



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA *EVENT*
ORGANIZER BERBASIS *WEBSITE* PADA PT ORNAMEN INTI
MAKMUR**

TUGAS AKHIR

JILAN SHOBIHA

1810501030

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

2021



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA *EVENT*
ORGANIZER BERBASIS *WEBSITE* PADA PT ORNAMEN INTI
MAKMUR**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya
Komputer**

JILAN SHOBIHA

1810501030

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2021

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Jilan Shobiha

NIM : 1810501030

Tanggal : 09 Juli 2021

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

Jakarta, 09 Juli 2021

Yang Menyatakan,



(Jilan Shobiha)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Jilan Shobiha
NIM : 1810501030
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D-3 Sistem Informasi

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

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER BERBASIS WEBSITE PADA PT ORNAMEN INTI MAKMUR

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 : 09 Juli 2021

Yang Menyatakan,



(Jilan Shobiha)

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Jilan Shobiha

NIM : 1810501030

Program Studi : D-3 Sistem Informasi

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa *Event Organizer* Berbasis *Website* Pada Pt Ornamen Inti Makmur

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-3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Iin Ernawati, S.Kom., M.Si.

Penguji Utama



Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs.

Penguji Lembaga



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

Pembimbing



Dr. Ernati, M.Kom.

Dekan



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

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Waktu Ujian : 09 Juli 2021



LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa proposal berikut:

Nama : Jilan Shobiha

NIM : 1810501030

Program Studi : D-3 Sistem Informasi

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa *Event Organizer* Berbasis *Website* Pada PT Ornamen Inti Makmur

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian Sidang Tugas Akhir pada Program Studi Diploma Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi



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

Ditetapkan : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 27 Juni 2021

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER BERBASIS WEBSITE PADA PT ORNAMEN INTI MAKMUR

Jilan Shobiha

jilanshobiha@gmail.com

Abstrak

Event organizer (EO) merupakan jasa yang memberikan penawaran layanan, dengan adanya teknologi informasi sangat membantu peranan manusia dalam melakukan suatu acara atau *event* pentingnya seperti pesta pernikahan, ulang tahun, wisuda, dan acara-acara resmi lainnya. Saat ini proses pemesanan jasa *event organizer* di PT Ornamen Inti Makmur masih dilakukan secara manual, sehingga masih ditemukan berbagai kesalahan. Hal ini menyebabkan kegiatan pemesanan tidak berjalan secara efektif dan efisien. Perancangan sistem informasi pemesanan jasa *event organizer* berbasis *website* digunakan untuk mempermudah *client* melakukan proses pemesanan tanpa harus datang secara langsung ke tempat perusahaan berada. Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP, MySQL sebagai server basis data, dan menggunakan metode *waterfall*. Metoder *waterfall* yaitu metode yang dilakukan tahap demi tahap dan berjalan secara berurutan. Aplikasi pemesanan jasa *event organizer* secara *online* dengan tujuan dapat meringankan *client* dalam pemesanan paket. Dengan aplikasi pemesanan jasa *event organizer*, *client* dapat melihat informasi perusahaan dilanjutkan dengan memilih paket yang diinginkan lalu melakukan pemesanan. Pada aplikasi ini, *client* dapat memberikan *feedback* berupa kritik dan saran terhadap pelayanan jasa yang sudah diberikan.

Kata kunci: Pemesanan, *Website*, *Event Organizer*, *Waterfall*

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA EVENT ORGANIZER BERBASIS WEBSITE PADA PT ORNAMEN INTI MAKMUR

Jilan Shobiha

jilanshobiha@gmail.com

Abstract

Event organizer (EO) is a service that provides service offerings, with information technology is very helpful for human role in conducting an event or important event such as weddings, birthdays, graduations, and other official events. Currently the process of ordering event organizer services at PT Ornamen Inti Makmur is still done manually, so there are still various errors. This causes the booking activities to not run effectively and efficiently. The design of a website-based event organizer service booking information system is used to make it easier for clients to make the booking process without having to come directly to where the company is located. The application is implemented using HTML and PHP programming languages, MySQL as a database server, and using the waterfall method. Waterfall method is a method that is done step by step and runs in sequence. Application booking services event organizer online with the aim of easing the client in booking packages. With the event organizer service booking application, the client can see the company information followed by selecting the desired package and then making a booking. In this application, the client can provide feedback in the form of criticism and suggestions on services that have been provided.

Keywords: Booking, Website, Event Organizer, Waterfall

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Tugas akhir ini berjudul “*Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Event Organizer Berbasis Website Pada PT Ornamen Inti Makmur*”. Tujuan penulisan tugas akhir ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi pada program D-3 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril dan materiil sehingga tugas akhir ini dapat selesai. Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Komputer yaitu ibu Dr. Ermatita, M.Kom.
2. Kedua orangtua saya yaitu Umi Rani dan Abi Ocke, kakek, nenek, kakak kandung yang selalu memberikan semangat dan doa.
3. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc. selaku Kepala Program Studi D-3 Sistem Informasi dan dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan tugas akhir.
4. Ibu Tri Rahayu, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing akademik.
5. Mrs. Dewi Eka F. dari PT Ornamen Inti Makmur.
6. Kak Farhan dan Annisa Ramadhan yang tiada henti memberikan semangat kepada penulis.
7. Teman-teman mahasiswa angkatan 2018 di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang selalu memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca agar penulisan laporan ini dapat menjadi lebih baik. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 28 Juni 2021

Penulis

Jilan Shobiha

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | ii |
| PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN | v |
| LEMBAR PERSETUJUAN | vi |
| Abstrak | vii |
| Abstract | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR SIMBOL | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian..... | 2 |
| 1.5. Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6. Luaran Penelitian..... | 3 |
| 1.7. Sistematika Penulisan..... | 3 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1. Pemesanan Jasa | 5 |
| 2.1.1. Definisi Pemesanan | 5 |
| 2.1.2. Jasa..... | 5 |
| 2.1.2.1. Definisi Jasa | 5 |
| 2.1.2.2. Karakteristik Jasa | 5 |
| 2.2. <i>Event organizer</i> | 6 |
| 2.3. Kepuasan pelanggan..... | 6 |
| 2.3.1. Definisi Kepuasan Pelanggan | 6 |
| 2.3.2. Metode Pengukuran Kepuasan Pelanggan | 6 |
| 2.4. <i>Website</i> | 7 |
| 2.5. Metode <i>Waterfall</i> | 7 |

| | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------|----|
| 2.6. | PIECES..... | 7 |
| 2.7. | Basis Data..... | 8 |
| 2.7.1. | MySQL..... | 8 |
| 2.7.2. | <i>Database Management System (DBMS)</i> | 9 |
| 2.8. | XAMPP..... | 9 |
| 2.9. | HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)..... | 9 |
| 2.10. | PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)..... | 9 |
| 2.11. | CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)..... | 10 |
| 2.12. | Javascript..... | 10 |
| 2.13. | Bootstrap..... | 10 |
| 2.14. | UML (<i>Unified Modeling Language</i>)..... | 10 |
| 2.14.1. | <i>Usecase Diagram</i> | 10 |
| 2.14.2. | <i>Activity Diagram</i> | 11 |
| 2.14.3. | <i>Sequence Diagram</i> | 11 |
| 2.14.4. | <i>Class Diagram</i> | 11 |
| 2.15. | <i>Blackbox Testing</i> | 11 |
| 2.16. | <i>Review Penelitian Terdahulu</i> | 11 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | | 14 |
| 3.1. | Alur Penelitian..... | 14 |
| 3.2. | Tahapan Penelitian..... | 15 |
| 3.2.1. | Identifikasi Masalah..... | 15 |
| 3.2.2. | Pengumpulan Data..... | 15 |
| 3.2.3. | Analisis Sistem..... | 15 |
| 3.2.4. | Perancangan Sistem..... | 15 |
| 3.2.5. | Uji Coba Sistem..... | 16 |
| 3.2.6. | Dokumentasi..... | 16 |
| 3.3. | Waktu dan Tempat Penelitian..... | 16 |
| 3.4. | Alat Bantu Penelitian..... | 16 |
| 3.4.1. | <i>Hardware</i> | 16 |
| 3.4.2. | <i>Software</i> | 16 |
| 3.5. | Jadwal Kegiatan Penelitian..... | 17 |
| BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN..... | | 18 |
| 4.1. | Tinjauan Umum Perusahaan..... | 18 |
| 4.1.1. | Gambaran Perusahaan..... | 18 |
| 4.1.2. | Sejarah Perusahaan..... | 18 |

| | | |
|----------------------|--------------------------------------------|----|
| 4.1.3. | Visi dan Misi Perusahaan..... | 19 |
| 4.1.4. | Struktur Organisasi Perusahaan | 20 |
| 4.1.5. | Tugas Pokok dan Fungsi Kerja | 21 |
| 4.2. | Analisis Sistem Berjalan | 23 |
| 4.2.1. | Analisis Dokumen..... | 23 |
| 4.2.2. | Analisis Proses Kerja Sistem | 24 |
| 4.3. | Analisis Permasalahan..... | 26 |
| 4.3.1. | Identifikasi Masalah..... | 26 |
| 4.3.2. | Masalah Pokok..... | 27 |
| 4.3.3. | Solusi Pemecahan Masalah..... | 28 |
| 4.4. | Perancangan Sistem Usulan | 28 |
| 4.4.1. | Deskripsi Aktor Sistem Usulan..... | 28 |
| 4.4.2. | <i>Usecase Diagram</i> Usulan | 29 |
| 4.4.3. | Deskripsi Tabel Skenario Use Case..... | 30 |
| 4.4.4. | <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan..... | 32 |
| 4.4.5. | <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan..... | 42 |
| 4.4.6. | <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan | 48 |
| 4.4.7. | Rancangan Basis Data..... | 49 |
| 4.4.8. | Rancangan Struktur Menu Aplikasi | 55 |
| 4.4.9. | Rancangan Tampilan Aplikasi Usulan..... | 56 |
| 4.5. | Hasil Tampilan Aplikasi..... | 62 |
| 4.6. | Pengujian Sistem | 69 |
| BAB V PENUTUP | | 70 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 70 |
| 5.2. | Saran..... | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 71 |
| RIWAYAT HIDUP | | 72 |
| LAMPIRAN..... | | 73 |
| | Lampiran A-1 | 73 |
| | Lampiran B-1..... | 74 |
| | Lampiran C-1..... | 75 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------------------------------|----|
| Table 1 Review Penelitian Terdahulu..... | 12 |
| Table 2 Tabel Jadwal Kegiatan Penelitian..... | 17 |
| Table 3 Dokumen Masukan..... | 23 |
| Table 4 Dokumen Keluaran..... | 23 |
| Table 5 Dokumen Simpanan..... | 23 |
| Table 6 Deskripsi Aktor pada Sistem Berjalan..... | 24 |
| Table 7 Identifikasi Masalah dengan Metode PIECES..... | 26 |
| Table 8 Deskripsi Aktor pada Sistem Usulan..... | 28 |
| Table 9 Skenario <i>Login</i> | 30 |
| Table 10 Skenario Kelola Data Paket..... | 30 |
| Table 11 Skenario Pilih Paket..... | 31 |
| Table 12 Skenario Pemesanan..... | 31 |
| Table 13 Skenario Pembayaran..... | 32 |
| Table 14 Rancangan Tabel <i>Users</i> | 51 |
| Table 15 Rancangan Tabel <i>Members</i> | 52 |
| Table 16 Rancangan Tabel <i>Items</i> | 52 |
| Table 17 Rancangan Tabel <i>Orders</i> | 52 |
| Table 18 Rancangan Tabel Detail Order..... | 53 |
| Table 19 Rancangan Tabel Transaksi..... | 53 |
| Table 20 Rancangan Tabel <i>Feedback</i> | 54 |
| Table 21 Rancangan Tabel Laporan..... | 54 |
| Table 22 Uji Coba <i>Black Box</i> | 69 |

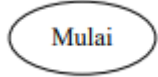



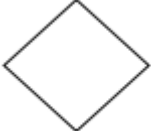

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Alur Penelitian | 14 |
| Gambar 2 Struktur Organisasi PT Ornamen Inti Makmur..... | 20 |
| Gambar 3 <i>Usecase Diagram</i> Sistem Berjalan | 25 |
| Gambar 4 <i>Usecase Diagram</i> Usulan..... | 29 |
| Gambar 5 <i>Activity Diagram</i> Login pada <i>Client</i> | 33 |
| Gambar 6 <i>Activity Diagram</i> Login pada Admin..... | 33 |
| Gambar 7 <i>Activiy Diagram</i> Kelola Paket..... | 35 |
| Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Pilih Paket..... | 36 |
| Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan | 37 |
| Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran | 38 |
| Gambar 11 <i>Activity Diagram</i> <i>Feedback</i> | 39 |
| Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> Laporan..... | 40 |
| Gambar 13 <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i> pada <i>Client</i> | 41 |
| Gambar 14 <i>Activity Diagram</i> <i>Logout</i> pada Admin | 41 |
| Gambar 15 <i>Sequence Diagram</i> Login pada <i>Client</i> | 42 |
| Gambar 16 <i>Sequence Diagram</i> Login pada Admin | 43 |
| Gambar 17 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Paket..... | 44 |
| Gambar 18 <i>Sequence Diagram</i> Pilih Paket..... | 45 |
| Gambar 19 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan | 45 |
| Gambar 20 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran | 46 |
| Gambar 21 <i>Sequence Diagram</i> <i>Feedback</i> | 46 |
| Gambar 22 <i>Sequence Diagram</i> Laporan..... | 47 |
| Gambar 23 <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan | 48 |
| Gambar 24 Rancangan Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Jasa <i>Event Organizer</i> pada PT Ornamen Inti Makmur | 55 |
| Gambar 25 Rancangan tampilan halaman <i>login</i> pada <i>client</i> | 56 |
| Gambar 26 Rancangan tampilan halaman beranda pada <i>client</i> | 57 |
| Gambar 27 Rancangan tampilan halaman tentang kami..... | 57 |
| Gambar 28 Rancangan tampilan halaman paket..... | 58 |
| Gambar 29 Rancangan tampilan halaman detail paket..... | 59 |
| Gambar 30 Rancangan tampilan halaman portofolio | 59 |
| Gambar 31 Rancangan tampilan halaman cara pemesanan | 60 |



| | |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 32 Rancangan tampilan halaman konfirmasi pembayaran | 60 |
| Gambar 33 Rancangan tampilan <i>login</i> pada admin | 61 |
| Gambar 34 Rancangan tampilan halaman kelola data pesanan | 61 |
| Gambar 35 Rancangan tampilan halaman profile..... | 61 |
| Gambar 36 Tampilan halaman <i>login</i> pada admin | 62 |
| Gambar 37 Tampilan halaman kelola data pesanan pada admin | 62 |
| Gambar 38 Tampilan halaman daftar kontak <i>client</i> pada admin | 62 |
| Gambar 39 Tampilan halaman profile pada admin..... | 63 |
| Gambar 40 Tampilan halaman grafik pemesanan per bulan | 63 |
| Gambar 41 Tampilan halaman <i>login</i> pada <i>client</i> | 64 |
| Gambar 42 Tampilan halaman profil pada <i>client</i> | 64 |
| Gambar 43 Tampilan halaman tentang kami pada <i>client</i> | 65 |
| Gambar 44 Tampilan halaman paket pada <i>client</i> | 65 |
| Gambar 45 Tampilan halaman detail paket pada <i>client</i> | 66 |
| Gambar 46 Tampilan halaman cara pemesanan pada <i>client</i> | 66 |
| Gambar 47 Tampilan halaman form pemesanan pada <i>client</i> | 67 |
| Gambar 48 Tampilan halaman konfirmasi pembayaran pada <i>client</i> | 68 |
| Gambar 49 Tampilan halaman form <i>feedback</i> pada <i>client</i> | 68 |



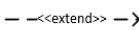

DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart






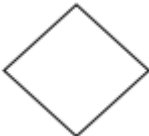

| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  | Terminator | Untuk memulai suatu program. |
| 2 |  | Garis Alir | Menggambarkan suatu aliran data dari satu proses ke proses selanjutnya. |
| 3 |  | Input-Output | Digunakan untuk mewakili masukkan data dan menunjukkan hasil dari suatu proses. |
| 4 |  | Proses | Menunjukkan setiap proses kegiatan yang terjadi dalam diagram alir. |
| 5 |  | Decision | Melambangkan untuk pengambilan keputusan dalam suatu proses yang akan berjalan selanjutnya. |
| 6 |  | Terminator | Untuk mengakhiri suatu proses. |

2. Usecase Diagram


| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  | <i>Actor</i> | Menspesifikasikan orang, sistem atau eksternal entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem |
| 2 |  | <i>Usecase</i> | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |





| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 |  | <i>System</i> | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |
| 4 |  | <i>Association</i> | Untuk menghubungkan suatu objek ke objek lainnya. |
| 5 |  | <i>Extend</i> | Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar use case yang menunjukkan bahwa satu use case merupakan fungsionalitas dari use case yang lain jika kondisi atau syarat itu terpenuhi. |
| 6 |  | <i>Include</i> | Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit. |

3. Activity Diagram

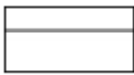

| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  | <i>Initial Node</i> | Bagaimana objek dibentuk atau diawali. |
| 2 |  | <i>Activity Final Node</i> | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan. |
| 3 |  | <i>Activity</i> | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain |
| 4 |  | <i>Action</i> | State dari system yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi. |
| 5 |  | <i>Fork Node</i> | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran. |
| 6 |  | <i>Nary Association</i> | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek |
| 7 |  | <i>Event</i> | Kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin. |

4. Sequence Diagram

| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  | <i>Actor</i> | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol |

| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase name aktor |
| 2 |  | <i>Lifeline</i> | Menyatakan kehidupan suatu objek. |
| 3 |  | <i>Object</i> | Menyatakan objek yang berinteraksi pesan. |
| 4 |  | <i>Waktu aktif</i> | Menyatakan objek dalam keadaan aktif dari berinteraksi pesan. |
| 5 |  | <i>Pesan tipe create</i> | Menyatakan suatu objek membuat Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat. |

5. Class Diagram

| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------|
| 1 |  | <i>Class</i> | Objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
| 2 |  | <i>Message</i> | Menunjukkan hubungan antara class pada <i>diagram class</i> . |