

ABSTRAK

Pada masa sekarang ini, persaingan pada bisnis kuliner atau restoran semakin ketat dikarenakan bisnis ini sangat menjanjikan bagi para pelaku bisnis itu sendiri. Selain rasa masakan, kualitas pelayanan juga menjadi hal yang krusial demi nama baik restoran tersebut. Beberapa restoran telah menggunakan sistem informasi untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses bisnis yang umum terjadi pada restoran seperti proses pemesanan, pembayaran, pengaturan tempat hingga pengaturan keuangan, proses pembelian bahan, penentuan harga, dll. Dalam laporan penelitian ini akan dibahas bagaimana membangun sebuah sistem informasi *point of sale* untuk restoran *CHEVKO* kemudian menerapkannya pada restoran tersebut. Sistem informasi *point of sale* dibuat dengan tujuan untuk menyediakan informasi transaksi yang keluar ataupun masuk saat perusahaan melaksanakan proses bisnisnya. Teori yang menjadi dasar penelitian adalah teori *point of sale* secara umum dan dengan tambahan berupa *sms gateway* yang berguna untuk melakukan *sms* promo. *Point of sale* disini adalah, sistem akan mengurangi stok secara otomatis apabila terjadi transaksi. Untuk *sms gateway* menggunakan perangkat *gammu*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *unified modeling language* untuk menggambarkan rancangan sistem yang dibuat. Dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem informasi yang bisa memenuhi kebutuhan perusahaan. Adapun cara untuk memperoleh informasinya adalah dengan cara mewawancarai langsung beberapa pemilik restoran terutama restoran *CHEVKO* itu sendiri.

Kata kunci : sistem informasi, restoran, transaksi, *point of sales*, *sms gateway*, *unified modeling language*

ABSTRACT

At the present time, competition in the culinary or restaurant business is getting tougher because this business is very promising for the businesses themselves. In addition to taste the cuisine, service quality also becomes crucial for the good name of the restaurant. Some restaurants have used information systems to solve problems in business processes that are common in restaurants such as the booking process, payment, place setting up financial arrangements, the purchase of materials, pricing, etc. In this research report will discuss how to build an information system point of sale for restaurants CHEVKO then apply it to the restaurant. Point of sale information system created in order to provide information that is out-and incoming transaction when executing enterprise business processes. The theory on which the study is theoretical point of sale in general and with the addition of a useful form of sms gateway sms to do promo. Point of sale here is, the system will automatically reduce the stock when the transaction occurs. To use the device gammu sms gateway. The method used is the method of unified modeling language to describe the design of the system are made. This research is expected to produce an information system that can meet the needs of the company. As a way to obtain information is by directly interviewing several restaurateurs especially CHEVKO restaurant itself.

Keywords: information systems, restaurant, transaction, *point of sales*, *sms gateway*, *unified modeling language*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR PROGRAM	xvii
DAFTAR NOTASI / LAMBANG	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xxi
DAFTAR ISTILAH	xxii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	2
1.4.1 Aplikasi	2
1.4.2 Software	3
1.4.3 Hardware	3
1.5 Sumber Data	3
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	6
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.4 <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	7
2.5 <i>SMS Gateway</i>	9

2.5.1	Cara Kerja SMS Gateway	9
2.5.2	Pengertian Gammu	9
2.5.3	Konfigurasi Gammu.....	9
2.6	POS (Point of Sales).....	10
2.7	Flowchart	11
2.8	Proses Bisnis.....	13
2.9	ERD (Entity Relationship Diagram)	13
2.10	Unified Modeling Language (UML)	15
2.10.1	Use Case	15
2.10.2	Activity Diagram	16
2.10.3	Class Diagram	17
2.10.4	Scenario.....	17
2.10.5	Sequence Diagram	18
2.11	Pengertian Java.....	18
2.11.1	Multiplatform	19
2.11.2	Berbasis GUI (Graphic User Interface)	19
2.11.3	Berorientasi Objek	21
2.12	Structured Query Language (SQL).....	26
2.13	Black Box.....	29
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	30
3.1	Analisis	30
3.1.1	Proses Bisnis Konsumen Memesan Makanan	30
3.1.2	Proses Bisnis Pendaftaran Member	32
3.1.3	Proses Bisnis Admin Mengirim SMS.....	34
3.1.4	Proses Bisnis Admin Mengelola Kasir.....	35
3.1.5	Proses Bisnis Admin Mengelola Menu	38
3.1.6	Proses Bisnis Admin Mengelola Inventori	40
3.1.7	Proses Bisnis Admin Mengelola Laporan.....	42
3.2	ERD (Entity Relationship Diagram)	44
3.2.1	Transformasi Entity Relationship Diagram	45
3.3	Use Case Diagram	47
3.3.1	Sistem Infomasi Restoran Chevko	47

3.4	<i>Use Case Scenario</i>	54
3.5	<i>Class Diagram</i>	69
3.6	<i>Activity Diagram</i>	70
3.7	<i>Sequence Diagram</i>	78
3.7.1	<i>Sequence Diagram</i> Melakukan Login.....	78
3.7.2	<i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pemesanan dan Pembayaran	79
3.7.3	<i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pengiriman SMS	79
3.7.4	<i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Laporan	80
3.7.5	<i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Kasir.....	81
3.7.6	<i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Member.....	83
3.7.7	<i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan Menu	86
3.7.8	<i>Sequence Diagram</i> Pengelolaan <i>Inventory</i>	88
3.8	<i>Diagram Antarmuka</i>	91
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	101
4.1	<i>Login</i>	101
4.2	<i>Menu Admin</i>	102
4.3	Tampilan Pesanan (Kasir)	103
4.4	Tampilan Transaksi Pembayaran	104
4.5	Tampilan Pengelolaan Kasir	105
4.6	Tampilan Pengelolaan Member	107
4.7	Tampilan Pengelolaan Menu	108
4.8	Tampilan Pengelolaan <i>Inventory</i>	110
4.9	Tampilan Pengiriman SMS	112
4.10	Tampilan Laporan.....	113
4.11	Tampilan Ubah Kata Kunci	116
4.12	Tampilan Pengaturan	117
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	118
5.1	Pengujian Login	118
5.2	Pengujian Tambah Data Pesanan	119
5.3	Pengujian Transaksi Pembayaran	119
5.4	Pengujian Tambah Data Member	119
5.5	Pengujian Ubah Data Member	120

5.6	Pengujian Hapus Data Member.....	120
5.7	Pengujian Tambah Data Kasir.....	120
5.8	Pengujian Ubah Data Kasir	121
5.9	Pengujian Hapus Data Kasir.....	121
5.10	Pengujian Tambah Data Menu	121
5.11	Pengujian Ubah Data Menu.....	122
5.12	Pengujian Hapus Data Menu.....	122
5.13	Pengujian Pengiriman SMS.....	122
5.14	Pengujian Tambah Data <i>Inventory</i>	123
5.15	Pengujian Ubah Data <i>Inventory</i>	123
5.16	Pengujian Hapus Data <i>Inventory</i>	123
5.17	Pengujian Menambahkan Stok Bahan Mentah dan Bumbu Dasar 124	
5.18	Pengujian Menampilkan Laporan	124
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	126
6.1	Simpulan.....	126
6.2	Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA.....		127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Relasi One to One.....	14
Gambar 2.2 Simbol Relasi One to Many.....	14
Gambar 2.3 Simbol Relasi Many to Many.....	14
Gambar 2.4 Simbol Partial – Total.....	15
Gambar 3.1 Flowchart Konsumen Memesan Makanan	31
Gambar 3.2 Flowchart Pendaftaran Member	33
Gambar 3.3 Flowchart Admin Mengirim SMS	35
Gambar 3.4 Flowchart Admin Mengelola Kasir	37
Gambar 3.5 Flowchart Admin Mengelola Menu	39
Gambar 3.6 Flowchart Admin Mengelola Inventori	41
Gambar 3.7 Flowchart Admin Mengelola Laporan.....	43
Gambar 3.8 <i>ERD</i> Sistem Restoran	44
Gambar 3.9 <i>Use Case</i> Pencatatan Pesanan	48
Gambar 3.10 <i>Use Case</i> Sistem Informasi Restoran Chevko	48
Gambar 3.11 <i>Use Case</i> Transaksi Pembayaran.....	49
Gambar 3.12 <i>Use Case</i> Pengiriman SMS	50
Gambar 3.13 <i>Use Case</i> Pengelolaan Member	51
Gambar 3.14 <i>Use Case</i> Pengelolaan Kasir	51
Gambar 3.15 <i>Use Case</i> Pengelolaan Kasir	52
Gambar 3.16 <i>Use Case</i> Pengelolaan <i>Inventory</i>	53
Gambar 3.17 <i>Use Case</i> Menampilkan Laporan	54
Gambar 3.18 <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Restoran Chevko	69
Gambar 3.19 Activity Diagram Pengelolaan Member	71
Gambar 3.20 Activity Diagram Pengelolaan Kasir	72
Gambar 3.21 Activity Diagram Pengelolaan Menu	73
Gambar 3.22 Activity Diagram Pengelolaan <i>Inventory</i>	74
Gambar 3.23 Activity Diagram Tambah Stok Bahan	75
Gambar 3.24 Activity Diagram Pengiriman SMS	76
Gambar 3.25 Activity Diagram Menampilkan Laporan.....	77

Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Login	78
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pemesanan dan Pembayaran	79
Gambar 3.28 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pengiriman SMS	80
Gambar 3.29 <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Laporan	81
Gambar 3.30 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Kasir.....	82
Gambar 3.31 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Kasir	82
Gambar 3.32 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Kasir	83
Gambar 3.33 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Member.....	84
Gambar 3.34 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Member	85
Gambar 3.35 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Member	85
Gambar 3.36 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Menu.....	86
Gambar 3.37 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Menu	87
Gambar 3.38 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Menu.....	88
Gambar 3.39 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data <i>Inventory</i>	89
Gambar 3.40 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data <i>Inventory</i>	89
Gambar 3.41 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data <i>Inventory</i>	90
Gambar 3.42 Halaman Login.....	91
Gambar 3.43 Halaman Ganti Password Kasir	91
Gambar 3.44 Halaman Transaksi Kasir	92
Gambar 3.45 Halaman Admin.....	92
Gambar 3.46 Halaman SMS	93
Gambar 3.47 Halaman Ganti Password Admin	93
Gambar 3.48 Halaman Member.....	94
Gambar 3.49 Halaman Tambah Member	94
Gambar 3.50 Halaman Ubah Member	95
Gambar 3.51 Halaman Hapus Member	95
Gambar 3.52 Halaman Kasir	96
Gambar 3.53 Halaman Tambah Kasir	96
Gambar 3.54 Halaman Ubah Kasir	97
Gambar 3.55 Halaman Hapus Kasir	97
Gambar 3.56 Halaman Menu.....	98
Gambar 3.57 Halaman Tambah Menu.....	98

Gambar 3.58 Halaman Ubah Menu	99
Gambar 3.59 Halaman Hapus Menu	99
Gambar 3.60 Halaman Inventori	100
Gambar 3.61 Halaman Laporan.....	100
Gambar 4.1 Tampilan Login Pengguna	101
Gambar 4.2 Tampilan Pesan Berhasil Login	101
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama untuk Admin	102
Gambar 4.4 Tampilan Pesanan Kasir	103
Gambar 4.5 Tampilan Pesanan Kasir dan total pembayaran	103
Gambar 4.6 Tampilan Transaksi Pembayaran dengan Member	104
Gambar 4.7 Tampilan Potongan Harga Member	104
Gambar 4.8 Tampilan Struk Bukti Pembayaran.....	105
Gambar 4.9 Tampilan Pengelolaan Kasir	106
Gambar 4.10 Tampilan Tambah, Ubah, Hapus Data Kasir.....	106
Gambar 4.11 Tampilan Pengelolaan Member	107
Gambar 4.12 Tampilan Tambah, Ubah, Hapus Data Member.....	108
Gambar 4.13 Tampilan Pengelolaan Menu	109
Gambar 4.14 Tampilan Tambah, Ubah, Hapus Data Menu.....	109
Gambar 4.15 Tampilan Pengelolaan <i>Inventory</i>	111
Gambar 4.16 Tampilan Tambah Data Bahan Mentah	111
Gambar 4.17 Tampilah Ubah Data Bahan Mentah	111
Gambar 4.18 Tampilan Hapus Data Bahan	112
Gambar 4.19 Tampilan Tambah Data Stok Bahan atau Bumbu	112
Gambar 4.20 Tampilan Pengiriman SMS	113
Gambar 4.21 Tampilan Awal Laporan checkbox tercekis	114
Gambar 4.22 Tampilan Awal Laporan checkbox tidak diceklis	114
Gambar 4.23 Tampilan View Laporan	115
Gambar 4.24 Tampilan Laporan Transaksi.....	115
Gambar 4.25 Tampilan Laporan SMS	116
Gambar 4.26 Tampilan Ganti Kata Kunci	116
Gambar 4.27Tampilan Pengaturan.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Scenario	17
Tabel 3.1 Admin.....	45
Tabel 3.2 Bahan Mentah.....	45
Tabel 3.3 Bumbu.....	45
Tabel 3.4 Kasir.....	45
Tabel 3.5 Member.....	45
Tabel 3.6 Menu	46
Tabel 3.7 SMS	46
Tabel 3.8 SMS Member	46
Tabel 3.9 Transaksi	46
Tabel 3.10 Resep.....	46
Tabel 3.11 Detail Transaksi	46
Tabel 3.12 Detail Bahan Mentah.....	47
Tabel 3.13 Detail Bumbu	47
Tabel 3.14 Skenario Login	54
Tabel 3.15 Skenario Logout.....	55
Tabel 3.16 Skenario Pencatatan Pesanan.....	55
Tabel 3.17 Skenario Input Data Pesanan	55
Tabel 3.18 Skenario Transaksi Pembayaran	56
Tabel 3.19 Skenario Pemeriksaan Member	56
Tabel 3.20 Skenario Input Data Pembayaran	57
Tabel 3.21 Skenario Cetak Struk Pembayaran	57
Tabel 3.22 Skenario Mengirim SMS	58
Tabel 3.23 Skenario Memilih Nomor Telfon Member	58
Tabel 3.24 Skenario Mengetik SMS.....	58
Tabel 3.25 Skenario Pengelolaan Member	59
Tabel 3.26 Skenario Tambah Data Member	59
Tabel 3.27 Ubah Data Member	60
Tabel 3.28 Skenario Hapus Data Member	60

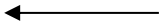
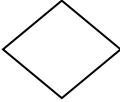
Tabel 3.29 Skenario Cetak Kartu Member	61
Tabel 3.30 Skenario Pengelolaan Kasir	61
Tabel 3.31 Skenario Tambah Data Kasir	61
Tabel 3.32 Skenario Ubah Data Kasir.....	62
Tabel 3.33 Skenario Hapus Data Kasir	62
Tabel 3.34 Skenario Pengelolaan Menu	63
Tabel 3.35 Skenario Tambah Data Menu	63
Tabel 3.36 Skenario Ubah Data Menu.....	64
Tabel 3.37 Skenario Hapus Data Menu	64
Tabel 3.38 Skenario Pengelolaan <i>Inventory</i>	64
Tabel 3.39 Skenario Tambah Data <i>Inventory</i>	65
Tabel 3.40 Skenario Ubah Data <i>Inventory</i>	65
Tabel 3.41 Skenario Hapus Data <i>Inventory</i>	66
Tabel 3.42 Skenario Menampilkan Laporan	66
Tabel 3.43 Skenario Menampilkan Laporan Kasir	67
Tabel 3.44 Skenario Menampilkan Laporan SMS.....	67
Tabel 3.45 Skenario Menampilkan Laporan Transaksi	68
Tabel 3.46 Skenario Menampilkan Laporan Member	68
Tabel 3.47 Skenario Mencetak Laporan	68
Tabel 3.48 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Login	78
Tabel 3.49 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan dan Pembayaran	79
Tabel 3.50 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pengiriman SMS	80
Tabel 3.51 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Menampilkan Laporan.....	81
Tabel 3.52 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Kasir	82
Tabel 3.53 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Kasir.....	83
Tabel 3.54 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Kasir	83
Tabel 3.55 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Member.....	84
Tabel 3.56 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Member.....	85
Tabel 3.57 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Member	86
Tabel 3.58 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Menu	87

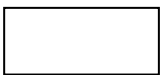
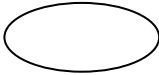
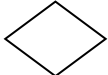
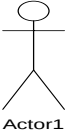
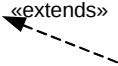
Tabel 3.59 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Menu	87
Tabel 3.60 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Menu	88
Tabel 3.61 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data <i>Inventory</i>	89
Tabel 3.62 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data <i>Inventory</i> ..	90
Tabel 3.63 Keterangan Gambar <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data <i>Inventory</i>	90
Tabel 5.1 Pengujian Login	118
Tabel 5.2 Pengujian Tambah Data Pesanan	119
Tabel 5.3 Pengujian Transaksi Pembayaran	119
Tabel 5.4 Pengujian Tambah Data Member	119
Tabel 5.5 Pengujian Ubah Data Member	120
Tabel 5.6 Pengujian Hapus Data Member	120
Tabel 5.7 Pengujian Tambah Data kasir	120
Tabel 5.8 Pengujian Ubah Data Kasir	121
Tabel 5.9 Pengujian Hapus Data Kasir	121
Tabel 5.10 Pengujian Tambah Data Menu	121
Tabel 5.11 Pengujian Ubah Data Menu	122
Tabel 5.12 Pengujian Hapus Data Menu	122
Tabel 5.13 Pengujian Pengiriman SMS	122
Tabel 5.14 Pengujian Tambah Data <i>Inventory</i>	123
Tabel 5.15 Pengujian Ubah Data <i>Inventory</i>	123
Tabel 5.16 Pengujian Hapus Data <i>Inventory</i>	123
Tabel 5.17 Pengujian Tambah Data Stok Bahan Mentah dan Bumbu Dasar	124
Tabel 5.18 Pengujian Menampilkan Laporan	124

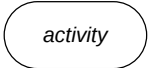
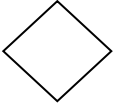
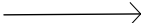
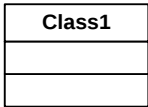
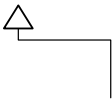
DAFTAR PROGRAM

Program 2.1 Program dengan event handler action performed	21
Program 2.2 Format Pemberian Nama Class	21
Program 2.3 Pemberian Nama Class	22
Program 2.4 Field	22
Program 2.5 Method	23
Program 2.6 Constructor	23
Program 2.7 Overloading	24
Program 2.8 Inheritance	25
Program 2.9 Abstract Class	25
Program 2.10 Format Penulisan Interface	26
Program 2.11 Interface	26

DAFTAR NOTASI / LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Flowchart</i> [1]		<i>Flow</i>	Urutan langkah ke simbol selanjutnya.
<i>Flowchart</i>		<i>Terminator</i>	Langkah Awal dan akhir dari <i>flowchart</i> .
<i>Flowchart</i>		<i>Process</i>	Kegiatan proses dari operasi program komputer.
<i>Flowchart</i>		<i>Decision</i>	Melambangkan percabangan/pilihan. Jika ya / tidak, maka akan mengarah ke suatu proses.
<i>Flowchart</i>		<i>Keyboard</i>	Input yang menggunakan on-line keyboard.
<i>Flowchart</i>		<i>Manual operation</i>	Menunjukkan pekerjaan manual.
<i>Flowchart</i>		Arsip	Menggambarkan pengarsipan data secara manual.
<i>Flowchart</i>		Dokumen	Dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.

ERD [2]		Entitas	Melambangkan suatu entitas pada ERD.
ERD		Atribut	Menggambarkan suatu atribut di ERD.
ERD		Relasi	Menggambarkan suatu hubungan entitas dengan entitas lain atau himpunan relasi.
ERD		Link	Melambangkan hubungan many-to-many.
ERD		Link	Melambangkan hubungan one-to-many dengan one berada pada panah.
Use Case [3]		Actor	Menggambarkan pengguna dalam suatu use case.
Use Case		Use Case	Merupakan bagian dari fungsi sistem.
Use Case		Link	Interaksi antara actor dengan use case.
Use Case		Extends	Pengikutsertaan suatu use case dengan use case lain.
Use Case		Include	Hubungan suatu use case dengan use case lain yang saling

			berkaitan.
<i>Activity Diagram</i>		Titik Awal	Titik dimana <i>activity</i> dimulai.
<i>Activity Diagram</i>		Titik Akhir	Titik dimana <i>activity</i> berakhir.
<i>Activity Diagram</i>		<i>Activity</i>	Suatu proses/aktivitas dari diagram.
<i>Activity Diagram</i>		<i>Decision</i>	Pengambilan keputusan suatu proses.
<i>Activity Diagram</i>		<i>Fork / Join</i>	Merupakan suatu percabangan atau titik bertemu dari <i>activity</i> .
<i>Activity Diagram</i>		<i>Flow</i>	Arah dari suatu aktivitas ke aktivitas selanjutnya.
<i>Class Diagram</i>		<i>Class</i>	Menggambarkan <i>Class</i> dalam suatu sistem.
<i>Class Diagram</i>		<i>Generalization</i>	Hubungan antar <i>class</i>

DAFTAR SINGKATAN

ERD : *Entity Relationship Diagram*

UML : *Unified Modeling Language*

SMS : *Short Message Service*

CRM : *Customer Relationship Management*

IDE : *Integrated Development Environment*

OS : *Operating System*

HDD : *Hard Disk Drive*

SQL : *Structured Query Language*

POS : *Point of Sales*

DAFTAR ISTILAH

Point of Sales : Seperangkat sistem komputer yang terdiri dari sistem operasi, *hardware* dan *software* yang didesain khusus dengan dilengkapi beberapa alat agar dapat membantu mempercepat proses transaksi.

Short Message Service : Layanan pesan singkat berupa *text* dengan maksimal 160 huruf/karakter.

Software : Sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah, atau biasanya disebut dengan perangkat lunak.

Hardware : Salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alat nya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi, atau biasanya disebut dengan perangkat keras.