

ABSTRAK

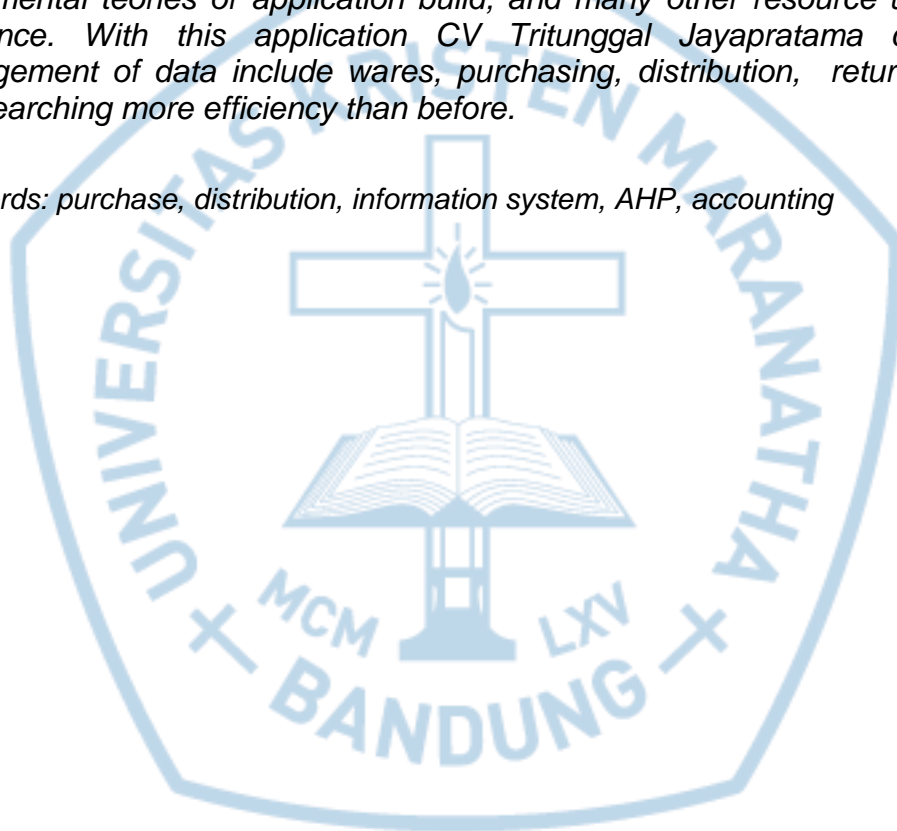
Di era perkembangan teknologi sekarang ini, hampir semua aspek dikerjakan dengan mudah dan cepat. Namun CV Tritunggal Jayapratama belum dapat melakukan proses bisnis secara optimal, hal tersebut dikarenakan masih dilakukannya pencatatan *data-data* baik *data* barang, pembelian, akuntansi, pendistribusian, retur secara manual dan juga proses pencarian yang masih dilakukan secara manual. Sehingga proses bisnis yang berjalan tidak optimal. Oleh karena itu penulis tergerak untuk melakukan penelitian untuk kerja praktek dengan judul “Sistem Informasi Akuntansi, Pembelian, dan Penjualan Perusahaan Tritunggal Dengan Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process”. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengoptimalkan proses bisnis yang berjalan pada CV Tritunggal Jayapratama dengan membuat sebuah aplikasi desktop. Penelitian ini dibuat berdasarkan sumber *data* yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan pegawai CV Tritunggal Jayapratama, buku-buku yang digunakan sebagai landasan teori maupun pembuatan program, dan juga berbagai sumber lainnya yang digunakan sebagai referensi. Dengan dibuatnya aplikasi ini maka CV Tritunggal Jayapratama dapat melakukan pencatatan pembelian, pendistribusian, retur, proses pendukung lainnya dan proses pencarian secara optimal.

Kata Kunci: pembelian, pendistribusian, sistem informasi, AHP, akuntansi

ABSTRACT

Now in the era of rapid growth of technology, almost of every aspect should be done with a easy and fast method. But CV Tritunggal Jayapratama cannot proceed the bussiness process optimaly, it is because the management of data include wares, accounting, purchasing, distribution, returns data and searching still not computerized. And that is the cause bussiness process cannot go smoothly. Therefore the author moved to do research with a topic described as “Desktop based purchasement and distribution application for CV Tritunggal Jayapratama”. With this research conducted to optimize the curent bussiness process in CV Tritunggal Jayapratama by creating desktop based application. This reseach use interview with one worker at CV Tritunggal Jayapratama, books to create fundamental teories or application build, and many other resource used as reference. With this application CV Tritunggal Jayapratama can do management of data include wares, purchasing, distribution, returns data and searching more efficiency than before.

Keywords: purchase, distribution, information system, AHP, accounting



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xx
DAFTAR SINGKATAN	xxiii
DAFTAR ISTILAH	xxiv
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	3
1.4.3 Batasan Aplikasi	4
1.4.4 Batasan User	4
1.5 Sumber Data	5
1.6 Sistematika Penyajian	5
BAB 2. KAJIAN TEORI	7
2.1 Sistem Informasi	7
2.2 `Decision Support System (DSS)	7
2.2.1 Analytical Hierarchy Process (AHP)	8
2.3 Akuntansi	15
2.4 Flow Chart	18
2.5 Entity Relationship <i>Diagram</i> (ERD)	19

2.5.1	Entity And Attribute.....	19
2.5.2	Relationship	19
2.5.3	Cardinality	20
2.6	Unified Modeling Language (UML)	20
2.6.1	<i>Scenario</i>	20
2.6.2	Use Case	20
2.6.3	<i>Class Diagram</i>	21
2.6.4	<i>Activity Diagram</i>	22
2.7	Object Oriented Programming.....	23
2.7.1	Java.....	25
2.7.2	Hibernate.....	25
2.8	Black Box <i>Testing</i>	25
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	26
3.1	Proses Bisnis.....	26
3.1.1	Proses Bisnis Pembelian.....	26
3.1.2	Proses Bisnis Penjualan.....	29
3.1.3	Proses Bisnis retur pembelian.....	31
3.1.4	Proses Bisnis Retur Penjualan.....	33
3.2	Entity Relationship Diagram	35
3.3	Transformasi ERD Menjadi Tabel.....	36
3.4	Unified Modeling Language	42
3.4.1	Use Case	42
3.4.2	<i>Scenario</i>	58
3.4.3	<i>Activity Diagram</i>	75
3.4.4	<i>Class Diagram</i>	108
3.5	Rancangan Desain AntarMuka	122
3.5.1	Tampilan <i>Login</i>	122
3.5.2	Tampilan <i>Menu Utama</i>	122
3.5.3	Tampilan <i>Menu Ganti Password</i>	123
3.5.4	Tampilan Print Pembelian Admin	124
3.5.5	Tampilan Print Penjualan Admin	124
3.5.6	Tampilan Print Retur Beli admin.....	125

3.5.7	Tampilan Print Retur Jual admin	125
3.5.8	Tampilan Print Laba Rugi.....	126
3.5.9	Tampilan Print CashFlow	126
3.5.10	Tampilan <i>Form</i> Pegawai	127
3.5.11	Tampilan <i>Form</i> Konsumen.....	128
3.5.12	Tampilan <i>Form</i> Barang	130
3.5.13	Tampilan <i>Form</i> Principal	131
3.5.14	Kelola DSS Principal.....	132
3.5.15	Tampilan <i>Form</i> Pembelian	134
3.5.16	Tampilan <i>Form</i> Insert Pembelian	135
3.5.17	Tampilan <i>Form</i> Penjualan.....	136
3.5.18	Tampilan <i>Form</i> Insert Penjualan	137
3.5.19	Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian	138
3.5.20	Tampilan <i>Form</i> Insert Retur Pembelian	139
3.5.21	Tampilan <i>Form</i> Retur Penjualan	140
3.5.22	Tampilan <i>Form</i> Insert Retur Penjualan	141
3.5.23	Tampilan <i>Form</i> Pilih Barang.....	142
3.5.24	Tampilan <i>Form</i> Pilih Konsumen.....	142
3.5.25	Tampilan <i>Form</i> Pilih Principal	143
3.5.26	Tampilan Form Akun.....	144
3.5.27	Tampilah Form Jurnal	145
3.5.28	Tampilan Form Buku Besar	146
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	147
4.1	Implementasi rancangan Desain	147
4.1.1	Implementasi <i>Form Login</i>	147
4.1.2	Implementasi <i>Form Menu</i> Utama	148
4.1.3	Implementasi <i>Form Ganti Password</i>	150
4.1.4	Implementasi <i>Form Pegawai</i>	151
4.1.5	Implementasi <i>Form Barang</i>	152
4.1.6	Implementasi <i>Form Principal</i>	153
4.1.7	Implementasi <i>Form Konsumen</i>	156
4.1.8	Implementasi <i>Form Print Admin</i>	158

4.1.9	Implementasi <i>Form</i> Pembelian.....	161
4.1.10	Implementasi <i>Form</i> Retur Beli.....	163
4.1.11	Implementasi <i>Form</i> Penjualan	165
4.1.12	Implementasi <i>Form</i> Retur Penjualan.....	167
4.1.13	Implementasi <i>Form</i> Akuntansi.....	169
4.1.14	Implementasi Dialog	172
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	179
5.1	<i>Testing Form Login</i>	179
5.2	<i>Testing Menu Utama</i>	180
5.3	<i>Testing Form Ganti Password</i>	180
5.4	<i>Testing Form Print Pembelian</i>	181
5.5	<i>Testing Form Print Retur Pembelian</i>	181
5.6	<i>Testing Form Print Penjualan</i>	182
5.7	<i>Testing Form Print Retur Penjualan</i>	183
5.8	<i>Testing Form Pegawai</i>	183
5.9	<i>Testing Form Barang</i>	184
5.10	<i>Testing Form Principal</i>	185
5.11	<i>Testing Form Konsumen</i>	186
5.12	<i>Testing Form Pembelian</i>	187
5.13	<i>Testing Form Insert Pembelian</i>	188
5.14	<i>Testing Form Retur Pembelian</i>	189
5.15	<i>Testing Form Insert Retur Pembelian</i>	190
5.16	<i>Testing Form Penjualan</i>	191
5.17	<i>Testing Form Insert Penjualan</i>	192
5.18	<i>Testing Form Retur Penjualan</i>	193
5.19	<i>Testing Form Insert Retur Penjualan</i>	194
5.20	Testing Form Akun	195
5.21	Testing form Jurnal.....	196
5.22	Testing form Penjurnalan.....	197
5.23	Testing form DSS	198
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	199
6.1	Simpulan.....	199

6.2 Saran..... 199



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh kode akun pada akuntansi	15
Gambar 2.2 contoh jurnal umum pada akuntansi	16
Gambar 2.3 contoh buku besar.....	17
Gambar 2.4 contoh laba rugi single step	18
Gambar 2.5 Contoh <i>entity</i> dan <i>attribute</i>	19
Gambar 2.6 Contoh <i>use case</i>	21
Gambar 2.7 Contoh <i>class</i>	22
Gambar 2.8 contoh <i>class diagram</i>	22
Gambar 2.9 Contoh <i>activity diagram</i>	23
Gambar 2.10 <i>Class</i> dan objek.....	24
Gambar 2.11 <i>Software model</i>	24
Gambar 3.1 Proses bisnis pembelian	28
Gambar 3.2 Proses bisnis penjualan	30
Gambar 3.3 Proses Bisnis Retur Pembelian.....	32
Gambar 3.4 Proses Bisnis Retur Penjualan.....	34
Gambar 3.5 <i>Use case</i> keseluruhan.....	42
Gambar 3.6 <i>Use case</i> pegawai.....	43
Gambar 3.7 <i>Use case</i> principal.....	44
Gambar 3.8 <i>Use case</i> konsumen.....	45
Gambar 3.9 <i>Use case</i> kota	46
Gambar 3.10 <i>Use case</i> barang.....	47
Gambar 3.11 <i>Use case</i> pembelian.....	48
Gambar 3.12 <i>Use case</i> detail pembelian	49
Gambar 3.13 <i>Use case</i> retur pembelian	50
Gambar 3.14 <i>Use case</i> detail retur beli.....	51
Gambar 3.15 <i>Use case</i> penjualan.....	52
Gambar 3.16 <i>Use case</i> detail penjualan	53
Gambar 3.17 <i>Use case</i> retur penjualan	54
Gambar 3.18 <i>Use case</i> detail retur penjualan.....	55
Gambar 3.19 <i>Use case</i> akun	56

Gambar 3.20 <i>Use case</i> jurnal umum	57
Gambar 3.21 <i>Activity</i> login	75
Gambar 3.22 <i>Activity</i> logout.....	76
Gambar 3.23 <i>Activity insert</i> pegawai.....	76
Gambar 3.24 <i>Activity update</i> pegawai	77
Gambar 3.25 <i>Activity insert</i> principal.....	78
Gambar 3.26 <i>Activity update</i> principal	79
Gambar 3.27 <i>Activity insert</i> konsumen	80
Gambar 3.28 <i>Activity update</i> konsumen	81
Gambar 3.29 <i>Activity insert</i> kota	82
Gambar 3.30 <i>Activity update</i> kota.....	83
Gambar 3.31 <i>Activity insert</i> barang.....	84
Gambar 3.32 <i>Activity update</i> barang.....	85
Gambar 3.33 <i>Activity insert</i> pembelian	86
Gambar 3.34 <i>Activity update</i> pembelian	87
Gambar 3.35 <i>Activity insert</i> detail pembelian.....	88
Gambar 3.36 <i>Activity update</i> detail pembelian.....	89
Gambar 3.37 <i>Activity insert</i> retur pembelian	90
Gambar 3.38 <i>Activity update</i> retur pembelian.....	91
Gambar 3.39 <i>Activity insert</i> detail retur pembelian.....	92
Gambar 3.40 <i>Activity update</i> detail retur pembelian	93
Gambar 3.41 <i>Activity insert</i> detail penjualan.....	94
Gambar 3.42 <i>Activity update</i> detail penjualan.....	95
Gambar 3.43 <i>Activity insert</i> penjualan	96
Gambar 3.44 <i>Activity update</i> penjualan	97
Gambar 3.45 <i>Activity insert</i> retur penjualan	98
Gambar 3.46 <i>Activity update</i> retur penjualan.....	99
Gambar 3.47 <i>Activity insert</i> detail retur penjualan.....	100
Gambar 3.48 <i>Activity update</i> detail retur penjualan	101
Gambar 3.49 <i>Activity insert</i> barang principal	102
Gambar 3.50 <i>Activity update</i> barang principal	103
Gambar 3.51 <i>Activity Insert</i> Akun.....	104

Gambar 3.52 Activity Update Akun	105
Gambar 3.53 Activity Insert Jurnal Umum	106
Gambar 3.54 Activity Update Jurnal Umum	107
Gambar 3.55 Class <i>Diagram</i> utama.....	108
Gambar 3.56 Class diagram entity pegawai	109
Gambar 3.57 Class diagram entity principal	110
Gambar 3.58 Class diagram entity barang	111
Gambar 3.59 Class diagram entity konsumen	112
Gambar 3.60 Class diagram entity kota.....	113
Gambar 3.61 Class diagram entity pembelian	114
Gambar 3.62 Class diagram entity detail pembelian.....	115
Gambar 3.63 Class diagram entity retur pembelian.....	116
Gambar 3.64 Class diagram entity detail retur pembelian	117
Gambar 3.65 Class diagram entity penjualan	118
Gambar 3.66 Class diagram entity detail penjualan.....	119
Gambar 3.67 Class diagram entity retur pembelian.....	120
Gambar 3.68 Class diagram entity detail retur penjualan	121
Gambar 3.69 Rancangan <i>form</i> login.....	122
Gambar 3.70 Rancangan <i>form menu</i> utama.....	122
Gambar 3.71 Rancangan <i>form</i> ganti <i>password</i>	123
Gambar 3.72 Rancangan <i>form</i> print pembelian	124
Gambar 3.73 Rancangan <i>form</i> print penjualan	124
Gambar 3.74 Rancangan <i>form</i> print retur beli.....	125
Gambar 3.75 Rancangan print retur jual.....	125
Gambar 3.76 Rancangan print laba rugi	126
Gambar 3.77Rancangan print CashFlow.....	126
Gambar 3.78 Rancangan <i>form</i> pegawai	127
Gambar 3.79 Rancangan <i>form</i> konsumen	128
Gambar 3.80 Rancangan <i>form</i> kota.....	129
Gambar 3.81 Rancangan <i>form</i> barang	130
Gambar 3.82 Rancangan <i>form</i> principal	131
Gambar 3.83 Rancangan kelola barang supplier.....	132

Gambar 3.84 Rancangan kelola DSS Principal	133
Gambar 3.85 Rancangan <i>form</i> pembelian	134
Gambar 3.86 Rancangan <i>form insert</i> pembelian	135
Gambar 3.87 Rancangan <i>form</i> penjualan	136
Gambar 3.88 Rancangan <i>form insert</i> penjualan	137
Gambar 3.89 Rancangan <i>form</i> retur pembelian.....	138
Gambar 3.90 Rancangan <i>form insert</i> retur pembelian	139
Gambar 3.91 Rancangan <i>form</i> retur penjualan.....	140
Gambar 3.92 Rancangan <i>form insert</i> retur penjualan	141
Gambar 3.93 Rancangan <i>form</i> pilih barang	142
Gambar 3.94 Rancangan <i>form</i> pilih konsumen.....	142
Gambar 3.95 Rancangan <i>form</i> pilih principal.....	143
Gambar 3.96 Rancangan Form Akun	144
Gambar 3.97 Rancangan form jurnal.....	145
Gambar 3.98 Rancangan form buku besar	146
Gambar 4.1 Implementasi <i>form</i> login	147
Gambar 4.2 Pesan kesalahan input pada <i>form</i> login	148
Gambar 4.3 <i>Form menu</i> utama admin	148
Gambar 4.4 <i>Form menu</i> utama pegawai	149
Gambar 4.5 <i>Form menu</i> ganti <i>password</i>	150
Gambar 4.6 Implementasi <i>form</i> pegawai	151
Gambar 4.7 Implementasi <i>form</i> barang	152
Gambar 4.8 Implementasi <i>form</i> principal	153
Gambar 4.9 implementasi Barang principal	154
Gambar 4.10 implementasi bobot beban	155
Gambar 4.11 Implementasi <i>form</i> konsumen	156
Gambar 4.12 Implementasi <i>form</i> konsumen tab kota	157
Gambar 4.13 Implementasi print pembelian admin.....	158
Gambar 4.14 Implementasi print penjualan admin.....	159
Gambar 4.15 Implementasi print retur beli admin	159
Gambar 4.16 Implementasi print retur jual admin	160
Gambar 4.17 Implementasi <i>Form</i> Pembelian	161




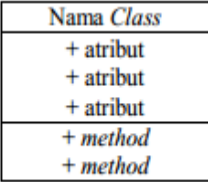





Gambar 4.18 Implementasi <i>insert</i> pembelian	162
Gambar 4.19 Implementasi retur pembelian	163
Gambar 4.20 Implementasi <i>insert</i> retur pembelian	164
Gambar 4.21 Implementasi <i>form</i> penjualan	165
Gambar 4.22 Implementasi <i>form insert</i> penjualan	166
Gambar 4.23 Implementasi Retur Penjualan	167
Gambar 4.24 Implementasi Insert retur penjualan	168
Gambar 4.25 Implementasi form akun.....	169
Gambar 4.26 implementasi form jurnal	170
Gambar 4.27 implementasi form buku besar	171
Gambar 4.28 Warning id dan <i>password</i>	172
Gambar 4.29 <i>Error</i> field kosong	172
Gambar 4.30 Sukses tambah <i>data</i>	173
Gambar 4.31 Sukses ubah <i>data</i>	173
Gambar 4.32 Tanggal kosong.....	173
Gambar 4.33 <i>Format</i> tanggal tidak sesuai	174
Gambar 4.34 Pilihan hapus <i>data</i>	174
Gambar 4.35 Data berhasil di hapus	174
Gambar 4.36 Notifikasi faktur.....	175
Gambar 4.37 Faktur berhasil di simpan.....	175
Gambar 4.38 <i>Form</i> pilih principal	176
Gambar 4.39 <i>Form</i> pilih konsumen.....	176
Gambar 4.40 <i>Form</i> pilih barang	177
Gambar 4.41 <i>Form</i> pilih principal DSS.....	178

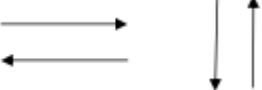


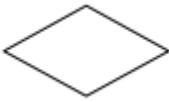



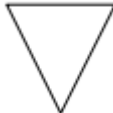
DAFTAR TABEL





Tabel 2.1 Matriks pairwise comparison.....	10
Tabel 2.2 Matrik pairwise comparison desimal	11
Tabel 2.3 Hasil pairwise comparison	11
Tabel 2.4 Nilai eigen vektor normalisasi	12
Tabel 2.5 Nilai eigen vektor sub harga.....	13
Tabel 2.6 Nilai eigen vektor sub ketepatan	13
Tabel 2.7 Nilai eigen vektor sub kualitas barang.....	13
Tabel 2.8 Nilai eigen vektor sub ketersediaan barang	14
Tabel 2.9 Tabel hasil akhir	14
Tabel 3.1 Tabel Pegawai	36
Tabel 3.2 Tabel Principal	36
Tabel 3.3 Table Konsumen.....	36
Tabel 3.4 Table Kota.....	37
Tabel 3.5 Table Barang	37
Tabel 3.6 Table Faktur_beli	37
Tabel 3.7 Table detailBeli	38
Tabel 3.8 Table Retur_beli.....	38
Tabel 3.9 Table detailReturBeli.....	38
Tabel 3.10 Table Faktur_jual	39
Tabel 3.11 Table Detailjual	39
Tabel 3.12 Table Retur_jual.....	40
Tabel 3.13 Table DetailReturJual.....	40
Tabel 3.14 Table akun	40
Tabel 3.15 Table jurnal	41
Tabel 3.16 Table penjurnalan	41
Tabel 3.17 Table barangprin	41
Tabel 5.1 <i>Testing</i> login.....	179
Tabel 5.2 <i>Testing menu</i> utama	180
Tabel 5.3 Testting <i>form ganti password</i>	180
Tabel 5.4 <i>Testing form</i> print pembelian.....	181

Tabel 5.5 <i>Testing form</i> print retur pembelian	181
Tabel 5.6 <i>Testing form</i> print penjualan.....	182
Tabel 5.7 <i>Testing form</i> print retur penjualan	183
Tabel 5.8 <i>Testing form</i> pegawai.....	183
Tabel 5.9 <i>Testing form</i> barang.....	184
Tabel 5.10 <i>Testing form</i> principal.....	185
Tabel 5.11 <i>Testing form</i> konsumen.....	186
Tabel 5.12 <i>Testing form</i> pembelian.....	187
Tabel 5.13 <i>Testing form insert</i> pembelian	188
Tabel 5.14 <i>Testing form</i> retur pembelian	189
Tabel 5.15 <i>Testing form insert</i> retur pembelian	190
Tabel 5.16 <i>Testing form</i> penjualan.....	191
Tabel 5.17 <i>Testing form insert</i> penjualan.....	192
Tabel 5.18 <i>Testing form</i> retur penjualan	193
Tabel 5.19 <i>Testing form insert</i> retur penjualan	194
Tabel 5.20 <i>Testing form</i> akun	195
Tabel 5.21 <i>Testing form</i> jurnal	196
Tabel 5.22 <i>Testing form</i> Penjurnalan	197
Tabel 5.23 <i>Testing form</i> DSS.....	198

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
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.
Class Diagram		Class	Class adalah dekripsi kelompok obyek-obyek dengan property, perilaku (operasi) dan relasi yang sama.
Activity Diagram		Start	Titik awal
Activity Diagram		End	Titik akhir
Activity Diagram		Activity	Menunjukkan proses
Activity Diagram		Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan
Activity		Fork	Digunakan untuk

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Diagram			menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
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 <i>data</i> 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 <i>data</i> dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
ERD		Entity (<i>rectangler</i>)	Digunakan untuk menggambarkan obyek yang diidentifikasi ke dalam lingkungan.
ERD		Atribut (<i>oval</i>)	Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen dari suatu <i>entity</i> , yang menggambarkan karakter <i>entity</i> .
ERD		Hubungan (<i>diamond</i>)	<i>Entity</i> dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut dengan <i>relationship</i> .
ERD		Garis (<i>line</i>)	Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i> dengan relasi/hubungan, maupun <i>entity</i> dengan atribut.

Referensi:

Notasi/Lambang Use Case dari Doug Rosenberg [6]

Notasi/Lambang Activity dari Doug Rosenberg [6]

Notasi/Lambang Class dari Doug Rosenberg [6]

Notasi/Lambang Flowchart dari M. Prof.Dr.Ir.Marimin [4]

Notasi/Lambang ERD dari J. Zheng [5]

DAFTAR SINGKATAN

ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
UML	<i>Unified Modeling Language</i>
SQL	<i>Structured Query Language</i>
ORM	<i>Object Relational Mapping</i>



DAFTAR ISTILAH

Aplikasi	Suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan sesuatu tugas.
Sistem	Suatu kesatuan yang terdiri komponen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi.
Admin	pengguna yang memiliki hak akses untuk pengelolaan suatu <i>data</i> dan untuk memberikan hak akses kepada pegawai lainnya
Pegawai	Pengguna yang memiliki hak akses untuk pembelian, penjualan, retur pembelian, dan retur penjualan
Principal	Merupakan pemasok dari supplier, yang memiliki peran dalam proses pembelian.
<i>Login</i>	proses masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan identitas pengguna dan <i>password</i> .
<i>Logout</i>	Proses keluar dari aplikasi.