

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PREDIKSI PENJUALAN  
SOFT DRINK MENGGUNAKAN METODE  
REGRESI LINIER BERGANDA PADA PT ENSEVAL PUTERA  
MEGATRADING**

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program  
Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik  
Universitas Darma Persada



**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA**

**2021**

## **PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI**

Skripsi ini telah **disetujui dan disahkan** serta diizinkan untuk dipresentasikan pada Sidang Tugas Akhir Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

PEMBIMBING LAPANGAN

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Syamsul Bahri

Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs

KETUA PROGRAM STUDI  
SISTEM INFORMASI

Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI.

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASIPREDIKSI PENJUALAN  
SOFT DRINK MENGGUNAKAN METODE  
REGRESI LINIER BERGANDA PADA PT. ENSEVAL PUTERA  
MEGATRADING**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs, tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 5 Februari 2021



(Muhamad Rifki Farhan)

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhamad Rifki Farhan

NIM : 2016240088

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Prediksi Penjualan Soft  
Drink Menggunakan Metode Regresi Linier Berganda Pada  
PT. Enseval Putera Megatrading

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.



### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : (Mira Febriana Sesunan ,S.Kom.,M.Cs.) (.....)

Penguji I : (Endang Ayu Susilawati, S.T., M.M.S.I.) (.....)

Penguji II : (Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI.) (.....)

Penguji III : (Eva Novianti, S.Kom, M.MSI.) (.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 5 Febuari 2021

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Rifki Farhan  
NIM : 2016240088  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik  
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Rancang Bangun Sistem Informasi Prediksi Penjualan Soft Drink Menggunakan Metode Regresi Linier Berganda Pada PT. Enseval Putera Megatrading**

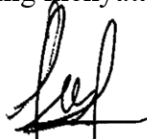
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 5 Februari 2021

Yang menyatakan



(Muhamad Rifki Farhan)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah, SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PREDIKSI PENJUALAN  
SOFT DRINK MENGGUNAKAN  
METODE REGRESI LINIER BERGANDA PADA PT. ENSEVAL  
PUTERA MEGATRADING**

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat salah satu syarat kelulusan pada Program Strata satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, wawancara dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
3. Ir. Agus Sun Sugaiarto, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

4. Eka Yuni Astuty, S.Kom., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
5. Mira Febriana Sesunan, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Dosen / staff / karyawan dilingkungan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
7. Bapak Syamsul Bahri selaku Pembimbing Lapangan di PT. Enseval Putera Megatrading.
8. Staff / karyawan di lingkungan PT. Enseval Putera Megatrading.
9. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2016.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 5 Febuari 2021



Muhamad Rifki Farhan

Penulis

## ABSTRAK

PT Enseval Putera Megatrading Tbk merupakan perusahaan distributor umum. Mulai dari distributor bahan-bahan dasar kimia untuk industri farmasi, kosmetik dan industri makanan. Dalam mempromosikan usahanya PT Enseval Putera Megatrading memperkerjakan seorang *sales* yang akan menawarkan langsung ke konsumen. Hasil penjualan kemudian diolah untuk dilakukan pengumpulan data dan prediksi penjualan. Perusahaan melakukan prediksi penjualan untuk tahun berikutnya. Namun prediksi tersebut kurang akurat, karena prediksi penjualan dilakukan secara manual sehingga besar kemungkinan terjadi kesalahan pada saat karyawan perusahaan melakukan penghitungan (*human error*). Dampak dari data yang kurang akurat tersebut yaitu penjualan seringkali tidak mencapai target penjualan, sehingga pengeluaran biaya dan inventaris menjadi tidak efisien pada beberapa produk. Di sisi lain terdapat produk yang memiliki daya jual yang tinggi tetapi tidak memiliki persediaan barang yang cukup.

Permasalahan tersebut dapat diatasi jika PT. Enseval Putera Megatrading dapat melakukan analisis terhadap data penjualan pada tahun sebelumnya. Analisis ini dapat dilakukan dengan merancang dan membangun suatu sistem prediksi penjualan *soft drink* dari data penjualan menggunakan regresi linier berganda sehingga PT. Enseval Putera Megatrading mengetahui prediksi penjualan untuk tahun berikutnya.

Rancang Bangun Sistem Prediksi Penjualan *Soft Drink* dari Data Penjualan di PT. Enseval Putera Megatrading Menggunakan Regresi Linier Berganda yang telah selesai dikembangkan dapat memprediksi penjualan sehingga dapat membantu pihak PT. Enseval Putera Megatrading untuk mengetahui prediksi penjualan di tahun berikutnya.

**Kata Kunci:** *Regresi Linier Berganda, Penjualan, Sistem Prediksi.*




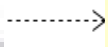



# DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
LEMBAR PENGUJIAN SKRIPSI .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Manfaat Penelitian .....	2
1.5 Ruang Lingkup .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	5
2.2 Pengertian Rancang Bangun.....	7
2.3 Konsep Dasar <i>Website</i> .....	8
2.3.1 <i>Website</i> .....	8
2.3.2 <i>Web Server</i> .....	8
2.3.3 <i>Web Hosting</i> .....	9
2.3.4 <i>Web Browser</i> .....	9
2.4 Basis Data ( <i>Database</i> ).....	9
2.4.1 MySQL.....	10
2.4.2 PHPMyAdmin.....	10
2.5 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	10
2.5.1 PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....	10
2.5.2 CSS ( <i>Cascading Style Sheet</i> ).....	10
2.5.3 Javascript .....	11
2.6 Peralatan Pendukung Sistem ( <i>Tools System</i> ).....	11
2.6.1 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	11
2.7 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i> .....	12
2.8 Konsep <i>Data Mining</i> .....	14
2.8.1 Algoritma Regresi Linier Berganda .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>17</b>
3.1 Kerangka Pemikiran .....	17
3.2 Pengumpulan Data.....	18
3.3 Metodologi Pengembangan Sistem .....	18






3.4 Waktu dan Tempat Penelitian .....	21
3.5 Alat dan Bahan Penelitian .....	21
3.5.1 Alat Penelitian .....	21
3.5.2 Bahan Penelitian .....	22
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>23</b>
4.1 Tinjauan Organisasi .....	23
4.1.1 Sejarah Organisasi .....	23
4.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi .....	26
4.2 Analisa Sistem .....	30
4.2.1 <i>Use Case</i> Diagram .....	30
4.2.2 Skenario .....	31
4.2.3 <i>Activity</i> Diagram .....	33
4.2.4 Spesifikasi Dokumen Masukan .....	36
4.2.5 Identifikasi Sistem .....	36
4.3 Perancangan Sistem .....	37
4.3.1 <i>Use Case</i> Diagram .....	37
4.3.2 Skenario .....	38
4.3.3 <i>Activity</i> Diagram .....	43
4.3.4 Rancangan Masukan .....	50
4.3.5 Rancangan Keluaran .....	54
4.3.5.1 Rancangan Keluaran <i>Login</i> .....	54
4.3.5.2 Rancangan Keluaran Data Produk .....	56
4.3.5.3 Rancangan Keluaran Data Penjualan .....	56
4.3.5.4 Rancangan Keluaran Prediksi .....	57
4.3.5.5 Rancangan Keluaran Laporan Prediksi .....	58
4.3.6 Rancangan Basis Data .....	59
4.4 Implementasi Sistem .....	62
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>78</b>
5.1 Tampilan Aplikasi .....	78
5.1.1 Tampilan Hak Akses Admin dan Manager .....	78
5.2 Uji Coba Aplikasi .....	88
5.2.1 Uji Coba Aplikasi .....	88
5.2.2 Uji Coba Fungsional .....	89
5.2.3 Uji Coba Validasi .....	89
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
6.1 Kesimpulan .....	92
6.2 Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	94
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI .....	95
LAMPIRAN .....	96

## DAFTAR SIMBOL

### a. Simbol *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan masukan ( <i>input</i> ) atau memberikan keluaran ( <i>output</i> ), maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>dependent</i> ).
3		<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan use case. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>actor</i> dengan use case.
4		<i>System Boundary</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
6	<<include>>	<i>Include</i>	Melakukan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
7	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

b. Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Actifity</i> <i>Final Node</i>	Bagaimana objek diakhiri.
4		<i>Deciission</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan dan diakhiri kondisi.
5		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya.

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Metode Waterfall menurut Bassil (2012).....	13
2. Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran.....	17
3. Gambar 3.2 Metode Waterfall .....	18
4. Gambar 4.1 Susunan Organisasi PT.Enseval Putera Megatrading .....	26
5. Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Diagram Sistem Berjalan .....	30
6. Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram Melakukan Rekapitulasi Transaksi Per Bulan .....	33
7. Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Prediksi Penjualan Per Tahun .....	34
8. Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram Membuat Laporan Prediksi Penjualan Per Tahun .....	35
9. Gambar 4.6 <i>Use Case</i> Diagram Hak Akses Administrator.....	37
10. Gambar 4.7 <i>Use Case</i> Diagram Hak Akses Manajer.....	37
11. Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Administrator.....	43
12. Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram Menambahkan Produk .....	44
13. Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram Menambahkan Data Penjualan.....	45
14. Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram Menampilkan Prediksi Penjualan .....	46
15. Gambar 4.12 <i>Activity</i> Diagram Menampilkan Laporan Prediksi .....	47
16. Gambar 4.13 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout</i> Administrator.....	48
17. Gambar 4.14 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Manager .....	48
18. Gambar 4.15 <i>Activity</i> Diagram Laporan Prediksi .....	49
19. Gambar 4.16 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout</i> Manager .....	50
20. Gambar 4.17 Rancangan Masukan <i>Form Login</i> .....	51
21. Gambar 4.18 Rancangan Masukan <i>Form</i> Tambah Produk.....	51
22. Gambar 4.19 Rancangan Masukan <i>Form</i> Tambah Data Penjualan .....	52
23. Gambar 4.20 Rancangan Masukan <i>Form</i> Tambah Data Prediksi.....	53
24. Gambar 4.21 Rancangan Masukan <i>Form</i> Data Laporan Prediksi .....	53
25. Gambar 4.22 Rancangan Keluaran Tampilan <i>Dashboard</i> .....	54
26. Gambar 4.23 Rancangan Keluaran Tampilan Login Password Salah.....	55
27. Gambar 4.24 Rancangan Keluaran Tampilan <i>Login</i> Gagal .....	55
28. Gambar 4.25 Rancangan Keluaran Tampilan Data Produk.....	56
29. Gambar 4.26 Rancangan Keluaran Tampilan Data Penjualan.....	57
30. Gambar 4.27 Rancangan Keluaran Tampilan Data Prediksi .....	57
31. Gambar 4.28 Rancangan Keluaran Tampilan <i>Form</i> Prediksi Gagal .....	58
32. Gambar 4.29 Rancangan Keluaran Tampilan Tampilan Laporan Prediksi .....	59
33. Gambar 4.30 Rancangan Basis Data.....	59

34. Gambar 4.31 Tampilan Potongan Program <i>Login</i> Untuk Admin Dan Manager.....	62
35. Gambar 4.32 Tampilan <i>Login</i> Untuk Admin Dan Manager.....	63
36. Gambar 4.33 Tampilan Potongan Program <i>Login Password</i> Salah Untuk Admin Dan Manager.....	63
37. Gambar 4.34 Tampilan <i>Login Password</i> Salah Untuk Admin Dan Manager .....	64
38. Gambar 4.35 Tampilan Potongan Program <i>Login</i> Gagal Untuk Admin Dan Manager.....	64
39. Gambar 4.36 Tampilan <i>Login</i> Gagal Untuk Admin Dan Manager.....	65
40. Gambar 4.37 Tampilan Potongan Program Menu <i>Dashboard</i> Untuk Admin Dan Manager.....	66
41. Gambar 4.38 Tampilan Menu <i>Dashboard</i> Untuk Admin.....	66
42. Gambar 4.39 Tampilan Menu <i>Dashboard</i> Untuk Manager.....	66
43. Gambar 4.40 Tampilan Potongan Program Menu Tambah Produk Untuk Admin .....	67
44. Gambar 4.41 Tampilan Menu Tambah Produk Untuk Admin .....	67
45. Gambar 4.42 Tampilan Potongan Program Menu Produk Untuk Admin ..	68
46. Gambar 4.43 Tampilan Menu Produk Untuk Admin .....	68
47. Gambar 4.44 Tampilan Potongan Program Menu Tambah Data Penjualan Untuk Admin.....	69
48. Gambar 4.45 Tampilan Menu Tambah Data Penjualan Untuk Admin.....	70
49. Gambar 4.46 Tampilan Potongan Program Menu Data Penjualan Untuk Admin .....	71
50. Gambar 4.47 Tampilan Menu Data Penjualan Untuk Admin.....	71
51. Gambar 4.48 Tampilan Potongan Program Menu Tambah Data Prediksi Untuk Admin .....	72
52. Gambar 4.49 Tampilan Menu Tambah Data Prediksi Untuk Admin .....	72
53. Gambar 4.50 Tampilan Potongan Program Menu Prediksi Untuk Admin	73
54. Gambar 4.51 Tampilan Menu Prediksi Untuk Admin.....	73
55. Gambar 4.52 Tampilan Potongan Program Menu Prediksi Gagal Untuk Admin .....	74
56. Gambar 4.53 Tampilan Menu Prediksi Gagal Untuk Admin .....	74
57. Gambar 4.54 Tampilan Potongan Program Menu Data Laporan Prediksi Untuk Admin Dan Manager .....	76
58. Gambar 4.55 Tampilan Menu Data Laporan Prediksi Untuk Admin Dan Manager.....	75
59. Gambar 4.56 Tampilan Potongan Program Menu Laporan Prediksi Untuk Admin Dan Manager .....	76
60. Gambar 4.57 Tampilan Menu Laporan Prediksi Untuk Admin Manager .....	77

61. Gambar 5.1 Tampilan Menu <i>Login</i> Untuk Admin dan Manager.....	78
62. Gambar 5.2 Tampilan Menu <i>Login Password</i> Salah Untuk Admin Dan Manager.....	79
63. Gambar 5.3 Tampilan Menu <i>Login</i> Gagal Untuk Admin Dan Manager ...	80
64. Gambar 5.4 Tampilan <i>Dashboard</i> Untuk Admin .....	80
65. Gambar 5.5 Tampilan <i>Dashboard</i> Manager .....	81
66. Gambar 5.6 Tampilan Menu Tambah Produk Untuk Admin .....	81
67. Gambar 5.7 Tampilan Menu Produk Untuk Admin .....	82
68. Gambar 5.8 Tampilan Menu Tambah Data Penjualan Untuk Admin.....	82
69. Gambar 5.9 Tampilan Menu Data Penjualan Untuk Admin.....	83
70. Gambar 5.10 Tampilan Menu Tambah Data Prediksi Untuk Admin .....	83
71. Gambar 5.11 Tampilan Menu Prediksi Untuk Admin.....	86
72. Gambar 5.12 Tampilan Menu Prediksi Gagal Untuk Admin .....	86
73. Gambar 5.13 Tampilan Menu Menu Data Laporan Prediksi Untuk Admin Dan Manager.....	87
74. Gambar 5.14 Tampilan Menu Laporan Prediksi Admin dan Manager.....	88



## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 4.1 Skenario Melakukan Rekapitulasi Transaksi Bulanan .....	31
2. Tabel 4.2 Skenario Melakukan Prediksi Penjualan Tahunan .....	31
3. Tabel 4.3 Skenario Membuat Laporan Prediksi Penjualan .....	32
4. Tabel 4.4 Skenario <i>Login</i> Administrator .....	38
5. Tabel 4.5 Skenario Menambahkan Produk .....	38
6. Tabel 4.6 Skenario Menambahkan Data Penjualan .....	39
7. Tabel 4.7 Skenario Menampilkan Prediksi Penjualan .....	40
8. Tabel 4.8 Skenario Menampilkan Laporan Prediksi .....	40
9. Tabel 4.9 Skenario <i>Logout</i> Administrator .....	41
10. Tabel 4.10 Skenario <i>Login</i> Manajer .....	41
11. Tabel 4.11 Skenario Menampilkan Laporan Prediksi .....	42
12. Tabel 4.12 Skenario <i>Logout</i> Manajer .....	43
13. Tabel 4.13 <i>User</i> .....	60
14. Tabel 4.14 <i>User_role</i> .....	60
15. Tabel 4.15 <i>User_status</i> .....	60
16. Tabel 4.16 Produk .....	61
17. Tabel 4.17 Penjualan .....	61
18. Tabel 4.18 Prediksi .....	61
19. Tabel 5.1 Uji Coba Struktural .....	88
20. Tabel 5.2 Uji Coba Fungsional .....	89
21. Tabel 5.3 Uji Coba Validasi .....	90



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Hasil Wawancara.....	96
2. Dokumen Masukkan.....	97

