

ABSTRAK

Warung Kopi (Warkop) adalah tempat sederhana buat “ngopi” yang didalamnya terdapat orang-orang dari berbagai kalangan. Waddadah merupakan salah satu tempat “ngopi”, atau sering disebut dengan istilah warkop, yang tidak sedikit orang berdatangan kedalamnya. Banyaknya pengunjung membuat pencatatan pesanan tidak beraturan dikarenakan Waddadah masih menggunakan sistem konvensional, yaitu pencatatan pesanan menggunakan alat tulis. Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi adalah kesulitan membaca tulisan yang kurang jelas yang membuat terjadinya penumpukan pesanan, hal ini mengakibatkan adanya ketidak puasan konsumen terhadap pelayanan dari warung kopi Waddadah. Perkembangan teknologi dibidang informasi setiap cafe, warung kopi, ataupun restoran telah terbukti memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan penjualan dan kepuasan konsumen. Maka berdasarkan hal tersebut dibuatlah sebuah aplikasi pemesanan makanan berbasis web yang secara langsung terintegrasi dengan bagian kasir dan dapur. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan fitur-fitur pemesanan makanan minuman, pengelolaan pesanan didapur yang terurut, pemisahan pembayaran, dan laporan penjualan yang dapat ditampilkan kedalam bentuk grafik excel dan pdf. Dibuatnya aplikasi dengan fitur-fitur tersebut membuat proses pencatatan pemesanan sampai proses pembayaran lebih efisien.

Kata kunci: Integrasi, Penjualan, Teknologi Informasi



ABSTRACT

Warung Kopi (Warkop) is a simple place for "ngopi" there are people from many different level inside. Waddadah is one of it, a place of "ngopi" or often referred to as "warkop" which not a few people coming to that place. The huge number of visitors that take order in wadaddah makes the old order system, the conventional system that still using a manual notes, facing a problem. Mistakes that often happens is the difficulty to read customer orders from the hand writing notes that causing a stacked orders on kitchen, which resulting a consumer dissatisfaction. The growing development of information technology in every cafe, coffee shop or restaurant has proved can make an increasing on sales and customer satisfaction. Based on this, an order-selling web based application that real time integrated into a cashier and kitchen was made. This application cover the food ordering, sorted kitchen order management, splitting payment bill, and a sales report that can be generated into an excel and pdf graphic. The making of the application makes the ordering to paying system in Waddadah more efficient.

Keywords: Integrated, Information Technology, Sales



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	xvi
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xxii
DAFTAR SINGKATAN	xxv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Sumber Data.....	3
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2 KAJIAN TEORI	5
2.1 Sitem Informasi.....	5
2.2 Desain Software	5
2.2.1 FlowChart.....	5
2.2.2 UML (Unified Modelling Language).....	6
2.2.2.1 Use case.....	7

2.2.2.2 Activity diagram	8
2.2.2.3 Class diagram.....	8
2.2.3 Basis Data	8
2.2.3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	8
2.2.3.2 Mysql	9
2.3 Aplikasi berbasis Website	9
2.3.1 Webview	10
2.3.2 Bootstrap	10
2.3.3 Ajax.....	11
2.3.4 PHP	13
2.3.5 Javascript.....	13
2.4 Blackbox Testing	14
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	16
3.1 Proses Bisnis	16
3.1.1 Proses bisnis pemesanan makanan pada Waddadah	16
3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)	17
3.3 Transformasi Erd kedalam table	19
3.4 Desain Perangkat Lunak	21
3.4.1 Usecase Diagram.....	21
3.4.1.1 Sub Sistem Admin : Kelola Menu	23
3.4.1.2 Sub Sistem Admin : Kelola Galeri.....	23
3.4.1.3 Sub Sistem Admin : Kelola Meja.....	24
3.4.1.4 Sub Sistem Admin : Kelola Karyawan	25
3.4.1.5 Sub Sistem Kasir : Split Bill	25
3.4.1.6 Sub Sistem Kasir : Melayani Proses Pembayaran.....	27
3.4.2 Scenario.....	28

3.4.2.1 Skenario Sistem : Split Bill	28
3.4.2.2 Skenario Sistem : Mencatat Pemesanan Dine In dan Data Pengunjung.....	29
3.4.2.3 Skenario Sistem : Ubah Status Pesanan	29
3.4.2.4 Skenario Sistem : Kelola Menu	30
3.4.2.5 Skenario Sistem : Kelola Galeri	30
3.4.2.6 Skenario Sistem : Kelola Meja.....	30
3.4.2.7 Skenario Sistem : Kelola Karyawan	31
3.4.2.8 Skenario Sistem : Generate File pdf.....	31
3.4.2.9 Skenario Sistem : Generate File Excel.....	32
3.4.3 Activity Diagram.....	32
3.4.3.1 Activity Diagram Admin.....	32
3.4.3.1.1 Activity Diagram Tambah Menu	32
3.4.3.1.2 Activity Diagram Ubah Menu.....	33
3.4.3.1.3 Activity Diagram Hapus Menu	35
3.4.3.1.4 Activity Diagram Lihat Detail Menu	36
3.4.3.1.5 Activity Diagram Tambah Meja	37
3.4.3.1.6 Activity Diagram Ubah Meja.....	38
3.4.3.1.7 Activity Diagram Hapus Meja	39
3.4.3.1.8 Activity Diagram Lihat Daftar Meja.....	40
3.4.3.1.9 Activity Diagram Tambah Karyawan	40
3.4.3.1.10 Activity Diagram Reset Password Karyawan	42
3.4.3.1.11 Activity Diagram Ubah Status Karyawan.....	43
3.4.3.1.12 Activity Diagram Lihat Detail Karyawan	44
3.4.3.1.13 Activity Diagram Lihat Penjualan	45
3.4.3.1.14 Activity Diagram Penjualan Generate Excel	46
3.4.3.1.15 Activity Diagram Penjualan Generate PDF	47
3.4.3.1.16 Activity Diagram Ubah Profil Admin.....	48
3.4.3.2 Activity Diagram Kasir	49
3.4.3.2.1 Activity Diagram Pencatan Pemesanan	49
3.4.3.2.2 Activity Diagram Pembayaran.....	50

3.4.3.2.3 Activity Diagram Split Bill	52
3.4.3.3 Activity Diagram Dapur.....	53
3.4.3.3.1 Activity Diagram Pembuatan Pesanan.....	54
3.4.3.4 Activity Diagram Pelayan.....	54
3.4.3.4.1 Activity Diagram Pencatatan Pesanan	55
3.5 Class Diagram	56
3.5.1 Class Diagram Package Entity	56
3.5.2 Class Diagram Package Dao	56
3.6 Rancangan Antarmuka	57
3.6.1 Rancangan Antarmuka Login Pengguna.....	57
3.6.2 Rancangan Antarmuka Admin.....	57
3.6.2.1 Rancangan Antarmuka home admin	58
3.6.2.2 Rancangan Antarmuka View Menu	58
3.6.2.3 Rancangan Antarmuka Tambah Menu.....	59
3.6.2.4 Rancangan Antarmuka Lihat Meja	60
3.6.2.5 Rancangan Antarmuka Tambah Meja.....	60
3.6.2.6 Rancangan Antarmuka Lihat Karyawan	61
3.6.2.7 Rancangan Antarmuka Tambah Karyawan	62
3.6.2.8 Rancangan Antarmuka Lihat Data Penjualan	62
3.6.2.9 Rancangan Antarmuka Lihat Log	63
3.6.2.10 Rancangan Antarmuka Lihat Profile Pengguna.....	64
3.6.2.11 Rancangan Antarmuka Ubah Profile Pengguna.....	64
3.6.3 Rancangan Antarmuka Dapur	65
3.6.3.1 Rancangan Antarmuka Ubah Status Menu	65
3.6.3.2 Rancangan Antarmuka Ubah Status Menu Matang.....	66
3.6.4 Rancangan Antarmuka Kasir	67
3.6.4.1 Rancangan Antarmuka Daftar Meja.....	67

3.6.4.2 Rancangan Antarmuka Pilih Pembayaran.....	67
3.6.4.3 Rancangan Antarmuka Pembayaran	68
3.6.4.4 Rancangan Antarmuka Order dengan tipe take away	69
3.6.4.5 Rancangan Antarmuka split bill.....	69
3.6.5 Rancangan Antarmuka Pelayan	70
3.6.5.1 Rancangan Antarmuka Daftar Meja.....	70
3.6.5.2 Rancangan Antarmuka Order dengan tipe dine in	71
BAB 4 Hasil penelitian	72
4.1 Tampilan Login.....	72
4.2 Tampilan Admin	72
4.2.1 Tampilan Dashboard	72
4.2.2 Tampilan Kelola Galeri.....	73
4.2.3 Tampilan Modal Tambah Galeri.....	73
4.2.4 Tampilan Modal Konfirmasi Hapus Galeri.....	74
4.2.5 Tampilan Kelola Menu	74
4.2.6 Tampilan Tambah Data Menu	75
4.2.7 Tampilan Lihat Gambar Menu.....	76
4.2.8 Tampilan Modal Detil Menu.....	76
4.2.9 Tampilan Ubah Data Menu.....	77
4.2.10 Tampilan Modal Konfirmasi Hapus Data Menu.....	77
4.2.11 Tampilan Kelola Meja.....	78
4.2.12 Tampilan Ubah Data Meja	78
4.2.13 Tampilan Tambah Data Meja.....	79
4.2.14 Tampilan Pesan Error Hapus Meja	79
4.2.15 Tampilan Modal Hapus Data Meja	80
4.2.16 Tampilan Kelola Karyawan	80

4.2.17 Tampilan Modal Detil Karyawan.....	81
4.2.18 Tampilan Modal Konfirmasi Reset Password Karyawan	81
4.2.19 Tampilan Tambah Karyawan.....	82
4.2.20 Tampilan Kelola Penjualan	82
4.2.21 Tampilan Penjualan.....	83
4.2.22 Tampilan Log.....	84
4.3 Tampilan Kasir.....	84
4.3.1 Tampilan Pilih Pembayaran	85
4.3.2 Tampilan Daftar Meja	85
4.3.3 Tampilan Order Dengan Tipe Take A Way	86
4.3.4 Tampilan Tambah Detil	86
4.3.5 Tampilan Cart Detil Pesanan	87
4.3.6 Tampilan Pesan Error Pembayaran.....	87
4.3.7 Tampilan Cetak Invoice	88
4.3.8 Tampilan Invoice	88
4.3.9 Tampilan Pemberitahuan Pesanan	89
4.3.10 Tampilan Transaksi Untuk Split Bill	89
4.4 Tampilan Dapur	90
4.4.1 Tampilan Pesanan	90
4.4.2 Tampilan Daftar Menu.....	90
4.5 Tampilan Pelayan.....	91
4.5.1 Tampilan Daftar Meja	91
4.5.2 Tampilan Order Untuk Tipe Dine in.....	91
4.5.3 Tampilan Tambah Detil	92
4.5.4 Tampilan Ubah Profil.....	93
4.5.5 Tampilan Ubah Password	93

4.5.6 Tampilan Pilih Meja.....	94
BAB 5 Pembahasan dan uji coba hasil penelitian.....	95
5.1 Pengujian Login pengguna.....	95
5.2 Pengujian Logout Pengguna	95
5.3 Pengujian Halaman Admin	96
5.3.1 Pengujian Ubah Profil Admin.....	96
5.3.2 Pengujian Ubah Password Admin.....	96
5.3.3 Pengujian Halaman Menu	97
5.3.4 Pengujian Halaman Ubah Menu	97
5.3.5 Pengujian Halaman Tambah Menu.....	98
5.3.6 Pengujian Halaman Meja	99
5.3.7 Pengujian Halaman Ubah Meja	99
5.3.8 Pengujian Halaman Tambah Meja.....	99
5.3.9 Pengujian Halaman Tambah Pegawai.....	100
5.3.10 Pengujian Halaman Data Penjualan.....	100
5.4 Pengujian Halaman Kasir.....	101
5.4.1 Pengujian Halaman Take A Way.....	101
5.4.2 Pengujian Halaman Tambah Detil Menu Take A Way	101
5.4.3 Pengujian Halaman Split Bill.....	102
5.4.4 Pengujian Halaman Point of Sale.....	102
5.4.5 Pengujian Halaman Ubah Profil Kasir.....	103
5.4.6 Pengujian Halaman Ubah Password Kasir.....	103
5.5 Pengujian Halaman Pelayan.....	104
5.5.1 Pengujian Halaman Dine In	104
5.5.2 Pengujian Halaman Tambah Detil Menu Dine In.....	104
5.5.3 Pengujian Halaman Ubah Profil Pelayan.....	105

5.5.4 Pengujian Halaman Ubah Password Pelayan.....	106
5.6 Pengujian Halaman Dapur	106
5.6.1 Pengujian Halaman Ubah Profil Dapur	106
5.6.2 Pengujian Halaman Ubah Password Dapur	107
BAB 6 simpulan dan saran.....	108
6.1 Simpulan	108
6.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Notasi UML	6
Gambar 2.2 Use case Model	7
Gambar 2.3 Struktur file bootstrap.....	11
Gambar 3.1 Proses Pemesanan	17
Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram.....	18
Gambar 3.3 Usecase Diagram Sistem Keseluruhan.....	22
Gambar 3.4 Sub Sistem Kelola Menu.....	23
Gambar 3.5 Sub Sistem Kelola Galeri	24
Gambar 3.6 Sub Sistem Kelola Meja.....	24
Gambar 3.7 Sub Sistem Kelola Karyawan.....	25
Gambar 3.8 Sub Sistem Split Bill	26
Gambar 3.9 Sub Sistem Proses Pembayaran	27
Gambar 3.10 Activity Diagram Tambah Menu	33
Gambar 3.11 Activity Diagram Ubah Menu.....	34
Gambar 3.12 Activity Diagram Hapus Menu	35
Gambar 3.13 Activity Diagram Lihat Detail Menu	36
Gambar 3.14 Activity Diagram Tambah Meja	37
Gambar 3.15 Activity Diagram Ubah Meja.....	38
Gambar 3.16 Activity Diagram Hapus Meja	39
Gambar 3.17 Activity Diagram Lihat Daftar Meja.....	40
Gambar 3.18 Activity Diagram Tambah Karyawan	41
Gambar 3.19 Activity Diagram Reset Password Karyawan.....	42
Gambar 3.20 Activity Diagram Ubah Status Karyawan.....	43
Gambar 3.21 Activity Diagram Lihat Detail Karyawan	44
Gambar 3.22 Activity Diagram Lihat Penjualan.....	45
Gambar 3.23 Activity Diagram Lihat Penjualan Generate Excel.....	46
Gambar 3.24 Activity Diagram Lihat Penjualan Generate PDF.....	47
Gambar 3.25 Activity Diagram Ubah Profil Admin.....	49
Gambar 3.26 Activity Diagram Pencatatan Pemesanan	50
Gambar 3.27 Activity Diagram Pembayaran	51

Gambar 3.28 Activity Diagram Split Bill	53
Gambar 3.29 Activity Diagram Pembuatan Pesanan	54
Gambar 3.30 Activity Diagram Pencatatan Pesanan	55
Gambar 3.31 Class Diagram Entity	56
Gambar 3.32 Class Diagram Dao.....	56
Gambar 3.33 Antarmuka Login Pengguna.....	57
Gambar 3.34 Antarmuka Home Admin	58
Gambar 3.35 Antarmuka View Menu.....	59
Gambar 3.36 Antarmuka Tambah Menu	59
Gambar 3.37 Antarmuka View Meja	60
Gambar 3.38 Antarmuka Tambah Meja.....	61
Gambar 3.39 Antarmuka Lihat Karyawan	61
Gambar 3.40 Antarmuka Tambah Karyawan	62
Gambar 3.41 Antarmuka Lihat Data Penjualan	63
Gambar 3.42 Antarmuka Lihat Log	63
Gambar 3.43 Antarmuka Lihat Profil Pengguna.....	64
Gambar 3.44 Antarmuka Ubah Profil pengguna.....	65
Gambar 3.45 Antarmuka Ubah Status Menu	66
Gambar 3.46 Antarmuka Ubah Status Menu Matang.....	66
Gambar 3.47 Antarmuka Daftar Meja	67
Gambar 3.48 Antarmuka Pilih Pembayaran.....	68
Gambar 3.49 Antarmuka Pembayaran	68
Gambar 3.50 Antarmuka Order dengan tipe take away	69
Gambar 3.51 Antarmuka Split Bill	70
Gambar 3.52 Antarmuka Daftar Meja	70
Gambar 3.53 Antarmuka Order dengan tipe dine in	71
Gambar 4.1 Tampilan Login	72
Gambar 4.2 Tampilan Dashboard	73
Gambar 4.3 Tampilan Kelola Galeri	73
Gambar 4.4 Tampilan Modal Tambah Galeri	74
Gambar 4.5 Tampilan Modal Konfirmasi Hapus Galeri.....	74
Gambar 4.6 Tampilan Kelola Menu.....	75

Gambar 4.7 Tampilan Tambah Data Menu	75
Gambar 4.8 Tampilan Lihat Gambar Menu	76
Gambar 4.9 Tampilan Modal Detil Menu.....	76
Gambar 4.10 Tampilan Ubah Data Menu	77
Gambar 4.11 Tampilan Modal Konfirmasi Hapus Data Menu.....	77
Gambar 4.12 Tampilan Kelola Meja.....	78
Gambar 4.13 Tampilan Ubah Data Meja	79
Gambar 4.14 Tampilan Tambah Data Meja.....	79
Gambar 4.15 Tampilan Pesan Error Hapus Data Meja.....	79
Gambar 4.16 Tampilan Modal Konfirmamasi Hapus Data Meja	80
Gambar 4.17 Tampilan Kelola Karyawan	81
Gambar 4.18 Tampilan Modal Detil Karyawan.....	81
Gambar 4.19 Tampilan Modal Konfirmasi Reset Password Karyawan	82
Gambar 4.20 Tampilan Tambah Karyawan	82
Gambar 4.21 Tampilan Kelola Penjualan	83
Gambar 4.22 Tampilan Penjualan.....	83
Gambar 4.23 Tampilan Pesan Error Penjualan	84
Gambar 4.24 Tampilan Log	84
Gambar 4.25 Tampilan Pilih Pembayaran	85
Gambar 4.26 Tampilan Daftar Meja	85
Gambar 4.27 Tampilan Order dengan Type Take A Way	86
Gambar 4.28 Tampilan Tambah Detil	86
Gambar 4.29 Tampilan Jika Telah Tambah Detil.....	87
Gambar 4.30 Tampilan Cart Detil Pembelian.....	87
Gambar 4.31 Tampilan Pesan Error Pembayaran	88
Gambar 4.32 Tampilan Cetak Invoice	88
Gambar 4.33 Tampilan Invoice.....	89
Gambar 4.34 Tampilan Pemberitahuan Pesanan	89
Gambar 4.35 Tampilan Transaksi Untuk Split Bill	90
Gambar 4.36 Tampilan Pesanan	90
Gambar 4.37 Tampilan Daftar Menu	91
Gambar 4.38 Tampilan Daftar Meja	91

Gambar 4.39 Tampilan Order Untuk Type Dine In.....	92
Gambar 4.40 Tampilan Tambah Detil	92
Gambar 4.41 Tampilan Profil	93
Gambar 4.42 Tampilan Ubah Profil.....	93
Gambar 4.43 Tampilan Ubah Password.....	94
Gambar 4.44 Tampilan Pilih Meja.....	94



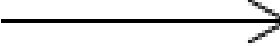
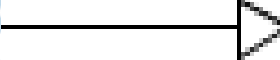
DAFTAR TABEL

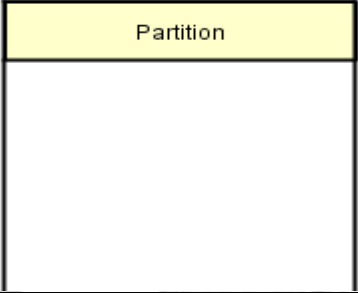
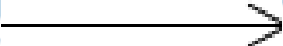
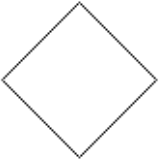
Tabel 3-1 Tabel Galeri	19
Tabel 3-2 Tabel Log.....	19
Tabel 3-3 Tabel Meja	19
Tabel 3-4 Tabel Menu.....	19
Tabel 3-5 Tabel Pegawai.....	19
Tabel 3-6 Tabel Pengunjung	20
Tabel 3-7 Tabel Role.....	20
Tabel 3-8 Tabel TransaksiDetail.....	20
Tabel 3-9 Tabel TransaksiMaster.....	20
Tabel 3-10 Skenario Split Bill	28
Tabel 3-11 Skenario Pencatatan Pemesanan Dine in dan Pengunjung.....	29
Tabel 3-12 Skenario Ubah Status Pesanan.....	29
Tabel 3-13 Skenario Kelola Menu	30
Tabel 3-14 Skenario Kelola Galeri	30
Tabel 3-15 Skenario Kelola Meja	30
Tabel 3-16 Skenario Kelola Karyawan.....	31
Tabel 3-17 Skenario Genarate File pdf	31
Tabel 3-18 Skenario Generate file Excel	32
Tabel 5-1 Login Pengguna	95
Tabel 5-2 Logout Pengguna	95
Tabel 5-3 Ubah Profil Admin	96
Tabel 5-4 Ubah Password Admin	96
Tabel 5-5 Halaman Menu.....	97
Tabel 5-6 Halaman Ubah Menu.....	97
Tabel 5-7 Halaman Tambah Menu	98
Tabel 5-8 Halaman Meja.....	99
Tabel 5-9 Halaman Ubah Meja.....	99
Tabel 5-10 Halaman Tambah Meja.....	99
Tabel 5-11 Halaman Tambah Pegawai	100

Tabel 5-12 Halaman Data Penjualan.....	100
Tabel 5-13 Halaman Take A Way	101
Tabel 5-14 Halaman Tambah Detil Menu Take A Way	101
Tabel 5-15 Halaman Split Bill	102
Tabel 5-16 Halaman Point Of Sale	102
Tabel 5-17 Pengujian Ubah Profil Kasir.....	103
Tabel 5-18 Halaman Ubah Password Kasir	103
Tabel 5-19 Halaman Dine In.....	104
Tabel 5-20 Halaman Tambah Detil Menu Dine In	104
Tabel 5-21 Halaman Ubah Profil Pelayan	105
Tabel 5-22 Halaman Ubah Password Pelayan	106
Tabel 5-23 Halaman Ubah Profil Dapur	106
Tabel 5-24 Halaman Ubah Password Dapur.....	107



DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
UML		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
UML		<i>Directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
UML		Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
UML		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
UML		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun gambar aktor adalah gambar orang belum tentu aktor adalah orang
UML		Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
UML		Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status akhir
UML		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja
UML		Percabangan	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
UML		Penggabungan	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
UML		Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
UML		Event	Event adalah kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin
ERD		Entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan. Bakal tabel pada basis data. Benda yang memiliki data harus disimpan datanya agar dapat disimpan oleh aplikasi
ERD		relationship	Penghubung antara 2 relasi atau entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i>

Referensi:

Notasi/ Lambang dari Buku Rekayasa Perangkat Lunak [1]



DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
SI	Sistem Informasi
UML	Unified Modelling Language
AJAX	Asynchronous javascript and XML

