



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *INVENTORY CONTROL* BERBASIS
SITUS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)* (STUDI KASUS: PT. SIMCO TRIDATAMA)**

SKRIPSI

**ALVIN DANISWARA
1910512103**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
2023**



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *INVENTORY CONTROL* BERBASIS
SITUS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)* (STUDI KASUS: PT. SIMCO TRIDATAMA)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Alvin Daniswara

1910512103

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Alvin Daniswara

NIM : 1910512103

Tanggal : 19 Januari 2023

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

Jakarta, 19 Januari 2023

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the number '10000'. The signature is written in a cursive style.

(alvin daniswara)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Alvin Daniswara
NIM : 1910512103
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:

Rancang Bangun Sistem Informasi *Inventory Control* Berbasis Situs Web Menggunakan Metode Pengembangan *Rapid Application Development* (RAD) (Studi Kasus: PT. Simco Tridatama)

Beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/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 sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 25 Desember 2022

Yang Menyatakan,



(Alvin Daniswara)

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Skripsi berikut:

Nama : Alvin Daniswara
NIM : 1910512103
Program Studi : SI - Sistem Informasi
Judul : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY CONTROL BERBASIS SITUS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS: PT. SIMCO TRIDATAMA)

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada ujian seminar Tugas Akhir sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,



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

Dosen Pembimbing I

Mengetahui,



Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd, M.Kom

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan :

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Alvin Daniswara
NIM : 1910512103
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Control Berbasis Situs Web Menggunakan Metode Pengembangan Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus: PT. Simco Tridatama)

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



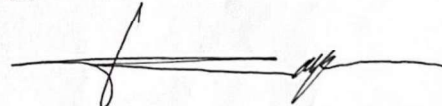
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

Penguji I



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

Penguji II



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

Pembimbing



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

Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 16 Januari 2023



KATA PENGHANTAR

Tiada kata lain selain mengucapkan puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Mahakuasa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Proposal Tugas Akhir ini ditempuh karena merupakan prasyarat untuk pengambilan Tugas Akhir/Skripsi.

Dalam penyelesaian proposal ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materil.
3. Ibu **Dr. Ermatita, M.Kom.**, Selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu **Helena Nurramadhan Irmanda, S.Pd., M.Kom.**, Selaku Ketua Program Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi.
5. Ibu **Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM.**, selaku dosen pembimbing proposal tugas akhir.
6. Pihak PT. Simco Tridatama, yang telah memberikan kesempatan untuk peneliti mengambil judul ini.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu tanpa mengurangi rasa hormat.

Disadari bahwa masih banyaknya kekurangan dari Proposal Tugas Akhir ini, baik dari materi maupun teknik penulisan, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat berarti bagi peneliti.

Jakarta, 7 Juni 2022



Alvin Daniswara

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *INVENTORY CONTROL* BERBASIS
SITUS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)*
(STUDI KASUS: PT. SIMCO TRIDATAMA)**

ALVIN DANISWARA

ABSTRAK

PT. Simco Tridatama berdiri pada tahun 2012. Seiring meningkatnya penjualan, perusahaan harus membuat gudang yang lebih besar. Maka dari itu, perusahaan membangun gudang, namun belum mempunyai sistem informasi *inventory control*. Dengan tidak adanya suatu sistem yang menjaga atau mencatat persediaan barang, perusahaan akan sulit dalam menganalisis dan mengambil keputusan, karyawan operasional juga akan membutuhkan lebih banyak waktu dalam menyimpan barang dan pengambilan barang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem informasi yang mengelola permasalahan tersebut agar perusahaan dapat meminimalisir resiko seperti catatan barang yang hilang, catatan barang yang tidak sesuai dengan barang fisik yang ada, serta keterlambatan pelaporan catatan barang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi *inventory control* secara *realtime*, maka sistem dibuat berbasis situs web dengan menganalisis permasalahan yang ada dengan analisis PIECES, selain itu membuat arsitektur sistem yang dimodelkan dengan diagram UML, serta membangun sistem informasi dengan metode *Rapid Application Development (RAD)*. Penelitian ini akan menghasilkan *database* sistem dan aplikasi *inventory control* pada PT. Simco Tridatama yang diharapkan untuk mempermudah perusahaan dalam proses pergudangan.

Kata Kunci: *Situs Web, Inventory Control, Rapid Application Development (RAD), PIECES.*

**WEBSITE BASED INVENTORY CONTROL INFORMATION SYSTEM DESIGN
USING THE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) METHOD
(CASE STUDY: PT. SIMCO TRIDATAMA)**

ALVIN DANISWARA

ABSTRAC

PT. Simco Tridatama was founded in 2012. As sales increased, the company had to build a bigger warehouse. Therefore, the company built a warehouse, but did not yet have an inventory control information system. In the absence of a system that maintains or records inventory, the company will find it difficult to analyze and make decisions, operational employees will also need more time in storing goods and retrieving goods. Therefore, an information system is needed that manages these problems so that companies can minimize risks such as lost item records, item records that do not match existing physical goods, and delays in reporting item records. This study aims to design an inventory control information system in real time, the system is made based on a website by analyzing existing problems with PIECES analysis, in addition to creating a system architecture that is modeled using UML diagrams, and building an information system using the Rapid Application Development (RAD) method. This research will produce a system database and inventory control application at PT. Simco Tridatama which is expected to make it easier for companies in the warehousing process.

Keywords: Website, Inventory Control, Rapid Application Development (RAD), PIECES.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	III
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
LEMBAR PERSETUJUAN	V
LEMBAR PENGESAHAN.....	VI
KATA PENGHANTAR.....	VII
ABSTRAK	VIII
<i>ABSTRAC</i>	IX
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR.....	3
DAFTAR TABEL	5
DAFTAR SIMBOL	6
BAB I PENDAHULUAN.....	10
1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN.....	10
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	11
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	12
1.4 BATASAN PENELITIAN	12
1.5 MANFAAT PENELITIAN	12
1.6 LUARAN YANG DIHARAPKAN	12
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 RANCANG BANGUN ATAU RANCANG SISTEM	14
2.2 SISTEM INFORMASI	14
2.3 SITUS WEB.....	14
2.4 <i>INVENTORY CONTROL</i>	15
2.5 ANALISIS PIECES	15
2.6 <i>DATABASE</i>	16
2.7 <i>DATABASE MANAGEMENT SYSTEM (DBMS)</i>	16
2.8 XAMPP.....	17
2.9 MYSQL.....	17
2.10 PHP	17
2.11 CSS (<i>CASCADING STYLE SHEET</i>)	18
2.12 VISUAL STUDIO CODE	18
2.13 UML (<i>UNIFIED MODELING LANGUAGE</i>)	19
2.14 RAD (<i>RAPID APPLICATION DEVELOPMENT</i>).....	20
2.15 <i>BLACK BOX TESTING</i>	21
2.16 PT. SIMCO TRIDATAMA DAN PROSES BISNIS	21
2.17 PENELITIAN TERDAHULU	22
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 TAHAPAN PENELITIAN	26
3.1.1 <i>Observasi Lingkungan Penelitian</i>	26
3.1.2 <i>Perencanaan Syarat-Syarat</i>	28
3.1.3 <i>Workshop Desain RAD</i>	30
3.1.4 <i>Konstruksi</i>	30
3.1.5 <i>Implementasi</i>	31
3.1.6 <i>Dokumentasi</i>	31
3.2 ALAT YANG DIGUNAKAN.....	31

3.3	METODE PENGUMPULAN DATA	32
3.3.1	<i>Data Primer</i>	32
3.3.2	<i>Data Sekunder</i>	32
3.4	WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN.....	32
3.4.1	<i>Waktu Penelitian</i>	32
3.4.2	<i>Tempat Penelitian</i>	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	PROFIL PT SIMCO TRIDATAMA	34
4.1.1	VISI DAN MISI PERUSAHAAN	34
4.1.2	STRUKTUR ORGANISASI PERUSAHAAN	34
4.2	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	36
4.2.1	KEBUTUHAN PENGGUNA.....	36
4.2.2	USE CASE SISTEM USULAN.....	37
4.2.3	KEBUTUHAN DATA.....	38
4.2.4	KEBUTUHAN FUNGSI.....	38
4.3	PERANCANGAN SISTEM USULAN	54
4.3.1	ACTIVITY DIAGRAM	54
4.3.2	CLASS DIAGRAM.....	82
4.3.3	SEQUENCE DIAGRAM	83
4.4	PERANCANGAN BASIS DATA.....	105
4.5	PERANCANGAN <i>INTERFACE</i>	106
4.6	TAMPILAN <i>INTERFACE</i>	123
4.7	PENGUJIAN SISTEM	125
BAB V PENUTUP		129
5.1	KESIMPULAN	129
5.2	SARAN	129
DAFTAR PUSTAKA.....		130
RIWAYAT HIDUP		133
LAMPIRAN		135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan RAD	20
Gambar 2 Tahapan Penelitian.....	26
Gambar 3 Struktur Organisasi Perusahaan	35
Gambar 4 Use Case Diagram Sistem Berjalan	36
Gambar 5 Use Case Diagram Sistem Usulan	37
Gambar 6 Activity Diagram Login	55
Gambar 7 Activity Diagram Melihat Notes.....	56
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Melihat Stok Barang.....	57
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Melihat Barang Masuk	58
Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Barang Keluar	59
Gambar 11 <i>Activity Diagram</i> Melihat Akun.....	60
Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> Tambah Notes.....	61
Gambar 13 <i>Activity Diagram</i> Tambah Stok Barang.....	62
Gambar 14 <i>Activity Diagram</i> Tambah Barang Masuk	64
Gambar 15 <i>Activity Diagram</i> Tambah Barang Keluar	65
Gambar 16 <i>Activity Diagram</i> Tambah Akun.....	67
Gambar 17 <i>Activity Diagram</i> Edit Stok Barang	68
Gambar 18 <i>Activity Diagram</i> Edit Barang Masuk.....	70
Gambar 19 <i>Activity Diagram</i> Edit Barang Keluar.....	71
Gambar 20 <i>Activity Diagram</i> Edit Akun	73
Gambar 21 <i>Activity Diagram</i> Delete Notes	74
Gambar 22 <i>Activity Diagram</i> Delete Stok Barang.....	75
Gambar 23 <i>Activity Diagram</i> Delete Barang Masuk	76
Gambar 24 <i>Activity Diagram</i> Delete Barang Keluar	77
Gambar 25 <i>Activity Diagram</i> Delete Akun.....	78
Gambar 26 <i>Activity Diagram</i> Export Stok Barang	79
Gambar 27 <i>Activity Diagram</i> Export Barang Masuk.....	80
Gambar 28 <i>Activity Diagram</i> Export Barang Keluar.....	81
Gambar 29 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	82
Gambar 30 <i>Class Diagram</i> Sistem <i>Inventory Control</i>	83
Gambar 31 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	84
Gambar 32 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Akun.....	84
Gambar 33 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Notes.....	85
Gambar 34 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Stok Barang.....	86
Gambar 35 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Barang Masuk	86
Gambar 36 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Barang Keluar	87
Gambar 37 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Akun	88
Gambar 38 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Notes.....	89
Gambar 39 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Stok Barang	90
Gambar 40 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Barang Masuk.....	91
Gambar 41 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Barang Keluar.....	92






Gambar 42 <i>Sequence Diagram Edit Akun</i>	93
Gambar 43 <i>Sequence Diagram Edit Stok Barang</i>	94
Gambar 44 <i>Sequence Diagram Edit Barang Masuk</i>	95
Gambar 45 <i>Sequence Diagram Edit Barang Keluar</i>	96
Gambar 46 <i>Sequence Diagram Delete Akun</i>	97
Gambar 47 <i>Sequence Diagram Delete Notes</i>	98
Gambar 48 <i>Sequence Diagram Delete Stok Barang</i>	99
Gambar 49 <i>Sequence Diagram Delete Barang Masuk</i>	100
Gambar 50 <i>Sequence Diagram Delete Barang Keluar</i>	101
Gambar 51 <i>Sequence Diagram Export Stok Barang</i>	102
Gambar 52 <i>Sequence Diagram Export Barang Masuk</i>	103
Gambar 53 <i>Sequence Diagram Export Barang Keluar</i>	104
Gambar 54 <i>Sequence Diagram Logout</i>	104
Gambar 55 Halaman <i>Login</i>	107
Gambar 56 Halaman <i>Notes</i>	108
Gambar 57 Halaman <i>Stok Barang</i>	109
Gambar 58 Halaman <i>Barang Masuk</i>	110
Gambar 59 Halaman <i>Barang Keluar</i>	111
Gambar 60 Halaman <i>Akun</i>	112
Gambar 61 Halaman <i>Tambah Barang masuk</i>	113
Gambar 62 Halaman <i>Tambah Barang Masuk</i>	114
Gambar 63 Halaman <i>Tambah Barang Keluar</i>	115
Gambar 64 Halaman <i>Tambah Barang masuk</i>	116
Gambar 65 Halaman <i>Edit Barang masuk</i>	117
Gambar 66 Halaman <i>Edit Barang Masuk</i>	118
Gambar 67 Halaman <i>Edit Barang Keluar</i>	119
Gambar 68 Halaman <i>Edit Barang masuk</i>	120
Gambar 69 Halaman <i>Export Barang masuk</i>	121
Gambar 70 Halaman <i>Export Barang Masuk</i>	122
Gambar 71 Halaman <i>Export Barang Keluar</i>	123

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 2 Pertanyaan Wawancara.....	27
Tabel 3 Analisis Metode PIECES.....	28
Tabel 4 Tahapan Kegiatan Penelitian	32
Tabel 5 Kebutuhan <i>Procurement</i>	36
Tabel 6 Kebutuhan <i>Sales</i>	37
Tabel 7 Kebutuhan Fungsi Login	38
Tabel 8 Kebutuhan Fungsi Notes.....	39
Tabel 9 Kebutuhan Fungsi Delete Notes	40
Tabel 10 Kebutuhan Fungsi Stok Barang	41
Tabel 11 Kebutuhan Fungsi Edit Stok Barang	42
Tabel 12 Kebutuhan Fungsi Delete Stok Barang.....	42
Tabel 13 Kebutuhan Fungsi Barang Masuk.....	43
Tabel 14 Kebutuhan Fungsi Edit Barang Masuk	44
Tabel 15 Kebutuhan Fungsi Delete Barang Masuk	45
Tabel 16 Kebutuhan Fungsi Barang Keluar.....	46
Tabel 17 Kebutuhan Fungsi Edit Barang Keluar	47
Tabel 18 Kebutuhan Fungsi Delete Barang Keluar	47
Tabel 19 Kebutuhan Fungsi Export Stok Barang	48
Tabel 20 Kebutuhan Fungsi Export Barang Masuk.....	49
Tabel 21 Kebutuhan Fungsi Export Barang Keluar.....	50
Tabel 22 Kebutuhan Fungsi Tambah Akun	51
Tabel 23 Kebutuhan Fungsi Edit Akun	52
Tabel 24 Kebutuhan Fungsi Delete Akun.....	52
Tabel 25 Kebutuhan Fungsi Logout	53
Tabel 26 Struktur Tabel Barang Masuk.....	105
Tabel 27 Struktur Tabel <i>Notes</i>	105
Tabel 28 Struktur Tabel Barang masuk	105
Tabel 29 Struktur Tabel Barang Masuk.....	106
Tabel 30 Struktur Tabel Barang Keluar.....	106
Tabel 31 Tabel Tampilan Interface.....	123
Tabel 32 Tabel Pengujian Sistem	125




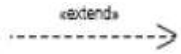

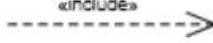
DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart




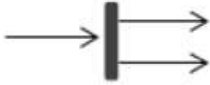


No.	Simbol	Nama	Penjelasan/Arti
1.		<i>Terminal Point</i>	Permulaan atau akhir dari proses
2.		<i>Processing</i>	Menunjukkan pengolahan yang dilakukan
3.		<i>Input-Output</i>	Menyatakan proses input dan output
4.		<i>Decision</i>	Memilih proses berdasarkan kondisi yang ada
5.		<i>Flow Direction</i>	Sebagai tanda untuk menunjukkan bagian instruksi selanjutnya

2. Simbol *Unified Modeling Language* (UML)






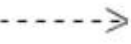

a. Simbol *Use Case Diagram*

	<p><i>ACTOR</i> Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>.</p>
	<p><i>USE CASE</i> Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.</p>
	<p><i>ASOSIASI/ASSOCIATION</i> Komunikasi antara <i>actor</i> dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.</p>
	<p><i>EKSTENSI/EXTEND</i> Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan.</p>
	<p><i>GENERALISASI/GENERALIZATION</i> Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
	<p><i>MENGGUNAKAN/INCLUDE</i> Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan use case ini.</p>



b. Simbol *Activity Diagram*

	<p><i>STATUS AWAL/INITIAL</i></p> <p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
	<p><i>AKTIVITAS/ ACTIVITY</i></p> <p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
	<p><i>PERCABANGAN / DECISION</i></p> <p>Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.</p>
	<p><i>PENGGABUNGAN/ JOIN</i></p> <p>Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p><i>STATUS AKHIR/ FINAL</i></p> <p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.</p>
	<p><i>SWIMLINE</i></p> <p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>

c. Simbol *Class Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<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>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

d. Simbol *Sequence Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi