

ABSTRAK

CV Gurita Mandala adalah sebuah perusahaan yang berada di kota Bandung. CV Gurita Mandala ini bergerak dalam bidang penjualan alat-alat teknik. Pada saat ini, CV Gurita Mandala masih melakukan pencatatan data-data transaksi persediaan barang dan transaksi pembelian penjualan secara manual sehingga terjadi kesulitan dalam melakukan pencatatan data transaksi persediaan barang dikarenakan oleh data barang yang banyak karena itu, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian Tugas Akhir ini dengan judul “Sistem Informasi Pembelian, Penjualan, *Inventory* dan Pemilihan Supplier Terbaik CV.Gurita Mandala”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *desktop* yang dapat melakukan pencatatan data-data transaksi persediaan barang dan transaksi pembelian dan penjualan barang dengan menggunakan basis *data* serta untuk memilih supplier terbaik. Adapun tujuan lain dari aplikasi desktop ini untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai transaksi persediaan barang dan penjualan pembelian CV.Gurita Mandala. Sumber data untuk pembuatan aplikasi diperoleh dari tanya jawab pemilik perusahaan, pegawai perusahaan, buku-buku literature mengenai teori-teori yang dibutuhkan, dan berbagai sumber dari internet untuk referensi. Dengan dibuatnya desktop ini, proses pengolahan data lebih efisien dan dapat menghemat banyak waktu dalam pencarian data transaksi CV.Gurita Mandala.

Kata Kunci : pengeluaran, pembelian, penjualan, persediaan barang, pemilihan *supplier*, *sistem informasi*, *desktop*

ABSTRACT

CV Gurita Mandala is a company located in the city of Bandung. CV Gurita Mandala is engaged in the construction field. At this time, CV Gurita Mandala still perform data recording inventory transactions and purchase transactions manually, causing difficulty in performing data recording inventory transactions due to many data items and the number of transactions expenditures undertaken by many data items and the number of transactions expenditures undertaken by many data items and the number of transactions expenditures undertaken by many companies. Therefore, the writer moved to do this Final study titled "Information System Purchasing, Sales, Inventory And Choosing Best Supplier CV.Gurita Mandala". This research was conducted with the aim to produce a desktop application that can perform data recording inventory transactions and purchases and sales of goods by using the database as well as to choose the best vendor. As for the other purposes of the application of this desktop application is to provide information to the user about the inventory transactions sales and purchase transactions CV Gurita Mandala. The data source for the creation of applications obtained from the debriefing owner of the company, an employee of the company, books literature on theories that are needed, and various sources on is more efficient and can save a lot of time in search CV.Gurita Mandala transaction data.

Keywords : inventory, spend, System Information, Purchasing, Supplier Selection, Desktop, Sale.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xxi
DAFTAR SINGKATAN	xxiv
DAFTAR ISTILAH	xxv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	3
1.4 Ruang Lingkup Kajian	3
1.4.1 Batasan Perangkat Lunak	3
1.4.2 Batasan Perangkat Keras	4
1.4.3 Batasan Aplikasi	4
1.5 Sumber Data	5
1.6 Sistematika Penyajian	5
BAB 2. KAJIAN TEORI	7
2.1 Sistem Informasi	7
2.2 Pembelian	7
2.3 Penjualan	8
2.4 Volume Penjualan	9
2.5 Persediaan	9
2.6 MySQL	10
2.7 Pemrograman Berorientasi Objek	10

2.8	Objek	11
2.9	Class (Kelas)	11
2.10	Inheritance	12
2.11	Java	12
2.12	Database	13
2.13	Sistem Pendukung Keputusan (Decision Support System)	13
2.14	Analythic Hirarchy Process (AHP)	14
2.14.1	Dasar-dasar AHP	14
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	21
3.1	Proses Bisnis Pembelian	21
3.2	Proses Bisnis Penjualan	23
3.3	Rancangan Desain Antarmuka	25
3.3.1	Halaman <i>Login</i>	25
3.3.2	Halaman <i>Login Admin</i>	26
3.3.3	Halaman <i>Login Pegawai</i>	27
3.3.4	Halaman Melihat Data <i>User</i>	27
3.3.5	Halaman Melihat Data <i>Supplier</i>	28
3.3.6	Halaman Melihat Data Barang	28
3.3.7	Halaman Melihat Data Paket	29
3.3.8	Halaman Melihat Data Pembelian	29
3.3.9	Halaman Melihat Data Penjualan Satuan	30
3.3.10	Halaman Melihat Data Penjualan Paket	30
3.3.11	Halaman Pilih Data <i>Master</i>	31
3.3.12	Halaman Pilih Penjualan	31
3.3.13	Halaman Pembelian	32
3.3.14	Halaman Penjualan Satuan	33
3.3.15	Halaman Penjualan Paket	34
3.3.16	Halaman History Pembelian	35
3.3.17	Halaman History Penjualan	35
3.3.18	Halaman Pilih Laporan	36
3.3.19	Halaman Laporan Pembelian	36
3.3.20	Halaman Laporan Penjualan Satuan	37

3.3.21	Halaman Laporan Penjualan Paket	38
3.3.22	Halaman Detail Pembelian dan Penjualan.....	39
3.4	<i>Rancangan Basis Data</i>	40
3.4.1	Entity Relationship tabel	41
3.5	<i>Rancangan System</i>	47
3.5.1	Use case CV.Gurita Mandala.....	47
3.7	<i>Activity Diagram</i>	55
3.8	<i>Class Diagram</i>	81
3.8.1	<i>Class Diagram Entity</i>	82
3.8.2	<i>Class Diagram Dao</i>	90
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	98
4.1	<i>Admin dan Super admin</i>	98
4.1.1	<i>Login</i>	98
4.1.2	Halaman Utama Menu <i>Admin</i>	99
4.1.3	Halaman Utama Data <i>Master</i>	100
4.1.4	Halaman Data <i>Master</i> Buat <i>User</i>	101
4.1.5	Halaman Data <i>Master</i> Buat <i>Supplier</i>	102
4.1.6	Halaman Data <i>Master</i> Buat <i>Barang</i>	103
4.1.7	Halaman Data <i>Master</i> Buat <i>Paket</i>	104
4.1.8	Halaman Pilih Penjualan	105
4.1.9	Halaman Penjualan Satuan.....	106
4.1.10	Halaman Penjualan Satuan <i>History</i>	107
4.1.11	Halaman Penjualan <i>Paket</i>	108
4.1.12	Halaman Buat Nilai	109
4.1.13	Halaman Pembelian.....	110
4.1.14	Halaman <i>History</i> Pembelian.....	111
4.1.15	Halaman Data Laporan	112
4.1.16	Halaman Laporan Pembelian.....	113
4.1.17	Halaman Laporan Penjualan Satuan	114
4.1.18	Halaman Laporan Penjualan <i>Paket</i>	115
4.1.19	Halaman Melihat Data.....	116
4.1.20	Halaman Melihat Data <i>User</i>	117

4.1.21	Halaman Melihat Data Barang	118
4.1.22	Halaman Melihat Data <i>Supplier</i>	119
4.1.23	Halaman Melihat Data Pembelian.....	120
4.1.24	Halaman Melihat Data Pembelian Detail.....	121
4.1.25	Halaman Melihat Data Paket	122
4.1.26	Halaman Melihat Data Paket Detail	123
4.1.27	Halaman Melihat Data Penjualan.....	124
4.1.28	Halaman Melihat Data Penjualan Paket.....	125
4.2	Pegawai.....	126
4.2.1	Login	126
4.2.2	Menu Utama Pegawai	127
4.2.3	Menu Melihat Data	128
4.2.4	Menu Melihat Data <i>User</i>	129
4.2.5	Menu Melihat Data Barang.....	130
4.2.6	Menu Melihat Data <i>Supplier</i>	131
4.2.7	Menu Melihat Data Pembelian	132
4.2.8	Menu Melihat Data Pembelian Detail	133
4.2.9	Menu Melihat Data Paket.....	134
4.2.10	Menu Melihat Data Paket Detail.....	135
4.2.11	Menu Melihat Data Penjualan.....	136
4.2.12	Menu Melihat Data Penjualan Paket.....	137
4.2.13	Menu Pembelian	138
4.2.14	Menu Pilih Penjualan	139
4.2.15	Menu Penjualan Satuan.....	140
4.2.16	Menu Penjualan <i>History</i>	141
4.2.17	Menu Penjualan Paket.....	142
4.2.18	Menu Laporan.....	143
4.2.19	Menu Laporan Pembelian	144
4.2.20	Menu Laporan Penjualan Satuan.....	145
4.2.21	Menu Laporan Penjualan Paket.....	146
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	147
5.1	<i>Admin Dan Super Admin</i>	147

5.1.1	Pengujian <i>Login Admin</i>	147
5.1.2	Pengujian <i>Add User</i>	148
5.1.3	Pengujian <i>Add Supplier</i>	150
5.1.4	Pengujian <i>Add Barang</i>	151
5.1.5	Pengujian <i>Add Paket</i>	152
5.1.6	Pengujian <i>Add Pembelian</i>	153
5.1.7	Pengujian <i>Add Penjualan Satuan</i>	154
5.1.8	Pengujian <i>Add Penjualan Paket</i>	154
5.1.9	Pengujian <i>Add Nilai</i>	155
5.1.10	Pengujian <i>Update User</i>	156
5.1.11	Pengujian <i>Update Supplier</i>	158
5.1.12	Pengujian <i>Update Barang</i>	159
5.1.13	Pengujian <i>Update Paket</i>	160
5.1.14	Pengujian <i>Update Pembelian</i>	161
5.1.15	Pengujian <i>Update Penjualan Satuan</i>	162
5.1.16	Pengujian <i>Update Penjualan Paket</i>	162
5.1.17	Pengujian <i>Update Nilai</i>	163
5.1.18	Pengujian <i>Submit Pembelian</i>	165
5.1.19	Pengujian <i>Submit Penjualan Satuan</i>	166
5.1.20	Pengujian <i>Submit Penjualan Paket</i>	166
5.1.21	Pengujian <i>Delete User</i>	167
5.1.22	Pengujian <i>Delete Supplier</i>	168
5.1.23	Pengujian <i>Delete Paket</i>	168
5.1.24	Pengujian <i>Delete Barang</i>	169
5.1.25	Pengujian <i>Delete Pembelian</i>	169
5.1.26	Pengujian <i>Delete Penjualan Satuan</i>	170
5.1.27	Pengujian <i>Delete Penjualan Paket</i>	170
5.1.28	Pengujian <i>Print Laporan Pembelian</i>	171
5.1.29	Pengujian <i>Print Laporan Penjualan Satuan</i>	171
5.1.30	Pengujian <i>Print Laporan Penjualan Paket</i>	172
5.2	Pegawai	173
5.2.1	Pengujian <i>Login Pegawai</i>	173

5.2.2	Pengujian <i>Add</i> Pembelian	174
5.2.3	Pengujian <i>Add</i> Penjualan Satuan.....	174
5.2.4	Pengujian <i>Add</i> Penjualan Paket.....	175
5.2.5	Pengujian <i>Update</i> Pembelian.....	175
5.2.6	Pengujian <i>Update</i> Penjualan Satuan.....	176
5.2.7	Pengujian <i>Update</i> Penjualan Paket.....	177
5.2.8	Pengujian <i>Delete</i> Pembelian	177
5.2.9	Pengujian <i>Delete</i> Penjualan Satuan.....	178
5.2.10	Pengujian <i>Delete</i> Penjualan Paket.....	178
5.2.11	Pengujian <i>Print</i> Laporan Pembelian.....	179
5.2.12	Pengujian <i>Print</i> Laporan Penjualan Satuan	179
5.2.13	Pengujian <i>Print</i> Laporan Penjualan Paket.....	180
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	182
6.1	Simpulan.....	182
6.2	Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA.....		184

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pembelian Secara Manual	22
Gambar 3.2 Penjualan Secara Manual	24
Gambar 3.3 <i>Form Halaman Login</i>	25
Gambar 3.4 <i>Form Login Admin</i>	26
Gambar 3.5 <i>Form Login Employee</i>	27
Gambar 3.6 Halaman melihat Data <i>User</i>	27
Gambar 3.7 Halaman Melihat Data <i>Supplier</i>	28
Gambar 3.8 Halaman Melihat Data Barang	28
Gambar 3.9 Halaman Melihat Data Paket	29
Gambar 3.10 Melihat Data Pembelian	29
Gambar 3.11 Melihat Data Penjualan Satuan.....	30
Gambar 3.12 Halaman Melihat Data Penjualan Paket.....	30
Gambar 3.13 Halaman Pilih Data <i>Master</i>	31
Gambar 3.14 Halaman Pilih Penjualan	31
Gambar 3.15 Halaman Pembelian.....	32
Gambar 3.16 Halaman Penjualan Satuan	33
Gambar 3.17 Halaman Penjualan Paket.....	34
Gambar 3.18 Halaman History Pembelian.....	35
Gambar 3.19 Halaman History Penjualan.....	35
Gambar 3.20 Halaman Pilih Laporan.....	36
Gambar 3.21 Laporan Pembelian	36
Gambar 3.22 Halaman Laporan Penjualan Satuan	37
Gambar 3.23 Halaman Laporan Penjualan Paket.....	38
Gambar 3.24 Melihat Detail Pembelian Dan Penjualan	39
Gambar 3.25 Rancangan Basis Data	40
Gambar 3.26 <i>Use Case CV Gurita Mandala</i>	47
Gambar 3.27 <i>Use Case Mengelola Data Barang</i>	48
Gambar 3.28 <i>Use Case Mengelola Data User</i>	49
Gambar 3.29 <i>Use Case Mengelola Data Supplier</i>	50
Gambar 3.30 <i>Use Case Mengelola Data Pembelian</i>	51

Gambar 3.31 Use Case Mengelola Data Penjualan	52
Gambar 3.32 Use Case Mengelola Data Nilai	53
Gambar 3.33 Use Case Melihat Laporan.....	54
Gambar 3.34 Activity Diagram Login	55
Gambar 3.35 Activity Diagram Logout	56
Gambar 3.36 Activity Menambah Data Pembelian	57
Gambar 3.37 Activity Diagram Menambah Data Penjualan Satuan.....	58
Gambar 3.38 Activity Diagram Data Penjualan Paket.....	59
Gambar 3.39 Activity Diagram Menambah Data Barang	60
Gambar 3.40 Activity Diagram Menambah Data Nilai.....	61
Gambar 3.41 Activity Diagram Menambah Data Paket.....	62
Gambar 3.42 Activity Diagram Menambah Data Supplier.....	63
Gambar 3.43 Activity Diagram Menambah Data User	64
Gambar 3.44 Activity Diagram Mengubah Data Barang	65
Gambar 3.45 Mengubah Data Paket	66
Gambar 3.46 Activity Diagram Mengubah Data Supplier.....	67
Gambar 3.47 Activity Diagram Mengubah Data User	68
Gambar 3.48 Activity Diagram Menghapus Data Barang	69
Gambar 3.49 Activity Diagram Menon-aktifkan Data Paket.....	70
Gambar 3.50 Activity Diagram Menon-aktifkan Data Supplier	71
Gambar 3.51 Menon-aktifkan Data User	72
Gambar 3.52 Activity Diagram Mencari Data Barang	73
Gambar 3.53 Activity Diagram Mencari Data Nilai	74
Gambar 3.54 Activity Diagram Mencari Data Paket.....	75
Gambar 3.55 Activity Diagram Mencari Data Pembelian	76
Gambar 3.56 Activity Diagram Mencari Data Penjualan Paket.....	77
Gambar 3.57 Activity Diagram Mencari Data Penjualan Satuan.....	78
Gambar 3.58 Activity Diagram Mencari Data Supplier	79
Gambar 3.59 Activity Diagram Mencari Data User	80
Gambar 3.60 Class Diagram.....	81
Gambar 3.61 Class Diagram Barang	82
Gambar 3.62 Class Diagram Nilai.....	83

Gambar 3.63 <i>Class Diagram</i> Paket	83
Gambar 3.64 <i>Class Diagram</i> Paket Detail	84
Gambar 3.65 <i>Class Diagram</i> Pembelian.....	85
Gambar 3.66 <i>Class Diagram</i> Pembelian Detail.....	85
Gambar 3.67 <i>Class Diagram</i> Penjualan.....	86
Gambar 3.68 <i>Class Diagram</i> Penjualan Detail.....	87
Gambar 3.69 <i>Class Diagram</i> Penjualanpaket.....	87
Gambar 3.70 <i>Class Diagram</i> Supplier	88
Gambar 3.71 <i>Class Diagram</i> User	89
Gambar 3.72 <i>Class Diagram</i> Dao	90
Gambar 3.73 BarangDao	91
Gambar 3.74 NilaiDao	92
Gambar 3.75 PaketDao	93
Gambar 3.76 PembelianDao	93
Gambar 3.77 PembelianDetailDao	94
Gambar 3.78 PenjualanDao	94
Gambar 3.79 PenjualanDetailDao	95
Gambar 3.80 PenjualanPaketDao	96
Gambar 3.81 SupplierDao	96
Gambar 3.82 User Dao.....	97
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	98
Gambar 4.2 Halaman Utama Menu <i>Admin</i>	99
Gambar 4.3 Halaman Utama Data <i>Master</i>	100
Gambar 4.4 Data <i>Master</i> Buat <i>User</i>	101
Gambar 4.5 Data <i>Master</i> Buat <i>Supplier</i>	102
Gambar 4.6 Data <i>Master</i> Buat Barang.....	103
Gambar 4.7 Data <i>Master</i> Buat Paket.....	104
Gambar 4.8 Pilih Penjualan	105
Gambar 4.9 Penjualan Satuan.....	106
Gambar 4.10 Penjualan Satuan <i>History</i>	107
Gambar 4.11 Penjualan Paket.....	108
Gambar 4.12 Buat Nilai.....	109

Gambar 4.13 Pembelian	110
Gambar 4.14 <i>History</i> Pembelian	111
Gambar 4.15 Halaman Data Laporan	112
Gambar 4.16 Laporan Pembelian	113
Gambar 4.17 Laporan Penjualan Satuan.....	114
Gambar 4.18 Laporan Penjualan Paket.....	115
Gambar 4.19 Melihat Data	116
Gambar 4.20 Melihat Data <i>User</i>	117
Gambar 4.21 Melihat Data Barang	118
Gambar 4.22 Melihat Data <i>Supplier</i>	119
Gambar 4.23 Melihat Data Pembelian	120
Gambar 4.24 Melihat Data Pembelian Detail	121
Gambar 4.25 Melihat Data Paket.....	122
Gambar 4.26 Melihat Data Paket Detail.....	123
Gambar 4.27 Melihat Data Penjualan.....	124
Gambar 4.28 Melihat Data Penjualan Paket.....	125
Gambar 4.29 Login	126
Gambar 4.30 Menu Utama Pegawai.....	127
Gambar 4.31 Melihat Data Pegawai	128
Gambar 4.32 Melihat Data <i>User</i>	129
Gambar 4.33 Melihat Data Barang	130
Gambar 4.34 Melihat Data <i>Supplier</i>	131
Gambar 4.35 Melihat Data Pembelian	132
Gambar 4.36 Melihat Data Pembelian Detail.....	133
Gambar 4.37 Melihat Data Paket.....	134
Gambar 4.38 Melihat Data Paket Detail.....	135
Gambar 4.39 Melihat Data Penjualan	136
Gambar 4.40 Melihat Data Penjualan Paket.....	137
Gambar 4.41 Pembelian	138
Gambar 4.42 Pilih Penjualan	139
Gambar 4.43 Penjualan Satuan.....	140
Gambar 4.44 Penjualan <i>History</i>	141

Gambar 4.45 Penjualan Paket.....	142
Gambar 4.46 Laporan	143
Gambar 4.47 Laporan Pembelian	144
Gambar 4.48 Laporan Penjualan Satuan.....	145
Gambar 4.49 Laporan Penjualan Paket.....	146

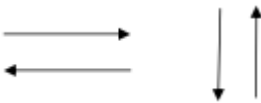
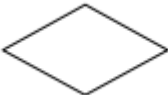
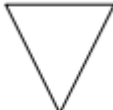


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Notasi / Lambang	xxiii
Tabel 3.1 User	41
Tabel 3.2 <i>Supplier</i>	41
Tabel 3.3 Penjualan Detail	42
Tabel 3.4 Penjualan Paket	42
Tabel 3.5 Penjualan	43
Tabel 3.6 Pembelian Detail	43
Tabel 3.7 Pembelian	44
Tabel 3.8 Paket Detail	44
Tabel 3.9 Paket	45
Tabel 3.10 Nilai	45
Tabel 3.11 Barang	46
Tabel 5.1 Pengujian <i>Login Admin</i>	147
Tabel 5.2 <i>Add User</i>	148
Tabel 5.3 <i>Add Supplier</i>	150
Tabel 5.4 <i>Add Barang</i>	151
Tabel 5.5 <i>Add Paket</i>	152
Tabel 5.6 <i>Add Pembelian</i>	153
Tabel 5.7 <i>Add Penjualan Satuan</i>	154
Tabel 5.8 <i>Add Penjualan Paket</i>	154
Tabel 5.9 <i>Add Nilai</i>	155
Tabel 5.10 <i>Update User</i>	156
Tabel 5.11 <i>Update Supplier</i>	158
Tabel 5.12 <i>Update Barang</i>	159
Tabel 5.13 <i>Update Paket</i>	160
Tabel 5.14 <i>Update Pembelian</i>	161
Tabel 5.15 <i>Update Penjualan Satuan</i>	162
Tabel 5.16 <i>Update Penjualan Paket</i>	162
Tabel 5.17 <i>Update Nilai</i>	163
Tabel 5.18 <i>Submit Pembelian</i>	165

Tabel 5.19 <i>Submit Penjualan Satuan</i>	166
Tabel 5.20 <i>Submit Penjualan Paket</i>	166
Tabel 5.21 <i>Delete User</i>	167
Tabel 5.22 <i>Delete Supplier</i>	168
Tabel 5.23 <i>Delete Paket</i>	168
Tabel 5.24 <i>Delete Barang</i>	169
Tabel 5.25 <i>Delete Pembelian</i>	169
Tabel 5.26 <i>Delete Penjualan Satuan</i>	170
Tabel 5.27 <i>Delete Penjualan Paket</i>	170
Tabel 5.28 <i>Print Laporan Pembelian</i>	171
Tabel 5.29 <i>Print Laporan Penjualan Satuan</i>	171
Tabel 5.30 <i>Print Laporan Penjualan Paket</i>	172
Tabel 5.31 <i>Login Pegawai</i>	173
Tabel 5.32 <i>Add Pembelian</i>	174
Tabel 5.33 <i>Add Penjualan Satuan</i>	174
Tabel 5.34 <i>Add Penjualan Paket</i>	175
Tabel 5.35 <i>Update Pembelian</i>	175
Tabel 5.36 <i>Update Penjualan Satuan</i>	176
Tabel 5.37 <i>Update Penjualan Paket</i>	177
Tabel 5.38 <i>Delete Pembelian</i>	177
Tabel 5.39 <i>Delete Penjualan Satuan</i>	178
Tabel 5.40 <i>Delete Penjualan Paket</i>	178
Tabel 5.41 <i>Print Laporan Pembelian</i>	179
Tabel 5.42 <i>Print Laporan Penjualan Satuan</i>	179
Tabel 5.43 <i>Print Laporan Penjualan Paket</i>	180

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti						
Flowchart		Simbol arus / <i>flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses						
Flowchart		Simbol <i>process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer						
Flowchart		Simbol manual	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer						
Flowchart		Simbol <i>decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan						
Flowchart		Simbol terminal	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program						
Flowchart		Simbol manual <i>input</i>	Memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i>						
Flowchart		Simbol <i>document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i>)						
Flowchart		Simbol <i>offline-storage</i>	Menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu						
Class Diagram	<table border="1"><tr><td><i>Nama Class</i></td></tr><tr><td>+ atribut</td></tr><tr><td>+ atribut</td></tr><tr><td>+ atribut</td></tr><tr><td>+ <i>method</i></td></tr><tr><td>+ <i>method</i></td></tr></table>	<i>Nama Class</i>	+ atribut	+ atribut	+ atribut	+ <i>method</i>	+ <i>method</i>	<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah dekripsi kelompok obyek-obyek dengan <i>property</i> , perilaku (operasi) dan relasi yang sama.
<i>Nama Class</i>									
+ atribut									
+ atribut									
+ atribut									
+ <i>method</i>									
+ <i>method</i>									

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
ERD		<i>Entity</i> (rectangler)	Digunakan untuk menggambarkan obyek yang diidentifikasi ke dalam lingkungan.
ERD		Atribut (oval)	Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen dari suatu <i>entity</i> , yang menggambarkan karakter <i>entity</i> .
ERD		Hubungan (diamond)	<i>Entity</i> dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut dengan <i>relationship</i> .
ERD		Garis (line)	Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i> dengan relasi/hubungan, maupun <i>entity</i> dengan atribut.
Activity Diagram		Start	Titik awal
Activity Diagram		End	Titik akhir
Activity Diagram		Activity	Menunjukkan proses
Activity Diagram		Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan
Activity Diagram		Fork	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
			yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
Use Case		Use Case	Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalam elips tersebut.
Use Case		Actor	Actor adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor.
Use Case		Association	Association menunjukkan hubungan statis antar dua class.

Tabel 1.1 Tabel Notasi / Lambang

DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
API	Application Programming Interface
JDK	Java Development Kite
AHP	Analythic Hirarchy Process
CV	Commanditaire Venootschap
UML	Unified Modeling Language



DAFTAR ISTILAH

Aplikasi	perangkat yang menghubungkan pengguna dengan komputer.
<i>Form</i>	tempat untuk pembuatan window.
<i>Login</i>	fungsi dimana <i>user</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> sebelum mengakses aplikasi.
<i>Logout</i>	Untuk mengakhiri akses <i>user</i>
<i>Password</i>	kata rahasia untuk mengakses ke sumber tertentu
<i>User</i>	personal-personal yang terlibat langsung dalam pemakaian komputer.

