



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
PADA TOKO ANEKA BARU *FURNITURE***

**SKRIPSI**

**BOWO PRASETYO RAMADANI  
1410512052**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
2021**



**Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Aneka  
Baru *Furniture***

**SKRIPSI**

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

**BOWO PRASETYO RAMADANI  
1410512052**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI  
2021**

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Bowo Prasetyo Ramadani

NIM : 1410512052

Tanggal : 16 Januari 2021

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 16 Januari 2021

Yang Menyatakan,



(Bowo Prasetyo Ramadani)

## **PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bowo Prasetyo Ramadani

NIM : 1410512052

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Aneka Baru *Furniture***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 16 Januari 2021

Yang menyatakan,



(Bowo Prasetyo Ramadani)

## LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Bowo Prasetyo Ramadani

NIM : 1410512052

Program Studi : Sistem Informasi S.1

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Aneka Baru Furniture.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Pengaji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Erly Krisnanik., S.Kom., MM

Pengaji I



Theresia Wati, S.Kom., MTI

Pengaji II



Kraugusteeliana, S.Kom., M.kom., MM

Pembimbing I



Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs

Pembimbing II



Dr. Ermatita, M.Kom

Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 09 Februari 2021



# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO ANEKA BARU FURNITURE

Bowo Prasetyo Ramadani

## Abstrak

Teknologi diterapkan buat menolong aktivitas pengolahan informasi, menunjang operasional tiap hari serta lainya. Pemanfaatan teknologi bagaikan sesuatu perlengkapan yang bisa mencerna informasi sehingga permintaan hendak benda yang di pesan pelanggan bisa diproses langsung tanpa mengecek stok benda serta bila stok benda habis hingga premintaan hendak diproses ke bagian penciptaan. Tetapi dalam penerapan penjualan di Aneka Baru *Furniture* yang wajib tiba langsung ke Aneka Baru *Furniture* ataupun via telepon buat melaksanakan transaksi jual beli, sehingga proses transaksi berjalan lelet. Proses serta penyimpanan informasi penjualan benda di Aneka Baru *Furniture* dilakukan dengan metode mencatat di novel pemesanan *furniture*, setelah itu ditaruh di bagian arsip, menjadikan pencarian informasi pemesanan memakan waktu yang lama. Oleh sebab itu, aplikasi *Ecommerce* ini dibentuk supaya hambatan tersebut bisa diatasi. Penentuan kebutuhan sistem dilakukan melaui tata cara pengumpulan informasi dengan memakai Metode obsrvasi, wawancara serta riset Pustaka. Tata cara pengembangan sistem memakai *waterfall*. *Tools* perancangan sistem ini memakai notasi UML (*Unified Modelling Language*). Diagram yang digunakan ialah, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* serta *Squence Diagram*. MySQL bagaikan *database* serta PHP bagaikan Bahasa pemograman yang bisa digunakan pihak Toko Aneka Baru *Furniture* buat memperluas pemasaran, penjualan produk serta menunjukkan laporan produk, dan membagikan pelayanan kepada pelanggan.

**Kata Kunci :** *Ecommerce*, MySQL, *Waterfall*, UML, PHP

# **DESIGN BUILD SALES INFORMATION SISTEM AT STORE ANEKA BARU FURNITURE**

**Bowo Prasetyo Ramadani**

## **Abstract**

*Technology is applied to help data processing activities, support daily operations and others. The use of technology as a tool that can process data so that the demand for goods in customer messages can be processed directly without checking the stock of goods and if the stock of goods runs out then the premintaan will be processed to the production section. But in the implementation of sales in Aneka Baru Furniture that must come directly to Aneka Baru Furniture or by phone to conduct buying and selling transactions, so that the transaction process runs slowly. The process and storage of goods sales data in Aneka Baru Furniture is carried out by recording in the furniture ordering book, then stored in the archive section, making the search for booking data takes a long time. Therefore, this Ecommerce application is built so that these constraints can be overcome. Determination of sistem needs is carried out through data collection methods using observation techniques, interviews and Literature studies. Sistem development methods use waterfall. This sistem design tool usesUML (Unified Modelling Language) notation. The diagrams used are, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram and Squence Diagram. MySQL as a database and PHP as a programming language that can be used by Toko Aneka Baru Furniture to expand marketing, product sales and display product reports, as well as provide services to customers.*

**Keywords:** *Ecommerce, MySQL, Waterfall, UML, PHP*

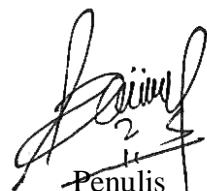
## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga penelitian ini berhasil diselesaikan. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Juli 2020 hingga Desember 2020 dengan Judul **Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Aneka Baru Furniture**. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan pembimbing, petunjuk dan dorongan baik secara materil maupun secara moril dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis bermaksud menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Maryadi dan Ibu Rukiyem sebagai kedua orang tua yang sudah membagikan sokongan baik moril maupun materiil, dan yang tentunya tidak pernah berhenti mendoakan kesuksesan dan kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. Sebagai Kepala Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM. dan Ibu Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan dan saran yang sangat bermanfaat.
5. Teman-teman seperjuangan Program Studi S1 Sistem Informasi 2014.
6. Bapak Ngadiyo Sebagai Owner Aneka Baru Furniture.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dalam menyempurnakan penelitian ini. Akhir kata dari penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Jakarta, 16 Januari 2021



Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                    |             |
|----------------------------------------------------|-------------|
| <b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>               | <b>ii</b>   |
| <b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>       | <b>iii</b>  |
| <b>SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>    | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                     | <b>iv</b>   |
| <b>Abstrak .....</b>                               | <b>v</b>    |
| <b>Abstract.....</b>                               | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR .....</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>xx</b>   |
| <br>                                               |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>    |
| 1.1.        Latar Belakang .....                   | 1           |
| 1.2.        Identifikasi dan Rumusan Masalah ..... | 2           |
| 1.3.        Batasan Masalah.....                   | 2           |
| 1.4.        Tujuan Penelitian.....                 | 2           |
| 1.5.        Manfaat Penelitian.....                | 3           |
| 1.6.        Metode Penelitian.....                 | 3           |
| 1.7.        Luaran Sistem yang Diharapkan .....    | 3           |
| 1.8.        Sistem Penulisan .....                 | 3           |

|                                                                      |           |
|----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                                 | <b>5</b>  |
| 2.1           Tinjauan Umum Sistem .....                             | 5         |
| 2.2           Pengertian Informasi .....                             | 6         |
| 2.3           Definisi Sistem Informasi .....                        | 7         |
| 2.4           Metode Pengembangan Sitem.....                         | 7         |
| 2.5           Tinjauan Umum Penjualan .....                          | 9         |
| 2.6           Penjualan Online .....                                 | 10        |
| 2.7 <i>Inventory</i> .....                                           | 11        |
| 2.8           Metode Saldo Permanen ( <i>Perpetual Method</i> )..... | 12        |
| 2.9           Metode PIECES .....                                    | 12        |
| 2.10          Definisi Black-Box Testing .....                       | 13        |
| 2.11          Tinjauan Umum Jaringan Komputer dan Internet.....      | 14        |
| 2.12          Pengertian Database dan RDMBS .....                    | 15        |
| 2.14          XAMPP.....                                             | 17        |
| 2.15          PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ) .....            | 18        |
| 2.16          UML ( <i>Unifield Modelling Languange</i> ) .....      | 18        |
| 2.17          Pengenalan CSS .....                                   | 21        |
| 2.18          Penelitian Terdahulu.....                              | 21        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                           | <b>24</b> |
| 3.1           Kerangka Berpikir .....                                | 24        |
| 3.2           Metode Penelitian.....                                 | 25        |
| 3.3           Tahapan Penelitian .....                               | 25        |

|      |                                    |    |
|------|------------------------------------|----|
| 3.4  | Studi Literatur .....              | 25 |
| 3.5  | Identifikasi Masalah .....         | 25 |
| 3.6  | Analisis .....                     | 26 |
| 3.7  | Rancangan Aplikasi Sistem .....    | 26 |
| 3.8  | Uji Coba.....                      | 27 |
| 3.9  | Implementasi.....                  | 28 |
| 3.10 | Waktu Serta Tempat Penelitian..... | 29 |
| 3.11 | Alat Bantu Penelitian.....         | 29 |
| 3.12 | Kebutuhan Hardware .....           | 29 |
| 3.13 | Kebutuhan <i>Software</i> .....    | 29 |
| 3.14 | Tahapan Kegiatan.....              | 30 |

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....31**

|      |                                          |    |
|------|------------------------------------------|----|
| 4.1  | Profil Aneka Baru Furniture .....        | 31 |
| 4.2  | Visi dan Misi .....                      | 31 |
| 4.3  | Stuktur Organisasi .....                 | 32 |
| 4.4  | Sistem Informasi Penjualan .....         | 33 |
| 4.5  | Analisa Permasalah .....                 | 35 |
| 4.6  | Masalah Pokok .....                      | 38 |
| 4.7  | Analisi Kebutuhan Informasi .....        | 38 |
| 4.8  | Analisi Sistem Berjalan .....            | 39 |
| 4.9  | Rancangan Umum Sistem Usulan .....       | 40 |
| 4.10 | Metode Pengembangan yang Digunakan ..... | 40 |
| 4.11 | Antisipasi Masalah .....                 | 40 |

|                             |                                           |           |
|-----------------------------|-------------------------------------------|-----------|
| 4.12                        | Teknologi yang Digunakan.....             | 41        |
| 4.13                        | Sistem Usulan.....                        | 41        |
| 4.14                        | Rancangan Logik.....                      | 42        |
| 4.15                        | Rancangan <i>Database</i> .....           | 58        |
| 4.16                        | Rancangan Fisik .....                     | 60        |
| 4.17                        | Kebutuhan Konfigurasi Sitem Jaringan..... | 64        |
| 4.18                        | Test Aplikasi .....                       | 65        |
| 4.19                        | Implementasi.....                         | 68        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>  |                                           | <b>82</b> |
| 5.1                         | Simpulan .....                            | 82        |
| 5.2                         | Saran .....                               | 82        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> |                                           | <b>84</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>  |                                           | <b>86</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        |                                           | <b>87</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Metode Waterfall .....                    | 8  |
| Gambar 2 Flowchart Metodologi Penelitian .....     | 24 |
| Gambar 3 Stuktur Organisasi .....                  | 32 |
| Gambar 4 Sistem Yang Berjalan .....                | 40 |
| <i>Gambar 5 Use Case Diagram</i> .....             | 44 |
| Gambar 6 Diagram Class .....                       | 49 |
| Gambar 7 Diagram Activity Registrasi.....          | 50 |
| Gambar 8 Diagram Mengolah Produk .....             | 51 |
| Gambar 9 Diagram Mencari Barang.....               | 52 |
| Gambar 10 Diagram Order Produk.....                | 53 |
| Gambar 11 Diagram Membayar Pesanan .....           | 54 |
| Gambar 12 Squence Diagram Register Customer .....  | 55 |
| Gambar 13 Squence Diagram Masuk Customer .....     | 55 |
| Gambar 14 Squence Diagram Cari Data Barang .....   | 56 |
| Gambar 15 Squence Diagram Pilih Data Barang .....  | 57 |
| Gambar 16 Squence Diagram Update Data Barang ..... | 57 |
| Gambar 17 Squence Diagram Cek Data Transaksi ..... | 58 |
| Gambar 18 Stuktur Direktori.....                   | 60 |
| Gambar 19 Stuktur Aplikasi Menu Utama.....         | 61 |
| Gambar 20 Tampilan Halaman Menu Utama .....        | 61 |
| Gambar 21 Stuktur Aplikasi Menu Utama Admin .....  | 62 |
| Gambar 22 Tampilan Halaman Menu Admin .....        | 62 |
| Gambar 23 Menu Login Admin .....                   | 71 |
| Gambar 24 Menu Dashboard .....                     | 71 |
| Gambar 25 Menu Daftar Kategori.....                | 71 |
| Gambar 26 Menu Tambah Kategori .....               | 72 |
| Gambar 27 Menu Daftar Produk .....                 | 72 |
| Gambar 28 Menu Tambah Produk .....                 | 73 |
| Gambar 29 Menu Daftar Pesanan.....                 | 73 |
| Gambar 30 Menu Laporan Transaksi .....             | 74 |

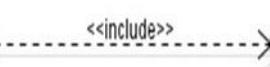
|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| Gambar 31 Menu Laporan Penarikan .....       | 74 |
| Gambar 32 Menu Pengguna .....                | 74 |
| Gambar 33 Menu Pengaturan Website .....      | 75 |
| Gambar 34 Menu Home .....                    | 75 |
| Gambar 35 Login Customer .....               | 76 |
| Gambar 36 Menu Daftar .....                  | 76 |
| Gambar 37 Detail Produk.....                 | 77 |
| Gambar 38 Keranjang Belanja .....            | 77 |
| Gambar 39 Menu pengiriman.....               | 78 |
| Gambar 40 Metode Pembayaran .....            | 78 |
| Gambar 41 Detai Transaksi Pemebelian .....   | 79 |
| Gambar 42 Notifikasi Pemesanan .....         | 79 |
| Gambar 43 Tampilan Produk .....              | 80 |
| Gambar 44 Tampilan Live Chat .....           | 80 |
| Gambar 45 Tampilan Memasukan Nomor Resi..... | 81 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1 Penelitian Terdahulu .....                        | 21 |
| Tabel 2 Tahapan Kegiatan.....                             | 30 |
| Tabel 3 Dokumen Masukan .....                             | 33 |
| Tabel 4 Dokumen Keluaran .....                            | 34 |
| Tabel 5 Dokumen Simpanan .....                            | 34 |
| Tabel 6 Rancangan Logik .....                             | 43 |
| Tabel 7 Use Case Diagram Registrasi .....                 | 44 |
| Tabel 8 Use Case Update Produk .....                      | 45 |
| Tabel 9 Use Case Update Kategori.....                     | 45 |
| Tabel 10 Use Case Diagram Cetak Hasil Laporan .....       | 46 |
| Tabel 11 Use Case Diagram Order .....                     | 46 |
| Tabel 12 Use Case Diagram Manajemen Penjualan.....        | 47 |
| Tabel 13 Use Case Diagram Manejemen Pengguna.....         | 47 |
| Tabel 14 Use Case Diagram Manajemen Pengaturan.....       | 48 |
| Tabel 15 Stuktur File .....                               | 59 |
| Tabel 16 Deskripsi Stuktur Direktori Sistem .....         | 62 |
| Tabel 17 Rancangan Masukan.....                           | 63 |
| Tabel 18 Rancangan Keluaran.....                          | 64 |
| Tabel 19 Spesifikasi Server Hosting .....                 | 64 |
| Tabel 20 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer Client..... | 65 |
| Tabel 21 Spesifikasi Perangkat Lunak .....                | 65 |
| Tabel 22 Pengujian Sistem Penjualan.....                  | 66 |
| Tabel 23 Pengujian Sistem Admin .....                     | 67 |
| Tabel 24 Jadwal Implementasi .....                        | 70 |

## DAFTAR SIMBOL

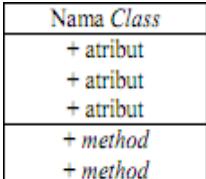
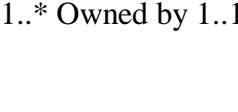
**1. Unified Modeling Language**  
Use Case Diagram

| No. | Nama        | Simbol                                                                              | Penjelasan                                                                                                                                                                                                                            |
|-----|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Actor       |    | Actor ataupun pengguna sistem. Actor tidak terbatas cuma manusia saja, bila suatu sistem berbicara dengan aplikasi lain serta memerlukan input ataupun membagikan output, hingga aplikasi tersebut pula dapat dikira bagaiakan actor. |
| 2.  | Use Case    |    | Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalam elips tersebut.                                                                                                                                  |
| 3.  | Association |  | Asosiasi digunakan untuk menghubungkan actor dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.                                                                               |
| 4.  | Association |  | Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.                                                                                           |
| 5.  | Include     |  | Include merupakan di dalam use case lain atau pemanggilan use case oleh use case lain.                                                                                                                                                |
| 6.  | Extend      |  | Extend merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.                                                                                                                                                     |

## 2. Activity Diagram

| No. | Nama            | Simbol | Penjelasan                                                                                                                                        |
|-----|-----------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Start Point     |        | Start point diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas.                                                                         |
| 2.  | End Point       |        | End point, akhir aktifitas.                                                                                                                       |
| 3.  | Activities      |        | Activities menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.                                                                                       |
| 4.  | Fork            |        | Fork (percabangan) digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu. |
| 5.  | Join            |        | Join (penggabungan) digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.                                                                               |
| 6.  | Decision Points |        | Decision points menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.                                                               |

### 3. Class Diagram

| No | Nama        | Simbol                                                                              | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Class       |    | Class adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terdiri atas 3 bagian, bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.                                                               |
| 2. | Association |    | Sebuah Asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship. (Contoh : One-to-one, one-to-many,many-to-many) |
| 3. | Composition |  | Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.                     |
| 4. | Dependency  |  | Kadang kala sebuah class diagram menggunakan class yang lain. Hal ini disebut dependency. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.                                              |

|    |             |                                                                                   |                                                                                                 |
|----|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | Aggregation |  | Aggregation mengidikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi. |
|----|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|

a. *Flowchart*

| SIMBOL | NAMA                             | FUNGSI                                                                                      |
|--------|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | TERMINATOR                       | Pemulaan/akhir program                                                                      |
|        | GARIS ALIR (FLOW LINE)           | Arah aliran Program                                                                         |
|        | PREPARATION                      | Proses inisialisasi/pemberian harga awal                                                    |
|        | PROSES                           | Proses perhitungan/proses pengolahan data                                                   |
|        | INPUT/OUTPUT DATA                | Proses input/output data, parameter, informasi                                              |
|        | PREDESINED PROCESS (SUB PROGRAM) | Pemulaan sub program/proses menjalankan sub program                                         |
|        | DECISION                         | Perbandingan peryataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk Langkah selanjutnya |
|        | ON PAGE CONNECTOR                | Penghubung bagian-bagian flowchart yang terletak pada sesuatu halaman                       |
|        | OFF PAGE CONNECTOR               | Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada taman berbeda                           |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Bukti Pembayaran Tunai .....          | 87  |
| Lampiran 2 Bukti Pembayaran Kredit .....         | 88  |
| Lampiran 3 Bukti Pembayaran Untuk di Arsip ..... | 89  |
| Lampiran 4 Surat Jalan .....                     | 90  |
| Lampiran 5 Data Pesanan.....                     | 91  |
| Lampiran 6 Halaman login Admin .....             | 92  |
| Lampiran 7 Halaman Dashboard .....               | 92  |
| Lampiran 8 Halaman Kategori .....                | 92  |
| Lampiran 9 Halaman Tambah Kategori.....          | 93  |
| Lampiran 10 Halaman Produk.....                  | 93  |
| Lampiran 11 Halaman Gambar Produk .....          | 93  |
| Lampiran 12 Halaman Transaksi.....               | 94  |
| Lampiran 13 Halaman Laporan Withdraw.....        | 94  |
| Lampiran 14 Halaman User .....                   | 94  |
| Lampiran 15 Halaman Setting Website .....        | 95  |
| Lampiran 16 Pendapatan CS .....                  | 95  |
| Lampiran 17 Pendapatan Mediator.....             | 95  |
| Lampiran 18 Laporan Provider .....               | 96  |
| Lampiran 19 Laporan Maintenace .....             | 96  |
| Lampiran 20 Detail Transaksi .....               | 96  |
| Lampiran 21 Transaksi Pengiriman .....           | 97  |
| Lampiran 22 Konfirmasi Pembayaran .....          | 97  |
| Lampiran 23 Pilih Kota.....                      | 97  |
| Lampiran 24 Pilih Provinsi .....                 | 98  |
| Lampiran 25 Pembelian Produk .....               | 98  |
| Lampiran 26 Halaman Login Customer.....          | 98  |
| Lampiran 27 Login Customer .....                 | 99  |
| Lampiran 28 Halaman Keranjang.....               | 99  |
| Lampiran 29 Halaman Notifikasi .....             | 100 |