

ABSTRAK

Pada jaman modern ini, hampir seluruh kegiatan dan kehidupan sehari – hari di bantu oleh Teknologi Informasi yang canggih. Salah satu Teknologi yang berkembang cukup pesat adalah Sistem informasi Penjualan Pembelian di berbagai toko, baik dari toko yang skalanya kecil hingga toko yang besar. Dengan Sistem yang berkembang tersebut memudahkan para pengguna khususnya pembisnis agar memudahkan mereka mendapatkan informasi. Toko Motomart sudah menggunakan aplikasi tersebut, namun karena jaman yang berkembang dan sistem yang belum pernah di update menyulitkan pegawai untuk memakainya karena sering terjadi data yang tidak valid sehingga efektifitas dan kinerja pegawai menjadi tidak maksimal. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah Sistem Informasi dan aplikasi berbasis desktop yang dapat melakukan pencatatan data master dan data transaksi terhadap toko Motomart dilengkapi dengan bantuan keputusan untuk memilih *supplier* dalam membeli barang- barang tertentu. Pembuatan aplikasi ini didukung dengan cara survey secara langsung pada lokasi toko, dan wawancara dengan pemilik toko Motomart, serta buku – buku referensi untuk dijadikan landasan teori penelitian. Kesimpulannya adalah agar hasil yang diinginkan yaitu sistem informasi dan aplikasi dekstop dapat meningkatkan kinerja toko, memudahkan pegawai dalam memberikan informasi kepada pemilik, pegawai lainnya, dan pelanggan sehingga meningkatkan pelayanan yang diberikan terhadap pelanggan.

Kata Kunci: aplikasi, keputusan, pembelian, penjualan, sistem informasi.



ABSTRACT

In the modern era, almost all activities and life helped by a sophisticated Information Technology. One technology that is evolving quite rapidly Information System Purchahse and Sales in stores, both of which small store scale or large stores. With the growing systems are enable users, especially businessman in order to facilitate them to get information. Motomart stores already use these application, but because of the evolving era and that system never been updated so make it difficult for employees to wear because the data is often invalid so that the effectiveness and performance of employees to be not optimal. This research was conducted to produce an Information System and desktop based applications that can perform recording master data and transaction data for store of motomart with decision support system for employee to supply object by selling for consument. To making an this application is supported by way of survey directly at the store location, and interviews with the motomart owner, as well as books for a point of reference for research. So, the conclusion is for desired result are the information system and desktop applications can improve the performance of store, for facilitate employees in providing information to the owner, other employees, and Customer thus improving the service provided to Customers.

Keywords: application, decision, information systems, purchase, sales.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xiv
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
1.4.1 Ruang Lingkup <i>Software</i> :	3
1.4.2 Ruang Lingkup <i>Hardware</i> :	3
1.4.3 Ruang Lingkup Aplikasi :	3
1.5 Sumber Data	4
1.6 Sistematika Penyajian	5
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 Proses Bisnis	6
2.2.1 Penjualan	7
2.2.2 Pembelian	7
2.3 <i>iReport</i>	8
2.4 <i>Flowchart</i>	8
2.5 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	8
2.5.1 <i>Use-Case Diagram</i>	9
2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	9

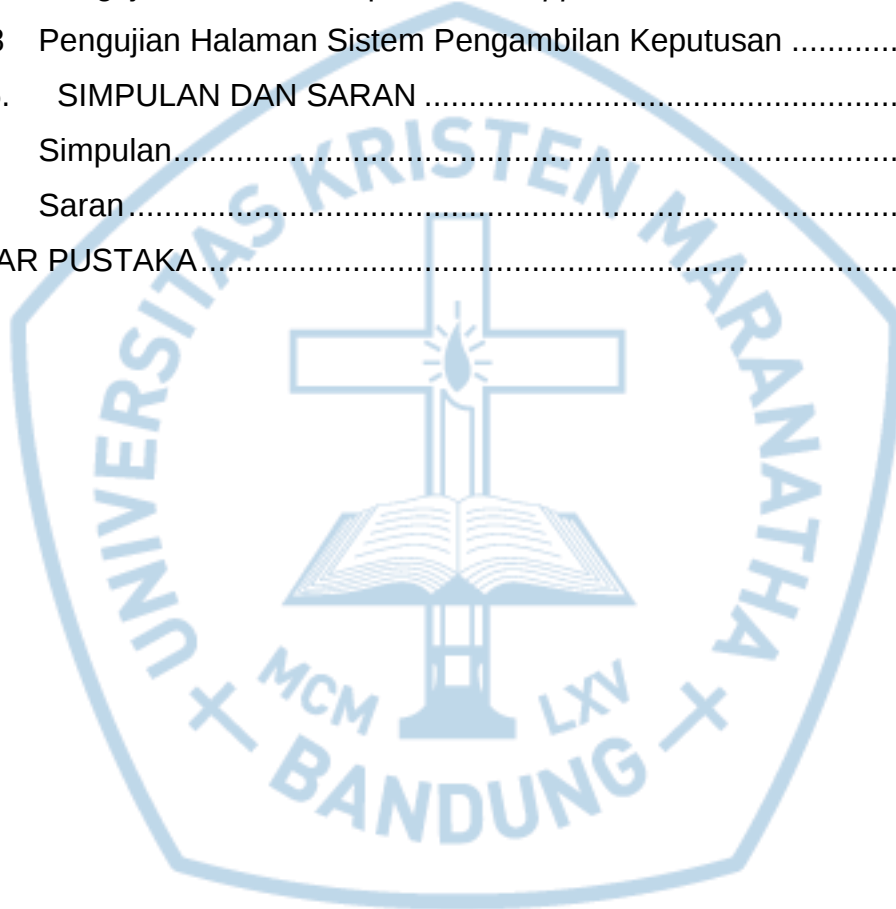
2.5.3	<i>Class Diagram</i>	10
2.6	<i>Database</i>	10
2.7	<i>Netbeans</i>	10
2.8	<i>MySQL</i>	10
2.8.1	<i>Data Definition Language (DDL)</i>	11
2.8.2	<i>Data Manipulation Language (DML)</i>	11
2.9	<i>Java Language</i>	12
2.10	<i>Entity Relationship Diagram</i>	12
2.10.1	<i>Entity</i>	13
2.10.2	<i>Relationship</i>	13
2.10.3	<i>Attribute</i>	13
2.10.4	<i>Cardinality</i>	13
2.11	<i>Black Box</i>	14
2.12	<i>Decision Support System (DSS)</i>	15
2.13	<i>Analytical Hierarchy Process (AHP)</i>	16
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	18
3.1	Proses Bisnis	18
3.1.1	Proses Bisnis Penjualan :	18
3.1.2	Proses Bisnis Pembelian	20
3.1.3	Proses Bisnis retur pembelian :	22
3.2	Use Case	24
3.2.1	Use Case Sistem Informasi Toko Motomart	24
3.2.2	Use Case Mengelola Data Barang	26
3.2.3	Use Case Mengelola Data Customer	28
3.2.4	Use Case Mengelola Data Pegawai	29
3.2.5	Use Case Mengelola Data Supplier	31
3.2.6	Use Case Mengelola Data Penjualan Barang	32
3.2.7	Use Case Mengelola Data Pembelian Barang	34
3.2.8	Use Case Mengelola Data Retur Pembelian Barang	35
3.3	Activity Diagram	37
3.3.1	Activity Menambah Data Barang	37
3.3.2	Activity Menambah Data Jenis Barang	38

3.3.3	<i>Activity Menambah Data Pegawai</i>	39
3.3.4	<i>Activity Menambah Data Pelanggan</i>	40
3.3.5	<i>Activity Menambah Data Pembelian</i>	41
3.3.6	<i>Activity Menambah Data Penjualan</i>	42
3.3.7	<i>Activity Menambah Data Retur Pembelian</i>	43
3.3.8	<i>Activity Menambah Data Supplier</i>	44
3.3.9	<i>Activity Mengubah Data Supplier</i>	45
3.3.10	<i>Activity Mengubah Data Barang</i>	46
3.3.11	<i>Activity Mengubah Data Jenis Barang</i>	47
3.3.12	<i>Activity Mengubah Data Pelanggan</i>	48
3.3.13	<i>Activity Mengubah Data Pegawai</i>	49
3.3.14	<i>Activity Menghapus Data Pelanggan</i>	50
3.3.15	<i>Activity Menghapus Data Penjualan</i>	51
3.3.16	<i>Activity Menghapus Data Jenis Barang</i>	52
3.3.17	<i>Activity Menghapus Data Supplier</i>	53
3.3.18	<i>Activity Menghapus Data Barang</i>	54
3.3.19	<i>Activity Menghapus Data Retur Pembelian Barang</i>	55
3.3.20	<i>Activity Menghapus Data Pegawai</i>	56
3.3.21	<i>Activity Menghapus Data Pembelian</i>	57
3.3.22	<i>Activity Laporan Data Penjualan</i>	58
3.3.23	<i>Activity Laporan Data Pembelian</i>	58
3.3.24	<i>Activity Laporan Data Retur Pembelian</i>	59
3.3.25	<i>Activity Login User</i>	60
3.3.26	<i>Activity Logout User</i>	61
3.3.27	<i>Activity Sistem Pengambilan Keputusan</i>	62
3.4	Rancangan Basis Data.....	63
3.5	Rancangan Class Diagram.....	64
3.6	Transformasi ERD ke dalam Tabel.....	65
3.7	Analisis Kasus	70
3.7.1	Penentuan Kriteria.....	70
3.7.2	Perhitungan Matriks Kriteria	70
3.7.3	Perhitungan <i>Supplier</i>	75

3.8	<i>User Interface Design</i>	81
3.8.1	Tampilan Halaman Login	81
3.8.2	Tampilan Halaman <i>MasterForm</i>	82
3.8.3	Tampilan Form Barang.....	82
3.8.4	Tampilan Halaman Data Jenis Barang.....	83
3.8.5	Tampilan Halaman Tambah Barang.....	83
3.8.6	Tampilan Halaman Tambah Jenis Barang	84
3.8.7	Tampilan Halaman Pegawai	85
3.8.8	Tampilan Halaman Tambah Pegawai	86
3.8.9	Tampilan Halaman <i>Supplier</i>	87
3.8.10	Tampilan Halaman Tambah <i>Supplier</i>	88
3.8.11	Tampilan Halaman Pelanggan.....	89
3.8.12	Tampilan Halaman Tambah Pelanggan.....	90
3.8.13	Tampilan <i>Form</i> Penjualan.....	91
3.8.14	Tampilan <i>Form</i> Pembelian	92
3.8.15	Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Barang.....	93
3.8.16	Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Uang.....	94
3.8.17	Tampilan <i>Form</i> Laporan Penjualan.....	95
3.8.18	Tampilan <i>Form</i> Laporan Pembelian.....	95
3.8.19	Tampilan <i>Form</i> Laporan Retur Pembelian Uang.....	96
3.8.20	Tampilan <i>Form</i> Laporan Retur Pembelian Barang.....	97
3.8.21	<i>Form AHP</i>	97
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	99
4.1	Tampilan Login <i>Form</i>	99
4.2	Tampilan <i>Master Form</i>	100
4.3	Tampilan <i>Form</i> Data Barang	100
4.4	Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Barang	101
4.5	Tampilan <i>Form</i> Data Jenis Barang	102
4.6	Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Jenis Barang	103
4.7	Tampilan <i>Form</i> Data <i>Supplier</i>	104
4.8	Tampilan <i>Form</i> Tambah Data <i>Supplier</i>	105
4.9	Tampilan <i>Form</i> Data Pegawai	106

4.10	Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Pegawai	107
4.11	Tampilan <i>Form</i> Data Pelanggan	108
4.12	Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Pelanggan	109
4.13	Tampilan Data Penjualan	110
4.14	Tampilan Data Pembelian	111
4.15	Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Barang	112
4.16	Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Uang	113
4.17	Tampilan Sistem Pengambilan Keputusan	113
4.18	Tampilan Laporan Penjualan	115
4.19	Tampilan Laporan Pembelian	116
4.20	Tampilan Laporan Retur Pembelian Barang	117
4.21	Tampilan Laporan Retur Pembelian Uang	118
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	119
5.1	Pengujian Login	119
5.2	Pengujian Halaman Barang	120
5.3	Pengujian Halaman Tambah Barang	121
5.4	Pengujian Halaman Jenis Barang	121
5.5	Pengujian Halaman Tambah Jenis Barang	122
5.6	Pengujian Halaman Pegawai	123
5.7	Pengujian Halaman Tambah Pegawai	124
5.8	Pengujian Halaman <i>Supplier</i>	124
5.9	Pengujian Halaman Tambah <i>Supplier</i>	125
5.10	Pengujian Halaman Pelanggan	126
5.11	Pengujian Halaman Tambah Pelanggan	127
5.12	Pengujian Halaman Laporan Penjualan	128
5.13	Pengujian Halaman Laporan Pembelian	129
5.14	Pengujian Halaman Laporan Retur Pembelian Barang	130
5.15	Pengujian Halaman Laporan Retur Pembelian Uang	131
5.16	Pengujian Halaman Tambah Penjualan	132
5.17	Pengujian Halaman Tambah Pembelian	133
5.18	Pengujian Halaman Ubah Data Barang	135
5.19	Pengujian Halaman Ubah Data Jenis Barang	135

5.20	Pengujian Halaman Ubah Data Pegawai.....	136
5.21	Pengujian Halaman Ubah Data Pelanggan	137
5.22	Pengujian Halaman Ubah Data <i>Supplier</i>	138
5.23	Pengujian Halaman Hapus Data Barang	139
5.24	Pengujian Halaman Hapus Data Jenis Barang.....	140
5.25	Pengujian Halaman Hapus Data Pelanggan	141
5.26	Pengujian Halaman Hapus Data Pegawai.....	142
5.27	Pengujian Halaman Hapus Data <i>Supplier</i>	143
5.28	Pengujian Halaman Sistem Pengambilan Keputusan	144
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	146
6.1	Simpulan.....	146
6.2	Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA		147



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cross Functional <i>Flowchart</i> [10].. Error! Bookmark not defined.	
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Penjualan.....	19
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Pembelian.....	21
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Retur Pembelian.....	23
Gambar 3.4 Use Case Sistem Informasi Toko MOTOMART	24
Gambar 3.5 Use Case Mengelola Data Barang	26
Gambar 3.6 Use Case Mengelola Data <i>Customer</i>	28
Gambar 3.7 Use Case Mengelola Data Pegawai.....	29
Gambar 3.8 Use Case Mengelola Data Supplier	31
Gambar 3.9 Use Case Mengelola Data Penjualan Barang.....	32
Gambar 3.10 Use Case Mengelola Data Pembelian Barang.....	34
Gambar 3.11 Use Case Mengelola Data Retur Pembelian Barang	35
Gambar 3.12 Activity Menambah Data Barang.....	37
Gambar 3.13 Activity Menambah Data Jenis Barang	38
Gambar 3.14 Activity Menambah Data Pegawai.....	39
Gambar 3.15 Activity Menambah Data Pelanggan	40
Gambar 3.16 Activity Menambah Data Pembelian	41
Gambar 3.17 Activity Menambah Data Penjualan	42
Gambar 3.18 Activity Menambah Data Retur Pembelian.....	43
Gambar 3.19 Activity Menambah Data Supplier	44
Gambar 3.20 Activity Mengubah Data Supplier	45
Gambar 3.21 Activity Mengubah Data Barang.....	46
Gambar 3.22 Activity Mengubah Data Jenis Barang	47
Gambar 3.23 Activity Mengubah Data Pelanggan	48
Gambar 3.24 Activity Mengubah Data Pegawai.....	49
Gambar 3.25 Activity Menghapus Data Pelanggan	50
Gambar 3.26 Menghapus Data Penjualan.....	51
Gambar 3.27 Activity Menghapus Data Jenis Barang.....	52
Gambar 3.28 Activity Menghapus Data Supplier	53
Gambar 3.29 Activity Menghapus Data Barang	54

Gambar 3.30 Acitivity Menghapus Data Retur Pembelian Barang.....	55
Gambar 3.31 Activity Menghapus Data Pegawai.....	56
Gambar 3.32 Activity Menghapus Data Pembelian.....	57
Gambar 3.33 Activity Laporan Data Penjualan	58
Gambar 3.34 Activity Laporan Data Pembelian	58
Gambar 3.35 Activity Laporan Data Retur Pembelian	59
Gambar 3.36 Activity Login User	60
Gambar 3.37 Activity Logout User	61
Gambar 3.38 Activity Sistem Pengambilan Keputusan.....	62
Gambar 3.39 Rancangan Basis Data Toko Motomart	63
Gambar 3.40 Class Diagram Entity pada Program Toko Motomart	64
Gambar 3.41 Tampilan Login <i>Form</i>	81
Gambar 3.42 <i>Master Form</i>	82
Gambar 3.43 Tampilan <i>Form</i> Barang	82
Gambar 3.44 Tampilan <i>Form</i> Jenis Barang	83
Gambar 3.45 Tampilan <i>Form</i> Tambah Barang	83
Gambar 3.46 Tampilan <i>Form</i> Tambah Jenis Barang.....	84
Gambar 3.47 Tampilan <i>Form</i> Pegawai	85
Gambar 3.48 Tampilan <i>Form</i> Tambah Pegawai	86
Gambar 3.49 Tampilan <i>Form</i> Supplier.....	87
Gambar 3.50 Tampilan <i>Form</i> Tambah Supplier.....	88
Gambar 3.51 Tampilan <i>Form</i> Pelanggan.....	89
Gambar 3.52 Tampilan <i>Form</i> Tambah Pelanggan.....	90
Gambar 3.53 Tampilan <i>Form</i> Penjualan	91
Gambar 3.54 Tampilan <i>Form</i> Pembelian	92
Gambar 3.55 Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Barang.....	93
Gambar 3.56 Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Uang.....	94
Gambar 3.57 Tampilan <i>Form</i> Laporan Penjualan	95
Gambar 3.58 Tampilan <i>Form</i> Laporan Pembelian	95
Gambar 3.59 Tampilan <i>Form</i> Laporan Retur Pembelian Uang.....	96
Gambar 3.60 Tampilan <i>Form</i> Laporan Retur Pembelian Barang.....	97
Gambar 3.61 Tampilan <i>Form</i> Laporan <i>AHP</i>	97

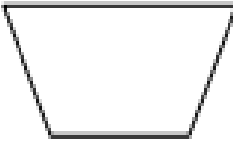
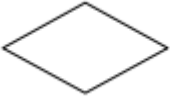
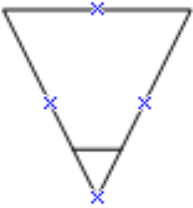
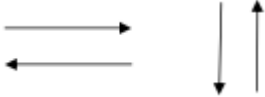
Gambar 4.1 Tampilan Login <i>Form</i>	99
Gambar 4.2 Tampilan <i>Master Form</i>	100
Gambar 4.3 Tampilan <i>Form</i> Data Barang	100
Gambar 4.4 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Barang	101
Gambar 4.5 Tampilan <i>Form</i> Data Jenis Barang	102
Gambar 4.6 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Jenis Barang	103
Gambar 4.7 Tampilan <i>Form</i> Data Supplier	104
Gambar 4.8 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Supplier	105
Gambar 4.9 Tampilan <i>Form</i> Data Pegawai	106
Gambar 4.10 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Pegawai	107
Gambar 4.11 Tampilan <i>Form</i> Data Pelanggan	108
Gambar 4.12 Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Pelanggan	109
Gambar 4.13 Tampilan Data Penjualan	110
Gambar 4.14 Tampilan Data Pembelian	111
Gambar 4.15 Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Barang	112
Gambar 4.16 Tampilan <i>Form</i> Retur Pembelian Uang	113
Gambar 4.17 Tampilan Sistem Pengambilan Keputusan	113
Gambar 4.18 Tampilan Laporan Transaksi Penjualan	115
Gambar 4.19 Tampilan Laporan Transaksi Pembelian	116
Gambar 4.20 Tampilan Laporan Transaksi Retur Pembelian Barang	117
Gambar 4.21 Tampilan Laporan Transaksi Retur Pembelian Uang	118

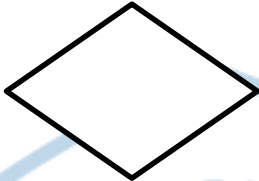
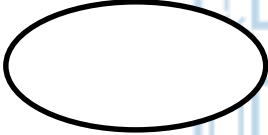
DAFTAR TABEL

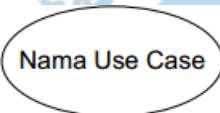
Tabel 2.1 Tabel <i>preferensi standart</i> [22, p. 79]	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Entitas Data Barang pada <i>Database</i> Motomart.....	65
Tabel 3.2 Entitas Data Jenis Barang pada <i>Database</i> Motomart	65
Tabel 3.3 Entitas Data Pelanggan pada <i>Database</i> Motomart	65
Tabel 3.4 Entitas Data <i>Supplier</i> pada <i>Database</i> Motomart	66
Tabel 3.5 Entitas Data User pada <i>Database</i> Motomart.....	66
Tabel 3.6 Entitas Data Penjualan pada <i>Database</i> Motomart	67
Tabel 3.7 Entitas Data Detail Penjualan pada <i>Database</i> Motomart	67
Tabel 3.8 Entitas Data Pembelian pada <i>Database</i> Motomart	68
Tabel 3.9 Entitas Data Detail Pembelian pada <i>Database</i> Motomart	68
Tabel 3.10 Entitas Data Retur_pembelian pada <i>Database</i> Motomart.....	68
Tabel 3.11 Entitas Data Detail Retur Pembelian pada <i>Database</i> Motomart .	69
Tabel 3.12 Entitas Data Penilaian pada <i>Database</i> Motomart	69
Tabel 3.13 Matriks Perbandingan Berpasangan.....	70
Tabel 3.14 Jumlah Total Baris Per Kriteria	71
Tabel 3.15 Bobot Kriteria	72
Tabel 3.16 Tabel Jumlah Kolom Per Kriteria.....	73
Tabel 3.17 Perhitungan masing-masing sel terhadap jumlah kolom.....	73
Tabel 3.18 Perhitungan Total Baris.....	74
Tabel 3.19 Tabel <i>RI</i>	75
Tabel 3.20 Tabel Matriks Setiap <i>Supplier</i> untuk Kriteria Harga	75
Tabel 3.21 Tabel Matriks Setiap <i>Supplier</i> untuk Kriteria kualitas	76
Tabel 3.22 Tabel Matriks Setiap <i>Supplier</i> untuk Kriteria Pengiriman	76
Tabel 3.23 Tabel Matriks Jumlah Total Baris untuk Kriteria harga.....	77
Tabel 3.24 Tabel Matriks Bobot Kriteria untuk Kriteria harga.....	78
Tabel 3.25 Tabel Seluruh Bobot Kriteria Setiap <i>Supplier</i>	78
Tabel 3.26 Hasil Bobot Keseluruhan.....	79
Tabel 3.27 Peringkat <i>Supplier</i>	79
Tabel 5.1 Pengujian Login pada Toko Motomart	119
Tabel 5.2 Pengujian Halaman <i>Master Data</i> Barang.....	120

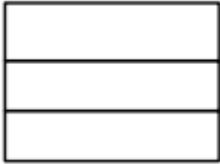
Tabel 5.3 Pengujian Tambah Data Barang	121
Tabel 5.4 Pengujian Halaman Jenis Barang	121
Tabel 5.5 Pengujian Halaman Tambah Jenis Barang	122
Tabel 5.6 Pengujian Halaman Pegawai	123
Tabel 5.7 Pengujian Halaman Tambah Pegawai	124
Tabel 5.8 Pengujian Halaman <i>Supplier</i>	124
Tabel 5.9 Pengujian Halaman Tambah <i>Supplier</i>	125
Tabel 5.10 Pengujian Halaman Pelanggan	126
Tabel 5.11 Pengujian Halaman Tambah Pelanggan	127
Tabel 5.12 Pengujian Halaman Laporan Penjualan	128
Tabel 5.13 Pengujian Halaman Laporan Pembelian	129
Tabel 5.14 Pengujian Halaman Laporan Retur Pembelian Barang	130
Tabel 5.15 Pengujian Halaman Laporan Retur Pembelian Uang	131
Tabel 5.16 Pengujian Halaman Tambah Penjualan	132
Tabel 5.17 Pengujian Halaman Tambah Pembelian	133
Tabel 5.18 Pengujian Halaman Ubah Data Barang	135
Tabel 5.19 Pengujian Halaman Ubah Data Jenis Barang	135
Tabel 5.20 Pengujian Halaman Ubah Data Pegawai	136
Tabel 5.21 Pengujian Halaman Ubah Data Pelanggan	137
Tabel 5.22 Pengujian Halaman Ubah Data <i>Supplier</i>	138
Tabel 5.23 Pengujian Halaman Hapus Data Barang	139
Tabel 5.24 Pengujian Halaman Hapus Data Jenis Barang	140
Tabel 5.25 Pengujian Halaman Hapus Data Pelanggan	141
Tabel 5.26 Pengujian Halaman Hapus Data Pegawai	142
Tabel 5.27 Pengujian Halaman Hapus Data <i>Supplier</i>	143
Tabel 5.28 Pengujian Halaman Sistem Pengambilan Keputusan	144

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Simbol Dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer
Flowchart		Simbol Kegiatan Manual	Menunjukkan pekerjaan manual
Flowchart		Start/End	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
Flowchart		Decision	Menujukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan
Flowchart		Simbol Simpanan Offline	File non-komputer yang diarsip
Flowchart		Simbol garis alir	Menunjukkan arus dari proses

ERD		Entitas	Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
ERD		Relasi	Menunjukkan adanya hubungan di antara entitas yang berbeda
ERD		Atribut	Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen dari suatu entitas, yang menjadi suatu ciri khas/perbedaan antara entitas satu dengan entitas lain.
ERD		Garis	Penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut
UML – Activity Diagram		Initial State	Titik Awal untuk memulai suatu aktivitas

UML – <i>Activity</i> Diagram		Final State	Titik Akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas
UML – <i>Activity</i> Diagram		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas
UML – <i>Activity</i> Diagram		Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan
UML – <i>Use Case</i> Diagram		<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, atau objek lain
UML – <i>Use Case</i> Diagram		<i>Control Flow</i>	Perpindahan dari satu proses ke proses lain
UML – <i>Use Case</i> Diagram		<i>Use Case</i>	Digambarkan dengan nama <i>Use Case</i> nya tertulis di tengah lingkaran
UML – <i>Use Case</i> Diagram		Association	Berfungsi menghubungkan <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i>

UML – Class Diagram		Class	Blok-blok pembangun program. Bagian atas <i>Class</i> menunjukkan nama dari <i>Class</i> , bagian tengah mengindikasikan atribut dari <i>Class</i> , dan bagian bawah mendefinisikan method dari sebuah <i>Class</i>
UML – Class Diagram		Association	Menunjukkan hubungan antar <i>Class</i>
UML – Class Diagram		Dependency	Menunjukkan ketergantungan antara satu <i>Class</i> dengan <i>Class</i> yang lain
UML – Class Diagram		Generalization	Menunjukkan <i>inheritance</i> dari satu <i>Class</i> ke beberapa <i>Class</i>

Referensi:

Notasi/Lambang *Flowchart* dari Jogiyanto HM [1]

Notasi/Lambang ERD dari Al-Bahra Bun Ladjamudin [2]

Notasi/Lambang UML dari Adi Nugroho [3]