



**PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA UMKM
“BUNCH OF GIFTS”**

SKRIPSI

NATHANAEL BOAN TUA SIPAHUTAR

1910512073

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SARJANA SISTEM INFORMASI

2023



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

**PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA UMKM
“BUNCH OF GIFTS”**

SKRIPSI

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

NATHANAEL BOAN TUA SIPAHUTAR

1910512073

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SARJANA SISTEM INFORMASI

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Nathanael Boan Tua Sipahutar

NIM : 1910512073

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul : PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE
PADA UMKM "BUNCH OF GIFTS"

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada ujian seminar skripsi sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S-1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Menyetujui,



Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I.

Dosen Pembimbing 1

Mengetahui,



Helena Nurramdhani Irmada, S.Pd., M.Kom.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 26 Desember 2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Nathanael Boan Tua Sipahutar

NIM : 1910512073

Tanggal : 18 Januari 2023

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

Jakarta, 18 Januari 2023

Yang Menyatakan,



(Nathanael Boan Tua Sipahutar)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nathanael Boan Tua Sipahutar

NIM : 1910512073

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 “**PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA UMKM ‘BUNCH OF GIFTS’**”. 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 Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 18 Jakarta 2023

Yang Menyatakan



(Nathanael Boan Tua Sipahutar)

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nathanael Boan Tua Sipahutar
NIM : 1910512073
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan E-Commerce Berbasis
Website pada UMKM “Bunch Of Gifts”

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



Rudhy Ho Purabaya, SE., MMSI.

Penguji I



Ati Zaidiah, S.Kom, MTL.

Penguji II



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan



Helena Nurramdhani, S.Pd., M.Kom.

Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 10 Januari 2023



PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA UMKM “BUNCH OF GIFTS”

Nathanael Boan Tua Sipahutar

ABSTRAK

UMKM “Bunch of Gifts” merupakan sebuah UMKM yang terletak di Jakarta Selatan yang menjual produk berupa kerajinan tangan dan suvenir. UMKM ini belum memanfaatkan teknologi informasi dalam proses bisnisnya, dimana proses penjualan masih dilakukan secara konvensional dengan menawarkan kepada teman-teman, sehingga penjualan produk kerajinan tangan dan suvenirnya masih terbatas disekitar wilayah Jakarta Selatan. Metode promosi yang dilakukan juga masih sebatas brosur dan dari mulut ke mulut. Tercatat dalam laporan penjualan, bahwa UMKM “Bunch of Gifts” mengalami penurunan dalam transaksi penjualan sebesar 25,7% dengan membandingkan total omset pada bulan juni 2019 dengan bulan juni 2021 pada produk *snack bouquet*. Selain itu, pihak UMKM merasa kesulitan dalam melakukan pendataan penjualan setiap bulannya akibat masih menggunakan cara manual yang mempunyai risiko rusaknya data penjualan akibat dari kesalahan manusia. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *waterfall* dan juga menggunakan *codeigniter* sebagai kerangka pengembangan aplikasi yang didukung dengan *MySQL database*. Peneliti menggunakan metode *waterfall* dikarenakan bersifat sistematis dan dapat mengurangi kemungkinan terjadinya masalah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi *e-commerce* berbasis *web* untuk memperluas jangkauan pemasaran UMKM dan mendigitalisasikan proses bisnis yang ada. Dari hasil penelitian diketahui bahwa perancangan *e-commerce* memudahkan pelaku UMKM dalam memberikan informasi produk kepada pelanggan, memperluas pangsa pasar yang dapat meningkatkan penjualan dan mempermudah proses pencatatan transaksi penjualan.

Kata Kunci : *E-commerce, Website, Waterfall, UMKM, CodeIgniter*

**WEBSITE-BASED E-COMMERCE DESIGN FOR “BUNCH OF GIFTS”
MSME’s**

Nathanael Boan Tua Sipahutar

ABSTRACT

MSME "Bunch of Gifts" is an MSME located in Jakarta that sells products in the form of handicrafts and souvenirs. This MSME has not utilized information technology in its business processes, where the sales process is still carried out conventionally by offering it to friends, so that sales of handicrafts and souvenirs are still limited around the South Jakarta area. Promotional methods used are still limited to brochures and mouth to mouth. It was recorded in the sales report that the MSME "Bunch of Gifts" experienced a decrease in purchase transactions by 25.7% by comparing the total turnover in June 2019 with June 2021 for the snack bouquet product. In addition, the MSME's find it difficult to collect sales data every month due to still using the manual method which has the risk of losing sales data due to human error. In this study, researchers used the waterfall method and also used codeigniter as an application development framework supported by a MySQL database. Researcher use the waterfall method because it is systematic and can reduce the possibility of problems occurring. This study aims to design a web-based e-commerce information system to expand the marketing reach of MSME and digitize existing business processes. From the research results it is known that e-commerce design makes it easier for MSME to provide product information to customers, expand market share which can increase sales and simplify the process of recording sales transactions.

Keywords: *E-commerce, Website, Waterfall, SME, CodeIgniter*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Sarjana Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Skripsi ini berjudul **“PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA UMKM “BUNCH OF GIFTS”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dalam pengkajian materi, bahasa, maupun tata cara penulisan. Penyelesaian penulisan skripsi ini hanya dimungkinkan berkat bimbingan dan bantuan dari semua pihak terutama para pembimbing dari UPN Veteran Jakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Papa saya yang selalu menjadi tiang doa, pengingat dan penyemangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Ibu saya yang menjadi penyemangat dan pengingat bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Adik adik saya yang selalu menyemangati dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Keluarga Sipahutar dan Hutabarat yang telah memberi semangat dan dukungan penuh bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian.
5. Aju Ira yang senantiasa membantu dan memberi nasehat kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
7. Ibu Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd., M.Kom. sebagai Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi.
8. Bapak Rio Wirawan, S.kom., M.M.S.I. sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah sabar membantu dan menasehati penulis dalam penyusunan Skripsi.

9. Ibu Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs. sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang sudah membimbing penulis dari semester satu.
10. Bapak dan Ibu Dosen S-1 Sistem Informasi UPN “Veteran” Jakarta atas ilmu yang telah diberikan.
11. UMKM Bunch of Gifts yang telah bersedia menjadi tempat untuk penelitian saya.
12. Gilang, Dian, Guido, Naufal dan Ahyan sebagai teman seperjuangan yang senantiasa menemani dan mendukung penulis dalam penulisan penelitian ini.
13. Farel dan Idzhar yang telah memberi dukungan kepada penulis dalam penulisan penelitian ini.
14. Amira yang telah memberi semangat dan dukungan motivasi dalam penulisan penelitian ini.
15. Bapak Ivan Tanudjaja dan Bethesda team yang telah menjadi motivasi penuh bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
16. Suzy yang telah memberi motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
17. Seluruh pihak dengan tanpa mengurangi rasa hormat penulis tidak sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dorongan.

Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi lingkungan akademik dimana penulis selama ini menuntut ilmu, perusahaan objek penelitian, maupun pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, 26 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Luaran yang Diharapkan.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Pengertian Sistem	6
2.2. Pengertian Informasi.....	6
2.3. Pengertian Sistem Informasi.....	6

2.4. E-commerce	7
2.5. Website	7
2.6. Basis Data	7
2.7. DBMS (<i>Database Management System</i>)	8
2.8. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	8
2.9. Perangkat Lunak Pendukung	9
2.10. Metode Waterfall.....	10
2.11. Metode Analisis PIECES	12
2.12. <i>Black Box Testing</i>	13
2.13. UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah)	13
2.14. Kajian Literatur	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1. Alur Penelitian	18
3.2. Tahapan Penelitian.....	19
3.2.1. Analisis Kebutuhan	19
3.2.2. Desain	19
3.2.3. Pengkodean	19
3.2.4. Pengujian Sistem	19
3.2.5. Penerapan Sistem	19
3.3. Alat dan Bahan yang digunakan	20
3.4. Waktu dan Tempat Penelitian.....	20
3.5. Jadwal Kegiatan Penelitian	20
BAB IV PEMBAHASAN.....	22
4.1. Profil UMKM Bunch of Gifts.....	22
4.2. Analisis Kebutuhan.....	23
4.2.1. Prosedur Sistem Berjalan	23
4.2.2. Analisis Dokumen	24
4.2.3. Deskripsi Aktor	24

4.2.4. Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	25
4.2.5. Activity Diagram Sistem Berjalan	27
4.2.6. Identifikasi Masalah dengan Metode PIECES	27
4.2.7. Masalah Pokok	29
4.2.8. Penyelesaian Masalah.....	30
4.2.9. Analisis Kebutuhan Sistem	30
4.3. Perancangan Sistem Usulan.....	36
4.3.1. Deskripsi Aktor Usaha	36
4.3.2. Use Case Diagram Usulan.....	36
4.3.3. Activity Diagram Sistem Usulan.....	59
4.3.4. Sequence Diagram Sistem Usulan	81
4.3.5. Class Diagram Usulan	97
4.3.6. Rancangan Basis Data	97
4.3.7. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	99
4.3.8. Rancangan Kode.....	101
4.3.9. Struktur Menu.....	103
4.3.10. Rancangan Interface.....	103
4.3.11. Pengujian Sistem Dengan Black Box Testing	111
4.3.12. Penerapan Sistem	116
BAB V PENUTUP.....	123
5.1. Kesimpulan	123
5.2. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	127
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Waterfall (Prianto, Sanubari, & Riza, 2020)	11
Gambar 2 Alur Penelitian	18
Gambar 3 Struktur Organisasi UMKM Bunch of Gifts	22
Gambar 4 Use Case Diagram Sistem Berjalan	25
Gambar 5 Activity Diagram Sistem Berjalan	27
Gambar 6 Use Case Diagram Sistem Usulan	37
Gambar 7 Activity Diagram Registrasi	60
Gambar 8 Activity Diagram Login	61
Gambar 9 Activity Diagram Kelola Produk	63
Gambar 10 Activity Diagram Kelola Pesanan	65
Gambar 11 Activity Diagram Hapus Data Pesanan	66
Gambar 12 Activity Diagram Meihat Laporan Penjualan	68
Gambar 13 Activity Diagram Kelola Profil	70
Gambar 14 Activity Diagram Melihat List Produk	71
Gambar 15 Activity Diagram Melakukan Pemesanan	73
Gambar 16 Activity Diagram Melakukan Pembayaran	75
Gambar 17 Activity Diagram Membatalkan Pemesanan	77
Gambar 18 Activity Diagram Melacak Pengiriman	78
Gambar 19 Activity Diagram Proses Kode Resi	79
Gambar 20 Acitivity Diagram Logout	80
Gambar 21 Sequence Diagram Registrasi	81
Gambar 22 Sequence Diagram Login	82
Gambar 23 Sequence Diagram Kelola Produk	84
Gambar 24 Sequence Diagram Kelola Pesanan	86
Gambar 25 Sequence Diagram Hapus Data Pesanan	87
Gambar 26 Sequence Diagram Melihat Laporan Penjualan	88
Gambar 27 Sequence Diagram Kelola Profil	89
Gambar 28 Sequence Diagram Lihat List Produk	90
Gambar 29 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan	91
Gambar 30 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran	92
Gambar 31 Sequence Diagram Membatalkan Pemesanan	93

Gambar 32 Sequence Diagram Melacak Pengiriman.....	94
Gambar 33 Sequence Diagram Proses Kode Resi.....	95
Gambar 34 Sequence Diagram Logout.....	96
Gambar 35 Class Diagram Usulan.....	97
Gambar 36 Rancangan Kode id_barang.....	101
Gambar 37 Rancangan Kode id_barang.....	102
Gambar 38 Rancangan Kode id_transaksi.....	102
Gambar 39 Rancangan Kode id_transaksi untuk admin.....	102
Gambar 40 Rancangan Kode id_transaksi untuk pelanggan.....	102
Gambar 41 Halaman website sebelum pelanggan melakukan login.....	103
Gambar 42 Halaman login bagi pelanggan maupun admin.....	104
Gambar 43 Halaman registrasi apabila pelanggan tidak mempunyai akun.....	104
Gambar 44 Halaman Home bagi pelanggan.....	105
Gambar 45 Halaman produk bagi pelanggan.....	105
Gambar 46 Halaman daftar produk bagi pelanggan.....	106
Gambar 47 Halaman form pemesanan produk bagi pelanggan.....	106
Gambar 48 Halaman pesanan saya bagi pelanggan.....	107
Gambar 49 Halaman form edit data profil.....	107
Gambar 50 Halaman form pembayaran.....	108
Gambar 51 Halaman hubungi kami bagi pelanggan.....	108
Gambar 52 Halaman dashboard bagi admin.....	109
Gambar 53 Halaman kelola produk bagi admin.....	109
Gambar 54 Halaman form tambah data produk.....	110
Gambar 55 Halaman form edit data produk.....	110
Gambar 56 Halaman kelola pesanan bagi admin.....	110
Gambar 57 Halaman laporan penjualan bagi admin.....	111
Gambar 58 Halaman website sebelum pelanggan melakukan login.....	116
Gambar 59 Halaman login bagi pelanggan maupun admin.....	117
Gambar 60 Halaman registrasi apabila pelanggan tidak mempunyai akun.....	117
Gambar 61 Halaman Home bagi pelanggan.....	117
Gambar 62 Halaman produk bagi pelanggan.....	118
Gambar 63 Halaman daftar produk bagi pelanggan.....	118

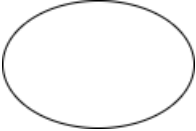



Gambar 64 Halaman form pemesanan produk bagi pelanggan	119
Gambar 65 Halaman pesanan saya bagi pelanggan	119
Gambar 66 Halaman form edit data profil bagi pelanggan.....	119
Gambar 67 Halaman form pembayaran bagi pelanggan.....	120
Gambar 68 Halaman invoice	120
Gambar 69 Halaman hubungi kami bagi pelanggan.....	121
Gambar 70 Halaman dashboard bagi admin	121
Gambar 71 Halaman kelola produk bagi admin	121
Gambar 72 Halaman form tambah data produk bagi admin	122
Gambar 73 Halaman form edit data produk	122
Gambar 74 Halaman kelola pesanan bagi admin	122
Gambar 75 Halaman laporan penjualan bagi admin.....	122

DAFTAR TABEL

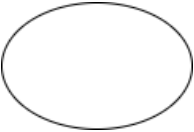
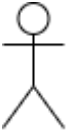
Tabel 1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 2 Jadwal Kegiatan Penelitian	21
Tabel 3 Deskripsi Aktor Sistem Berjalan	24
Tabel 4 Narasi Use Case Diagram Sistem Berjalan	25
Tabel 5 Kebutuhan Sistem Sisi Teknologi	31
Tabel 6 Pengeluaran UMKM Bulan Juni 2019	31
Tabel 7 Analisis Kebutuhan Fungsional	33
Tabel 8 Deskripsi Aktor Usaha Usulan	36
Tabel 9 Narasi Use Case Diagram Registrasi	37
Tabel 10 Narasi Use Case Diagram Login	39
Tabel 11 Narasi Use Case Diagram Kelola Produk	41
Tabel 12 Narasi Use Case Diagram Kelola Pesanan.....	43
Tabel 13 Narasi Use Case Diagram Hapus Data Pesanan	46
Tabel 14 Narasi Use Case Diagram Melihat Laporan Penjualan	48
Tabel 15 Narasi Use Case Diagram Kelola Profil	49
Tabel 16 Narasi Use Case Diagram Lihat List Produk	50
Tabel 17 Narasi Use Case Diagram Melakukan Pemesanan	51
Tabel 18 Narasi Use Case Diagram Melakukan Pembayaran.....	53
Tabel 19 Narasi Use Case Diagram Membatalkan Pesanan	54
Tabel 20 Narasi Use Case Diagram Melacak Pengiriman	56
Tabel 21 Narasi Use Case Diagram Proses Kode Resi	57
Tabel 22 Narasi Use Case Diagram Logout.....	58
Tabel 23 Struktur Tabel Products.....	97
Tabel 24 Struktur Tabel Transaksi	98
Tabel 25 Struktur Tabel User	99
Tabel 26 Rancangan Dokumen Masukan Sistem Usulan.....	99
Tabel 27 Rancangan Dokumen Keluaran Sistem Usulan	101
Tabel 28 Pengujian Halaman Admin dengan Black Box Testing	111
Tabel 29 Pengujian Halaman Pelanggan dengan Black Box Testing	113


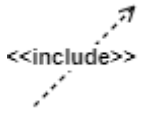
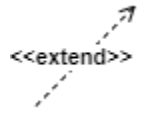
DAFTAR SIMBOL

1. Daftar Simbol Alur Penelitian




No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		<i>Terminator</i>	Awal atau akhir dari sebuah prosedur
2		Proses	Menggambarkan proses yang terjadi
3		Arus data	Petunjuk arah untuk menggambarkan <i>flow</i> atau arus data
4		<i>Input</i> atau <i>Output</i>	Menggambarkan input data atau menampilkan sebuah hasil dari proses




2. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Sebagai interaksi antara sistem dengan aktor
2		Aktor	User atau orang yang menggunakan sistem

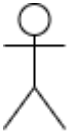
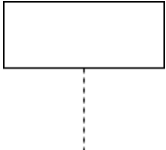

3		<i>Association</i>	Simbol penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
4		<i>Include</i>	Menggambarkan sebuah <i>use case</i> yang merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya, dimana <i>use case</i> yang dituju tidak dapat berdiri sendiri tanpa <i>use case</i> sebelumnya
5		<i>Extend</i>	Menggambarkan sebuah <i>use case</i> yang merupakan tambahan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya dengan syarat suatu kondisi terpenuhi




3. Daftar Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		Status awal	Tanda dimulainya sebuah aktivitas
2		Status akhir	Tanda diakhirinya sebuah aktivitas
3		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan. Simbol ini diisi dengan kata kerja

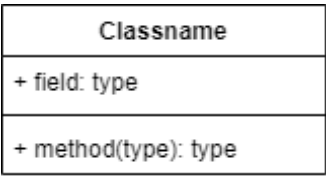

4		Percabangan	Simbol percabangan yang menggambarkan pilihan aktivitas berjumlah lebih dari satu
5		<i>State Transition</i>	Menandakan perpindahan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya
6		<i>Join</i>	Penggabungan dua atau lebih aktivitas menjadi satu

4. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		Aktor	Menggambarkan user atau orang yang sedang mengakses atau berhubungan dengan sistem
2		<i>General</i>	Menggambarkan objek-objek yang mengambil bagian dalam sistem
3		<i>Life line</i>	Menggambarkan tempat berawal dan berakhirnya suatu aktivitas

4		<i>Message entry</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
5		<i>Message return</i>	Menggambarkan <i>return</i> atau pesan yang mengembalikan sesuatu
6		<i>Self message</i>	Menggambarkan sebuah pesan yang dikirimkan ke diri sendiri

5. Daftar Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		<i>Class</i>	Menggambarkan kelas pada struktur sistem
2		<i>Generalization</i>	Penghubung antar <i>class</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara dengan Pihak UMKM Bunch of Gifts.....	128
Lampiran 2. Laporan Transaksi Penjualan Snack Bouquet Juni 2019.....	130
Lampiran 3. Laporan Transaksi Penjualan Snack Bouquet Juni 2019.....	131
Lampiran 4. Laporan Transaksi Penjualan Snack Bouquet Juni 2021.....	132
Lampiran 5. Laporan Transaksi Penjualan Snack Bouquet Juni 2021.....	133
Lampiran 6. Nota Pembelian Transaksi	134
Lampiran 7. Brosur Produk	134
Lampiran 8. Hasil Turnitin	135
Lampiran 9. Hasil Turnitin	136
Lampiran 10. Hasil Turnitin	137
Lampiran 11. Hasil Turnitin	138
Lampiran 12. Hasil Turnitin	139
Lampiran 13. Hasil Turnitin	140
Lampiran 14. Hasil Turnitin	141
Lampiran 15. Hasil Turnitin	142
Lampiran 16. Hasil Turnitin	143