



**SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS CV UNI PRATAMA)**

SKRIPSI

Oleh:

MUHAMAD IQBAL ARDANA

1810512064

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

2022



**SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEBSITE
(STUDI KASUS CV UNI PRATAMA)**

SKRIPSI

**Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mata Kuliah Dan Juga Menempuh
Ujian Sidang Sarjana Program Studi Sistem Informasi S1**

Oleh:

MUHAMAD IQBAL ARDANA

1810512064

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis sendiri dan semua sumber yang digunakan maupun yang dikutip telah dinyatakan benar.

Nama : Muhamad Iqbal Ardana

NIM : 1810512064

Tanggal : 14 Juli 2022

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

Jakarta, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



(Muhamad Iqbal Ardana)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai pelaku akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhamad Iqbal Ardana

NIM : 1810512064

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, saya 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:

Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Website (Studi Kasus: CV Uni Pratama)

Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi 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 : 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



(Muhamad Iqbal Ardana)

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa skripsi berikut:

Nama : Muhamad Iqbal Ardana

NIM : 1810512064

Program Studi : S1 Sistem Informasi

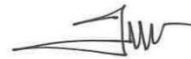
Judul Skripsi : Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Website (Studi Kasus: CV Uni Pratama)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan tim penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom, M.M.

Penguji I



Tri Rahayu, S.Kom., MM.

Penguji II



Dr. Ermatita., M.Kom.

Pembimbing I



Dra. Yulnelly., M.Si.

Pembimbing II




Dr. Ermatita., M.Kom.
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd., M.Kom.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Pengesahan : 18 Juli 2022



SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS CV UNI PRATAMA)

Muhamad Iqbal Ardana

ABSTRAK

Penggunaan teknologi informasi saat ini sudah berkembang begitu pesat di segala bidang, serta memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, baik untuk individu maupun organisasi. Persediaan merupakan salah satu faktor utama dalam organisasi untuk mendukung kelancaran penjualan. Penelitian ini dilakukan untuk membuat sistem informasi persediaan barang pada CV Uni Pratama. CV Uni Pratama adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengadaan barang berupa ATK. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun suatu sistem informasi untuk dapat membantu dalam pencatatan, pengelolaan dan dapat memudahkan pengawasan terhadap data barang. Untuk mencapai tujuan penelitian ini penulis menggunakan metode PIECES untuk melakukan analisis sistem, dan metode *waterfall* untuk pengembangan sistemnya agar lebih sistematis. Untuk memodelkan spesifikasi atau desain sistem yang dibuat akan menggunakan UML. Pada perancangan sistem penulis akan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, Java Script, dan PHP. Sedangkan untuk basis datanya menggunakan MySQL. Hasil dari penelitian ini ialah sebuah sistem informasi persediaan barang berbasis web yang dapat bermanfaat bagi CV Uni Pratama dalam mendukung kegiatan bisnis dan dapat mengatasi masalah tentang persediaan barang yang ada.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Persediaan, *Waterfall*, dan Website.

WEBSITE-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM
(STUDY CASE CV UNI PRATAMA)

Muhamad Iqbal Ardana

ABSTRAK

The use of information technology is currently growing so rapidly in all fields, and has a very large influence on various aspects of human life, both for individuals and organizations. Inventory is one of the main factors in the organization to support smooth sales. This research was conducted to create an inventory information system at CV Uni Pratama. CV Uni Pratama is a company engaged in the procurement of goods in the form of stationery. The purpose of this research is to build an information system to be able to assist in recording, managing and can facilitate monitoring of data items. To achieve the objectives of this study, the author uses the PIECES method to perform system analysis, and the waterfall method for system development to make it more systematic. To model the specifications or design of the system created, UML will be used. In designing the system the author will use the HTML, CSS, Java Script, and PHP programming languages. As for the database using MySQL. The result of this research is a web-based inventory information system which is expected to be useful and can solve problems regarding inventory at CV Uni Pratama.

Keywords: *Information System, Inventory, Waterfall, and Website.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim.

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada ALLAH SWT atas ridha nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Website (Studi Kasus CV Uni Pratama)”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak sekali memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan dosen pembimbing 1 saya yang telah berjasa memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam proses pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sarjana Sistem Informasi.
3. Ibu Dra. Yullnely., MSi., selaku dosen pembimbing 2 saya yang telah berjasa memberikan masukan, bimbingan dan arahan dalam proses pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Rudhy Ho Purabaya, SE., MMSI, selaku dosen pembimbing akademik saya.
5. Kedua Orang tua penulis, Muhtiar Sulaeman dan Meiti Rubianty, untuk beliau berdua skripsi ini penulis persembahkan. Terima kasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita – cita. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kedua orang tua saya.

6. Segenap Dosen dan Tenaga Pendidik di Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
7. Sahabat sekaligus saudara, Ariq Althaf, Wahyu Suseno dan Ahmad Ghani Fadilah yang selalu memberikan bantuan, motivasi, dan dukungannya dalam segala hal.
8. Teman – teman seperjuangan ABBC yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman – teman kuliah yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang terlibat dalam kelancaran pembuatan skripsi ini dan yang belum disebutkan diatas, penulis ucapkan terima kasih.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari ALLAH SWT dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini. Terakhir, harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Jakarta, 14 Juli 2022



(Muhamad Iqbal Ardana)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRAK</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem	5
2.1.1 Pengertian Sistem	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	5
2.2 Informasi	7
2.2.1 Pengertian Informasi	7

2.2.2 Kualitas Informasi.....	7
2.3 Sistem informasi.....	8
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi.....	8
2.3.2 Komponen Sistem Informasi	9
2.4 Basis Data.....	10
2.4.1 Pengertian Basis Data	10
2.4.2 <i>Database Management Systems (DBMS)</i>	11
2.5 Definisi Persediaan.....	12
2.5.1 Definisi Persediaan Barang.....	12
2.5.3 Metode FIFO (<i>first in first out</i>).....	13
2.5.4 Pengendalian Persediaan Barang	13
2.6 Website.....	14
2.7 Internet.....	15
2.8 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	15
2.8.1 Pengertian UML	15
2.8.2 Jenis – jenis Diagram UML	15
2.9 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	16
2.9.1 Visual Studio Code	16
2.9.2 XAMPP.....	17
2.9.3 PhpMyAdmin.....	17
2.9.4 MySQL	17
2.10 Bahasa Pemrograman	18
2.10.1 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	18
2.10.2 CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	18
2.10.3 Java Script.....	19

2.10.4 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	19
2.11 PIECES Framework	20
2.12 Metode Pengembangan Sistem	21
2.13 Pengujian Sistem	23
2.14 Review Penelitian Terdahulu	23
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Alur Penelitian.....	25
3.2 Tahapan Penelitian	26
3.2.1 Pengumpulan Data.....	26
3.2.2 Analisis Sistem	26
3.2.3 Perancangan Sistem	27
3.2.4 Implementasi/Pengkodean	27
3.2.6 Uji Coba.....	27
3.2.7 Penyebaran/ <i>Deployment</i>	27
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	27
3.4 Alat Bantu Penelitian.....	28
3.5 Tahapan Kegiatan.....	28
BAB 4 PEMBAHASAN	29
4.1 Profil CV Uni Pratama	29
4.1.1 Sejarah Singkat	29
4.1.2 Visi dan Misi.....	29
4.1.3 Struktur Organisasi	30
4.1.4 Tugas dan Fungsi Bagian Gudang	30
4.2 Pengumpulan Data	30
4.3 Analisis Sistem	33

4.3.1 Analisis dan Identifikasi Masalah.....	33
4.3.2 Analisis Kebutuhan.....	34
4.4 Perancangan Sistem.....	37
4.4.1 Use Case Diagram	37
4.4.1.1 Identifikasi Aktor	38
4.4.1.2 Use Case Scenario.....	38
4.4.2 Activity Diagram	44
4.4.3 Sequence Diagram	56
4.4.4 Class Diagram.....	87
4.4.5 Rancangan Database	87
4.5 Implementasi/Pengkodean.....	91
4.6 Pengujian Sistem	103
4.7 Penyebaran/Deployment.....	111
BAB 5 PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
RIWAYAT HIDUP.....	116
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall.....	21
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	25
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	30
Gambar 4. 2 Use Case Diagram.....	37
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login	44
Gambar 4. 4 Activity Diagram Halaman Dashboard.....	45
Gambar 4. 5 Activity Diagram Transaksi Barang Masuk.....	46
Gambar 4. 6 Activity Diagram Transaksi Barang Keluar.....	47
Gambar 4. 7 Activity Diagram Melihat Stok Saat ini.....	48
Gambar 4. 8 Activity Diagram Melihat Riwayat Stok.....	49
Gambar 4. 9 Activity Diagram Laporan Barang Masuk & Keluar	50
Gambar 4. 10 Activity Diagram Data Barang.....	51
Gambar 4. 11 Activity Diagram Data Supplier.....	52
Gambar 4. 12 Activity Diagram Data Kategori	53
Gambar 4. 13 Activity Diagram Data Pengguna	54
Gambar 4. 14 Activity Diagram Logout	55
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Login	56
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Melihat Halaman Dashboard	57
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Tambah Transaksi Barang Masuk	58
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Edit Transaksi Barang Masuk	59
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Hapus Transaksi Barang Masuk	60
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Cetak Transaksi Barang Masuk	61
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Tambah Transaksi Barang Keluar	62
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Edit Transaksi Barang Keluar	63
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Hapus Transaksi Barang Keluar	64
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Cetak Transaksi Barang Keluar	65
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Melihat Stok Saat ini.....	66
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Melihat Riwayat Stok	67
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Laporan Barang Masuk & Keluar.....	68
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Tambah Data Barang	69
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Edit Data Barang.....	70

Gambar 4. 30 Sequence Diagram Hapus Data Barang	71
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Cetak Data Barang	72
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Tambah Data Supplier	73
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Edit Data Supplier.....	74
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Hapus Data Supplier	75
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Cetak Data Supplier	76
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Tambah Data Kategori.....	77
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Edit Data Kategori	78
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Hapus Data Kategori.....	79
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Cetak Data Kategori.....	80
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Tambah Data Pengguna	81
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Edit Data Pengguna.....	82
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Hapus Data Pengguna	83
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Cetak Data Pengguna.....	84
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Ubah Password Data Pengguna	85
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Logout	86
Gambar 4. 46 Class Diagram	87
Gambar 4. 47 User Interface Halaman Login	91
Gambar 4. 48 User Interface Halaman Dashboard	92
Gambar 4. 49 User Interface Halaman Transaksi Barang Masuk.....	92
Gambar 4. 50 User Interface Halaman Form Tambah Transaksi Barang Masuk .	93
Gambar 4. 51 User Interface Halaman Form Edit Transaksi Barang Masuk	93
Gambar 4. 52 User Interface Halaman Transaksi Barang Keluar.....	94
Gambar 4. 53 User Interface Halaman Form Tambah Transaksi Barang Keluar .	94
Gambar 4. 54 User Interface Halaman Form Edit Transaksi Barang Keluar	95
Gambar 4. 55 User Interface Halaman Stok Saat ini	95
Gambar 4. 56 User Interface Halaman Riwayat Stok Barang	96
Gambar 4. 57 User Interface Halaman Laporan Barang Masuk & Keluar	96
Gambar 4. 58 User Interface Halaman Data Barang.....	97
Gambar 4. 59 User Interface Halaman Form Tambah Data Barang.....	97
Gambar 4. 60 User Interface Halaman Form Edit Data Barang	98
Gambar 4. 61 User Interface Halaman Data Supplier.....	98




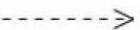





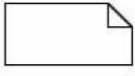
Gambar 4. 62 User Interface Halaman Form Tambah Data Supplier.....	99
Gambar 4. 63 User Interface Halaman Form Edit Data Supplier	99
Gambar 4. 64 User Interface Halaman Data Kategori	100
Gambar 4. 65 User Interface Halaman Form Tambah Data Kategori	100
Gambar 4. 66 User Interface Halaman Form Edit Data Kategori.....	101
Gambar 4. 67 User Interface Halaman Data Pengguna	101
Gambar 4. 68 User Interface Halaman Form Tambah Data Pengguna.....	102
Gambar 4. 69 User Interface Halaman Form Edit Data Pengguna	102
Gambar 4. 70 User Interface Halaman Ubah Password Data Pengguna	103

DAFTAR TABEL


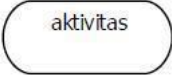



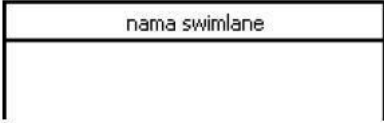


Tabel 2. 1 Review Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan	28
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	31
Tabel 4. 2 Identifikasi Aktor	38
Tabel 4. 3 Use Case Scenario Login	38
Tabel 4. 4 Use Case Scenario Melihat Halaman Dashboard	39
Tabel 4. 5 Use Case Scenario Transaksi Barang Masuk.....	39
Tabel 4. 6 Use Case Scenario Transaksi Barang Keluar.....	40
Tabel 4. 7 Use Case Scenario Melihat Stok Saat ini.....	40
Tabel 4. 8 Use Case Scenario Melihat Riwayat Stok.....	41
Tabel 4. 9 Use Case Scenario Melihat Laporan Barang	41
Tabel 4. 10 Use Case Scenario Data Barang.....	41
Tabel 4. 11 Use Case Scenario Data Supplier.....	42
Tabel 4. 12 Use Case Scenario Data Kategori	42
Tabel 4. 13 Use Case Scenario Data Pengguna	43
Tabel 4. 14 Use Case Scenario Logout	43
Tabel 4. 15 Rancangan Tabel Barang	88
Tabel 4. 16 Rancangan Tabel Kategori.....	88
Tabel 4. 17 Rancangan Tabel Pengguna	88
Tabel 4. 18 Rancangan Tabel Supplier	89
Tabel 4. 19 Rancangan Tabel Transaksi	89
Tabel 4. 20 Rancangan Tabel Barang Masuk	90
Tabel 4. 21 Rancangan Tabel Barang Keluar	90
Tabel 4. 22 Rancangan Tabel Detail Barang Masuk.....	90
Tabel 4. 23 Rancangan Tabel Detail Barang Keluar.....	91
Tabel 4. 24 Black Box Testing.....	103

DAFTAR SIMBOL

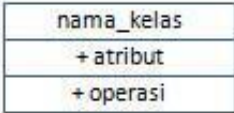
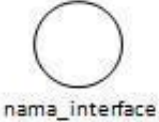



Tabel 1 Use Case Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<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>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Tabel 2 Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
status awal 	status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
aktivitas 	aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
percabangan / <i>decision</i> 	asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
penggabungan / <i>join</i> 	asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
status akhir 	status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
swimlane 	memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
<i>fork,</i> 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg dilakukan secara paralel
<i>join,</i> 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg digabungkan

Tabel 3 Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem</p>
<p>Interface / antar muka</p> 	<p>Sama dengan konsep interface dalam pemograman berorientasi objek</p>
<p>Association / asoisasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity</p>
<p>Directed Association / asosiasi berarah</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan multiplicity</p>
<p>Generalisasi</p> 	<p>Relasi antarkelas dengan makna generalisasi - spesialisasi (umum - khusus)</p>

Tabel 4 Sequence Diagram

<p>aktor</p>  atau nama_aktor	<ul style="list-style-type: none"> • orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi dan mendapat manfaat dari sistem. • Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan dan / atau menerima pesan. • Ditempatkan di bagian atas diagram.
<p>objek</p> objek:kelas	<p>Sebuah objek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan dan / atau menerima pesan. • Ditempatkan di bagian atas diagram.
<p>Garis hidup objek</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menandakan kehidupan obyek selama urutan. • diakhiri tanda X pada titik di mana kelas tidak lagi berinteraksi.
<p>Objek sedang aktif berinteraksi</p> 	<p>Fokus kontrol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adalah persegi panjang yang sempit panjang ditempatkan di atas sebuah garis hidup. • Menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan.
<p>pesan</p> 	<p>objek mengirim satu pesan ke objek lainya</p>
<p><<create>></p> 	<p>menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
<p>1:masukan</p> 	<p>menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan masukan ke objek lainnya arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
<p>1:keluaran</p> 	<p>objek/metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian</p>
<p>destroy()</p> 	<p>menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy</p>