



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
PADA UKM ECOVILLAGE SILIMALOMBU**

SKRIPSI

DINA ISMAYANTI

1810512027

**PROGRAM STUDI SARJANA SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
JAKARTA
2022**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
PADA UKM ECOVILLAGE SILIMALOMBU**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer**

DINA ISMAYANTI

1810512027

PROGRAM STUDI SARJANA SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

JAKARTA

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip serta dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Dina Ismayanti

NIM : 1810512027

Tanggal : 19 Juli 2022

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

Jakarta, 19 Juli 2022

Yang Menyatakan,



(Dina Ismayanti)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Dina Ismayanti

NIM : 1810512027

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 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:

**Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada UKM
Ecovillage Silimalumbu**


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 Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 19 Juli 2022

Yang Menyatakan,


(Dina Ismayanti)

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir sebagai berikut:

Nama : Dina Ismayanti
NIM : 1810512027
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Proposal : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web
Pada UKM Ecovillage Silimalombu

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S-1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



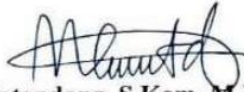
Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM.

Penguji I



Sarika M.Kom.

Penguji II



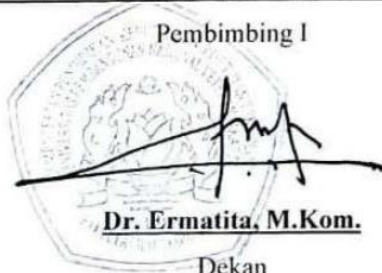
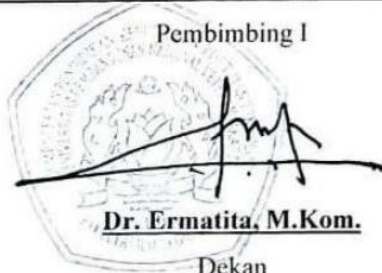
Nur Hafifah Matondang, S.Kom., M.M., M.T.I.

Pembimbing I



Tri Rahayu S.Kom., MM.

Pembimbing II



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan



Helena Nurramdhani Irmanda,

S.Pd., M.Kom.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Pengesahan : 19 Juli 2022



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA UKM ECOVILLAGE SILIMALOMBU

Dina Ismayanti

ABSTRAK

Pada era digitalisasi ini, semua jenis sektor usaha dapat mempublikasikan semua jenis usahanya hanya dengan menggunakan gawai dan internet. Teknologi informasi dapat mendorong suatu organisasi kecil dalam memaksimalkan bisnisnya, seperti jenis usaha penjualan suatu produk yang dihasilkan organisasi tersebut. Ecovillage Silimalombu merupakan salah satu usaha mikro kecil dan menengah yang bergerak pada sektor pariwisata dan penjualan produk lokal. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dibuatlah suatu Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UKM Ecovillage Silimalombu dengan harapan dapat merubah transaksi manual menjadi *modern* berbasis web agar mempermudah penjualan, serta dapat menjadi media penyebaran informasi mengenai produk pada UKM Ecovillage. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dengan metode analisis kebutuhan yaitu *PIECES* sebagai identifikasi masalah. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi web yang sudah dapat digunakan oleh pengguna.

Kata kunci: Perancangan Sistem Informasi, *Waterfall*, *PIECES*, UKM Ecovillage Silimalombu

**DESIGNING A WEB-BASED SALES INFORMATION SYSTEM ON SME
ECOVILLAGE SILIMALOMBU**

Dina Ismayanti

ABSTRACT

In this era of digitalization, all types of business sectors can publish all types of businesses using only gadgets and the internet. Information technology can encourage a small organization in maximizing its business, such as the type of business of selling a product produced by the organization. Ecovillage Silimalombu is one of the micro, small and medium enterprises engaged in the tourism sector and the sale of local products. By utilizing technological developments, a Web-Based Exploration Information System Design was made at ukm Ecovillage Silimalombu with the hope of changing manual transactions to modern web-based to facilitate sales, and can become a medium for disseminating information about products on Ukm Ecovillage. This research uses the waterfall method with a needs analysis method, namely PIECES as problem identification. The results of this study are in the form of web applications that can already be used by users.

Keywords: *Information System Design, Waterfall, PIECES, SME Ecovillage Silimalombu*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, atas karunia yang telah diberikan, sehingga penulisan Skripsi dapat selesai dikerjakan secara tepat waktu. Penelitian ini disusun untuk persyaratan untuk menyelesaikan studi Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Skripsi ini berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada UKM Ecovillage Silimalombu”.

Penulis ingin mengungkapkan banyak terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam segi apapun, yang penulis tujukan kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Nur Hafifah Matondang, S.Kom.,M.M., M.T.I. selaku dosen pembimbing kesatu proposal tugas akhir yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan arahan.
4. Saya Ucapkan terimakasih banyak kepada Ibu Ratnauli Gultom selaku CEO UKM Ecovillage Silimalombu, yang telah berkenan mengizinkan dan membantu saya dalam memberikan informasi terkait UKM Ecovillage Silimalombu, sehingga penelitian ini dapat dikerjakan dengan sangat baik.
5. Orang tua serta keluarga yang tak pernah berhenti mendoakan serta memberikan dukungan dalam berbagai hal, terimakasih untuk cinta dan kasih yang selama ini selalu berikan.
6. Untuk Aditya Samiaji, terima kasih banyak selalu ada menjadi *support system* dari penulis, selalu membantu dan memberi arahan ketika penulis merasa kesulitan atau kebingungan dalam pembuatan sistem dari penelitian.

7. Untuk Bora, uni duo A, dan teman-teman seperjuangan yang tidak dapat Saya sebutkan satu-satu, Saya ucapkan terimakasih banyak, dengan dukungan semangat yang kalian berikan membuat saya merasa hebat dan berhasil sampai ke detik ini.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangn dan masih jauh dari kata sempurna dalam menyusun penelitian ini. Maka dari itu penulis berharap agar kekurangan dalam penulisan skripsi ini dapat disampaikan melalui kritik dan saran. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Jakarta, 19 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR SIMBOL	xix
BAB 1 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 yang Diharapkan	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Perancangan	5
2.2. Tinjauan Umum Sistem, Informasi dan Sistem Informasi	5
2.2.1. Sistem	5
2.2.2. Informasi	5
2.2.3. Sistem Informasi	6
2.3. Penjualan	6
2.4. Usaha Kecil Menengah (UKM)	7
	x

2.5.	Model Waterfall.....	7
2.6.	PIECES	9
2.7.	Website.....	10
2.8.	UML (Unified Modelling Language)	11
2.9.	HTML (Hypertext Markup Language)	12
2.10.	(Hypertext Preprocessor) PHP	12
2.11.	Basis data	13
2.12.	MySQL.....	13
2.13.	Xampp Server	13
2.14.	Laravel	14
2.15.	CSS (Cascading Style Sheet)	14
2.16.	Pengujian Black Box	15
2.18.	JavaScript	15
2.19.	Bootstrap	16
2.20.	Visual Studio Code	16
2.21.	Review Penelitian Terdahulu	17
BAB 3 METODE PENELITIAN		20
3.1.	Alur Penelitian.....	20
3.2.	Tahapan Penelitian	21
3.2.1.	Perumusan Masalah	21
3.2.2.	Studi Literatur.....	21
3.2.3.	Pengumpulan Data.....	21
3.2.4.	Analisis Kebutuhan.....	21
3.2.5.	Perancangan Desain.....	22
3.2.6.	Pemrograman.....	22
3.2.7.	Uji Coba Sistem.....	22
3.2.8.	Implementasi	23
3.2.9.	Pemeliharaan.....	23
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.4.	Alat Bantu Penelitian	23
3.4.1.	Spesifikasi Perangkat Keras	23
3.4.2.	Spesifikasi Perangkat Lunak.....	24
3.5.	Jadwal Kegiatan Penelitian	24

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Profil UKM Ecovillage Silimalombu	26
4.1.1. Sejarah	26
4.1.2. Visi dan Misi UKM	27
4.1.3. Struktur UKM Ecovillage Silimalombu	27
4.1.4. Tugas dan Fungsi	27
4.2. Analisis Kebutuhan	28
4.2.1. Identifikasi Masalah	28
4.2.2. Analisis Proses Bisnis Berjalan	32
4.3. Perancangan Desain	33
4.3.1. Rancangan Sistem Usulan	33
4.3.2. Pendeskripsian Aktor	33
4.3.3. Usecase Diagram	34
4.3.4. Pendefinisian Usecase Diagram	35
4.3.5. Usecase scenario	36
4.3.6. Activity Diagram	49
4.3.7. Sequence Diagram	68
4.3.8. Class Diagram	86
4.3.9. Rancangan Basisdata	87
4.3.10. Perancangan Antarmuka (User Interface)	91
4.4. Uji Coba Sistem	107
4.5. Implementasi Sistem	112
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	115
5.1. Kesimpulan	115
5.2. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117
RIWAYAT HIDUP	120
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Review Penelitian Terdahulu	17
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Penelitian	24
Tabel 3. Hasil Analisis PIECES	28
Tabel 4. Analisis Kebutuhan Fungsional	31
Tabel 5. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	31
Tabel 7. Pendeskripsian Aktor	33
Tabel 8. Pendefinisian Usecase Diagram.....	35
Tabel 9. Usecase Daftar	36
Tabel 10. Usecase Login	37
Tabel 12. Usecase Melakukan Pencarian Produk.....	38
Tabel 13. Usecase Memilih Filter Produk.....	39
Tabel 14. Usecase Melihat Detail Produk.....	39
Tabel 15. Usecase Mengelola Keranjang.....	40
Tabel 16. Usecase Menginput Detail Pemesanan.....	41
Tabel 17. Usecase Menginput Konfirmasi Pembayaran	42
Tabel 18. Usecase Mengelola Profil	42
Tabel 19. Usecase Menerima Notifikasi	43
Tabel 22. Usecase Mengelola Kategori Produk	44
Tabel 23. Usecase Mengelola Produk.....	45
Tabel 24. Usecase Mengelola Detail Pemesanan Admin	46
Tabel 25. Usecase Mengelola Biaya Pengiriman	46
Tabel 26. Usecase Mengelola Data Pengguna	47
Tabel 27. Usecase Mengelola Laporan Penjualan	48
Tabel 28. Usecase Logout	48
Tabel 29. Kategori	87
Tabel 30. Produk.....	87
Tabel 31. Keranjang.....	88
Tabel 32. Pelanggan.....	88
Tabel 33. Detail Pemesanan	89
Tabel 34. Biaya Pengiriman	89
Tabel 35. Laporan Penjualan.....	90

Tabel 36. Admin	90
Tabel 37. Konfirmasi Pembayaran	91
Tabel 38. Black-box Testing Admin dan Pemilik	107
Tabel 39. Black-box Testing Pelanggan dan Pengunjung	109
Tabel 40. Halaman Admin dan Pemilik	113
Tabel 41. Halaman Pelanggan dan Pengunjung	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Waterfall.....	7
Gambar 2. Alur Penelitian.....	20
Gambar 3. Produk-produk olahan UKM Ecovillage Silimalombu	26
Gambar 4. Struktur UKM Ecovillage Silimalombu	27
Gambar 5. Proses Bisnis Berjalan UKM Ecovillage Silimalombu	32
Gambar 6. Usecase Diagram	34
Gambar 7. Activity Diagram Usulan Login	50
Gambar 8. Activity Diagram Usulan Mengelola Profil	51
Gambar 9. Activity Diagram Usulan Mengelola Produk.....	52
Gambar 10. Activity Diagram Usulan Mengelola Detail Pemesanan	53
Gambar 11. Activity Diagram Usulan Mengelola Konfirmasi Penjualan	54
Gambar 12. Activity Diagram Usulan Mengelola Data Pelanggan.....	55
Gambar 13. Activity Diagram Usulan Mengelola Laporan Penjualan	55
Gambar 14. Activity Diagram Usulan Mengelola Biaya Pengiriman	56
Gambar 15. Activity Diagram Usulan Mengelola Kategori Produk	57
Gambar 16. Activity Diagram Usulan Logout	58
Gambar 17. Activity Diagram Usulan Daftar	59
Gambar 18. Activity Diagram Usulan Login	60
Gambar 19. Activity Diagram Usulan Melakukan Pencarian Produk.....	61
Gambar 20. Activity Diagram Usulan Memilih Filter Produk.....	62
Gambar 21. Activity Diagram Usulan Melihat Detail Produk.....	63
Gambar 22. Activity Diagram Usulan Mengelola Keranjang	64
Gambar 23. Activity Diagram Usulan Mengelola Detail Pemesanan	65
Gambar 24. Activity Diagram Usulan Mengelola Konfirmasi Pembayaran	66
Gambar 25. Activity Diagram Usulan Mengelola Profil	67
Gambar 26. Activity Diagram Usulan Logout	68
Gambar 27. Sequence Diagram Login dan Logout	69
Gambar 28. Sequence Diagram Mengelola Profil	70
Gambar 29. Sequence Diagram Mengelola Kelola Produk	71
Gambar 30. Sequence Diagram Mengelola Detail Pemesanan	72
Gambar 31. Sequence Diagram Mengelola Konfirmasi Pembayaran	73

Gambar 32. Sequence Diagram Mengelola Biaya Pengiriman	73
Gambar 33. Sequence Diagram Mengelola Kategori Produk	74
Gambar 34. Sequence Diagram Mengelola Data Pengguna	75
Gambar 35. Sequence Diagram Mengelola Laporan Penjualan.....	76
Gambar 36. Sequence Diagram Daftar	77
Gambar 37. Sequence Diagram Login dan Logout	78
Gambar 38. Sequence Diagram melakukan Pencarian dan memilih Filter	79
Gambar 39. Sequence Diagram Melihat Detail Produk.....	80
Gambar 40. Sequence Diagram Mengelola Keranjang.....	81
Gambar 41. Sequence Diagram Mengelola Detail Pemesanan	82
Gambar 42. Sequence Diagram Mengelola Konfirmasi Pembayaran	83
Gambar 43. Sequence Diagram Menerima Notifikasi.....	84
Gambar 44. Sequence Diagram Mengelola Profil.....	85
Gambar 45. Class Diagram	86
Gambar 46. Halaman Login	91
Gambar 47. Halaman Profil.....	92
Gambar 48. Halaman Edit Profil	93
Gambar 49. Kelola Produk.....	93
Gambar 50. Halaman Input Produk	94
Gambar 51. Halaman Data Kategori Produk.....	95
Gambar 52. Halaman Input Data Kategori Produk	95
Gambar 53. Halaman Detail Pemesanan.....	96
Gambar 54. Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	96
Gambar 55. Halaman Data Biaya Pengiriman	97
Gambar 56. Halaman Input Data Biaya Pengiriman	97
Gambar 57. Halaman Data Pengguna	98
Gambar 58. Halaman Laporan Penjualan	98
Gambar 59. Halaman Logout	99
Gambar 60. Halaman Daftar	100
Gambar 61. Halaman Login	100
Gambar 62. Halaman Utama	101
Gambar 63. Halaman Produk	102





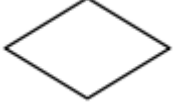


Gambar 64. Halaman Tampilan Produk	102
Gambar 65. Halaman Keranjang	103
Gambar 66. Halaman Detail Pemesanan.....	103
Gambar 67. Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	104
Gambar 68. Halaman Notifikasi.....	104
Gambar 69. Halaman FAQ.....	105
Gambar 70. Halaman Profil.....	105
Gambar 71. Halaman Tentang.....	106
Gambar 72. Halaman Logout	106

DAFTAR LAMPIRAN


Lampiran 1. Halaman Beranda.....	121
Lampiran 2. Halaman Tampilan Produk.....	121
Lampiran 3. Halaman Keranjang.....	122
Lampiran 4. Halaman Login dan Register	122
Lampiran 5. Halaman Billing & Shipping	123
Lampiran 6. Login	124
Lampiran 7. Profil Admin	124
Lampiran 8. Kelola Produk	125
Lampiran 9. Detail Pemesanan.....	125
Lampiran 10. Konfirmasi Pembayaran Admin	126
Lampiran 11. Biaya Pengiriman	126
Lampiran 12. Kategori Produk.....	127
Lampiran 13. Data Pengguna	127
Lampiran 14. Laporan Penjualan.....	128
Lampiran 15. Logout	128
Lampiran 16. Daftar.....	129
Lampiran 17. Login	129
Lampiran 18. Halaman Utama	130
Lampiran 19. Halaman Produk, Filter dan Pencarian.....	131
Lampiran 20. Tampilan Produk.....	131
Lampiran 21. Keranjang.....	132
Lampiran 22. Detail Pemesanan Pelanggan.....	132
Lampiran 23. Konfirmasi Pembayaran Pelanggan	133
Lampiran 24. Notifikasi	133
Lampiran 25. Tentang.....	134
Lampiran 26. FAQ.....	134
Lampiran 27. Profil.....	135
Lampiran 28. Logout	135
Lampiran 29. Hasil Wawancara	136




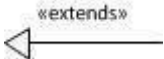
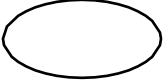

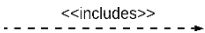
DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart Diagram


No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Input/Output</i>	Memiliki fungsi sebagai input atau hasil pada suatu langkah.
2.		<i>Flow line</i>	Digunakan untuk menentukan arah dalam alur suatu program.
3.		<i>Proses</i>	Sebagai penjelasan proses pengolahan data pada sebuah program.
4.		<i>Terminator</i>	Memiliki fungsi dalam mengawali dan mengakhiri alur.
5.		<i>Decision</i>	Memiliki tujuan dalam menjelaskan suatu kondisi yang dapat menghasilkan suatu kemungkinan.
6.		<i>Preparation</i>	Bertugas memberitahu untuk mengolah data di dalam penyimpanan.
7.		<i>On Pace Connector</i>	Simbol sebagai penghubung antara beberapa diagram alir dalam satu halaman yang sama.


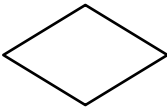


2. Usecase Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Sistem	Sebagai lembar penjabaran paket oleh sistem yang ditampilkan secara terbatas.


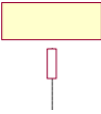


2.		<i>Actor</i>	Memiliki peran sebagai orang, sistem yang lain, atau alat data berkomunikasi dengan <i>usecase</i> .
3.		<i>Generalization</i>	Sebagai relasi antara objek anak yang berbagi sifat dan struktur data dari objek induknya.
4.		<i>Dependency</i>	Digunakan terkait dengan adanya suatu perubahan yang terjadi oleh suatu elemen sendiri dan akan mempengaruhi elemen yang tidak sendiri.
5.		<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu usecase hanya tambahan fungsional dari usecase lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
6.		<i>Usecase</i>	Merupakan abstraksi dan suatu interaksi antara sistem dengan aktor.
7.		<i>Association</i>	Simbol sebagai penyambung antara satu objek dengan objek yang lainnya.
8.		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu usecase seluruhnya merupakan fungsionalitas dari usecase lainnya.

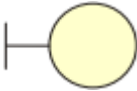
3. Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Status Awal	Sebuah diagram aktivitas yang memiliki status awal








2.		Aktivitas	Suatu aktivitas yang dilakukan oleh sistem, aktivitas biasanya dimulai dengan kata kerja
3.		<i>Swimlane</i>	Berfungsi sebagai pemisah organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
4.		<i>Decision/Percabangan</i>	Digunakan apabila terdapat pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
5.		<i>Join/Penggabungan</i>	Digunakan dimana terdapat lebih dari satu aktivitas yang digabungkan menjadi satu.
6.		Status Akhir	Sebuah diagram aktivitas yang dilakukan sistem memiliki sebuah status akhir.

4. Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi pada sistem
2.		<i>General</i>	Sebuah symbol representasi entitas tunggal <i>sequence diagram</i> .
3.		<i>Lifeline</i>	Mengeksekusi suatu objek selama <i>sequence</i> .
4.		<i>Control</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel

5.		<i>Boundary</i>	Gambaran symbol tepi dari sistem.
----	---	-----------------	-----------------------------------

5. Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Kelas	Menggambarkan kelas yang terdapat pada diagram.
2.		Antar Muka	Sebuah konsep antar muka yang terdapat pada sistem.
3.		Asosiasi	Suatu hubungan antar kelas secara umum, biasanya disertai dengan multiplicity.
4.		Asosiasi Berarah	Suatu hubungan antar kelas satu dengan kelas lainnya, biasanya disertai dengan multiplicity.
5.		Generalisasi	Menggambarkan hubungan antar kelas yang memiliki makna secara khusus
6.		Kebergantungan	Menggambarkan hubungan antar kelas yang memiliki makna saling bergantung dengan kelas lain.
7.		Agregasi	Suatu hubungan antar kelas yang memiliki makna dengan semua bagian kelas yang ada atau <i>whole part</i> .