



**SISTEM PROMOSI DAN PENJUALAN BAJU, *SOUVENIR* DAN
AKSESORIS SERAGAM KERJA BERDASARKAN KUSTOM
PELANGGAN BERBASIS WEB PADA CV PARLINGGA PRATAMA
MENGUNAKAN METODE *WATERFALL***

SKRIPSI

OCTAVIYANI DWI HAYATI

1910512018

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2024**



**SISTEM PROMOSI DAN PENJUALAN BAJU, *SOUVENIR* DAN
AKSESORIS SERAGAM KERJA BERDASARKAN KUSTOM
PELANGGAN BERBASIS WEB PADA CV PARLINGGA PRATAMA
MENGUNAKAN METODE *WATERFALL***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu
Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan
Nasional “Veteran” Jakarta**

OCTAVIYANI DWI HAYATI

1910512018

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penelitian yang dibuat merupakan hasil penulis sendiri, dengan sumber yang dikutip telah dinyatakan benar.

Nama : Ocktaviyani Dwi Hayati
NIM : 1910512018
Tanggal : 06 Februari 2023

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan yang telah dibuat, maka penulis bersedia menerima konsekuensi sesuai ketentuan yang berlaku.

Depok, 06 Februari 2023



(Ocktaviyani Dwi Hayati)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Ocktaviyani Dwi Hayati
NIM : 1910512018
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 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 yang berjudul:

**SISTEM PROMOSI DAN PENJUALAN BAJU, SOUVENIR DAN AKSESORIS
SERAGAM KERJA BERDASARKAN KUSTOM PELANGGAN BERBASIS WEB
PADA CV PARLINGGA PRATAMA MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL***

Beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/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 dibuat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 06 Februari 2023

Yang menyatakan,



(Ocktaviyani Dwi Hayati)

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ocktaviyani Dwi Hayati

NIM. : 1910512018

Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana

Judul Skripsi/TA. : Sistem Promosi dan Penjualan Baju, *Souvenir* dan Aksesoris Seragam Kerja Berdasarkan Kustom Pelanggan Berbasis Web pada CV Parlingga
· Pratama Menggunakan Metode *Waterfall*

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian siding skripsi.

Jakarta, 19 Maret 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,



Anita Muliawati, S.Kom., MTL.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



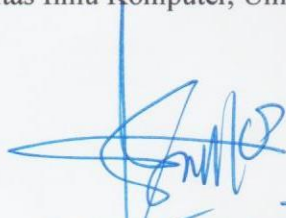
Anita Muliawati, S.Kom., MTL.

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Ocktaviyani Dwi Hayati
NIM : 1910512018
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul : Sistem Promosi dan Penjualan Baju, Souvenir dan Aksesoris Seragam Kerja Berdasarkan Kustom Pelanggan Berbasis Web pada CV Parlingga Pratama Menggunakan Metode *Waterfall*


Telah berhasil dipertahankan di hadapan 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.



Erly Krisnanik, S.Kom., MM
Dosen Penguji I



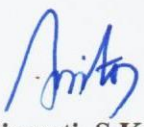
Ati Zaidiah, S.Kom., MTI
Dosen Penguji II



Anita Muliawati, S.Kom., MTI
Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Anita Muliawati, S.Kom., MTI
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 03 April 2024

**SISTEM PROMOSI DAN PENJUALAN BAJU, *SOUVENIR* DAN
AKSESORIS SERAGAM KERJA BERDASARKAN KUSTOM
PELANGGAN BERBASIS WEB PADA CV PARLINGGA PRATAMA
MENGUNAKAN METODE *WATERFALL*
OCKTAVIYANI DWI HAYATI**

ABSTRAK

Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting bagi seluruh kegiatan penjualan khususnya di Indonesia karena dengan adanya sistem informasi tersebut mendukung sebuah usaha untuk meningkatkan proses bisnisnya. CV Parlingga Pratama adalah salah satu usaha industri yang melakukan proses penjualan barang kustom diantaranya kustom baju, *souvenir* dan aksesoris seragam kerja. Proses transaksi penjualan yang dilakukan pada CV Parlingga Pratama masih dilakukan secara manual dan *offline*, sehingga pelaku bisnis tidak mengetahui dengan pasti laporan penjualan setiap bulannya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dirancanglah sistem informasi sebagai media penjualan berbasis website, dalam sistem informasi ini dapat dilakukan kustom barang dengan memasukkan gambar desain atau gambar yang harus dimasukkan ke dalam barang dan dapat menambahkan keterangan detail dari produk yang akan dicetak. Sistem dibuat dengan menggunakan MySQL, Laravel, *bootstrap*, dan bahasa pemrograman (PHP, CSS, Javascript). Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *waterfall*. Dengan dirancangnya sistem informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas penjualan dan dapat melihat pengelolaan laporan penjualan setiap bulan serta pemasaran semakin luas pada CV Parlingga Pratama.

Kata Kunci: Sistem informasi, Penjualan, Website, Kustom, Laporan penjualan, *Waterfall*.

**PROMOTION AND SALES SYSTEM OF CLOTHING, SOUVENIRS AND
WORK UNIFORM ACCESSORIES ON A CUSTOM BASIS WEB-BASED
CUSTOMERS AT CV PARLINGGA PRATAMA USING THE WATERFALL
METHOD**

OCKTAVIYANI DWI HAYATI

ABSTRACT

Information systems are very important for all sales activities, especially in Indonesia because the existence of these information systems supports efforts to improve business processes. CV Parlingga Pratama is an industrial business that carries out the process of selling custom goods, including custom clothing, souvenirs and work uniform accessories. The sales transaction process carried out at CV Parlingga Pratama is still done manually and offline, so business people do not know the exact sales reports every month. To overcome this problem, an information system was designed as a website-based sales medium. In this information system, goods can be customized by entering design drawings or images that must be included in the goods and can add detailed information about the product to be printed. The system was created using MySQL, Laravel, bootstrap, and programming languages (PHP, CSS, Javascript). The system development method that will be used in this research is waterfall. By designing this information system, it is hoped that it can improve the quality and quantity of sales and be able to see the management of monthly sales reports and wider marketing at CV Parlingga Pratama.

Keywords: *Information systems, Sales, Website, Custom, Sales reports, Waterfall.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah membantu dan melimpahkan rahmat, taufik dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Sistem Promosi dan Penjualan Baju, *Souvenir* dan Aksesoris Seragam Kerja Berdasarkan Kustom Pelanggan Berbasis Web pada CV Parlingga Pratama Menggunakan Metode *Waterfall*”.

Penulis menyadari dalam menyusun Skripsi ini tidak akan selesai bila tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
2. Bapak Arsal Bachtiar selaku pemilik CV Parlingga Pratama yang sudah memberikan kesempatan melakukan penelitian Skripsi.
3. Kedua orang tua, adik dan kakak serta keluarga yang telah memberikan dukungan berupa doa, moral dan materi.
4. Teman – teman yang telah membantu dukungan moril kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan sebaik – baiknya.

Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini dan semoga bermanfaat bagi para pembaca. Penulis mengucapkan terima kasih.

Depok, 06 Februari 2023

Ocktaviyani Dwi Hayati

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SIMBOL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Luaran yang Diharapkan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Perancangan	5
2.2 Sistem Informasi.....	5
2.2.1 Sistem	5
2.2.2 Informasi	5
2.2.3 Sistem Informasi.....	5
2.3 Promosi	5
2.4 Penjualan.....	6
2.5 <i>Home Industry</i>	6
2.6 Website	6

2.6.1	Definisi Website	6
2.6.2	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	6
2.6.3	Laravel	7
2.6.4	Bootstrap	7
2.6.5	HTML	7
2.6.6	CSS	7
2.6.7	<i>Javascript</i>	7
2.7	<i>Black Box Testing</i>	8
2.8	<i>Database</i>	8
2.9	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.9.1	Use Case Diagram	8
2.9.2	Class Diagram	9
2.9.3	Activity Diagram	9
2.9.4	Sequence Diagram	9
2.10	Metode <i>Waterfall</i>	9
2.11	Metode PIECES	10
2.12	Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODE PENELITIAN.....		13
3.1	Alur Penelitian	13
3.2	Tahapan Penelitian.....	14
3.2.1	Identifikasi Masalah	14
3.2.2	Studi Literatur.....	14
3.2.3	Pengumpulan Data.....	14
3.2.4	Analisis	15
3.2.5	Perancangan Sistem.....	15
3.2.6	Pembuatan Sistem	15
3.2.7	Pengujian Sistem	15
3.2.8	<i>Maintenance</i>	16
3.3	Pelaksanaan Penelitian.....	16
3.3.1	Waktu dan Lokasi Penelitian.....	16
3.3.2	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	16
3.4	Alat dan Bahan Penelitian.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		18
4.1	Gambaran Umum CV Parlingga Pratama.....	18

4.1.1	Visi dan Misi	18
4.1.2	Struktur Organisasi	19
4.2	Analisis Sistem Berjalan	19
4.3	Perancangan Sistem Usulan	30
4.3.1	Aktor Sistem Usulan	30
4.3.2	<i>Use Case Diagram</i> Usulan	30
4.3.3	<i>Activity Diagram</i> Usulan	47
4.3.4	<i>Sequence Diagram</i> Usulan	61
4.3.5	<i>Class Diagram</i> Usulan	73
4.3.6	Rancangan Basis Data	74
4.3.7	Struktur Menu	77
4.3.8	Rancangan <i>Interface</i>	79
4.3.9	Pengujian dengan <i>Black Box Testing</i>	89
4.3.10	Implementasi Sistem	93
BAB V PENUTUP		92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		96
LAMPIRAN		96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	16
Tabel 4. 1 Dokumen Sistem Berjalan.....	20
Tabel 4. 2 Aktor Sistem Berjalan	21
Tabel 4. 3 Narasi <i>Use Case Diagram</i>	23
Tabel 4. 4 Kebutuhan Fungsional.....	28
Tabel 4. 5 Aktor Sistem Usulan	30
Tabel 4. 6 Narasi <i>Use Case Diagram Login</i>	31
Tabel 4. 7 Narasi <i>Use Case Diagram Mengakses Dashboard</i>	33
Tabel 4. 8 Narasi <i>Use Case Diagram Lihat Pesanan</i>	33
Tabel 4. 9 Narasi <i>Use Case Diagram Proses Pesanan</i>	34
Tabel 4. 10 Narasi <i>Use Case Diagram Tambah Produk</i>	35
Tabel 4. 11 Narasi <i>Use Case Diagram Hapus Produk</i>	36
Tabel 4. 12 Narasi <i>Use Case Diagram Edit Produk</i>	37
Tabel 4. 13 Narasi <i>Use Case Diagram Produk Bundling</i>	37
Tabel 4. 14 Narasi <i>Use Case Diagram Melihat Laporan Penjualan</i>	38
Tabel 4. 15 Narasi <i>Use Case Diagram Registrasi</i>	40
Tabel 4. 16 Narasi <i>Use Case Diagram Melihat Daftar Barang</i>	41
Tabel 4. 17 Narasi <i>Use Case Diagram Proses Kustom Barang</i>	42
Tabel 4. 18 Narasi <i>Use Case Diagram Melihat Keranjang</i>	43
Tabel 4. 19 Narasi <i>Use Case Diagram Melakukan Pembayaran (DP)</i>	44
Tabel 4. 20 Narasi <i>Use Case Diagram Melakukan Pembayaran (Lunas)</i>	45
Tabel 4. 21 Narasi <i>Use Case Diagram Melihat Status Pesanan</i>	45
Tabel 4. 22 Narasi <i>Use Case Diagram Unduh Invoice</i>	46
Tabel 4. 23 Narasi <i>Use Case Diagram Logout</i>	47
Tabel 4. 24 Struktur Tabel <i>User</i>	74
Tabel 4. 25 Struktur Tabel <i>cart</i>	75
Tabel 4. 26 Struktur Tabel <i>products</i>	75
Tabel 4. 27 Struktur Tabel <i>transaksi</i>	76
Tabel 4. 28 Struktur Tabel <i>transaksi_details</i>	76

Tabel 4. 29 Struktur Tabel <i>product_galleries</i>	77
Tabel 4. 30 Struktur Tabel <i>product_bundling</i>	77

DAFTAR GAMBAR



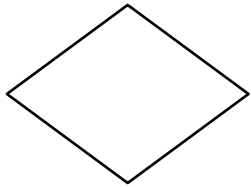


Gambar 2. 1 Metode Waterfall	9
Gambar 3. 1 Tahap Penelitian	14
Gambar 4. 1 Strukur Organisasi	19
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan	23
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	25
Gambar 4. 4 <i>Use Case Diagram</i> Usulan	31
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Login</i>	48
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Mengakses Dashboard Admin	49
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Lihat Pesanan	49
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesanan	50
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Tambah Produk	51
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Hapus Produk	52
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Edit Produk	53
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Produk Bundling	53
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Penjualan	54
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Register	54
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Melihat Daftar Barang	55
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Proses Kustom Barang	56
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Melihat Keranjang	57
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembayaran (DP)	58
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Melakukan Pembayaran (Lunas)	59
Gambar 4. 20 <i>Activity Diagram</i> Melihat Status Pesanan	60
Gambar 4. 21 <i>Activity Diagram</i> Unduh Invoice	60
Gambar 4. 22 <i>Activity Diagram Logout</i>	61
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram Login</i>	62
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram</i> Mengakses Dashboard Admin	62
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan	63
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram</i> Proses Pesanan	63
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Produk	64

Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Produk	65
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Edit Produk	65
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Produk Bundling	66
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan.....	67
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi.....	68
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Daftar Barang	69
Gambar 4. 34 <i>Sequence Diagram</i> Proses Kustom Barang	70
Gambar 4. 35 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Keranjang.....	70
Gambar 4. 36 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pembayaran (DP)	71
Gambar 4. 37 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pembayaran (Lunas).....	72
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Status Pesanan	72
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram Invoice</i>	73
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram Logout</i>	73
Gambar 4. 41 <i>Class Diagram</i> Usulan.....	74
Gambar 4. 42 Struktur Menu Admin.....	78
Gambar 4. 43 Struktur Menu User	78
Gambar 4. 44 Rancangan <i>Interface Login Admin</i>	79
Gambar 4. 45 Rancangan <i>Interface Dashboard Admin</i>	79
Gambar 4. 46 Rancangan <i>Interface Data Produk</i>	80
Gambar 4. 47 Rancangan <i>Interface Tambah Barang</i>	80
Gambar 4. 48 Rancangan <i>Interface Pesanan</i>	81
Gambar 4. 49 Rancangan <i>Interface Laporan Penjualan</i>	81
Gambar 4. 50 Rancangan <i>Interface Produk Bundling</i>	82
Gambar 4. 51 Rancangan <i>Interface Login User</i>	82
Gambar 4. 52 Rancangan <i>Interface Register User</i>	83
Gambar 4. 53 Rancangan <i>Interface Halaman Utama User</i>	84
Gambar 4. 54 Rancangan <i>Interface Detail Barang</i>	85
Gambar 4. 55 Rancangan <i>Interface Form Kustom</i>	85
Gambar 4. 56 Rancangan <i>Interface Detail Pesanan</i>	86
Gambar 4. 57 Rancangan <i>Interface Pembayaran Lunas</i>	86
Gambar 4. 58 Rancangan <i>Interface Pembayaran DP</i>	87
Gambar 4. 59 Rancangan <i>Interface Keranjang</i>	88


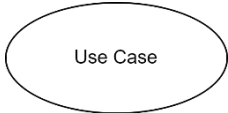
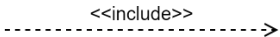
Gambar 4. 60 Rancangan <i>Interface History</i>	88
Gambar 4. 61 Rancangan <i>Interface Invoice</i>	89
Gambar 4. 62 <i>Database e-custom</i>	93
Gambar 4. 63 Register	94
Gambar 4. 64 Login User dan Admin	94
Gambar 4. 65 Halaman Utama User.....	95
Gambar 4. 66 <i>Catalogue Product</i>	96
Gambar 4. 67 <i>Contact Us</i>	96
Gambar 4. 68 <i>About Us</i>	97
Gambar 4. 69 Detail Product	97
Gambar 4. 70 Proses Kustom Produk	98
Gambar 4. 71 Keranjang.....	98
Gambar 4. 72 Detail Pesanan	99
Gambar 4. 73 Pembayaran DP	99
Gambar 4. 74 Pembayaran Lunas.....	99
Gambar 4. 75 Status Pesanan	100
Gambar 4. 76 <i>Invoice</i>	100
Gambar 4. 77 <i>Logout</i>	101
Gambar 4. 78 Dashboard Admin.....	101
Gambar 4. 79 <i>Product Bundling</i>	102
Gambar 4. 80 Tambah <i>Product</i>	102
Gambar 4. 81 Edit Produk.....	103
Gambar 4. 82 Hapus Produk	103
Gambar 4. 83 Proses Pesanan.....	104
Gambar 4. 84 Lihat Pesanan.....	104
Gambar 4. 85 Laporan Penjualan	105
Gambar 4. 86 Daftar User	105

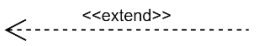

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol pada *Flowchart*


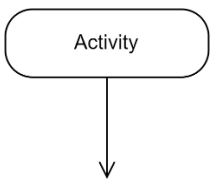
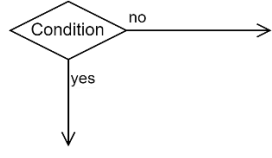
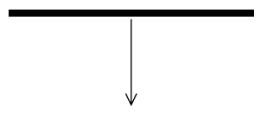

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Terminator <i>Start/End</i>	Permulaan atau pengakhiran program.
2.		<i>Process</i>	Proses pengolahan data.
3.		<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan langkah selanjutnya.
4.		<i>Flow Line</i>	Arah aliran program.
5.		<i>Input/Output Data</i>	Proses <i>input/output</i> data, parameter, informasi.

2. Simbol pada *Use Case Diagram*


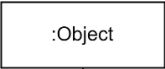


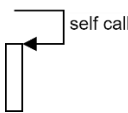
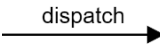
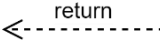
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan peran orang, sistem atau alat yang akan berinteraksi dengan <i>use case</i>
2.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antar <i>use case</i> atau <i>actor</i>
3.		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang memerlukan <i>use case</i> lainnya

4.		<i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang dapat berdiri sendiri
5.		<i>Association</i>	Menghubungkan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berkomunikasi pada <i>use case</i>

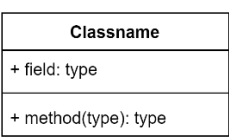
3. Simbol pada *Activity Diagram*


No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Start</i>	Menyatakan awal atau permulaan suatu proses sistem
2.		<i>Activity</i>	Mengambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem
3.		<i>Decision</i>	Menyatakan kondisi suatu proses dengan adanya kemungkinan yang terjadi
4.		<i>Fork/Join</i>	Digunakan untuk memecahkan atau menggabungkan <i>activity</i> paralel
5.		<i>End</i>	Menggambarkan berakhirnya suatu proses sistem

4. Simbol pada *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang sedang berinteraksi dengan sistem
2.		<i>Object</i>	Mengirimkan dan/atau menerima pesan
3.		<i>Lifeline</i>	Menggambarkan keberadaan sebuah objek
4.		<i>Activation</i>	Menyatakan objek akan melakukan interaksi
5.		<i>Self Call</i>	Menunjukkan proses informasi pada aktivitas sendiri
6.		<i>Dispatch</i>	Menunjukkan komunikasi antar objek yang berisikan informasi tentang aktivitas yang terjadi
7.		<i>Return</i>	Menunjukkan komunikasi dari kegiatan yang memuat proses informasi pada aktivitas sendiri

5. Simbol pada *Class Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	Menggambarkan sebuah kelas yang terdiri dari field dan method

2.		<i>Association</i>	Menghubungkan antara dua kelas yang biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>
----	---	--------------------	--

DAFTAR LAMPIRAN

1. Nota Pelunasan
2. Nota Pengambilan Pesanan Barang
3. Nota Arsip
4. Tempat Produksi
5. Wawancara dengan Pemilik Usaha