



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
HEWAN TERNAK KAMBING UNTUK AQIQAH DAN
QURBAN PADA CV ANUGERAH PRAWIRA GUMILANG
FARM BERBASIS *WEBSITE***

TUGAS AKHIR

ANDRU SANDHYA PRAWIRA

1910501029

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIII-SISTEM INFORMASI

2022



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
HEWAN TERNAK KAMBING UNTUK AQIQAH DAN
QURBAN PADA CV ANUGERAH PRAWIRA GUMILANG
FARM BERBASIS *WEBSITE***

TUGAS AKHIR

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

ANDRU SANDHYA PRAWIRA

1910501029

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA SISTEM INFORMASI

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Andru Sandhya Prawira

NIM : 1910501029

Tanggal : 21 Juni 2022

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

Jakarta, 21 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Andru Sandhya Prawira

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional Veteran
Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andru Sandhya Prawira

NIM : 1910501029

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D3 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 SISTEM INFORMASI PENJUALAN HEWAN TERNAK KAMBING UNTUK AQIQAH DAN QURBAN PADA CV ANUGERAH PRAWIRA GUMILANG FARM BERBASIS *WEBSITE*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hal cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Ditetapkan di : Jakarta

Pada tanggal : 21 Juni 2022

Jakarta, 21 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Andru Sandhya Prawira

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Andru Sandhya Prawira
NIM : 1910501029
Program Studi : D3 - Sistem Informasi
Judul : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Hewan Ternak
Kambing Untuk Aqiqah dan Qurban Pada CV Anugerah
Prawira Gumilang Farm Berbasis *Website*.

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,



Tri Rahayu, S.Kom., MM.
Pembimbing

Mengetahui,



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.
Ketua Program Studi

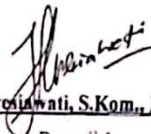
Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Persetujuan : 23 Juni 2022

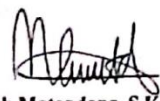
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

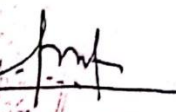
Nama : Andru Sandhya Prawira
NIM : 1910501029
Program Studi : D-III Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Hewan Ternak
Kambing Untuk Aqiqah dan Qurban Pada CV Anugerah
Prawira Gumilang ~~Faru~~ Berbasis Website


Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada Ujian Sidang Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.


Theresiawati, S.Kom., MTI,
Penguji 1


Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM., MTI,
Penguji 2


Tri Rahayu, S.Kom., MM,
Pembimbing


Dr. Ermalita, M.Kom.
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Rio Wirawan, S.Kom., MMSI,
Ketua Program Studi

Ditetapkan di Jakarta
Waktu Ujian : 01 Juli 2022



Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Hewan Ternak Kambing Untuk Aqiqah dan Qurban Pada CV Anugereah Prawira Gumilang Farm Berbasis *Website*”. Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi pada Program D-III Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Tentunya dalam penyusunan tugas akhir ini, tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI. selaku Ketua Program Studi D-III Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Tri Rahayu, S.Kom., MM. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang memberikan arahan, kritik, dan saran, serta motivasi kepada penulis.
4. Ibu Dra. Yulnelly, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Erly Krisnanik S.Kom., MM. selaku Dosen Mata Kuliah Proyek Aplikasi.
6. Direktur CV Anugereah Prawira Gumilang Farm.
7. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu mengirimkan doa, nasihat, motivasi, serta dukungan secara moril maupun materi demi kelancaran penyusunan tugas akhir.
8. Rosa Helvida Errendyar, yang selalu memotivasi, mengirimkan doa, memberikan nasihat dan dukungan demi kelancaran penyusunan tugas akhir.
9. Teman-teman seperjuangan D-III Sistem Informasi Angkatan 2019 yang telah membantu memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Dengan itu tanpa mengurangi rasa hormat, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan tugas akhir ini. Sebagai penutup, penulis sangat berharap tugas akhir ini dapat berguna kedepannya bagi setiap pembaca.

Jakarta, Juni 2022

Penulis

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HEWAN TERNAK KAMBING UNTUK AQIQAH DAN QURBAN PADA CV ANUGERAH PRAWIRA GUMILANG FARM BERBASIS *WEBSITE*

Andru Sandhya Prawira

DIII Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jalan RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12450
Email: andrusp@upnvj.ac.id

ABSTRAK

Membuka bisnis ternak kambing adalah upaya pemeliharaan dan budidaya hewan ternak agar dapat dijual dan menjadi sumber penghasilan khususnya perusahaan ternak kambing yang bergerak pada jasa aqiqah dan qurban. Untuk memperluas jaringan penjualan hewan ternak tentu saja harus memiliki metode penjualan yang lebih efektif agar dapat memperluas area penjualan. Masih digunakannya dokumen manual seperti mencatat pesanan menggunakan kertas, memberikan invoice ke pelanggan menggunakan kwitansi kertas dirasa cukup beresiko untuk mendata transaksi yang masuk dikarenakan bisa hilang, terselip dan sebagainya. Belum lagi metode penjualan aqiqah dan qurban yang masih menggunakan metode manual seperti pembeli harus datang sendiri ke lapak kambing jika ingin membeli hewan qurban serta memasang spanduk dan menyebarkan brosur jika ingin pesan aqiqah dirasa kurang efektif dalam menarik minat pembeli. Dalam mengatasi hal tersebut, penulis membangun sebuah sistem menggunakan metode *waterfall* serta pemodelan *UML* yang dibangun menggunakan sebuah *framework Codeigniter* dan Database *MySQL*. Maka hasil penelitian ini adalah membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat membantu perusahaan ternak kambing aqiqah dan qurban untuk memperluas jaringan penjualan, mempermudah pembeli serta menyimpan data transaksi penjualan pada CV Anugerah Prawira Gumilang Farm.

Kata Kunci: bisnis ternak kambing, sistem informasi, penjualan.

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HEWAN TERNAK KAMBING UNTUK AQIQAH DAN QURBAN PADA CV ANUGERAH PRAWIRA GUMILANG FARM BERBASIS *WEBSITE*

Andru Sandhya Prawira

DIII Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jalan RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12450
Email: andrusp@upnvj.ac.id

ABSTRACT

Opening a goat farm business is the maintenance and cultivation of goat farm so that they can be sold and become a source of income, especially goat farming companies engaged in aqiqah and qurban services. To expand the livestock sales network, of course, one must have a more effective sales method in order to expand the sales area. The use of manual documents such as recording orders using paper, giving invoices to customers using paper receipts is considered quite dangerous to record incoming transactions because they can be lost, tucked away and so on. Not to mention the method of selling aqiqah and qurban which still uses manual methods such as the buyer having to come personally to the goat stall when buying qurban animals and installing banners and distributing brochures if he wants the aqiqah message to be less effective in attracting buyers. In overcoming this, the author builds a system that uses the waterfall method and UML modeling which is built using a Codeigniter framework and a MySQL database. So, the result of this study is to build a website-based sales information system that can help aqiqah and qurban goat livestock companies to expand sales networks, facilitate buyers and store sales transaction data at CV Anugerah Prawira Gumilang Farm.

Keywords: *goat business, information system, sales.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SIMBOL	xvii
A. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	xvii
B. Simbol <i>Activity Diagram</i>	xviii
C. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	xviii
D. Simbol <i>Class Diagram</i>	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem	5
2.2 Sistem Informasi.....	5
2.3 Website.....	5
2.4 Metode Pengembangan Sistem Model <i>Waterfall</i>	5
2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	6
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	6
2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	7
2.5.3 <i>Class Diagram</i>	7
2.5.4 <i>Sequence Diagram</i>	7
2.6 PHP.....	7
2.7 CSS.....	7
2.8 <i>JavaScript</i>	8
2.9 <i>CodeIgniter</i>	8
2.10 HTML.....	8
2.11 <i>Bootstrap</i>	9

2.12	Basis Data.....	9
2.13	MySQL.....	9
2.14	<i>PIECES</i>	9
2.15	<i>Blackbox Testing</i>	9
2.16	Penelitian Terdahulu.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		12
3.1	Alur Penelitian.....	12
3.2	Tahapan Penelitian	13
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	14
3.4	Alat Bantu Penelitian.....	14
3.4.1	Perangkat Keras	14
3.4.2	Perangkat Lunak	14
3.5	Jadwal Penelitian	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		16
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		16
4.1	Profil CV Anugerah Prawira Gumilang Farm	16
4.1.1	Sejarah.....	16
4.1.2	Visi & Misi	18
4.1.3	Struktur Organisasi	18
4.1.4	Tugas & Fungsi.....	19
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	19
4.2.1	Prosedur Sistem Berjalan	19
4.2.3	<i>Use Case</i> Prosedur Sistem Berjalan.....	22
4.3	Dokumen	25
a)	Dokumen Masukan	25
b)	Dokumen Keluaran	26
c)	Dokumen Simpanan.....	26
4.4	Analisa Permasalahan.....	26
4.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
4.6	Rancangan Sistem Usulan	30
4.6.1	Deskripsi Aktor	30
4.6.2	Use Case Diagram.....	31
4.6.3	Use Case Scenario.....	32
4.6.4	Activity Diagram.....	43
4.6.5	Sequence Diagram	54
4.6.6	Class Diagram	65
4.6.7	Rancangan Dokumen	65
4.6.8	Rancangan Database	67
4.6.9	Struktur Menu	70

4.6.10 Rancangan User Interface	71
4.7 Implementasi User Interface.....	84
4.8 Blackbox Testing	98
BAB V PENUTUP	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
RIWAYAT HIDUP	103
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Use Case Diagram	xvii
Tabel 2. Simbol Activity Diagram.....	xviii
Tabel 3. Simbol Sequence Diagram.....	xviii
Tabel 4. Simbol Class Diagram	xix
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	16
Tabel 4.1 Narasi Use Case Sistem Berjalan Proses Pemesanan Qurban	23
Tabel 4.2 Narasi Use Case Sistem Berjalan Proses Pemesanan Aqiqah.....	25
Tabel 4.3 Dokumen Masukan	26
Tabel 4.4 Dokumen Keluaran	26
Tabel 4.5 Dokumen Simpanan.....	26
Tabel 4.6 Deskripsi Aktor.....	30
Tabel 4.7 Use Case Scenario Register	32
Tabel 4.8 Use Case Scenario Login	33
Tabel 4.9 Use Case Scenario Kelola Data Produk.....	34
Tabel 4.10 Use Case Scenario Melihat Produk.....	35
Tabel 4.11 Use Case Scenario Kelola Keranjang	35
Tabel 4.12 Use Case Scenario Pemesanan.....	37
Tabel 4.13 Use Case Scenario Pembayaran.....	38
Tabel 4.14 Use Case Scenario Pengiriman.	40
Tabel 4.15 Use Case Scenario Laporan transaksi.	41
Tabel 4.16 Use Case Scenario Profil	41
Tabel 4.17 Use Case Scenario Logout	42
Tabel 4.18 Activity Diagram Profil	52
Tabel 4.19 Dokumen Masukan Sistem Usulan	65
Tabel 4.20 Dokumen Keluaran Sistem Usulan	66
Tabel 4.21 Dokumen Simpanan Sistem Usulan.....	66
Tabel 4.22 Tabel User.....	67
Tabel 4.23 Tabel Produk.....	67
Tabel 4.24 Tabel Pesanan	68
Tabel 4.25 Tabel Invoice	68
Tabel 4.26 Tabel Chat.....	69
Tabel 4.27 Tabel Penilaian	69
Tabel 4.28 Tabel Blackbox Testing	98

DAFTAR GAMBAR





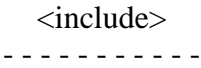
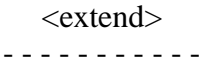

Gambar 2.1 Alur Pengembangan Sistem Model Waterfall.....	6
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	12
Gambar 4.1 Peternakan CV Anugerah Prawira Gumilang Farm.....	16
Gambar 4.2 Activity Diagram Register	43
Gambar 4.3 Activity Diagram Login	44
Gambar 4.4 Activity Diagram Kelola Data Produk	45
Gambar 4.5 Activity Diagram Melihat Produk.....	46
Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Keranjang	47
Gambar 4.7 Activity Diagram Pemesanan.....	48
Gambar 4.8 Activity Diagram Pembayaran.....	49
Gambar 4.9 Activity Diagram Pengiriman	50
Gambar 4.10 Activity Diagram Laporan Transaksi.....	51
Gambar 4.11 Activity Diagram Logout	53
Gambar 4.12 Sequence diagram register	54
Gambar 4.13 Sequence diagram Login.....	55
Gambar 4.14 Sequence diagram Kelola data produk.....	56
Gambar 4.15 Sequence diagram Melihat produk.....	57
Gambar 4.16 Sequence diagram Kelola keranjang	58
Gambar 4.17 Sequence diagram Pemesanan	59
Gambar 4.18 Sequence diagram Pembayaran.....	60
Gambar 4.19 Sequence Diagram Pengiriman	61
Gambar 4.20 Sequence diagram Laporan transaksi.....	62
Gambar 4.21 Sequence diagram profil	63
Gambar 4.22 Sequence diagram Logout.....	64
Gambar 4.23 Class Diagram	65
Gambar 4.24 Struktur menu admin.....	70
Gambar 4. 25 Struktur menu pembeli.....	71
Gambar 4.26 Rancangan User Interface Register.....	71
Gambar 4.27 Rancangan User Interface Login.....	72
Gambar 4.28 Rancangan User Interface Data Produk	72
Gambar 4.29 Rancangan User Interface Tambah Data Produk	73
Gambar 4.30 Rancangan User Interface Edit Data Produk.....	73
Gambar 4.31 Rancangan User Interface Invoice Pesanan Masuk	74
Gambar 4.32 Rancangan User Interface Invoice Pesanan Belum Upload Bukti Bayar....	74
Gambar 4 33 Rancangan User Interface Invoice Pesanan Sudah Upload Bukti Bayar	75
Gambar 4.34 Rancangan User Interface Filter Laporan	75
Gambar 4.35 Rancangan User Interface Laporan Transaksi.	76
Gambar 4.36 Rancangan User Interface Dashboard.....	76
Gambar 4.37 Rancangan User Interface Kategori Qurban	77
Gambar 4.38 Rancangan User Interface Kategori Aqiqah.....	77
Gambar 4. 39 Rancangan User Interface Kategori Suplai	78
Gambar 4.40 Rancangan User Interface Kategori Detail Produk	78
Gambar 4.41 Rancangan User Interface Kategori Detail Produk	79
Gambar 4.42 Rancangan User Interface Form Pemesanan.....	79
Gambar 4.43 Rancangan User Interface Form Pesanan Berhasil Diproses	80
Gambar 4.44 Rancangan User Interface Form Riwayat Pemesanan	80

Gambar 4. 45 Rancangan User Interface Invoice belum Bayar	81
Gambar 4.46 Rancangan User Interface Invoice sudah Bayar	81
Gambar 4.47 Rancangan User Interface Review Produk.....	82
Gambar 4.48 Rancangan User Interface Testimoni	82
Gambar 4.49 Rancangan User Interface Testimoni	83
Gambar 4.50 Rancangan User Interface Profil	83
Gambar 4.51 Implementasi User Interface Register	84
Gambar 4.52 Implementasi User Interface Login.....	85
Gambar 4.53 Implementasi User Interface Data Produk	85
Gambar 4 54. Implementasi User Interface Tambah data produk	86
Gambar 4.55 Implementasi User Interface Edit data produk.....	86
Gambar 4.56 Implementasi User Interface Invoice pesanan.....	87
Gambar 4.57 Implementasi User Interface Detail Invoice belum upload bukti bayar	88
Gambar 4.58 Implementasi User Interface Detail Invoice sudah upload bukti bayar	88
Gambar 4.59 Implementasi User Interface Halaman filter laporan transaksi	89
Gambar 4.60 Implementasi User Interface Laporan transaksi	89
Gambar 4. 61 Implementasi User Interface Dashboard user	90
Gambar 4.62 Implementasi User Interface Detail produk	91
Gambar 4.63 Implementasi User Interface Keranjang belanja	91
Gambar 4.64 Implementasi User Interface Formulir pemesanan	92
Gambar 4.65 Implementasi User Interface Pesanan berhasil.....	92
Gambar 4.66 Implementasi User Interface Invoice belum bayar.....	94
Gambar 4.67 Implementasi User Interface Bukti bayar berhasil	94
Gambar 4.68 Implementasi User Interface Invoice sudah bayar	95
Gambar 4.69 Implementasi User Interface beri penilaian	96
Gambar 4.70 Implementasi User Interface testimoni	96
Gambar 4.71 Implementasi User Interface profil	97
Gambar 4.73 Implementasi User Interface chat user	97

DAFTAR SIMBOL

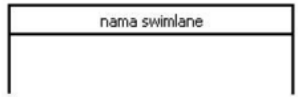

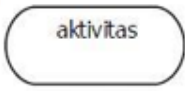



A. Simbol *Use Case Diagram*

Tabel 1 Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Representasi dari orang, proses atau sistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat
	Use Case	Gambaran fungsional dari sebuah sistem.
	Association	Teknik mengidentifikasi interaksi yang dilakukan oleh aktor tertentu dengan <i>use case</i> tertentu.
	Generalisasi	Relasi yang menggambarkan turunan (<i>inheritance</i>) dan meng- <i>override</i> sifat dari perangkat lainnya baik aktor maupun <i>use case</i> .
	Include	<i>Include</i> mengidentifikasi hubungan antara dua <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang satu akan memanggil <i>use case</i> yang lain.
	Extend	<i>Extends</i> menggambarkan bahwa suatu <i>usecase</i> dijalankan karena ada persyaratan tertentu dari <i>use case</i> lain.
	System Boundary	Menyatakan batasan sistem dalam relasi dengan <i>aktor-aktor</i> yang menggunakan-nya di luar sistem.

B. Simbol *Activity Diagram*


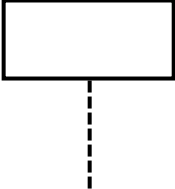




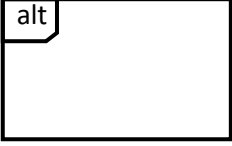
Tabel 2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Swimlane	Memecah <i>activity diagram</i> menjadi kolom dan baris untuk membagi tanggung jawab objek- objek yang melakukan suatu aktivitas.
	Initial State	Untuk menandakan status awal, tindakan awal, atau titik awal aktivitas untuk setiap <i>activity diagram</i> .
	Activity	Aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi dalam sistem. Biasanya diawali dengan “kata kerja” dari aktivitas yang dilakukan.
	Control Flow	Menunjukkan urutan-urutan eksekusi.
	Decision	Suatu titik atau <i>point</i> yang mengindikasikan suatu kondisi di mana adanya kemungkinan dalam perbedaan transisi. Hal tersebut diperlukan ketika sistem yang dimiliki memiliki beberapa kemungkinan atau jalan alternatif.
	Final State	Untuk menandakan proses tersebut berakhir.

C. Simbol *Sequence Diagram*

Tabel 3. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
--------	------	------------

	Actor	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
	Objek	Objek, entity, atau antarmuka yang saling berinteraksi.
	A message	Menggambarkan pengiriman pesan.
	Return message	Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan pesan.
	A lifeline	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya suatu pesan.
	Message to self	Menggambarkan hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	Alternatif Fragment	Hanya dengan kondisi benar yang akan dieksekusi.

D. Simbol Class Diagram

Tabel 4. Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
--------	------	------------

<table border="1"> <tr> <td data-bbox="333 257 564 300">Class name</td> </tr> <tr> <td data-bbox="333 300 564 380">Attribute</td> </tr> <tr> <td data-bbox="333 380 564 423">Method</td> </tr> </table>	Class name	Attribute	Method	Class	Kelas pada suatu struktur sistem.
Class name					
Attribute					
Method					
<hr data-bbox="309 544 600 548"/>	Association	Relasi antar kelas dengan makna umum.			

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Riset	104
Lampiran 2. Formulir Pemesanan	105
Lampiran 3. Bukti Bayar.....	105
Lampiran 4. Laporan Transaksi	106
Lampiran 5. Form Tambah Produk.....	106
Lampiran 6. Form Pemesanan	107
Lampiran 7. Invoice Pemesanan	107
Lampiran 8. Laporan Transaksi	108
Lampiran 9. Hasil Turnitin	109