



**PERANCANGAN ADMINISTRASI PELAYANAN PADA
KEDAI KOPI TUAH DOA BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

GINA ARDHYA PRADIPTA

1810501011

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN

JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

2021



**PERANCANGAN ADMINISTRASI PELAYANAN PADA
KEDAI KOPI TUAH DOA BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer
GINA ARDHYA PRADIPTA
1810501011**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI
2021**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Gina Ardhya Pradipta

NIM : 1810501011

Tanggal : 25 Juni 2021

Apabila di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 26 Juni 2021

Yang Menyatakan,



Gina Ardhya Pradipta

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Gina Ardhya Pradipta

NIM : 1810501011

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non – exclusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN ADMINISTRASI PELAYANAN PADA KEDAI KOPI TUAH DOA BERBASIS WEB

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir 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 : 26 Juni 2021

Yang telah menyatakan,



Gina Ardhya Pradipta

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa proposal berikut:

Nama : Gina Ardhya Pradipta

NIM : 1810501011

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul : Perancangan Administrasi Pelayanan Pada Kedai Kopi
Tuah Doa Berbasis Web

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian Sidang Proposal/Tugas Akhir/Skripsi pada Program Studi D-III Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1



(Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM., MTI.)

Mengetahui,

Ketua Program Studi



(Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc.)

Ditetapkan : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 26 Juni 2021

PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut :

Nama : Gina Ardhya Pradipta

NIM : 1810501011

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul : Perancangan Administrasi Pelayanan Pada Kedai Kopi Buah
Doa Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada sidang Tugas Akhir dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Tri Rahayu, S.Kom., MM.

Penguji Utama



M. Bayu Wibisono, S.Kom., MM.

Penguji Lembaga



Nurhafifah Matondang, S.Kom.,

MM., M.T.I.

Pembimbing



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom.,

M.Sc

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 12 Juli 2021



PERANCANGAN ADMINISTRASI PELAYANAN PADA KEDAI KOPI TUAH DOA BERBASIS WEB

Gina Ardhya Pradipta

ABSTRAK

Teknologi memiliki peran penting dan berdampak pada aktivitas serta kehidupan manusia tidak hanya individu saja, namun organisasi atau perusahaan juga merasakan perkembangan teknologi. Dengan adanya teknologi, dapat memberikan efektivitas pada proses bisnis suatu perusahaan untuk meningkatkan kualitas pelayanannya agar dapat bersaing dengan kompetitornya. Namun Kedai Kopi Buah Doa masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Kedai Kopi Buah Doa masih menggunakan sistem manual, sehingga menyebabkan pelayanan yang diberikan kepada pelanggan membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, dapat terjadinya duplikasi data serta kerusakan data. Berdasarkan hal tersebut, penulis membangun sistem pada Kedai Kopi Buah Doa berbasis web untuk membantu Kedai Kopi Buah Doa dalam meningkatkan pelayanannya. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem adalah metode *waterfall* serta PIECES sebagai metode analisis sistem. Bahasa yang digunakan untuk membangun sistem adalah PHP dan basis data yang digunakan adalah MySQL. Dengan dibangunnya aplikasi ini, maka Kedai Kopi Buah Doa telah dapat mencatat pesanan pelanggan, mengelola menu produk dan bahan baku yang terkomputerisasi serta dapat mencetak laporan penjualan dan keluar masuknya bahan baku dengan mudah.

Kata kunci : Kedai Kopi, Pelayanan, Web

WEB-BASED ADMINISTRATION SERVICE DESIGN OF TUAH DOA COFFEE SHOP

Gina Ardhya Pradipta

ABSTRACT

Technology has an important role and has an impact on human activities and lives, not only individuals, but organizations or companies also feel the development of technology. With technology, it can provide effectiveness in a company's business processes to improve the quality of its services in order to compete with its competitors. However, the Buah Doa Coffee Shop still has not utilized technology to its full potential. The Buah Doa Coffee Shop still uses a manual system, causing the services provided to customers to take a long time. In addition, data duplication and data corruption can occur. Based on this, the author builds a web-based administration service for the Buah Doa Coffee Shop to help the Buah Doa Coffee Shop improve its services. The method used in system design is the waterfall method and PIECES as a system analysis method. The programming language used to build the system is PHP and the database used is MySQL. With the construction of this application, the Buah Doa Coffee Shop has been able to record customer orders, manage a computerized menu and raw materials data and can print sales reports and also can easily manage raw materials.

Keyword : Coffee Shop, Service, Web

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini sampai selesai tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Administrasi Pelayanan pada Kedai Kopi Buah Doa Berbasis Web”. Penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Diploma 3 studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penyusunan tugas akhir ini tentu saja tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih, terutama kepada :

1. Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc. selaku Ketua Program Studi D3 Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM., M.T.I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, bantuan, dukungan, serta waktunya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir.
4. Kak Dwi March Abror, selaku *owner* dari Kedai Kopi Buah Doa yang telah memberikan izin serta meluangkan waktunya untuk wawancara serta melakukan penelitian pada Kedai Kopi Buah Doa.
5. Keluarga saya yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
6. Sahabat-sahabat saya, Rizka Khairani, Mutiara Quraini, Adilah Nuur, Andi Iken, Leandra Chika, dan Diah Rahmawati yang telah banyak membantu, mendukung, dan menghibur penulis dalam penyusunan tugas akhir.
7. Haryo Probo Kusumo, selaku sahabat yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, hiburan, dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak khususnya kepada mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Jakarta, 24 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR SIMBOL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Luaran yang diharapkan.....	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Pengertian Sistem	5
2.2. Pengertian Kopi.....	5
2.3. Pengertian Kedai Kopi.....	5
2.4. Pengertian Administrasi.....	6
2.5. Pengertian Pelayanan.....	6
2.6. Pengertian Pemesanan	6
2.7. Pengertian Pembayaran.....	6

2.8.	Pengertian Inventory.....	7
2.9.	Pengertian Metode Waterfall	7
2.10.	Pengertian PIECES	7
2.11.	ERD (Entity Relationship Diagram).....	9
2.12.	Pengertian UML (Unified Modelling Language).....	9
2.12.1.	Use Case Diagram	9
2.12.2.	Class Diagram	9
2.12.3.	Activity Diagram.....	10
2.12.4.	Sequence Diagram.....	10
2.13.	Pengertian Website	10
2.14.	Pengertian PHP	11
2.15.	Pengertian MySQL	11
2.16.	Pengertian Black Box Testing	11
2.17.	Review Penelitian	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1.	Tahapan Penelitian	14
3.2.	Metode Penelitian.....	14
3.2.1.	Pengumpulan Data	14
3.2.2.	Analisis Sistem.....	15
3.2.3.	Perancangan Sistem.....	15
3.2.4.	Implementasi.....	15
3.2.5.	Uji Coba.....	15
3.2.6.	Dokumentasi	16
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian	16
3.4.	Alat dan Bahan	16
3.5.	Tahapan Kegiatan.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		18
4.1.	Sejarah Kedai Kopi Tuah Doa	18
4.2.	Struktur Organisasi.....	19
4.3.	Tugas dan Fungsi.....	19
4.4.	Analisis Sistem Berjalan.....	19
4.4.1.	Analisis Dokumen Berjalan	21
4.4.1.1.	Dokumen Masukan	21
4.4.1.2.	Dokumen Keluaran	21

4.4.1.3.	Dokumen Simpanan.....	22
4.4.2.	Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	22
4.4.2.1.	Deskripsi Use Case Diagram.....	22
4.4.3.	Activity Diagram Sistem Berjalan	24
4.4.3.1.	Activity Diagram Pemesanan.....	24
4.4.3.2.	Activity Diagram Pendataan Bahan Baku.....	25
4.4.3.3.	Activity Diagram Pembuatan Laporan	26
4.5.	Identifikasi Masalah dengan PIECES.....	26
4.5.1.	Masalah Pokok	28
4.5.2.	Penyelesaian Masalah.....	28
4.6.	Rancangan Sistem Usulan.....	29
4.6.1.	Entity Relationship Diagram (ERD) Usulan.....	29
4.6.2.	Analisis Aliran Data dengan UML.....	29
4.6.3.	Use Case Diagram Usulan	30
4.6.3.1.	Deskripsi Aktor Sistem Usulan	30
4.6.3.2.	Use Case Diagram Sistem Usulan	31
4.6.3.3.	Deskripsi Narasi Use Case Sistem Usulan.....	31
4.6.3.4.	Use Case Diagram Kasir	34
4.6.3.5.	Use Case Diagram Barista.....	35
4.6.3.6.	Use Case Diagram Admin.....	36
4.6.4.	Activity Diagram Usulan.....	37
4.6.4.1.	Activity Diagram Entri Pesanan	37
4.6.4.2.	Activity Diagram Tambah Metode Pembayaran	38
4.6.4.3.	Activity Diagram Bahan Baku Masuk.....	39
4.6.4.4.	Activity Diagram Pembayaran	40
4.6.4.5.	Activity Diagram Mengubah Status Pesanan.....	41
4.6.4.6.	Activity Diagram Tambah Kategori	42
4.6.4.7.	Activity Diagram Tambah Menu.....	43
4.6.4.8.	Activity Diagram Tambah Kategori Bahan Baku	44
4.6.4.9.	Activity Diagram Tambah Bahan Baku.....	45
4.6.4.10.	Activity Diagram Entri Form Bahan Baku Masuk.....	46
4.6.4.11.	Activity Diagram Bahan Baku Keluar	47
4.6.4.12.	Activity Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	48
4.6.4.13.	Activity Diagram Cetak Laporan Bahan Baku Masuk.....	49
4.6.4.14.	Activity Diagram Cetak Laporan Bahan Baku Keluar.....	50
4.6.4.15.	Activity Diagram Tambah User.....	51
4.6.5.	Sequence Diagram Usulan.....	52
4.6.5.1.	Sequence Diagram Entri Pesanan.....	52
4.6.5.2.	Sequence Diagram Metode Pembayaran	53
4.6.5.3.	Sequence Diagram Pembayaran	54
4.6.5.4.	Sequence Diagram Bahan Baku Masuk.....	55

4.6.5.5.	Sequence Diagram Mengubah Status Pesanan.....	56
4.6.5.6.	Sequence Diagram Kelola Kategori.....	57
4.6.5.7.	Sequence Diagram Kelola Menu.....	58
4.6.5.8.	Sequence Diagram Kelola Kategori Bahan Baku.....	59
4.6.5.9.	Sequence Diagram Kelola Bahan Baku.....	60
4.6.5.10.	Sequence Diagram Entri Form Bahan Baku Masuk.....	61
4.6.5.11.	Sequence Diagram Bahan Baku Keluar.....	62
4.6.5.12.	Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	63
4.6.5.13.	Sequence Diagram Cetak Laporan Bahan Baku Masuk.....	64
4.6.5.14.	Sequence Diagram Cetak Laporan Bahan Baku Keluar.....	65
4.6.5.15.	Sequence Diagram Kelola User.....	66
4.6.6.	Class Diagram Usulan.....	67
4.7.	Rancangan Kode.....	68
4.7.1.	Rancang Kode Unik Kategori.....	68
4.7.2.	Rancang Kode Unik Menu.....	68
4.7.3.	Rancang Kode Unik Kategori Bahan Baku.....	68
4.7.4.	Rancang Kode Unik Bahan Baku.....	69
4.7.5.	Rancang Kode Unik Form Masuk.....	69
4.7.6.	Rancang Kode Unik Bahan Baku Masuk.....	70
4.7.7.	Rancang Kode Unik Bahan Baku Keluar.....	70
4.7.8.	Rancang Kode Unik Metode Pembayaran.....	71
4.7.9.	Rancang Kode Unik Pesanan.....	71
4.7.10.	Rancang Kode Unik User.....	71
4.8.	Rancangan Database.....	72
4.9.	Tampilan Website.....	77
4.9.1.	Halaman Login.....	77
4.9.2.	Halaman Barista.....	77
4.9.3.	Halaman Kasir.....	85
4.9.4.	Halaman Admin.....	90
4.10.	Pengujian Sistem.....	92
BAB V	KESIMPULAN.....	96
5.1.	Kesimpulan.....	96
5.2.	Saran.....	96
DAFTAR	PUSTAKA.....	97
DAFTAR	RIWAYAT HIDUP.....	99
LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Flowchart Metodologi Penelitian	14
Gambar 4. 1. Struktur Organisasi	19
Gambar 4. 2. Use Case Sistem Berjalan	22
Gambar 4. 3. Activity Diagram Pemesanan Sistem Berjalan	24
Gambar 4. 4. Activity Diagram Pendataan Bahan Baku Sistem Berjalan	25
Gambar 4. 5. Activity Diagram Pembuatan Laporan Sistem Berjalan	26
Gambar 4. 6. Entity Relationship Diagram Sistem Usulan	29
Gambar 4. 7. Use Case Diagram Sistem Usulan	31
Gambar 4. 8. Use Case Diagram Kasir	34
Gambar 4. 9. Use Case Diagram Barista	35
Gambar 4. 10. Use Case Diagram Admin	36
Gambar 4. 11. Activity Diagram Entri Pesanan	37
Gambar 4. 12. Activity Diagram Tambah Metode Pembayaran	38
Gambar 4. 13. Activity Diagram Bahan Baku Masuk	39
Gambar 4. 14. Activity Diagram Pembayaran	40
Gambar 4. 15. Activity Diagram Mengubah Status Pesanan	41
Gambar 4. 16. Activity Diagram Tambah Kategori	42
Gambar 4. 17. Activity Diagram Tambah Menu	43
Gambar 4. 18. Activity Diagram Tambah Kategori Bahan Baku	44
Gambar 4. 19. Activity Diagram Tambah Bahan Baku	45
Gambar 4. 20. Activity Diagram Entri Form Bahan Baku Masuk	46
Gambar 4. 21. Activity Diagram Bahan Baku Keluar	47
Gambar 4. 22. Activity Diagram Laporan Penjualan	48
Gambar 4. 23. Activity Diagram Laporan Bahan Baku Masuk	49
Gambar 4. 24. Activity Diagram Laporan Bahan Baku Keluar	50
Gambar 4. 25. Activity Diagram Tambah User	51
Gambar 4. 26. Sequence Diagram Entri Pesanan	52
Gambar 4. 27. Sequence Diagram Metode Pembayaran	53
Gambar 4. 28. Sequence Diagram Pembayaran	54
Gambar 4. 29. Sequence Diagram Bahan Baku Masuk	55
Gambar 4. 30. Sequence Diagram Mengubah Status Pesanan	56
Gambar 4. 31. Sequence Diagram Kelola Kategori	57
Gambar 4. 32. Sequence Diagram Kelola Menu	58
Gambar 4. 33. Sequence Diagram Kelola Kategori Bahan Baku	59
Gambar 4. 34. Sequence Diagram Kelola Bahan Baku	60
Gambar 4. 35. Sequence Diagram Entri Form Bahan Baku Masuk	61
Gambar 4. 36. Sequence Diagram Bahan Baku Keluar	62
Gambar 4. 37. Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	63
Gambar 4. 38. Sequence Diagram Cetak Laporan Bahan Baku Masuk	64

Gambar 4. 39. Sequence Diagram Cetak Laporan Bahan Baku Keluar	65
Gambar 4. 40. Sequence Diagram Kelola User	66
Gambar 4. 41. Class Diagram	67
Gambar 4. 42. Halaman Login	77
Gambar 4. 43. Dashboard Barista.....	77
Gambar 4. 44. Kelola Kategori	78
Gambar 4. 45. Tambah Kategori.....	78
Gambar 4. 46. Edit Kategori Menu	78
Gambar 4. 47. Kelola Menu.....	79
Gambar 4. 48. Tambah Menu.....	79
Gambar 4. 49. Edit Menu.....	79
Gambar 4. 50. Kelola Kategori Bahan Baku.....	80
Gambar 4. 51. Tambah Kategori Bahan Baku	80
Gambar 4. 52. Edit Kategori Bahan Baku	81
Gambar 4. 53. Kelola Form Bahan Baku Masuk	82
Gambar 4. 54. Tambah Form Bahan Baku Masuk.....	83
Gambar 4. 55. Edit Form Bahan Baku Masuk.....	83
Gambar 4. 56. Kelola Bahan Baku Keluar.....	83
Gambar 4. 57. Tambah Bahan Baku Keluar	84
Gambar 4. 58. Edit Bahan Baku Keluar	84
Gambar 4. 59. Pesanan Masuk	84
Gambar 4. 60. Pesanan Selesai.....	85
Gambar 4. 61. Dashboard Kasir	85
Gambar 4. 62. Kelola Metode Pembayaran	86
Gambar 4. 63. Tambah Metode Pembayaran.....	86
Gambar 4. 64. Edit Metode Pembayaran	86
Gambar 4. 65. Kelola Bahan Baku Masuk	87
Gambar 4. 66. Entri Pesanan.....	87
Gambar 4. 67. Pesanan	88
Gambar 4. 68. Bayar Pesanan	88
Gambar 4. 69. Riwayat Pesanan.....	89
Gambar 4. 70. Detail Pesanan	89
Gambar 4. 71. Dashboard Admin.....	90
Gambar 4. 72. Kelola User.....	90
Gambar 4. 73. Tambah User	90
Gambar 4. 74. Edit User	91
Gambar 4. 75. Laporan Penjualan	91
Gambar 4. 76. Laporan Bahan Baku Masuk	92
Gambar 4. 77. Laporan Bahan Baku Keluar	92

DAFTAR TABEL


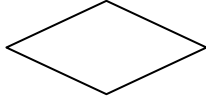
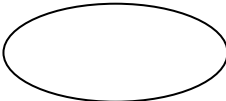

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu	12
Tabel 3. 1. Tahapan Penelitian	17
Tabel 4. 1. Dokumen Masukan	21
Tabel 4. 2. Dokumen Keluaran	21
Tabel 4. 3. Dokumen Simpanan	22
Tabel 4. 4. Deskripsi Aktor	30
Tabel 4. 5. Kategori	72
Tabel 4. 6. Menu	72
Tabel 4. 7. Kategori Bahan Baku	73
Tabel 4. 8. Bahan Baku	73
Tabel 4. 9. Form Masuk	73
Tabel 4. 10. Bahan Baku Masuk	74
Tabel 4. 11. Bahan Baku Keluar	74
Tabel 4. 12. Metode Bayar	75
Tabel 4. 13. Pesanan	75
Tabel 4. 14. Pesanan Detail	75
Tabel 4. 15. User	76
Tabel 4. 16. Black Box Testing	93

DAFTAR LAMPIRAN

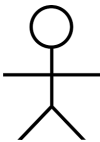
Lampiran 1 Catatan Pesanan	100
Lampiran 2 Catatan Bahan Baku Keluar dan Masuk.....	101
Lampiran 3 Laporan Penjualan.....	102
Lampiran 4 Laporan Bahan Baku Keluar dan Masuk.....	103


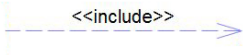
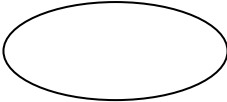
DAFTAR SIMBOL

A. Use Case Diagram




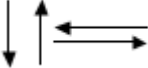
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Entitas adalah objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
2.		Relasi	Relasi menunjukkan adanya hubungan antara sejumlah entitas yang berbeda
3.		Atribut	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
4.		Garis	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut

B. Use Case Diagram

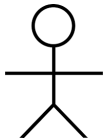
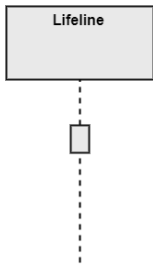
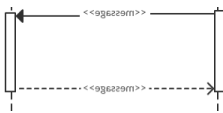
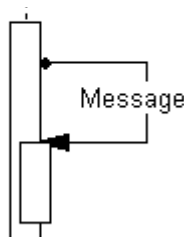

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan peran dari pengguna ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Association</i>	Menghubungkan antara suatu

			objek dengan objek lainnya
3.		<i>Include</i>	Menjelaskan bahwa use case yang dituju membutuhkan use case sebelumnya untuk menjalankan fungsinya.
4.		<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi yang ditampilkan oleh sistem dan menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor



C. Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
4.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

D. Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem
2.		<i>Life Line</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi
3.		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
4.		<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
5.		<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali antara objek <i>lifeline</i>

E. Class Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya