



**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS WEB PADA TOKO KUE SWEETDELIGHT**

TUGAS AKHIR

**RASQIA NURZULIA TRYADRIANI
2210501087**

**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS WEB PADA TOKO KUE SWEETDELIGHT**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Komputer**

**RASQIA NURZULIA TRYADRIANI
2210501087**

**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Rasqia Nurzulia Tryadriani

NIM : 2210501087

Tanggal : 20 November 2025

Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 20 November 2025


Rasqia Nurzulia
Tryadriani

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

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

Nama : Rasqia Nurzulia Tryadriani
NIM : 2210501087
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Dengan 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 DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
PADA TOKO KUE SWEETDELIGHT**

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*) skripsi saya selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 20 November 2025

Yang Menyatakan,



Rasqia Nurzulia Tryadriani

Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rasqia Nurzulia Tryadriani

NIM : 2210501087

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Jenis Tugas Akhir : Skripsi

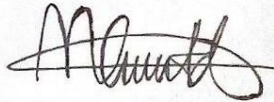
Judul Proposal Tugas Akhir : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO KUE SWEETDELIGHT

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Proposal Tugas
Akhir.

Jakarta, 20 November 2025

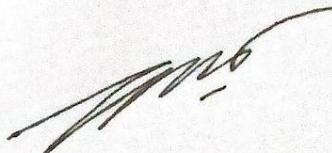
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,



Nurhafifah Matondang, S.Kom., M.M., M.T.I
NIDN. 0010108804

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Andhika Octa Indarso, M.MSI
NIDN. 00208088408

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEB PAD TOKO KUE
SWEETDELIGHT

Nama : Rasqia Nurzulia Tryadriani
NIM : 2210501087
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:

Iin Ernawati, S.Kom., M.Si.

Penguji 2:

Bobby Suryo Prakoso, S.Tr., M.Kom.

Pembimbing:

Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM., M.T.I

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Andhika Octa Indarso, M.MSI.

NIP. 1984082018031001

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM.

NIP. 197605082003121002



Tanggal Ujian Skripsi/Tugas Akhir:
18 Juni 2026

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO KUE SWEETDELIGHT

RASQIA NURZULIA TRYADRIANI

ABSTRAK

Toko Kue SweetDelight merupakan usaha mikro yang masih menerapkan sistem manual dalam proses transaksi penjualan, pencatatan stok, serta penyusunan laporan penjualan. Penggunaan sistem manual tersebut menimbulkan berbagai permasalahan, seperti tingginya risiko kesalahan pencatatan, keterlambatan dalam pembuatan laporan, serta kurang efisiennya pengelolaan data operasional toko. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis web guna mendukung proses digitalisasi operasional pada Toko Kue SweetDelight. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem informasi yang dibangun memiliki fitur utama berupa manajemen produk, kasir digital, pencatatan transaksi penjualan, laporan penjualan berdasarkan periode tertentu, manajemen stok masuk dan stok keluar, serta pengelolaan data supplier. Hasil implementasi sistem menunjukkan bahwa sistem informasi penjualan berbasis web ini mampu meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data, mempercepat proses penyusunan laporan penjualan, serta meminimalkan kesalahan pencatatan dibandingkan dengan sistem manual yang sebelumnya digunakan. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan dapat membantu Toko Kue SweetDelight dalam menjalankan aktivitas penjualan dan pengelolaan persediaan secara lebih efektif, akurat, dan terintegrasi.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penjualan, Web, Kasir Digital, *Waterfall*

DESIGN AND IMPLEMENTATION OF A WEB-BASED SALES INFORMATION SYSTEM AT SWEETDELIGHT CAKE SHOP

RASQIA NURZULIA TRYADRIANI

ABSTRACT

SweetDelight Cake Shop is a micro-enterprise that still uses a manual system in its sales transaction processes, stock recording, and sales report preparation. The use of this manual system causes various problems, such as a high risk of recording errors, delays in report preparation, and inefficient management of store operational data. Therefore, this study aims to design and implement a web-based sales information system to support the operational digitalization process at SweetDelight Cake Shop. The software development method used in this study is the Waterfall method, which includes the stages of needs analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The information system developed has key features such as product management, digital cashier, sales transaction recording, sales reports based on certain periods, incoming and outgoing stock management, and supplier data management. The results of the system implementation show that this web-based sales information system is able to increase efficiency in data processing, speed up the process of preparing sales reports, and minimize recording errors compared to the previously used manual system. Thus, the developed system can help SweetDelight Cake Shop in carrying out sales activities and inventory management more effectively, accurately, and integrated.

Keywords: Information System, Sales, Web, Point of Sale, Waterfall

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul *“Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Toko Kue SweetDelight dengan Metode Waterfall”* dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan memperoleh gelar Diploma pada Program Studi D3 Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional ‘Veteran’ Jakarta.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST.,M.Sc.,IPM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Bapak Andhika Octa Indarso, M.MSI selaku Koordinator Program Studi D3 Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.
3. Ibu Nur Hafifah Matondang, S.Kom., MM., MTI. selaku Dosen Pembimbing, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, dukungan serta semangat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada kedua orang tua tercinta atas doa, dukungan moral dan material, serta kasih sayang yang tiada henti. Segala pencapaian ini tidak terlepas dari pengorbanan dan motivasi yang selalu diberikan.
5. Kepada seluruh teman dan rekan yang selalu memberikan dukungan, bantuan, motivasi, serta kebersamaan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Setiap dukungan yang diberikan telah menjadi semangat bagi penulis untuk terus menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
6. Seluruh dosen dan staf di Program Studi D3 Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama penulis menempuh pendidikan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan kontribusi, bantuan dan dukungan dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Besar harapan penulis semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri mau- pun pihak lain yang membutuhkan.

Jakarta, 17 November 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rasqia', written on a light-colored, textured background.

Rasqia Nurzulia Tryadriani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan & Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Sistem	Error! Bookmark not defined.
2.2 Informasi	Error! Bookmark not defined.
2.3 Sistem Informasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Website.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Analisis PIECES.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Penjualan	Error! Bookmark not defined.
2.7 <i>Point of Sale</i> (POS)	Error! Bookmark not defined.
2.8 <i>Hypertext Markup Language</i> (HTML).....	Error! Bookmark not defined.
2.9 Database.. ..	Error! Bookmark not defined.
2.10 MySQL.....	Error! Bookmark not defined.
2.11 Visual Studio Code (<i>VS Code</i>)	Error! Bookmark not defined.
2.12 <i>Cascading Style Sheets</i> (CSS)	Error! Bookmark not defined.
2.13 <i>Hypertext Preprocessor</i>	Error! Bookmark not defined.
2.14 <i>Waterfall</i>	Error! Bookmark not defined.

2.14.1	Use Case Diagram	15
2.14.2	Activity Diagram	16
2.14.3	Class Diagram	17
2.14.4	Sequence Diagram.....	17
2.15	Pengujian Web (<i>Blackbox Testing</i>)	18
2.16	Kajian Literatur.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Alur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Uraian Tahapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Perancangan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.3	Analisis PIECES.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.4	Desain Sistem	Error! Bookmark not defined.
3.2.5	Coding	Error! Bookmark not defined.
3.2.6	Uji Coba Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.7	Maintenance.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Alat dan Bahan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Spesifikasi Perangkat Keras	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Spesifikasi Software	Error! Bookmark not defined.
3.4	Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Toko Kue SweetDelight	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Profil Singkat Toko	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Tugas dan Fungsi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	30
4.2.1	Prosedur Sistem Berjalan.....	30
4.2.2	Analisis Permasalahan Dengan Metode PIECES.....	30
4.2.3	Analisis Kebutuhan.....	30
4.3	Use Case Diagram.....	37
4.3.1	Deskripsi Aktor.....	38
4.3.2	Deskripsi Skenario Use Case.....	38
4.4	Activity Diagram.....	54
4.4.1	Activity Diagram Login.....	54
4.4.2	Activity Diagram Dashboard.....	55
4.4.3	Activity Diagram Kelola Produk	55
4.4.4	Activity Diagram Stok Masuk	56

4.4.5	<i>Activity Diagram</i> Stok Keluar	Error! Bookmark not defined.
4.4.6	<i>Activity Diagram</i> Transaksi Penjualan	Error! Bookmark not defined.
4.4.7	<i>Activity Diagram</i> Riwayat Transaksi.....	<u>59</u>
4.4.8	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	<u>60</u>
4.4.9	<i>Activity Diagram</i> Kelola Data Supplier	<u>61</u>
4.4.10	<i>Activity Diagram</i> Kelola User/Role.....	Error! Bookmark not defined. <u>1</u>
4.4.11	<i>Activity Diagram</i> Pengaturan.....	<u>62</u>
4.4.12	<i>Activity Diagram</i> Logout	<u>63</u>
4.5	<i>Sequence Diagram</i>	<u>64</u>
4.5.1	<i>Sequence Diagram</i> Login	<u>64</u>
4.5.2	<i>Sequence Diagram</i> Dashboard.....	<u>65</u>
4.5.3	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Produk	<u>65</u>
4.5.4	<i>Sequence Diagram</i> Stok Masuk	<u>66</u>
4.5.5	<i>Sequence Diagram</i> Stok Keluar	<u>66</u>
4.5.6	<i>Sequence Diagram</i> Transaksi Penjualan	<u>67</u>
4.5.7	<i>Sequence Diagram</i> Riwayat Transaksi.....	<u>67</u>
4.5.8	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan.....	<u>68</u>
4.5.9	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Supplier	<u>68</u>
4.5.10	<i>Sequence Diagram</i> Kelola User/Role	<u>69</u>
4.5.11	<i>Sequence Diagram</i> Pengaturan.....	<u>70</u>
4.5.12	<i>Sequence Diagram</i> Logout	<u>70</u>
4.6	<i>Class Diagram</i>	<u>71</u>
4.7	Perancangan Database	<u>72</u>
4.7.1	Tabel Pembeli	<u>72</u>
4.7.2	Tabel Barang.....	<u>72</u>
4.7.3	Tabel Penjualan	<u>73</u>
4.7.4	Tabel Supplier.....	<u>73</u>
4.7.5	Tabel Supply.....	<u>73</u>
4.7.6	Tabel Audit Log.....	<u>74</u>
4.8	Perancangan Antarmuka Aplikasi (<i>User Interface</i>)	<u>74</u>
4.8.1	Halaman <i>Login</i>	<u>74</u>
4.8.2	Halaman <i>Dashboard</i>	<u>75</u>
4.8.3	Halaman Kelola Produk.....	<u>76</u>
4.8.4	Halaman Stok Masuk.....	<u>76</u>
4.8.5	Halaman Stok Keluar.....	<u>77</u>
4.8.6	Halaman Transaksi Penjualan	<u>77</u>

4.8.8	Halaman Laporan Penjualan.....	Error! Bookmark not defined.
4.8.9	Halaman Kelola Data Supplier	Error! Bookmark not defined.
4.8.10	Halaman Kelola <i>User/Role</i>	Error! Bookmark not defined.
4.8.11	Halaman Pengaturan.....	80
4.8.12	Halaman <i>Logout</i>	81
4.9	Tampilan Website.....	81
4.9.1	Halaman <i>Login</i>	81
4.9.2	Halaman <i>Dashboard</i>	82
4.9.3	Halaman Kelola Produk.....	82
4.9.4	Halaman Stok Masuk.....	84
4.9.5	Halaman Stok Keluar.....	85
4.9.6	Halaman Transaksi Penjualan	85
4.9.7	Halaman Riwayat Transaksi.....	85
4.9.8	Halaman Laporan Penjualan.....	86
4.9.9	Halaman Kelola Data Supplier	86
4.9.10	Halaman Kelola <i>User/Role</i>	86
4.9.11	Halaman Pengaturan.....	Error! Bookmark not defined.
4.9.12	Halaman <i>Logout</i>	Error! Bookmark not defined.
4.10	<i>Blacbox Testing</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP		92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA		93
RIWAYAT HIDUP		95
PENDIDIKAN FORMAL.....		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		96

DAFTAR TABEL

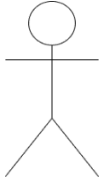
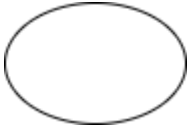
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	28
Tabel 4.1 Analisis PIECES	33
Tabel 4.2 Deskripsi Aktor	38
Tabel 4.3 Deskripsi Skenario Login	39
Tabel 4.4 Deskripsi Skenario Dashboard	40
Tabel 4.5 Deskripsi Skenario Kelola Produk	41
Tabel 4.6 Deskripsi Skenario Stok Masuk	42
Tabel 4.7 Deskripsi Skenario Stok Keluar	44
Tabel 4.8 Deskripsi Skenario Transaksi Penjualan	45
Tabel 4.9 Deskripsi Skenario Riwayat Transaksi	46
Tabel 4.10 Deskripsi Skenario Laporan Penjualan	47
Tabel 4.11 Deskripsi Skenario Kelola Data Supplier	48
Tabel 4.12 Deskripsi Skenario Kelola User/Role	50
Tabel 4.13 Deskripsi Skenario Pengaturan	51
Tabel 4.14 Deskripsi Skenario Melihat Audit Log	52
Tabel 4.15 Deskripsi Skenario Logout	88

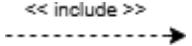
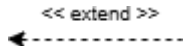
DAFTAR GAMBAR

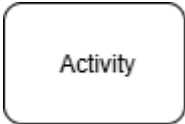
Gambar 2.1 Metode Waterfall	10
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	29
Gambar 4.2 Diagram Alur Proses Bisnis	32
Gambar 4.3 Use Case Diagram Toko Kue SweetDelight	29
Gambar 4.4 Activiy Diagram Login	54
Gambar 4.5 Activiy Diagram Dashboard	55
Gambar 4.6 Activiy Diagram Kelola Produk	56
Gambar 4.7 Activity Diagram Stok Masuk	57
Gambar 4.8 Activiy Diagram Stok Keluar	58
Gambar 4.9 Activiy Diagram Transaksi Penjualan	59
Gambar 4.10 Activity Diagram Riwayat Transaksi	60
Gambar 4.11 Activity Diagram Laporan Penjualan	60
Gambar 4.12 Activity Diagram Kelola Data Supplier	61
Gambar 4.13 Activity Diagram Kelola User/Role	62
Gambar 4.14 Activity Diagram Kelola Pengaturan	63
Gambar 4.15 Activity Diagram Logout	64
Gambar 4.16 Sequence Diagram Login	65
Gambar 4.17 Sequence Diagram Dashboard	65
Gambar 4.18 Sequence Diagram Kelola Produk	66
Gambar 4.19 Sequence Diagram Stok Masuk	66
Gambar 4.20 Sequence Diagram Stok Keluar	67
Gambar 4.21 Sequence Diagram Transaksi Penjualan	67
Gambar 4.22 Sequence Diagram Riwayat Transaksi	68
Gambar 4.23 Sequence Diagram Laporan Penjualan	68
Gambar 4.24 Sequence Diagram Kelola Data Supplier	69
Gambar 4.25 Sequence Diagram Kelola User/Role	70
Gambar 4.27 Sequence Diagram Logout	70
Gambar 4.28 Class Diagram	71
Gambar 4.29 Tabel Toko	72
Gambar 4.30 Tabel Produk	72
Gambar 4.31 Tabel Pergerakan Stok	73
Gambar 4.32 Tabel Peran	73

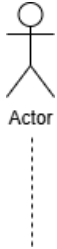
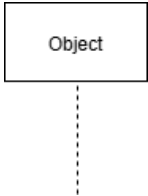
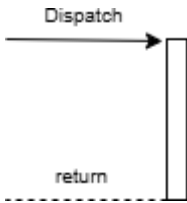
Gambar 4.39 Tabel Audit Log.....	74
Gambar 4.40 Perancangan Halaman Login	74
Gambar 4.41 Perancangan Halaman Dashboard	75
Gambar 4.42 Perancangan Halaman Kelola Produk.....	76
Gambar 4.43 Perancangan Halaman Stok Masuk	76
Gambar 4.44 Perancangan Halaman Stok Keluar.....	77
Gambar 4.45 Perancangan Halaman Transaksi Penjualan.....	78
Gambar 4.46 Perancangan Halaman Riwayat Transaksi	78
Gambar 4.47 Perancangan Halaman Laporan Penjualan.....	79
Gambar 4.48 Perancangan Halaman Kelola Data Supplier	79
Gambar 4.49 Perancangan Halaman Kelola User/Role	80
Gambar 4.50 Perancangan Halaman Pengaturan.....	80
Gambar 4.51 Perancangan Halaman Logout	81
Gambar 4.52 Perancangan Halaman Login	81
Gambar 4.53 Perancangan Halaman Dashboard	82
Gambar 4.54 Perancangan Halaman Kelola Produk.....	82
Gambar 4.55 Perancangan Halaman Stok Masuk	84
Gambar 4.56 Perancangan Halaman Stok Keluar.....	84
Gambar 4.57 Perancangan Halaman Transaksi Penjualan.....	85
Gambar 4.58 Perancangan Halaman Riwayat Transaksi	85
Gambar 4.59 Perancangan Halaman Laporan Penjualan.....	86
Gambar 4.60 Perancangan Halaman Kelola Data Supplier	86
Gambar 4.61 Perancangan Halaman Kelola User/Role	87
Gambar 4.62 Perancangan Halaman Pengaturan.....	87
Gambar 4.63 Perancangan Halaman Logout	88

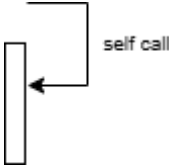
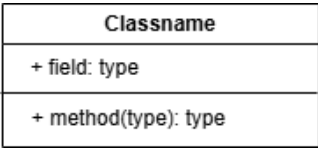
DAFTAR SIMBOL

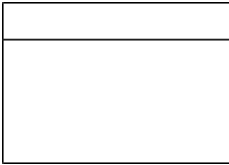
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Aktor merupakan entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem, yang dapat berupa pengguna, perangkat keras, sistem lain, atau sistem yang berjalan secara otomatis.
2		<i>Use Case</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem dengan tujuan membantu pengguna memahami cara kerja sistem tersebut.
3		<i>Association</i>	Berfungsi untuk menjalin relasi antara dua kelas atau objek dalam diagram kelas.

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		<i>Generalization</i>	Menjelaskan objek yang bersifat umum dan direpresentasikan oleh <i>superclass</i> , maupun objek yang lebih spesifik yang direpresentasikan oleh <i>subclass</i>
5		<i>Include</i>	Mengintegrasikan fungsionalitas <i>use case</i> untuk memperluas aksi-aksi yang saling berhubungan di antara <i>use case</i> tersebut.
6		<i>Extend</i>	Merupakan kumpulan tindakan tambahan yang dijalankan oleh <i>use case</i> dalam rangka memperluas fungsionalitas dari <i>use case</i> utama
7		<i>System</i>	Merupakan bentuk representasi dari sistem atau entitas utama yang menjadi fokus pembahasan dalam suatu diagram konteks.

No	Simbol	Nama	Keterangan
8		<i>Initial node</i>	Merupakan titik permulaan dari sebuah proses atau aktivitas dalam diagram.
9		<i>Final Node</i>	Menunjukkan bahwa proses telah berakhir, serta merepresentasikan titik akhir dari suatu alur atau aktivitas.
10		<i>Activity</i>	Menggambarkan tindakan atau aktivitas yang dijalankan oleh sistem atau entitas lainnya.
11		<i>Fork Node</i>	Menunjukkan titik dalam alur kerja di mana proses terbagi menjadi dua atau lebih jalur kerja.

No	Simbol	Nama	Keterangan
12		<i>Actor</i>	Menggambarkan peran yang dijalankan oleh pengguna atau entitas lainnya.
13		<i>Life line</i>	Menggambarkan periode waktu dimana suatu objek aktif dalam diagram urutan, serta merepresentasikan siklus hidup objek selama interaksi.
14		<i>Activation</i>	Menunjukkan durasi waktu di mana objek melakukan operasi tertentu dalam diagram urutan.
15		<i>Object message</i>	Mewakili pesan yang dikirimkan antar objek dalam diagram urutan.

No	Simbol	Nama	Keterangan
16		<i>Message to self</i>	Menggambarkan pesan yang dikirimkan oleh objek kepada dirinya sendiri.
17		<i>Class</i>	Menggambarkan atribut dan metode yang dimiliki oleh objek-objek dalam kelas tersebut.
18		<i>One cardinality</i>	Menunjukkan hubungan antara dua entitas atau objek, di mana satu entitas dapat memiliki satu kaitan dengan entitas lainnya.
19		<i>Many cardinality</i>	Menggambarkan hubungan antara dua entitas atau objek, di mana satu entitas pada satu sisi hubungan dapat memiliki banyak <i>instance</i> yang terkait dengan entitas di sisi lainnya.

No	Simbol	Nama	Keterangan
20		<i>Swimlane</i>	Membagi proses menjadi beberapa bagian terpisah yang bertujuan untuk mewakili peran atau departemen yang berbeda dalam sistem.