

Jurusan Sistem Informasi
Program Studi Komputerisasi Akuntansi
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil tahun 2004/2005

**RANCANGAN APLIKASI SISTEM PENJUALAN DAN KONSULTASI MODE
MENGUNAKAN METODE OBJECT ORIENTED
PADA PT COCASPRING GAYA**

Meliana Francisca	0500546263
Willy Chandra	0500547700
Puspita Sari	0500548376

Abstrak

PT Cocaspring Gaya bergerak dibidang *fashion retail* dengan merk dagang APRIORI. Tujuan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah menganalisis sistem yang sedang berjalan dan kelemahan-kelemahannya untuk merancang aplikasi sistem penjualan dan konsultasi mode. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan metode analisa dan perancangan sistem berorientasi objek. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa PT Cocaspring Gaya masih menggunakan sistem penjualan yang belum terkomputerisasi sehingga masih terdapat kelemahan yang menghambat kegiatan penjualan.

Kata Kunci :

Rancangan, Sistem Penjualan, Konsultasi Mode, Object Oriented

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancangan Aplikasi Penjualan dan Konsultasi Mode Menggunakan Metode Object Oriented pada PT Cocaspring Gaya” dengan baik dan tepat waktu. Adapun penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang studi S1 pada Universitas Bina Nusantara, Jakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik dalam doa, moril maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, antara lain :

1. Alm. Ibu Dr. Theresia Widia Soeryaningsih selaku Rektor Universitas Bina Nusantara, Jakarta.
2. Bapak Idris Gautama, S.E, S.Kom, MM selaku Ketua Program Studi Komputerisasi Akuntansi Universitas Bina Nusantara, Jakarta.
3. Bapak Dafnis Arifin S.Kom.,M. Comm. selaku Dosen Pembimbing.
4. Dosen – dosen pengajar Universitas Bina Nusantara yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan ilmu yang menjadi dasar penulisan skripsi ini.
5. Orangtua dan keluarga yang selama ini telah memberikan banyak dukungan.
6. Teman-teman yang mendukung penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan maupun bagi setiap pembaca sekalian.

Jakarta, Januari 2005

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Persetujuan Hardcover	iii
Halaman Pernyataan Dewan Penguji	iv
Abstrak.....	v
Prakata	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran	xxiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
1.3.1 Tujuan Penulisan	3
1.3.2 Manfaat Penulisan	4
1.4 Metodologi Penelitian	4
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.4.2 Metode Pengolahan Data	5
1.4.2.1 Metode Analisa.....	5
1.4.2.2 Metode Perancangan	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6

BAB 2 LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Pengertian Sistem.....	8
2.2 Pengertian Informasi.....	9
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	9
2.3.1 Fungsi-fungsi Sistem Informasi.....	10
2.3.2 Karakteristik Sistem Informasi.....	11
2.3.3 Tujuan Sistem Informasi.....	11
2.3.4 Tugas-tugas Sistem Informasi.....	12
2.4 Pengertian Sistem Penjualan.....	15
2.5 Pengertian Konsultasi Mode.....	16
2.6 Pengertian Object Oriented.....	17
2.6.1 Pengertian Object.....	17
2.6.2 Pengertian Object Oriented.....	17
2.6.2.1 Keuntungan Object Oriented.....	17
2.6.2.2 Terminologi dalam Object Oriented.....	22
2.6.3 Pengertian Object Oriented Analysis.....	28
2.6.4 Pengertian Object Oriented Design.....	28
2.6.5 Pengertian Object Oriented Analysis and Design.....	28
2.6.5.1 Arsitektur Sistem.....	30
2.6.5.2 Aktifitas-aktifitas Utama dalam OOA&D.....	31
2.6.5.2.1 Problem Domain Analysis.....	32
2.6.5.2.2 Aplication Domain Analysis.....	50
2.6.5.2.3 Architectural Design.....	59

2.6.5.2.4	Component Design.....	66
BAB 3 ANALISA SISTEM BERJALAN.....		77
3.1	Riwayat Perusahaan.....	77
3.2	Struktur Organisasi.....	78
3.2.1	Commisioner.....	79
3.2.2	Director.....	79
3.2.3	Purchasing Manager.....	80
3.2.4	Inventory Manager.....	81
3.2.5	Store Manager.....	82
3.2.6	HRM (Human Resources Management).....	82
3.2.7	Finance and Accounting Manager.....	83
3.3	Prosedur yang Sedang Berjalan.....	86
3.3.1	Sistem yang Sedang Berjalan.....	86
3.3.2	<i>Rich Picture</i> dari Sistem Penjualan yang Berjalan.....	93
3.4	Permasalahan yang Dihadapi.....	94
3.5	Usulan Pemecahan Masalah.....	95
3.6	<i>System Definition</i>	97
3.6.1	<i>FACTOR Criteria</i>	101
3.6.2	<i>Rich Picture</i> dari Sistem Penjualan yang Diusulkan.....	104
3.7	<i>Context</i>	105
3.7.1	<i>Problem Domain</i>	105
3.7.2	<i>Application Domain</i>	107
3.8	<i>Problem Domain</i>	109
3.8.1	<i>Classes</i>	109

3.8.1.1	<i>Class Candidates</i>	109
3.8.1.2	<i>Class</i>	109
3.8.2	<i>Clusters</i>	128
3.8.2.1	<i>Cluster Person</i>	128
3.8.2.2	<i>Cluster Product</i>	128
3.8.2.3	<i>Cluster Transaction</i>	129
3.8.2.4	<i>Cluster Consultation</i>	129
3.8.3	<i>Events</i>	129
3.8.3.1	<i>Event Candidates</i>	130
3.8.3.2	<i>Event</i>	130
3.8.3.3	<i>Event Table</i>	133
3.8.4	<i>Class Diagram</i>	134
3.8.5	<i>Behavioural Pattern</i>	135
3.9	<i>Application Domain</i>	143
3.9.1	<i>Usage</i>	143
3.9.1.1	<i>Actor Table</i>	144
3.9.1.2	<i>Actor Specification</i>	145
3.9.1.3	<i>Use Case</i>	149
3.9.1.4	<i>Use Case Specification</i>	150
3.9.1.5	<i>Sequence Diagram By Use Case</i>	161
3.9.2	<i>Function</i>	178
3.9.3	<i>Interfaces</i>	181
3.9.3.1	<i>Dialogue Style</i>	181

3.9.3.2	<i>Overview</i>	212
3.9.3.3	<i>Sequence Diagram By Navigation</i>	213
3.9.4	<i>Technical Platform</i>	234
3.9.5	<i>Recomendation</i>	235
3.9.5.1	<i>The System's Usefulness and Feasibility</i>	235
3.9.5.2	<i>Strategy</i>	235
3.9.5.3	<i>Development Economy</i>	236
BAB 4 RANCANGAN SISTEM YANG DIUSULKAN		236
4.1	<i>Task</i>	236
4.1.1	<i>Purpose</i>	236
4.1.2	<i>Quality Goals</i>	236
4.2	<i>Technical Platform</i>	237
4.3	<i>Architectural Design</i>	238
4.3.1	<i>Component Architecture</i>	238
4.3.1.1	<i>Generic Architecture Pattern</i>	239
4.3.1.2	<i>Client-Server Architecture Pattern</i>	240
4.3.2	<i>Process Architecture</i>	241
4.3.2.1	<i>Deployment Diagram for Software</i>	241
4.3.2.2	<i>Deployment Diagram for Hardware</i>	242
4.4	<i>Component Design</i>	242
4.4.1	<i>Model Component</i>	242
4.4.1.1	<i>Restructure Classes</i>	242
4.4.1.2	<i>Model Component</i>	245
4.4.2	<i>Function Component</i>	246

4.4.2.1	<i>Model Class Placement</i>	246
4.4.2.2	<i>Function Class Placement</i>	247
4.5	Recomendation	247
4.5.1	The System Usefulness	247
4.5.2	Plan for Initiating Use	248
4.5.3	Implementation Plan	248
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN		249
5.1	Kesimpulan	249
5.2	Saran	251
Daftar Pustaka		xxv
Daftar Riwayat Hidup		xxvii
Lampiran-lampiran		
Foto Copy Surat Survei		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Terminologi-terminologi dalam <i>Object-Oriented</i>	22
Tabel 2.2.	Aktivitas dalam <i>Problem Domain Analysis</i>	33
Tabel 2.3.	Aktivitas dalam <i>Application Domain Analysis</i>	51
Tabel 2.4.	<i>Event table for the simple system</i>	68
Tabel 3.1.	<i>Class Candidate</i>	109
Tabel 3.2.	<i>Event Candidate</i>	130
Tabel 3.3.	<i>Event Table</i>	133
Tabel 3.4.	<i>Actor Table</i>	144
Tabel 3.5.	Tabel <i>Actor Specification</i> untuk Inventory Staff	145
Tabel 3.6.	Tabel <i>Actor Specification</i> untuk Sales Staff	146
Tabel 3.7.	Tabel <i>Actor Specification</i> untuk Store Manager	147
Tabel 3.8.	Tabel <i>Actor Specification</i> untuk Director.....	148
Tabel 3.9.	<i>Use Case Specification</i> untuk User.....	150
Tabel 3.10.	<i>Use Case Specification</i> untuk Paymen.....	151
Tabel 3.11.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Criteria, Specification dan Detail</i>	152
Tabel 3.12.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Story, Colour dan Size</i>	153
Tabel 3.13.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Product dan Stock</i>	154
Tabel 3.14.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Customer</i>	155
Tabel 3.15.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Ubah Password</i>	156
Tabel 3.16.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Mode Consultation</i>	156
Tabel 3.17.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Product Catalog</i>	157

Tabel 3.18.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Membuat dan Mencetak Sales Invoice</i>	157
Tabel 3.19.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Membuat dan Mencetak Sales Cancel Invoice</i>	158
Tabel 3.20.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Membuat dan Mencetak Sales Return Invoice</i>	159
Tabel 3.21.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Mencetak Ulang Bukti Transaksi</i>	160
Tabel 3.22.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Mencetak Laporan</i>	160
Tabel 3.23.	<i>Use Case Specification</i> untuk <i>Melihat Laporan</i>	161
Tabel 3.24.	<i>Tabel Function List</i>	181
Tabel 3.25.	<i>User Interface Windows and Printouts</i>	182
Tabel 4.1.	<i>Priority of Design Criteria</i>	236
Tabel 4.2.	<i>Server Specification</i>	237
Tabel 4.3.	<i>Client Specification</i>	238
Tabel 4.4.	<i>Network Specification</i>	238

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Sistem Informasi	11
Gambar 2.2.	Tugas-tugas Sistem Informasi.....	12
Gambar 2.3.	<i>Class</i> untuk <i>Object Car</i> (Mobil)	24
Gambar 2.4.	Spesialisasi dari <i>Class Customer</i>	27
Gambar 2.5.	Sebuah Arsitektur Sistem umum.....	30
Gambar 2.6.	Aktifitas-aktifitas Utama dalam OOA&D	31
Gambar 2.7.	Aktivitas dalam <i>Problem Domain Modeling</i>	33
Gambar 2.8.	Sub Aktivitas dalam Memilih <i>Class</i> dan <i>Event</i> <i>Problem Domain</i>	35
Gambar 2.9.	Generalization structure.....	38
Gambar 2.10.	<i>Cluster Structure</i>	39
Gambar 2.11.	<i>Aggregation structure</i>	40
Gambar 2.12.	Association structure.....	42
Gambar 2.13.	Sub Aktivitas dalam Memodelkan Struktur <i>Problem Domain</i>	42
Gambar 2.15.	<i>Role Pattern</i>	43
Gambar 2.16.	<i>Relation Pattern</i>	44
Gambar 2.17.	<i>Hierarchy Pattern</i>	45
Gambar 2.18.	<i>Item-Descriptor Pattern</i>	45
Gambar 2.19.	<i>Sequence</i>	48
Gambar 2.20.	<i>Selection</i>	48
Gambar 2.21.	<i>Iteration</i>	49

Gambar 2.22. Sub Aktivitas dalam <i>Object-Behavior Modeling</i>	49
Gambar 2.23. Aktivitas dalam <i>Application Domain Analysis</i>	52
Gambar 2.24. Sub Aktivitas <i>Usage</i>	53
Gambar 2.25. <i>General Procedural Use Case Pattern</i>	54
Gambar 2.26. <i>General Material Use Case Pattern</i>	55
Gambar 2.27. Sub Aktivitas dalam <i>Function Analysis</i>	57
Gambar 2.28. Aktivitas dalam <i>Architectural Design</i>	59
Gambar 2.29. Pola arsitektur layer.....	63
Gambar 2.30. Pola arsitektur generic untuk sebuah sistem.....	64
Gambar 2.31. Pola arsitektur <i>client-server</i>	65
Gambar 2.32. Subaktivitas dalam <i>model component</i>	67
Gambar 2.33. Subaktivitas pada <i>Function Component Design</i>	70
Gambar 2.34. <i>Connection by class aggregation</i>	73
Gambar 2.35. <i>Connection by class specialization</i>	74
Gambar 2.36. <i>Connection by calling an operation</i>	74
Gambar 2.37. <i>Subactivities in designing the connections between component</i>	75
Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT Cocaspring Gaya.....	78
Gambar 3.2. <i>Rich Picture</i> Sistem Penjualan yang Sedang Berjalan.....	93
Gambar 3.3. <i>Rich Picture</i> Sistem yang Diusulkan.....	104
Gambar 3.4. <i>Class Customer</i>	111
Gambar 3.5. <i>Class Administrator</i>	112
Gambar 3.6. <i>Class Sales Staff</i>	112
Gambar 3.7. <i>Class Inventory Staff</i>	113
Gambar 3.8. <i>Class Product</i>	114

Gambar 3.9. <i>Class Stock</i>	115
Gambar 3.10. <i>Class Story</i>	116
Gambar 3.11. <i>Class Color</i>	116
Gambar 3.12. <i>Class Size</i>	117
Gambar 3.13. <i>Class Payment</i>	118
Gambar 3.14. <i>Class Sales</i>	120
Gambar 3.15. <i>Class Sales_Detail</i>	121
Gambar 3.16. <i>Class Sales_Cancel</i>	122
Gambar 3.17. <i>Class Sales Cancel Detail</i>	122
Gambar 3.18. <i>Class Sales_Return</i>	124
Gambar 3.19. <i>Class Sales_Return_Detail</i>	125
Gambar 3.20. <i>Class Criteria</i>	125
Gambar 3.21. <i>Class Specification</i>	126
Gambar 3.22. <i>Class Detail</i>	127
Gambar 3.23. <i>Cluster Person</i>	128
Gambar 3.24. <i>Cluster Product</i>	128
Gambar 3.25. <i>Cluster Transaction</i>	129
Gambar 3.26. <i>Cluster Transaction</i>	129
Gambar 3.27. <i>Class Diagram</i>	134
Gambar 3.28. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Customer</i>	135
Gambar 3.29. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Administrator</i>	136
Gambar 3.30. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Inventory Staff</i>	136
Gambar 3.31. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Sales Staff</i>	137
Gambar 3.32. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Color</i>	137

Gambar 3.33. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Story</i>	138
Gambar 3.34. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Size</i>	138
Gambar 3.35. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Product</i>	139
Gambar 3.36. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Stock</i>	139
Gambar 3.37. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Payment</i>	140
Gambar 3.38. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Criteria</i>	140
Gambar 3.39. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Specification</i>	141
Gambar 3.40. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Detail</i>	141
Gambar 3.41. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Sales</i>	141
Gambar 3.42. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Sales Detail</i>	142
Gambar 3.43. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Sales Cancel</i>	142
Gambar 3.44. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Sales Cancel Detail</i>	142
Gambar 3.45. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Sales Return</i>	143
Gambar 3.46. <i>Behavioral Pattern</i> untuk <i>Class Sales Return Detail</i>	143
Gambar 3.47. <i>Use Case</i>	149
Gambar 3.48. <i>Sequence Diagram</i> Mendaftarkan <i>User</i>	162
Gambar 3.49. <i>Sequence Diagram</i> Memasukkan atau Mengubah <i>Payment</i>	162
Gambar 3.50. <i>Sequence Diagram</i> Memasukkan atau Mengubah <i>Criteria, Specification dan Detail</i>	163
Gambar 3.51. <i>Sequence Diagram</i> Memasukkan atau Mengubah <i>Story, Colour dan Size</i>	164
Gambar 3.52. <i>Sequence Diagram</i> Memasukkan (Mengubah) <i>Product dan Stock</i>	165

Gambar 3.53. <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Password <i>Inventory Staff</i>	166
Gambar 3.54. <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Password <i>Sales Staff</i>	166
Gambar 3.55. <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Password <i>Administrator</i>	167
Gambar 3.56. <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Password <i>Store Manager</i>	167
Gambar 3.57. <i>Sequence Diagram</i> Mendaftarkan <i>Customer</i>	168
Gambar 3.58. <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data <i>Customer</i>	168
Gambar 3.59. <i>Sequence Diagram</i> Menggunakan <i>Product Catalog</i>	169
Gambar 3.60. <i>Sequence Diagram</i> Menggunakan <i>Mode Consultation</i>	169
Gambar 3.61. <i>Sequence Diagram</i> Membuat dan Mencetak <i>Sales Invoice</i>	170
Gambar 3.62. <i>Sequence Diagram</i> Membuat dan Mencetak <i>Sales Return Invoice</i> ..	171
Gambar 3.63. <i>Sequence Diagram</i> Membuat dan Mencetak <i>Sales Cancel Invoice</i> ..	172
Gambar 3.64. <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Ulang Bukti Transaksi	173
Gambar 3.65. <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan-laporan	174
Gambar 3.66. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan-laporan (<i>Sales Staff</i>)	175
Gambar 3.67. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan-laporan (<i>Inventory Staff</i>)	176
Gambar 3.68. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan-laporan (<i>Director</i>)	177
Gambar 3.69. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan-laporan (<i>Store Manager</i>)	178
Gambar 3.70. <i>Start Window</i>	183
Gambar 3.71. <i>Login Window</i>	184
Gambar 3.72. <i>Main Menu - Setup Window</i>	185
Gambar 3.73. <i>Payment Window</i>	186
Gambar 3.74. <i>Story Window</i>	187
Gambar 3.75. <i>Colour Window</i>	188
Gambar 3.76. <i>Size Window</i>	189

Gambar 3.77	<i>Product Window</i>	190
Gambar 3.78	<i>Stock Window</i>	191
Gambar 3.79	<i>Criteria Window</i>	192
Gambar 3.80	<i>Specification Window</i>	193
Gambar 3.81	<i>Detail Window</i>	194
Gambar 3.82	<i>Customer Window</i>	195
Gambar 3.83	<i>User Window</i>	196
Gambar 3.84	<i>Main Menu - Transaction Window</i>	197
Gambar 3.85	<i>Sales Window</i>	198
Gambar 3.86	<i>Sales Cancel Window</i>	200
Gambar 3.87	<i>Sales Return Window</i>	201
Gambar 3.88	<i>Reprint Invoice Window</i>	202
Gambar 3.89	<i>Main Menu - Help Window</i>	203
Gambar 3.90	<i>Products Catalog Window</i>	204
Gambar 3.91	<i>Mode Consultation Window</i>	205
Gambar 3.92	<i>Kamus Mode Window</i>	206
Gambar 3.93	<i>Main Menu - Report Window</i>	207
Gambar 3.94	<i>Sales Report Window</i>	208
Gambar 3.95	<i>Sales Cancelled Report Window</i>	209
Gambar 3.96	<i>Sales Return Report</i>	209
Gambar 3.97	<i>Income Report Window</i>	210
Gambar 3.98	<i>Change Password Window</i>	210
Gambar 3.99	<i>Exit Window</i>	211
Gambar 3.100	<i>Konfirmasi Quit Window</i>	211

Gambar 3.101. <i>Konfirmasi Log Off</i>	211
Gambar 3.102. <i>Navigation Diagram</i>	212
Gambar 3.103. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup Customer.....	213
Gambar 3.104. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup User.....	214
Gambar 3.105. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup Payment.....	215
Gambar 3.106. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup Story.....	216
Gambar 3.107. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup Customer.....	217
Gambar 3.108. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup Size.....	218
Gambar 3.109. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup Product dan Stock.....	219
Gambar 3.110. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Setup Criteria, Specification dan Detail.....	220
Gambar 3.111. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Sales.....	221
Gambar 3.112. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Sales Return.....	222
Gambar 3.113. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Sales Cancel.....	223
Gambar 3.114. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Reprint.....	224
Gambar 3.115. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Product Catalog.....	225
Gambar 3.116. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Mode Consultation.....	226
Gambar 3.117. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Sales Report.....	227
Gambar 3.118. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Sales Return Report.....	228
Gambar 3.119. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Sales Cancel Report.....	229
Gambar 3.120. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Income Report.....	230
Gambar 3.121. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Stock Report.....	231
Gambar 3.122. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Change Password.....	232
Gambar 3.123. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Log Off.....	233

Gambar 3.124. <i>Sequence by Navigation</i> untuk Quit	234
Gambar 4.1. <i>Generic Architecture Pattern</i>	239
Gambar 4.2. <i>Client Server Architecture</i>	240
Gambar 4.3. <i>Deployment Diagram for Software</i>	241
Gambar 4.4. <i>Deployment Diagram for Hardware</i>	242
Gambar 4.5. <i>Class Administrator, Sales Staff dan Inventory Staf</i>	242
Gambar 4.6. <i>Revised Class Administrator, Sales Staff dan Inventory Staff</i>	243
Gambar 4.7. <i>Class Sales dan Sales Cancel</i>	243
Gambar 4.8. <i>Revised Class Sales</i>	244
Gambar 4.9. <i>Model Component</i>	245
Gambar 4.10. <i>Model Class Placement</i>	246
Gambar 4.11. <i>Function Class Placement</i>	247

DAFTAR LAMPIRAN

Buying Appointment Letter	L 1
Apriori Order Form	L 2
Apriori Sales Promotion Concept	L 3
Apriori Delivery Schedule	L 4
Apriori Packing List	L 5
Apriori Proforma Invoice.....	L 6
Laporan Datang Barang	L 7
Daftar Pengambilan/Penukaran Barang.....	L11
Laporan Stok	L12
Laporan Penjualan	L26
Laporan Retur Penjualan	L30
Laporan Mutasi	L31
Sales Invoice	L32
Sales Cancel Invoice.....	L33
Sales Return Invoice.....	L34
Sales Report By Date.....	L35
Sales Report By Invoice No.	L36
Sales Cancel Report By Date	L37
Sales Return Report By Date	L38
Income Report	L39
Stock Report.....	L40