



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN
UMKM FOODY BESTIE BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

GELAM ALFARISI

1910501003

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

2022



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAPORAN
KEUANGAN UMKM FOODY BESTIE BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Ahli Madya Komputer

GELAM ALFARISI

1910501003

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN

JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Gelam Alfarisi

NIM : 1910501003

Tanggal : 6 Juli 2022

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

Jakarta, 5 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Gelam Alfarisi

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Gelam Alfarisi
NIM : 1910501003
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D-III 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 LAPORAN KEUANGAN UMKM FOODY BESTIE 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 : 6 Juli 2022

Yang telah menyatakan


Gelam Alfarisi

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa tugas akhir berikut :

Nama : Gelam Alfarisi

Nim : 1910501003

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Laporan Keuangan Foody
Bestie Berbasis Web

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian Sidang
Proposal/Tugas Akhir/Skripsi/ pada program studi D3 Sistem Informasi Fakultas
Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui



(Nur Hafifah Matondang, S.Kom, MM., MTL.)

Dosen Pembimbing

Mengetahui



(Rio Wirawan, S.Kom, MMSI)

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 23 juni 2022

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut :

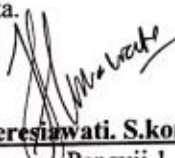
Nama : Gelam Alfarisi


NIM :1910501003

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul : Perancangan Sistem Informasi Laporan Keuangan
UMKM Foody Bestie 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.


Theresiawati. S.kom., MTL.
Penguji 1


Ruth Mariana Bunga Wadu. S.Kom., MMSI.
Penguji 2


Nur Hafifah Matondang, S.Kom, MM., MTL
Pembimbing



Dr. Ermatifa, M.kom.
Dekan


Rio Wirawan, S.Kom., MMSI
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 6 Juli 2022

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN UMKM FOODY BESTIE BERBASIS WEB

Gelam Alfarisi

ABSTRAK

Teknologi memiliki peran penting dan berdampak pada aktivitas serta kehidupan manusia tidak hanya individu saja, namun usaha kecil juga merasakan perkembangan teknologi. Dengan adanya teknologi, dapat memberikan efektifitas pada proses bisnis suatu usaha kecil untuk meningkatkan kualitas pelayanannya agar dapat bersaing dengan kompetitornya. Namun *Foody Bestie* masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. *Foody Bestie* masih menggunakan sistem manual, sehingga menyebabkan laporan keuangan yang diberikan kepada pemilik membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu, dapat terjadinya duplikasi data serta kerusakan data. Berdasarkan hal tersebut, penulis membangun sistem *Foody Bestie* berbasis web untuk membantu *Foody Bestie* dalam meningkatkan laporan keuangan. 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 web ini, maka *Foody Bestie* telah dapat mencatat laporan keuangan, dan mengelola data bahan baku yang terkomputerisasi serta dapat mencetak laporan penjualan dan keluar masuknya bahan baku dengan mudah.

Kata kunci :*Foody Bestie, Web*

DESIGN OF WEB-BASED FOODY BESTIE MSME FINANCIAL REPORT INFORMATION SYSTEM

Gelam Alfarisi

ABSTRACT

Technology has an important role and has an impact on human activities and lives, not only individuals, but small businesses also feel the development of technology. With technology, it can provide effectiveness in the business processes of a small business to improve the quality of its services in order to compete with its competitors. However, Foody Bestie still haven't utilized technology to its full potential. Foody Bestie still uses a manual system, so that the financial reports provided to the owner take a long time. In addition, data duplication and data corruption can occur. Based on this, the authors built a web-based Foody Bestie system to assist Foody Bestie in improving financial reports. The method used in system design is the waterfall method and PIECES as a system analysis method. The language used to build the system is PHP and the database used is MySQL. With the construction of this web, Egg Roll Bestie has been able to record financial reports, and manage computerized raw material data and can print sales reports and the entry and exit of raw materials easily.

Keywords: *Foody Bestie, 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 Sistem Informasi Laporan Keuangan UMKM Foody Bestie 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. Rio Wirawan, S.Kom.,MMSI 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. Keluarga saya yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
5. Annisa Fara Dibba, yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, hiburan, dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir ini.
6. Sahabat-sahabat
7. saya, Arga bayu, Stradivarius, Muhammad Farhan, dan Izaz Rafi yang telah banyak membantu, mendukung, dan menghibur penulis dalam penyusunan tugas akhir.

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 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR SIMBOL	xix
BAB I.....	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 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
2.1 Konsep Teori	5
2.1.1 Sistem	5
2.1.2 Informasi.....	5
2.1.3 Sistem Informasi.....	6

2.1.4	Usaha Mikro Kecil dan Menengah.....	6
2.1.6	Inventori.....	7
2.1.7	<i>Waterfall</i>	7
2.1.8	Erd	8
2.1.9	<i>Ultra Modelling Language</i>	8
2.1.10	<i>Website</i>	9
2.1.11	<i>Black Box Testing</i>	9
2.1.12	PHP	9
2.1.13	CSS	9
2.1.14	Xampp.....	10
2.1.15	MySQL	10
2.1.16	PIECES	10
2.2	Tabel Penelitian Terdahulu	10
BAB III		14
3.1	Tahapan Peneliatan	14
3.2	Metodologi Peneliatan.....	15
3.2.1	Pengumpulan Data.....	15
3.2.2	Analisis Sistem	15
3.2.3	Pieces	15
3.2.4	Perancangan Sistem.....	17
3.2.5	Desain	17
3.2.6	Implementasi	17
3.2.7	Uji Coba.....	18
3.2.8	Dokumentasi	18
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	18
3.4	Alat Pendukung Penelitian	18
3.5	Tahapan Penelitian	19

BAB IV	20
4.1 Sejarah <i>Foody Bestie</i>	20
4.2 Tugas dan Fungsi	20
4.3 Analisis Sistem Berjalan	21
4.3.1 Analisis Dokumen Berjalan.....	21
4.3.1.1 Dokumen Masukan	21
4.3.1.2 Dokumen Keluaran	22
4.3.2 Deskripsi Use Case Sistem Berjalan	22
4.3.2.1 Deskripsi Use Case Diagram	22
4.4 Identifikasi Masalah dengan PIECES	23
4.5 Masalah Pokok	24
4.5.1 Penyelesaian Masalah.....	24
4.6 Rancangan Sistem Usulan.....	25
4.6.1 Use Case Diagram Usulan.....	25
4.6.2 Analisis Aliran Data dengan UML.....	25
4.6.3 Use Case Diagram Usulan.....	26
4.6.4 Deskripsi Aktor Sistem Usulan	27
4.6.5 Deskripsi Narasi <i>Use Case Diagram</i> Usulan	27
4.6.6 <i>Acitivity</i> Diagram Usulan.....	37
4.6.6.1 <i>Activity</i> Diagram Usulan Login	37
4.6.6.2 <i>Activity</i> Diagram Usulan Tambah Transaksi Keuangan	38
4.6.6.3 <i>Activity</i> Diagram Usulan Edit Transaksi Keuangan.....	39
4.6.6.4 <i>Activity</i> Diagram Usulan Hapus Tranasksi Keuangan.....	40
4.6.6.5 <i>Activity</i> Diagram Usulan Tambah Barang	41
4.6.6.6 <i>Activity</i> Diagram Usulan Edit Barang.....	42
4.6.6.7 <i>Activity</i> Diagram Usulan Hapus Barang	43
4.6.6.8 <i>Activity</i> Diagram Usulan Melihat Stok Barang.....	44

4.6.6.9	<i>Activity Diagram Usulan Tambah Transaksi Inventori</i>	45
4.6.6.10	<i>Activity Diagram Usulan Edit Transaksi Inventori</i>	46
4.6.6.11	<i>Activity Diagram Usulan Hapus Transaksi Inventori</i>	47
4.6.6.12	<i>Activity Diagram Usulan Melihat Ringkasan Laporan</i>	48
4.6.6.13	<i>Activity Diagram Usulan Cetak Ringkasan Laporan</i>	49
4.6.6.14	<i>Activity Diagram Usulan Melihat Laporan Keuangan</i>	50
4.6.6.15	<i>Activity Diagram Usulan Cetak Laporan Keuangan</i>	51
4.6.6.16	<i>Activity Diagram Usulan Melihat Laporan Inventori</i>	52
4.6.6.17	<i>Activity Diagram Usulan Cetak Laporan Inventori</i>	53
4.6.7	<i>Sequence Diagram Usulan</i>	54
4.6.7.1	<i>Sequence Diagram Usulan Login</i>	54
4.6.7.2	<i>Sequence Diagram Usulan Tambah Transaksi Keuangan</i>	55
4.6.7.3	<i>Sequence Diagram Usulan Edit Transaksi Keuangan</i>	56
4.6.7.4	<i>Sequence Diagram Usulan Hapus Transaksi Keuangan</i>	57
4.6.7.5	<i>Sequence Diagram Usulan Tambah Barang</i>	58
4.6.7.6	<i>Sequence Diagram Usulan Edit Barang</i>	59
4.6.7.7	<i>Sequence Diagram Usulan Hapus Barang</i>	60
4.6.7.8	<i>Sequence Diagram Usulan Melihat Stok Barang</i>	61
4.6.7.9	<i>Sequence Diagram Usulan Tambah Transaksi Inventori</i>	62
4.6.7.10	<i>Sequence Diagram Usulan Edit Transaksi Inventori</i>	63
4.6.7.11	<i>Sequence Diagram Usulan Hapus Transaksi Inventori</i>	64
4.6.7.12	<i>Sequence Diagram Usulan Melihat Ringkasan Laporan</i>	65
4.6.7.13	<i>Sequence Diagram Usulan Cetak Ringkasan Laporan</i>	66
4.6.7.14	<i>Sequence Diagram Usulan Melihat Laporan Keuangan</i>	67
4.6.7.15	<i>Sequence Diagram Usulan Cetak Laporan Keuangan</i>	68
4.6.7.16	<i>Sequence Diagram Usulan Melihat Laporan Inventori</i>	69
4.6.7.17	<i>Sequence Diagram Usulan Cetak Laporan Inventori</i>	70

4.8	<i>Class Diagram Usulan</i>	71
4.9	Rancangan Data <i>Base</i>	72
4.9.1	Rancangan Transaksi Keuangan.....	72
4.9.2	Rancangan Transaksi <i>Inventori</i>	72
4.9.3	Rancangan Barang	73
4.9.4	Rancangan Stok barang	73
4.9.6	Rancangan <i>User</i>	73
4.10	Rancangan Kode	73
4.10.1	Rancangan Kode Unik Transaksi Keuangan	74
4.10.2	Rancangan Kode Unik Item Barang	74
4.10.3	Rancangan Kode Unik Stok Barang	74
4.10.4	Rancangan Kode Unik Jenis Transaksi.....	75
4.11	Tampilan Web	76
4.11.1	Halaman Login.....	76
4.11.2	Halaman Dashboard.....	76
4.11.3	Halaman Pengguna	77
4.11.4	Halaman Transaksi Keuangan	77
4.11.5	Halaman Tambah Transaksi Keuangan	78
4.11.6	Halaman Edit Transaksi Keuangan.....	78
4.11.7	Halaman Barang.....	79
4.11.8	Halaman Tambah Barang	79
4.11.9	Halaman Edit Barang.....	80
4.11.10	Halaman Stok Barang	80
4.11.11	Halaman Transaksi Inventori.....	81
4.11.12	Halaman Tambah Transaksi Inventori	81
4.11.13	Halaman Edit Transaksi Inventori	82
4.11.14	Halaman Laporan Ringkasan.....	82

4.11.15 Halaman Laporan Keuangan	83
4.11.16 Halaman Laporan Inventori.....	83
4.12 Pengujian Sistem.....	84
BAB V	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
RIWAYAT HIDUP	91
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 low Chart.....	14
Gambar 4. 1 Use Case Sistem Berjalan	22
Gambar 4. 2 Use Case Diagram Usulan	26
Gambar 4. 3 Activity Diagram Usulan Login.....	37
Gambar 4. 4 Activity Diagram Usulan Tambah Transaksi Keuangan	38
Gambar 4. 5 Activity Diagram Usulan Edit Transaksi Keuangan.....	39
Gambar 4. 6 Activity Diagram Usulan Hapus Tranasksi Keuangan	40
Gambar 4. 7 Activity Diagram Usulan Tambah Barang.....	41
Gambar 4. 8 Activity Diagram Usulan Edit Barang	42
Gambar 4. 9 Activity Diagram Usulan Hapus Barang	43
Gambar 4. 10 Activity Diagram Usulan Melihat Stok Barang.....	44
Gambar 4. 11 Activity Diagram Usulan Tambah Transaksi Inventori.....	45
Gambar 4. 12 Activity Diagram Ususlan Edit Transaksi Inventori.....	46
Gambar 4. 13 Activity Diagram Usulan Hapus Transaksi Inventori.....	47
Gambar 4. 14 Activity Diagram Usulan Melihat Ringkasan Laporan.....	48
Gambar 4. 15 Activity Diagram Usulan Cetak Ringkasan Laporan.....	49
Gambar 4. 16 Activity Diagram Usulan Melihat Laporan Keuangan	50
Gambar 4. 17 Activity Diagram Usulan Cetak Laporan Keuangan	51
Gambar 4. 18 Activity Diagram Usulan Melihat Laporan Inventori.....	52
Gambar 4. 19 Activity Diagram Usulan Cetak Laporan Inventori	53
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Usulan Login	54
Gambar 4. 21 Sequence Tambah Transaksi Keuangan	55
Gambar 4. 22 Sequence Edit Transaksi Keuangan.....	56
Gambar 4. 23 Sequence Hapus Transaksi Keuangan	57
Gambar 4. 24 Sequence Halaman Transaksi Keuangan	58
Gambar 4. 25 Sequence Edit Barang	59
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Usulan Hapus Barang	60
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Usulan Melihat Stok Barang.....	61
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Usulan Tambah Transaksi Inventori.....	62
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Usulan Edit Transaksi Inventori	63
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Usulan Hapus Transaksi Inventori.....	64
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Usulan Melihat Ringkasan Laporan	65

Gambar 4. 32 Sequence Diagram Usulan Cetak Ringkasan Laporan	66
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Usulan Melihat Laporan Keuangan	67
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Usulan Cetak Laporan Keuangan	68
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Usulan Melihat Laporan Inventori.....	69
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Usulan Cetak Laporan Inventori.....	70
Gambar 4. 37 Class Diagram Usulan.....	71
Gambar 4. 38 Halaman Login.....	76
Gambar 4. 39 Halaman Dashboard.....	76
Gambar 4. 40 Halaman Pengguna	77
Gambar 4. 41 Halaman Transaksi Keuangan	77
Gambar 4. 42 Halaman Tambah Transaksi Keuangan	78
Gambar 4. 43 Halaman Edit Transaksi Keuangan.....	78
Gambar 4. 44 Halaman Barang.....	79
Gambar 4. 45 Halaman Tambah Barang.....	79
Gambar 4. 46 Halaman Edit Barang	80
Gambar 4. 47 Halaman Stok Barang	80
Gambar 4. 48 Halaman Transaksi Inventori	81
Gambar 4. 49 Halaman Tambah Transaksi Inventori.....	81
Gambar 4. 50 Halaman Edit Transaksi Inventori	82
Gambar 4. 51 Halaman Laporan Ringkasan	82
Gambar 4. 52 Halaman Laporan Keuangan.....	83
Gambar 4. 53 Halaman Laporan Inventori	83

DAFTAR TABEL


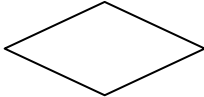
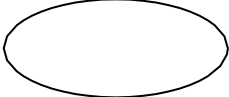

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3. 1 Table PIECES	15
Tabel 3. 2 Tabel Penelitian	19
Tabel 4. 1 Tabel Dokumen Masukan	21
Tabel 4. 2 Dokumen Keluaran	22
Tabel 4. 3 Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	27
Tabel 4. 4 Narasi Use Case Login	27
Tabel 4. 5 Narasi Use Case Tambah Pengguna	28
Tabel 4. 6 Narasi Use Case Hapus Pengguna	29
Tabel 4. 7 Narasi Use Case Edit Pengguna.....	29
Tabel 4. 8 Narasi Use Case Tambah Transaksi Keuangan	30
Tabel 4. 9 Narasi Use Case Hapus Transaksi Keuangan	31
Tabel 4. 10 Narasi Use Case Edit Transaksi Keuangan.....	31
Tabel 4. 11 Narasi Use Case Tambah Barang	32
Tabel 4. 12 Narasi Use Case Hapus Barang	32
Tabel 4. 13 Narasi Use Case Edit Barang.....	32
Tabel 4. 14 Narasi Use Case Melihat Stok Barang.....	33
Tabel 4. 15 Narasi Use Case Tambah Transaksi Inventori.....	33
Tabel 4. 16 Narasi Use Case Hapus Transaksi Inventori.....	34
Tabel 4. 17 Narasi Use Case Edit Transaksi Inventori	34
Tabel 4. 18 Narasi Use Case Mencetak Excel Ringkasan	35
Tabel 4. 19 Narasi Use Case Mencetak Excel Laporan Keuangan.....	35
Tabel 4. 20 Narasi Use Case Mencetak Excel Laporan Inventori	36
Tabel 4. 21 Rancangan Transaksi Keuangan	72
Tabel 4. 22 Rancangan Transaksi Inventori	72
Tabel 4. 23 Rancangan Barang	73
Tabel 4. 24 Rancangan Stok Barang.....	73
Tabel 4. 25 Rancangan User	73
Tabel 4. 26 Tabel Pengujian Sistem	84

DAFTAR LAMPIRAN

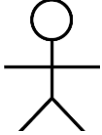
Lampiran 1 Pencatatan Masuk.....	92
Lampiran 2 Catatan Pengeluaran	93
Lampiran 3 Turnitin.....	98

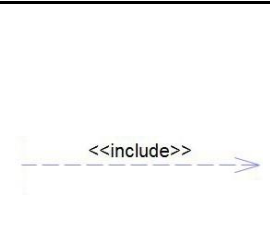
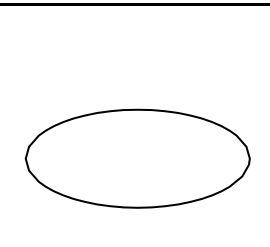
DAFTAR SIMBOL

A. Use Case Diagram

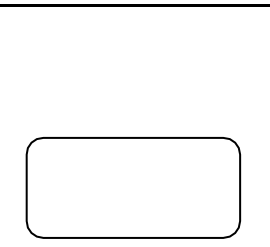
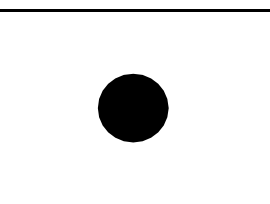
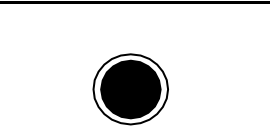
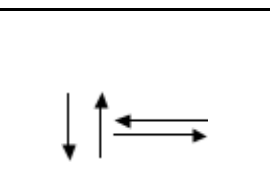
No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Entitas adalah objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
2.		Relasi	Relasi menunjukkan adanya hubungan antara sejumlah entitas yang berbeda
3.		Atribut	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis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

B. Use Case Diagram

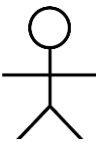
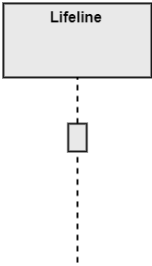

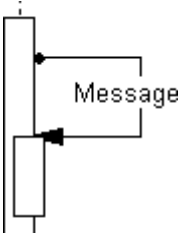

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan peran dari pengguna ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Association</i>	Menghubungkan antara suatu

			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