

ABSTRAK

Semakin maju nya perkembangan bisnis online, menjadikan mudahnya masyarakat berbelanja. Salah satu bisnis online yang berkembang cukup pesat adalah marketplace. Dengan marketplace sebagai portal belanja, masyarakat tidak perlu mencari pilihan dari banyak website karena terdapat banyak merchant/penjual. Oleh karena itu Let's Eat membuat sebuah marketplace kuliner yang menyediakan banyak pilihan menu dari berbagai merchant. Dan dengan semakin ketatnya persaingan yang ada pada saat ini membuat para pelaku usaha harus menggunakan strategi penjualan. Salah satu strategi adalah dengan menganalisa data penjualan. Dari analisa tersebut dapat mengetahui, memberi rekomendasi kepada pelanggan dan penjual keterkaitan pembelian antar produk. Oleh karena itu digunakan *market basket analysis* untuk mengetahui informasi keterkaitan pembelian antar produk pada *merchant* dan memberikan rekomendasi tambahan barang pada pelanggan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah dengan menggunakan association rule sebagai metode yang dapat digunakan sebagai rekomendasi untuk pembelian tambahan pelanggan.

Kata Kunci: Market basket analysis, association rule, marketplace.



ABSTRACT

The more advance the online business development, the easier people to go shopping. One of the online businesses that are developing quite fast is marketplace. By using marketplace as a shopping portal, people do not need to look for choices from various website since there are so many merchant/seller there. Therefore, Let's eat makes a culinary marketplace that is providing many choices of menu from various merchant. And the stricter competition nowadays makes businessmen have to use sales strategies. One of these sales strategies is by analyzing sales data. From the analysis, people may know, give recommendation to the customer and seller about the purchase between products. Therefore, market basket analysis is used to get information about purchase between products to the merchant and give additional items recommendation to the costumer. The result of this research is by using association rule as a method that can be used as a recommendation for the costumer's additional purchase.

Keywords: Market basket analysis, association rule, marketplace.



DAFTAR ISI

PENERAPAN MARKET BASKET ANALYSIS PADA WEBSITE MARKET PLACE LET'S EAT	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xxii
Referensi:	xxvi
DAFTAR SINGKATAN	xxvii
DAFTAR ISTILAH	xxviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	3
1.5 Sumber Data	4
1.6 Sistematika Penyajian	5
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 Flowchart	6
2.3 Unified Modeling Language (UML)	7
2.3.1 Use Case Diagram	7
2.3.2 Activity Diagram	8
2.3.3 Class Diagram	8
2.4 Basis Data	8

2.5	PHP	8
2.5.1	MVC	9
2.6	Entity Relationship Diagram	9
2.6.1	Entitas	9
2.6.2	Hubungan.....	9
2.6.3	Atribut.....	9
2.7	Blackbox Testing	10
2.8	E-Commerce	10
2.8.1	Klasifikasi E-Commerce	10
2.9	Customer Relationship Management	11
2.9.1	Analytical.....	11
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	15
3.1	Proses Bisnis.....	15
3.2	Flowchart.....	18
3.2.1	Flowchart Pemesanan Manual.....	18
3.2.2	Flowchart Proses Pembuatan Pemesanan Manual.....	20
3.2.3	Flowchart Pembayaran Pengiriman Manual.....	21
3.3	Entity Relationship Diagram	23
3.4	ER to Table.....	23
3.4.1	User.....	23
3.4.2	Pemesanan	24
3.4.3	Pemesanan Detail	24
3.4.4	Pembayaran	25
3.4.5	Kota.....	25
3.4.6	Area.....	26
3.4.7	Kategori Merchant.....	26
3.4.8	Merchant	26
3.4.9	Merchant Area.....	27
3.4.10	Jam Merchant	27
3.4.11	Kategori Menu.....	28
3.4.12	Menu	28
3.4.13	Piutang.....	28

3.4.14	Piutang Detail.....	29
3.4.15	Piutang Konfirmasi.....	29
3.4.16	Hutang	30
3.4.17	Hutang Detail	30
3.4.18	Jenis Credit Trans.....	30
3.4.19	Credit Trans	31
3.5	Layout User Interface	31
3.5.1	Rancangan UI Login.....	31
3.5.2	Rancangan UI Register Member.....	33
3.5.3	Rancangan UI Cari Restaurant	34
3.5.4	Rancangan UI Detail Restoran.....	35
no.	36
3.5.5	Rancangan UI Detail Makanan	37
3.5.6	Rancangan UI Pembayaran	38
3.5.7	Rancangan UI Dashboard Admin.....	39
3.5.8	Rancangan UI Manage Category Restaurant	40
3.5.9	Rancangan UI Add Restaurant Category	41
3.5.10	Rancangan UI Manage Kategori Makanan	42
3.5.11	Form Edit Food Category.....	42
3.5.12	Rancangan UI Manage Restaurant.....	43
3.5.13	Rancangan UI Add Restaurant	44
3.5.14	Rancangan UI Halaman Manage Member.....	46
3.5.15	Rancangan UI Edit Member.....	46
3.5.16	Rancangan UI Manage Order	48
3.5.17	Rancangan UI Detail Order Admin.....	48
3.5.18	Rancangan UI Manage Payment	49
3.5.19	Rancangan UI Edit Payment Type.....	50
3.5.20	Rancangan UI Manage Delivery Type	51
3.5.21	Rancangan UI Add Delivery Type.....	52
3.5.22	Rancangan UI Promosi.....	53
3.5.23	Rancangan UI Laporan Pembayaran Jasa	54
3.6	Entity Relationship Diagram	55

3.7	UML.....	55
3.7.1	Use Case	55
3.7.2	Activity Diagram	68
3.7.3	Class Diagram.....	127
3.8	Studi Kasus Cross Selling Market Basket Analysis	129
BAB 4.	Hasil Penelitian.....	132
4.1	Sign Up.....	132
4.2	Halaman Sign In	132
4.3	Administrator	133
4.3.1	Kategori Merchant.....	133
4.3.2	Add Kategori Merchant.....	134
4.3.3	Edit Kategori Merchant.....	135
4.3.4	Kota.....	135
4.3.5	Area.....	138
4.3.6	Merchant	141
4.3.7	Member	143
4.3.8	Staff.....	144
4.3.9	Laporan Pemesanan Harian	146
4.4	Staff	148
4.4.1	Konfirmasi Pemesanan	148
4.4.2	Konfirmasi Pembayaran.....	150
4.4.3	Penagihan.....	151
4.5	Merchant.....	153
4.5.1	Kategori Menu.....	153
4.5.2	Menu	156
4.5.3	Pemesanan	158
4.5.4	Hutang Merchant.....	161
4.5.5	Opening Hours	162
4.5.6	Halaman Area Antar.....	163
4.5.7	Merchant	165
4.5.8	Laporan Merchant	165
4.6	Front End User	170

4.6.1	Halaman Utama	170
4.6.2	Halaman Cari Restaurant.....	170
4.6.3	Halaman Detail Restaurant	171
4.6.4	Halaman Detail Menu.....	172
4.6.5	Halaman Form Pengiriman	173
4.6.6	Email Pemberitahuan Pemesanan	173
4.6.7	Halaman Profile Pemesanan.....	174
4.6.8	Halaman Invoice Pemesanan Member	175
4.6.9	Halaman Profile Member.....	176
4.6.10	Halaman Profile Password.....	177
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	179
5.1	Black Box Test.....	179
5.1.1	Form Login	179
5.1.2	Form Register.....	180
5.1.3	Form Tambah Kategori Merchant.....	181
5.1.4	Form Edit Kategori Merchant	181
5.1.5	Form Tambah Kota	182
5.1.6	Form Edit Kota	182
5.1.7	Form Tambah Area	183
5.1.8	Form Edit Area	183
5.1.9	Form Tambah Merchant.....	183
5.1.10	Form Edit Merchant	185
5.1.11	Form Tambah Staff	186
5.1.12	Form Edit Staff	187
5.1.13	Form Tambah Kategori Menu	188
5.1.14	Form Edit Kategori Menu	189
5.1.15	Form Tambah Menu	189
5.1.16	Form Edit Menu	190
5.1.17	Form Tambah Area Antar	190
5.1.18	Form Edit Area Antar	191
5.1.19	Form Tambah Penagihan	191
5.1.20	Form Tambah Pembayaran Merchant	192

5.1.21	Form Edit Penagihan	192
5.1.22	Form Add Konfirmasi Penagihan	192
5.1.23	Form Tambah Pengiriman	193
5.1.24	Form Edit Pengiriman	193
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	195
6.1	Simpulan.....	195
6.2	Saran.....	195
	DAFTAR PUSTAKA.....	196



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Association Rules.....	14
Gambar 3.1 Flowchart Pemesanan Manual.....	19
Gambar 3.2 Flowchart Pembuatan Makanan Manual.....	20
Gambar 3.3 Flowchart Pembayaran Sebelum Sistem	22
Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram.....	23
Gambar 3.5 Rancangan UI Halaman Login	32
Gambar 3.6 Rancangan UI sign up member	33
Gambar 3.7 Rancangan UI cari restaurant	35
Gambar 3.8 Rancangan UI Detail Restaurant	36
Gambar 3.9 Rancangan UI Detail Makanan	37
Gambar 3.10 Rancangan UI Pembayaran.....	38
Gambar 3.11 Rancangan UI dashboard admin	39
Gambar 3.12 Rancangan UI Manage Category Restaurant.....	40
Gambar 3.13 Rancangan UI form add restaurant category	41
Gambar 3.14 Rancangan UI Edit Food Category	43
Gambar 3.15 Rancangan UI Manage Restaurant.....	44
Gambar 3.16 Rancangan UI Add Restaurant	45
Gambar 3.17 Rancangan UI Manage Member	46
Gambar 3.18 Rancangan UI Edit member.....	47
Gambar 3.19 Rancangan UI Manage Order	48
Gambar 3.20 Rancangan UI Detail Order	49
Gambar 3.21 Rancangan UI Manage Payment	50
Gambar 3.22 Rancangan UI Edit Payment Type.....	51
Gambar 3.23 Rancangan UI manage delivery type	52
Gambar 3.24 Rancangan UI Add Delivery Type	53
Gambar 3.25 Rancangan UI Promosi	54
Gambar 3.26 Rancangan UI Laporan Pembayaran Jasa Let's Eat	55
Gambar 3.27 Entity Relationship Diagram Let's Eat.....	55
Gambar 3.28 Use Case Website Marketplace let's eat.....	56
Gambar 3.29 Use case sub sistem mengelola user.....	57

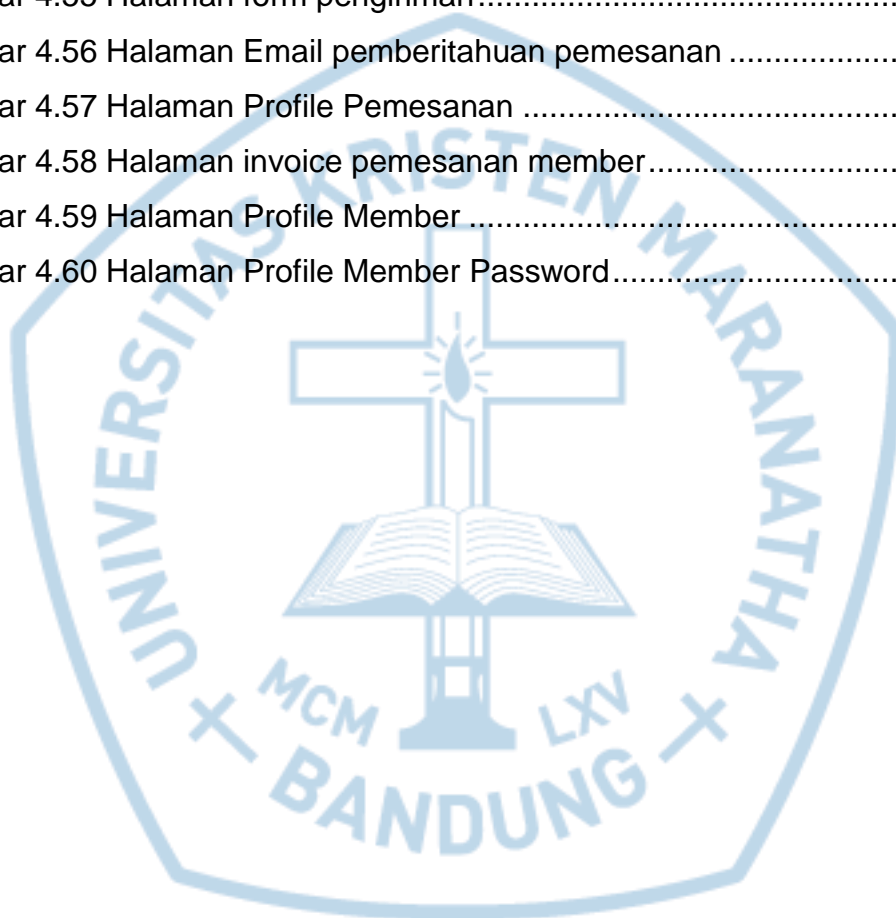
Gambar 3.30 Use case sub sistem mengelola pemesanan.....	58
Gambar 3.31 Use case sub sistem mengelola pemesanan detail	59
Gambar 3.32 Use case sub sistem mengelola pengiriman.....	60
Gambar 3.33 Use case sub sistem mengelola kota.....	61
Gambar 3.34 Use case sub sistem mengelola area	62
Gambar 3.35 Use case sub sistem mengelola menu.....	63
Gambar 3.36 Use case sub sistem mengelola jam restaurant.....	64
Gambar 3.37 Use case sub sistem mengelola kategori menu	65
Gambar 3.38 Use Case Sub Sistem Mengelola Kategori Merchant	66
Gambar 3.39 Use case sub sistem kategori restaurant	67
Gambar 3.40 Use case sub sistem mengelola hutang.....	67
Gambar 3.41 Use Case Sub Sistem Mengelola Piutang	68
Gambar 3.42 Activity diagram melihat kota oleh admin	69
Gambar 3.43 Activity diagram melihat kota member	69
Gambar 3.44 Activity diagram mencari kota admin.....	70
Gambar 3.45 Activity diagram tambah kota	71
Gambar 3.46 Activity diagram edit kota	72
Gambar 3.47 Activity diagram melihat area admin	73
Gambar 3.48 Activity diagram mencari area admin	73
Gambar 3.49 Activity diagram melihat area member	74
Gambar 3.50 Activity diagram add area.....	75
Gambar 3.51 Activity diagram edit area.....	76
Gambar 3.52 Activity diagram melihat merchant admin.....	77
Gambar 3.53 Activity diagram edit merchant	78
Gambar 3.54 Activity diagram tambah staff	79
Gambar 3.55 Activity diagram edit staff	80
Gambar 3.56 Activity diagram tambah kategori merchant	81
Gambar 3.57 Activity diagram edit kategori merchant	82
Gambar 3.58 Activity diagram mencari kategori merchant	83
Gambar 3.59 Activity diagram melihat kategori merchant.....	83
Gambar 3.60 Activity diagram tambah kategori menu	84
Gambar 3.61 Activity diagram edit kategori menu	85

Gambar 3.62 Activity Diagram Melihat Kategori Menu	86
Gambar 3.63 Activity Diagram Melihat Kategori Menu Member	87
Gambar 3.64 Activity Diagram Mencari Kategori Menu	88
Gambar 3.65 Activity diagram tambah menu	89
Gambar 3.66 Activity diagram edit menu	90
Gambar 3.67 Activity Diagram Melihat Menu.....	91
Gambar 3.68 Activity diagram melihat menu	92
Gambar 3.69 Activity diagram edit pemesanan merchant	93
Gambar 3.70 Activity diagram mencari pemesanan merchant	94
Gambar 3.71 Activity Diagram Melihat Pemesanan.....	95
Gambar 3.72 Activity Diagram Menambah Pemesanan oleh Member	97
Gambar 3.73 Activity diagram melihat pemesanan member	97
Gambar 3.74 Activity Diagram Melihat Pemesanan Staff	98
Gambar 3.75 Activity Diagram Mengubah Pemesanan Staff	99
Gambar 3.76 Activity Diagram Mengubah Pemesanan Merchant	100
Gambar 3.77 Activity diagram mencari pemesanan staff.....	101
Gambar 3.78 Activity Diagram Menambah Pemesanan Detail Member	102
Gambar 3.79 Activity Diagram Melihat Pemesanan Detail Member	103
Gambar 3.80 Activity Diagram Melihat Pemesanan Detail Staff	104
Gambar 3.81 Activity Diagram Melihat Pemesanan Detail Merchant.....	104
Gambar 3.82 Activity diagram melihat area merchant	105
Gambar 3.83 Activity Diagram Mencari Area Restaurant	106
Gambar 3.84 Activity diagram tambah area merchant.....	107
Gambar 3.85 Activity diagram edit area merchant	108
Gambar 3.86 Activity diagram tambah merchant hours	109
Gambar 3.87 Activity diagram edit merchant hours	110
Gambar 3.88 Activity Diagram Mencari Merchant Hours	111
Gambar 3.89 Activity Diagram Melihat Merchant Hours	111
Gambar 3.90 Activity Diagram Melihat Merchant Hours Member	112
Gambar 3.91 Activity Diagram Melihat Hutang Staff.....	113
Gambar 3.92 Activity Diagram mencari hutang staff.....	113
Gambar 3.93 Activity Diagram Menambah Hutang oleh Staff.....	114

Gambar 3.94 Activity Diagram Mengubah Hutang Oleh staff	115
Gambar 3.95 Activity Diagram Melihat Hutang Merchant	116
Gambar 3.96 Activity Diagram Mencari Hutang Merchant	116
Gambar 3.97 Activity Diagram Melihat Hutang Admin	117
Gambar 3.98 Activity Diagram Melihat Piutang Oleh Staff.....	118
Gambar 3.99 Activity Diagram Cari Piutang Staff	118
Gambar 3.100 <i>activity diagram</i> menambah piutang <i>staff</i>	119
Gambar 3.101 Activity Diagram mengubah piutang oleh staff	120
Gambar 3.102 Activity Diagram Melihat piutang merchant	121
Gambar 3.103 Activity Diagram Mencari Piutang Staff	121
Gambar 3.104 Activity diagram melihat piutang admin.....	122
Gambar 3.105 Activity Diagram Mencari Piutang Admin	123
Gambar 3.106 Activity diagram edit pemesanan staff.....	124
Gambar 3.107 Activity Diagram Register User	125
Gambar 3.108 Activity Diagram Add to Cart	126
Gambar 3.109 Activity Diagram Hapus Cart	127
Gambar 3.110 Class Diagram Website Marketplace Let's Eat	128
Gambar 4.1 Halaman Sign Up	132
Gambar 4.2 Halaman Sign In.....	133
Gambar 4.3 Halaman Manage Kategori Merchant.....	134
Gambar 4.4 Halaman add data kategori merchant	134
Gambar 4.5 Halaman edit kategori merchant	135
Gambar 4.6 Halaman manage kota	136
Gambar 4.7 Halaman add kota	137
Gambar 4.8 Halaman edit kota	138
Gambar 4.9 Halaman Manage Area	139
Gambar 4.10 Halaman add area.....	140
Gambar 4.11 Halaman edit area.....	141
Gambar 4.12 Halaman manage merchant.....	142
Gambar 4.13 Halaman Manage Merchant.....	143
Gambar 4.14 Halaman manage member.....	143
Gambar 4.15 Halaman Edit Member	144

Gambar 4.16 Halaman manage staff	145
Gambar 4.17 Halaman add staff	145
Gambar 4.18 Halaman edit staff	146
Gambar 4.19 Laporan pemesanan harian	146
Gambar 4.20 Laporan Hutang Harian.....	147
Gambar 4.21 Laporan Share Profit Bulan.....	147
Gambar 4.22 Halaman laporan share profit tahunan	148
Gambar 4.23 Halaman manage konfirmasi pemesanan.....	149
Gambar 4.24 Halaman konfirmasi detail pemesanan	149
Gambar 4.25 Halaman manage konfirmasi pembayaran.....	150
Gambar 4.26 Halaman Konfirmasi Detail Pembayaran	151
Gambar 4.27 Halaman cari merchant.....	152
Gambar 4.28 Halaman manage penagihan	153
Gambar 4.29 Halaman manage kategori menu	154
Gambar 4.30 Halaman add kategori menu	155
Gambar 4.31 Halaman edit kategori menu	156
Gambar 4.32 Halaman manage menu.....	157
Gambar 4.33 Halaman add makanan	157
Gambar 4.34 Halaman edit menu	158
Gambar 4.35 Halaman manage pemesanan	159
Gambar 4.36 Halaman Edit Status Pemesanan	160
Gambar 4.37 Halaman detail pemesanan	160
Gambar 4.38 Halaman Manage Hutang	161
Gambar 4.39 Halaman detail hutang	162
Gambar 4.40 Halaman Manage Opening Hours.....	162
Gambar 4.41 Halaman add opening hours	163
Gambar 4.42 Halaman manage area antar	164
Gambar 4.43 Halaman add area antar	164
Gambar 4.44 Halaman detail merchant	165
Gambar 4.45 Halaman manage laporan pemesanan harian	166
Gambar 4.46 Halaman laporan pemesanan harian	167
Gambar 4.47 Halaman manage laporan bulanan	167

Gambar 4.48 Laporan pemesanan bulanan	168
Gambar 4.49 Manage laporan tahunan	169
Gambar 4.50 Halaman laporan tahunan	169
Gambar 4.51 Halaman utama	170
Gambar 4.52 Halaman cari restaurant	171
Gambar 4.53 Halaman detail restaurant	172
Gambar 4.54 Halaman detail menu	172
Gambar 4.55 Halaman form pengiriman	173
Gambar 4.56 Halaman Email pemberitahuan pemesanan	174
Gambar 4.57 Halaman Profile Pemesanan	175
Gambar 4.58 Halaman invoice pemesanan member	176
Gambar 4.59 Halaman Profile Member	177
Gambar 4.60 Halaman Profile Member Password	178



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel User	23
Tabel 3.2 Tabel Pemesanan	24
Tabel 3.3 Tabel Pemesanan Detail.....	25
Tabel 3.4 Tabel Pembayaran.....	25
Tabel 3.5 Tabel Kota.....	25
Tabel 3.6 Tabel Area	26
Tabel 3.7 Tabel Kategori Merchant.....	26
Tabel 3.8 Tabel Merchant	26
Tabel 3.9 Tabel Merchant Area.....	27
Tabel 3.10 Tabek Jam Merchant	27
Tabel 3.11 Tabel Kategori Menu.....	28
Tabel 3.12 Tabel Menu	28
Tabel 3.13 Tabel Piutang	28
Tabel 3.14 Tabel Piutang Detail.....	29
Tabel 3.15 Tabel Piutang Konfirmasi.....	29
Tabel 3.16 Tabel Hutang	30
Tabel 3.17 Tabel Hutang Detail	30
Tabel 3.18 Tabel Jenis Credit Trans	30
Tabel 3.19 Tabel Credit Trans	31
Tabel 3.20 1Tabel Rancangan UI Login	32
Tabel 3.21 Tabel Rancangan UI Sign Up Member	34
Tabel 3.22 Tabel Rancangan UI Cari Restaurant	35
Tabel 3.23 Tabel Rancangan Detail Restaurant	36
Tabel 3.24 Tabel Rancangan UI Detail Makanan	37
Tabel 3.25 Tabel Rancangan UI Pembayaran	39
Tabel 3.26 Rancangan UI Manage Category Restaurant	40
Tabel 3.27 Tabel Rancangan UI Form Add Restaurant	41
Tabel 3.28 Tabel Rancangan UI Manage Kategori Makanan	42
Tabel 3.29 Rancangan UI Edit Food Category	43
Tabel 3.30 Tabel Rancangan UI Manage Restaurant.....	44




Tabel 3.31 Rancangan UI Add Restaurant	45
Tabel 3.32 Rancangan UI Manage Member	46
Tabel 3.33 Tabel Rancangan UI Detail Member	47
Tabel 3.34 Tabel Rancangan UI Manage Order	48
Tabel 3.35 Tabel Rancangan UI Detail Order	49
Tabel 3.36 Tabel Rancangan UI Manage Payment	50
Tabel 3.37 Tabel Rancangan UI Edit Payment Type	51
Tabel 3.38 Tabel Rancangan UI Manage Delivery Type	52
Tabel 3.39 Tabel Rancangan UI Add Delivery Type	53
Tabel 3.40 Tabel Rancangan UI Promosi	54
Tabel 3.41 Tabel Sub Count L1 Setelah Eliminasi	130
Tabel 3.42 Tabel Kombinasi 2 Produk L1	130
Tabel 3.43 Tabel Hasil Eliminasi C2	130
Tabel 3.44 Hasil Perhitungan Confident Score	130
Tabel 5.1 Hasil black box form login	179
Tabel 5.2 Hasil blackbox form register	180
Tabel 5.3 Hasil black box form tambah kategori merchant	181
Tabel 5.4 Hasil black box form edit kategori merchant	181
Tabel 5.5 Hasil black box form tambah kota	182
Tabel 5.6 Hasil black box form edit kota	182
Tabel 5.7 Hasil black box form tambah area	183
Tabel 5.8 Hasil black box form edit area	183
Tabel 5.9 Hasil black box form tambah merchant	184
Tabel 5.10 Hasil black box form edit merchant	185
Tabel 5.11 Hasil black box form tambah staff	186
Tabel 5.12 Hasil black box form edit staff	187
Tabel 5.13 Hasil black box form tambah kategori menu	188
Tabel 5.14 Hasil black box form edit kategori menu	189
Tabel 5.15 Hasil black box form tambah menu	189
Tabel 5.16 Hasil black box form edit menu	190
Tabel 5.17 Hasil black box form tambah area antar	190
Tabel 5.18 Hasil black box form edit area antar	191


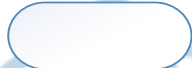



Tabel 5.19 Hasil black box form tambah penagihan	191
Tabel 5.20 Hasil black box form tambah pembayaran merchant	192
Tabel 5.21 Hasil black box form edit penagihan	192
Tabel 5.22 Hasil black box form add konfirmasi penagihan.....	193
Tabel 5.23 Hasil black box form tambah pengiriman	193
Tabel 5.24 Hasil black box form edit pengiriman	193

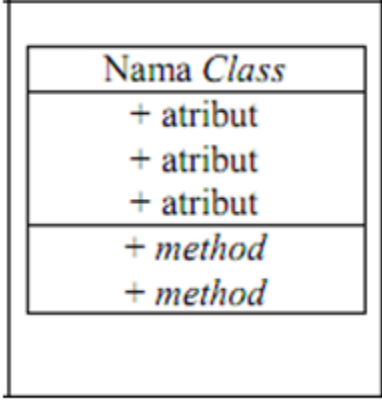











DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Tabel Daftar Notasi / Lambang

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Flow Direction Symbol	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara satu simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut dengan connecting line.
		Terminator Symbol	Simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan
		Simbol Manual Operator	Simbol yang menunjukkan pengolahan tidak dilakukan oleh komputer
		Simbol Dokumen	Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas
		<i>Symbol Decision</i>	Simbol pemilihan proses

			berdasarkan kondisi yang ada
		<i>Connector Symbol</i>	Simbol untuk keluar masuk atau penyambung proses dalam lembar/halaman yang sama
ERD		Atribut	Atribut berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas
		Garis Alir (<i>Flow Line</i>)	Arah aliran program berfungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi
		Hubungan Antar Entitas/Relasi	Relasi berfungsi mengetahui jenis hubungan antar 2 entitas
		Entitas	Entitas berfungsi memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama

<p>Class Diagram</p>	 <p>A UML class diagram template showing a rectangular box divided into three horizontal compartments. The top compartment contains the text "Nama Class". The middle compartment contains three lines of text, each starting with a plus sign and the word "atribut". The bottom compartment contains two lines of text, each starting with a plus sign and the word "method".</p>	<p>Class</p>	<p>Class mempresentasikan class yang ada di dalam sistem berikut method dan atributnya.</p>
	 <p>A UML association diagram symbol consisting of a horizontal line with the text "l.n" on the left and "Owned by l" on the right.</p>	<p>Assosiation</p>	<p>Sebuah asosiasi merupakan sebuah relasi paling umum antara 2 class dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 class.</p>
	 <p>A UML dependency diagram symbol consisting of a horizontal dashed line with an open arrowhead pointing to the right.</p>	<p>Dependency</p>	<p>Dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain</p>
	 <p>A UML composition diagram symbol consisting of a solid black diamond shape connected to a horizontal line.</p>	<p>Composition</p>	<p>Menggambarkan hubungan class yang tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan</p>

			bagian dari class yang lain.
		<i>Aggregation</i>	<i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi.
Use Case		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> merupakan lambang dari pengguna.
		<i>Use Case</i>	Use case merupakan lambang dari operasi
		Sistem	Merupakan lambang dari sistem secara keseluruhan
		<i>Association</i>	<i>Association</i> adalah lambang penghubung antara actor dengan operasi
		Generalisasi	sebuah elemen yang merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

		<i>Extend</i>	Operasi yang hanya berjalan dibawah kondisi tertentu
		<i>Include</i>	sifat yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi
Activity Diagram		<i>Action</i>	State dari sistem yang menunjukkan eksekusi dari suatu aksi
		<i>Decision</i>	Merupakan simbol dari adanya pilihan pada aksi.
		<i>Initial Node</i>	Merupakan node awal untuk memulai activity diagram.
		<i>Final Node</i>	Merupakan node akhir dari sebuah activity diagram

REFERENSI:

Notasi/Lambang Flowchart dari Hartono [1]

Notasi/Lambang ERD dari Chen [2]

Notasi/Lambang Activity Diagram dari Chen [2]

Notasi/Lambang Class Diagram dari Chen [2]

Notasi/Lambang Use Case Diagram dari Chen [2]

DAFTAR SINGKATAN

ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
UML	<i>Unified Modeling Language</i>
PDF	<i>Portable Document Format</i>
MVC	Model, View, Controller
PHP	Hypertext Preprocessor



DAFTAR ISTILAH

E-Commerce	Penjualan berbasis website.
Marketplace	Penjualan website antara merchant dengan pelanggan

