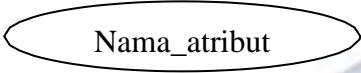
6. Simbol ERD



Nama_Entitas

Entity

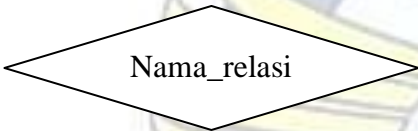
Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer.



Nama_atribut

Atribut

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas




Nama_relasi

Relasi

Relasi yang menghubungkan antara entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.

Association



Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaiannya.