



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS RESTORAN  
(STUDI KASUS : RESTORAN ROA MANADONESE FOOD BEKASI)**

**SKRIPSI**

**LIYORA ARABEL ANSELY**

**2010512096**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**2024**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS RESTORAN  
(STUDI KASUS : RESTORAN ROA MANADONESE FOOD BEKASI)**

**SKRIPSI**

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

**LIYORA ARABEL ANSELY**

**2010512096**

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

**2024**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Liyora Arabel Ansely

NIM : 2010512096

Tanggal : 30 April 2024

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

Jakarta, 30 April 2024

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a red and yellow 10,000 Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code 'JFC83ALX229040097'.

(Liyora Arabel Ansely)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN  
AKADEMIS**

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

Nama : Liyora Arabel Ansely

NIM : 2010512096

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 Inventaris Restoran (Studi Kasus : Restoran Roa  
Manadonese Food Bekasi)**

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 pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 30 April 2024

Yang Menyatakan,



Liyora Arabel Ansely

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

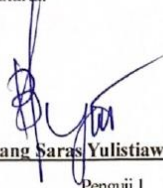
Nama : Liyora Arabel Ansely

NIM : 2010512096

Program Studi : S1 – Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Inventaris Restoran (Studi Kasus : ROA Manadonese Food)

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



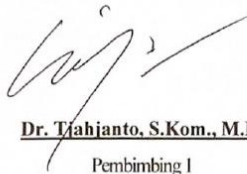
Dr. Bambang Saras Yulistiawan, S.T., M.Kom.

Penguji 1



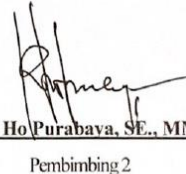
Erly Krisnanik, S.Kom., MM.

Penguji 2



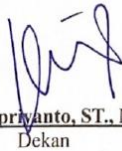
Dr. Tahjanto, S.Kom., M.M

Pembimbing 1



Rudhy Ho Purabava, SE., MMSI.

Pembimbing 2



Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM

Dekan



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.  
Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 4 April 2024

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTARIS RESTORAN (STUDI KASUS : RESTORAN ROA MANADONESE FOOD BEKASI)

Liyora Arabel Ansely

## ABSTRAK

Inventaris merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk sebuah restoran karena berkaitan dengan kualitas dan masa kadaluwarsa bahan baku dan produk yang di jual. Oleh karena itu sebuah restoran sebaiknya memiliki pencatatan inventaris yang lengkap, efisien, dan tepat waktu. Sistem Informasi Inventaris Restoran menjadi salah satu komponen penting dalam manajemen restoran untuk memastikan ketersediaan bahan baku dan peralatan yang diperlukan dalam operasional sehari-hari. Penelitian ini telah menghasilkan sistem informasi inventaris yang efisien dan terintegrasi untuk restoran ROA Manadonese Food. Metode pengembangan sistem informasi ini dilakukan berdasarkan Metode *Agile*. Pengambilan data dilakukan secara kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur. Dari data yang sudah diambil dilakukan identifikasi masalah dengan metode PIECES. Sistem informasi inventaris yang dihasilkan telah membantu mencatat bahan baku dan bahan tetap, menghubungi *supplier*, mengelola dan memantau stok, melihat masa kadaluwarsa, mencatat perbelanjaan, visualisasi data sederhana, dan mencetak laporan. Sistem informasi inventaris restoran ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP, kerangka kerja Laravel, dan basis data MySQL. Implementasi sistem informasi inventaris ini telah meningkatkan produktivitas dan efisiensi operasional ROA Manadonese Food serta memberikan kontribusi yang positif terhadap pertumbuhan restoran tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari proses perbelanjaan, pengelolaan stok, dan pembuatan laporan yang sebelumnya dilakukan secara manual, kini dapat dilakukan melalui sistem informasi inventaris restoran tersebut. Dengan demikian, pengembangan sistem informasi inventaris ini dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas layanan Restoran ROA Manadonese Food dan meningkatkan daya saing di tengah pasar restoran yang kompetitif.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Inventaris, Restoran

***DESIGN OF A RESTAURANT INVENTORY INFORMATION SYSTEM (CASE STUDY: ROA MANADONESE FOOD BEKASI RESTAURANT)***

**Liyora Arabel Ansely**

***ABSTRACT***

*Inventory is one of the most important things for a restaurant because it is related to the quality and expiration of raw materials and products sold. Therefore, a restaurant should have a complete, efficient, and timely inventory record. Restaurant Inventory Information System becomes one of the important components in restaurant management to ensure the availability of raw materials and equipment needed in daily operations. This research aims to design and build an efficient and integrated inventory information system for ROA Manadonese Food restaurant. This information system development method is based on the Agile Method. Data collection is done qualitatively by conducting observations, interviews, and literature studies. From the data that has been taken, problem identification is carried out using the PIECES method. The resulting inventory information system will help record raw materials and fixed materials, contact suppliers, manage and monitor stock, view expirations, record expenses, simple data visualization, and print reports. This restaurant inventory information system is developed with PHP programming language, Laravel framework, and MySQL database. The implementation of this inventory information system is expected to increase the productivity and operational efficiency of ROA Manadonese Food and make a positive contribution to the growth of the restaurant. Thus, the development of this inventory information system can be a strategic step to improve the quality of service of ROA Manadonese Food Restaurant and increase competitiveness in the midst of a competitive restaurant market.*

**Keyword :** *System, Information, Inventory, Restaurant*

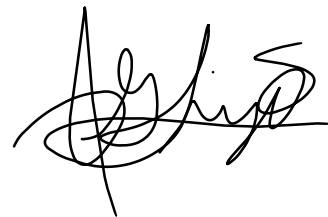
## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul : “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Restoran (Studi Kasus ROA Manadonese Food)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
2. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.TI. selaku Ketua Program Studi Sarjana Sistem Informasi
3. Bapak Dr. Tjahjanto, S.Kom., M.M. selaku Dosen Pembimbing I
4. Bapak Rudhy Ho Purabaya, SE., MMSI. selaku Dosen Pembimbing II
5. Ibu Brenda Kalalo selaku pemilik Restoran ROA Manadonese Food yang telah bersedia menyediakan objek penelitian.
6. Kedua orang tua, keluarga, serta teman-teman yang selalu mendukung dan memberi semangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Bekasi, 17 Maret 2024



Liyora Arabel Ansely



## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL .....	i
PERNYATAAN ORISIALITAS .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
DAFTAR SIMBOL .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Luaran Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Kajian Literatur.....	5
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Sistem Informasi .....	8
2.2.2 Inventaris Dapur Restoran .....	8

2.2.3	Sistem Informasi Inventaris Dapur Restoran .....	9
2.2.4	<i>Website</i> .....	9
2.2.5	Bahasa Pemrograman.....	9
2.2.6	<i>Framework</i> .....	10
2.2.7	Basis Data .....	10
2.2.8	Analisis Sistem Metode PIECES .....	11
2.2.9	UML (Unified Modelling Language).....	12
2.2.10	Model Pengembangan <i>Agile</i> .....	13
2.2.11	<i>Black box testing</i> .....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		15
3.1	Diagram Alur Penelitian .....	15
3.2	Tahapan Penelitian.....	16
3.2.1	Pengumpulan Data.....	16
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	16
3.2.3	Perancangan Sistem .....	16
3.2.4	<i>Product backlog</i> .....	17
3.2.5	<i>Sprint planning</i> .....	17
3.2.6	<i>Sprint Backlog</i> .....	17
3.2.7	<i>Sprint Review</i> .....	18
3.2.8	<i>Sprint Retrospective</i> .....	18
3.2.9	Pembangunan Sistem .....	18
3.2.10	Pengujian Sistem.....	18
3.2.11	Implementasi Sistem .....	18
3.2.12	Dokumentasi .....	19
3.3	Instrumen Penelitian .....	19
3.3.1	Perangkat Keras .....	19
3.3.2	Perangkat Lunak .....	19
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian .....	19
3.5	Jadwal Penelitian .....	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	21
4.1 Analisis Organisasi .....	21
4.1.1 Profil Organisasi .....	21
4.1.2 Struktur Organisasi .....	21
4.2 Pengumpulan Data.....	22
4.3 Analisis Sistem Berjalan dan Identifikasi Masalah .....	22
4.4 Perancangan Sistem Usulan.....	26
4.4.1 <i>Product backlog</i> .....	26
4.4.2 <i>Sprint planning</i> .....	36
4.4.3 <i>Sprint Backlog</i> .....	37
4.5 <i>Sprint 1</i> .....	39
4.5.1 Perencanaan .....	39
4.5.2 Pembangunan Sistem Informasi.....	73
4.5.3 Pengujian Sistem Informasi .....	75
4.5.4 Dokumentasi .....	80
4.6 <i>Sprint 2</i> .....	80
4.6.1 Perencanaan .....	80
4.6.2 Pembangunan Sistem Informasi.....	95
4.6.3 Pengujian Sistem Informasi .....	97
4.6.4 Dokumentasi .....	100
4.7 <i>Sprint 3</i> .....	100
4.7.1 Perencanaan .....	100
4.7.2 Pembangunan Sistem Informasi.....	121
4.7.3 Pengujian Sistem Informasi .....	125
4.7.4 Dokumentasi .....	129
4.8 <i>Sprint 4</i> .....	129
4.8.1 Perencanaan .....	129
4.8.2 Pembangunan Sistem Informasi.....	155
4.8.3 Pengujian Sistem Informasi .....	160

4.8.4 Dokumentasi .....	163
BAB V PENUTUP .....	164
5.1 Kesimpulan.....	164
5.2 Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA .....	166
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	168
LAMPIRAN .....	169

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Agile.....	14
Gambar 3.1 Diagram Alir Peneliti .....	15
Gambar 3.2 Gambaran Rancangan Sistem.....	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan .....	22
Gambar 4.3 Use Case Diagram Sistem Usulan.....	26
Gambar 4.4 Use Case Diagram Sprint 1 .....	41
Gambar 4.5 Activity Diagram Log in .....	57
Gambar 4.6 Activity Diagram Log out .....	58
Gambar 4.7 Activity Diagram Forgot & Reset Password .....	59
Gambar 4.8 Activity Diagram Update Profile Information .....	60
Gambar 4.9 Activity Diagram Update Profile picture .....	61
Gambar 4.10 Activity Diagram Update passwor .....	62
Gambar 4.11 Activity Diagram Delete account .....	63
Gambar 4.12 Activity Diagram Dashboard.....	64
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Manajemen <i>User</i> .....	65
Gambar 4.14 Class Diagram Sprint 1 .....	66
Gambar 4.15 Sequence Diagram Log in.....	67
Gambar 4.16 Sequence Diagram Log ou.....	67
Gambar 4.17 Sequence Diagram Forgot & Reset Password.....	68
Gambar 4.18 Activity Diagram Update Profile Information .....	68
Gambar 4.19 Sequence Diagram Update Profile picture .....	69
Gambar 4.20 Sequence Diagram Update password.....	70
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Delete account.....	71
Gambar 4.22 Sequence Diagram Manajemen User .....	72
Gambar 4.23 Halaman Log in.....	73
Gambar 4.24 Halaman Forgot your password .....	73
Gambar 4.25 Halaman Dashboard.....	74
Gambar 4.26 Halaman Profile 1 .....	74
Gambar 4.27 Halaman Profile 2 .....	74
Gambar 4.28 Halaman Manajemen User.....	75
Gambar 4.29 Button Log out .....	75
Gambar 4.30 Use Case Diagram Sprint 2 .....	81

Gambar 4.31 Activity Diagram List Belanja.....	88
Gambar 4.32 Activity Diagram Item Belanja .....	89
Gambar 4.33 Activity Diagram Status Belanja .....	90
Gambar 4.34 Activity Diagram Selesai Belanja .....	91
Gambar 4.35 Class Diagram Sprint 2 .....	92
Gambar 4.36 Sequence Diagram List Belanja .....	93
Gambar 4.37 Sequence Diagram Item Belanj.....	93
Gambar 4.38 Sequence Diagram Status Belanja.....	94
Gambar 4.39 Sequence Diagram Selesai Belanj.....	94
Gambar 4.40 Halaman List Belanja.....	95
Gambar 4.41 Halaman Tambah Judul Belanja.....	95
Gambar 4.42 Halaman Item Belanja.....	96
Gambar 4.43 Halaman Tambah Item Belanja .....	96
Gambar 4.44 Halaman List Belanja Owner .....	96
Gambar 4.45 Halaman Detail Belanja Owner.....	97
Gambar 4.46 Halaman Selesai Belanja.....	97
Gambar 4.47 Use Case Diagram Sprint 3 .....	101
Gambar 4.48 Activity Diagram Tambah Supplier.....	111
Gambar 4.49 Activity Diagram Hubungi Supplier .....	112
Gambar 4.50 Activity Diagram Tambah Kategori .....	113
Gambar 4.51 Activity Diagram Tambah Satuan .....	114
Gambar 4.52 Activity Diagram Tambah Bahan Baku.....	115
Gambar 4.53 Class Diagram Sprint 3 .....	116
Gambar 4.54 Sequence Diagram Tambah Supplier .....	117
Gambar 4.55 Sequence Diagram Hubungi Supplier .....	118
Gambar 4.56 Sequence Diagram Tambah Kategori.....	118
Gambar 4.57 Sequence Diagram Tambah Satuan.....	119
Gambar 4.58 Sequence Diagram Tambah Bahan Baku .....	120
Gambar 4.59 Sequence Diagram Tambah Peralatan.....	121
Gambar 4.60 Halaman Supplier.....	122
Gambar 4.61 Halaman Tambah Supplier .....	122
Gambar 4.62 Halaman Kategori .....	122
Gambar 4.63 Halaman Tambah Kategori.....	123
Gambar 4.64 Halaman Satuan .....	123
Gambar 4.65 Halaman Tambah Satua.....	123

Gambar 4.66 Halaman Bahan Baku.....	124
Gambar 4.67 Halaman Tambah Stok .....	124
Gambar 4.68 Halaman Data Peralatan .....	124
Gambar 4.69 Halaman Tambah Data Peralatan .....	125
Gambar 4.70 <i>Use Case Diagram Sprint 4</i> .....	131
Gambar 4.71 Activity Diagram Tambah Stok ke Gudang Bahan Baku.....	143
Gambar 4.72 Activity Diagram Pindahkan Stok Ke Kitchen.....	144
Gambar 4.73 Activity Diagram Lihat Kitchen.....	145
Gambar 4.74 Activity Diagram Tambah Pemakaian.....	146
Gambar 4.75 Activity Diagram Tambah Peralatan Masuk .....	147
Gambar 4.76 Activity Diagram Tambah Peralatan Keluar.....	148
Gambar 4.77 Activity Diagram Cetak Laporan .....	149
Gambar 4.78 Class Diagram Sprint 4 .....	150
Gambar 4.79 Sequence Diagram Tambah Stok ke Gudang Bahan Baku .....	150
Gambar 4.80 <i>Sequence Diagram</i> Pindahkan Stok ke <i>Kitchen</i> .....	151
Gambar 4.81 Sequence Diagram Lihat Kitchen .....	152
Gambar 4.82 Sequence Diagram Tambah Pemakaian .....	152
Gambar 4.83 Sequence Diagram Tambah Peralatan Masuk .....	153
Gambar 4.84 Sequence Diagram Tambah Peralatan Keluar .....	154
Gambar 4.85 Sequence Diagram Cetak Laporan.....	155
Gambar 4.86 Halaman Gudang Bahan Baku .....	155
Gambar 4.87 Halaman Tambah Bahan Baku Masuk .....	156
Gambar 4.88 Halaman Pindahan Stok .....	156
Gambar 4.89 Halaman Kitchen.....	157
Gambar 4.90 Halaman Pemakaian.....	157
Gambar 4.91 Halaman Tambah Pemakaian .....	157
Gambar 4.92 Halaman Peralatan Masuk.....	158
Gambar 4.93 Halaman Tambah Peralatan Masuk.....	158
Gambar 4.94 Halaman Peralatan Keluar.....	158
Gambar 4.95 Halaman Tambah Peralatan Keluar .....	159
Gambar 4.96 Halaman Cetak Laporan.....	159

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Review Penelitian Terdahlu.....	5
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	20
Tabel 4.1 Analisis PIECES.....	23
Tabel 4.2 Product backlog.....	26
Tabel 4.3 Sprint planning.....	36
Tabel 4.4 Backlog sprint 1.....	37
Tabel 4.5 Backlog Sprint 2.....	38
Tabel 4.6 Backlog sprint 3.....	38
Tabel 4.7 Backlog sprint 4.....	39
Tabel 4.8 Planning Sprint 1.....	39
Tabel 4.9 Deskripsi Aktor Sprint 1.....	40
Tabel 4.10 <i>Use Scenario Log in</i> .....	42
Tabel 4.11 <i>Use Scenario Log out</i> .....	43
Tabel 4.12 <i>Use Scenario Forgot and Reset Password</i> .....	44
Tabel 4.13 Use Case Scenario Update Profile Information.....	45
Tabel 4.14 Use Case Scenario Update Profile picture.....	47
Tabel 4.15 Use Case Scenario Update password.....	48
Tabel 4.16 <i>Use Case Scenario Delete account</i> .....	51
Tabel 4.17 Use Case Scenario Dashboard.....	54
Tabel 4.18 Use Case Scenario Manajemen User.....	55
Tabel 4.19 Pengujian <i>Sprint 1</i> .....	75
Tabel 4.20 Perencanaan <i>Sprint 2</i> .....	80
Tabel 4.21 Deskripsi Aktor <i>Sprint 2</i> .....	81
Tabel 4.22 Use Case Scenario List Belanja.....	82
Tabel 4.23 Use Case Scenario Item Belanja.....	83
Tabel 4.24 Use Case Scenario Status Belanja.....	84
Tabel 4.25 Use Case Scenario Selesai Belanja.....	86
Tabel 4.26 Pengujian <i>Sprint 2</i> .....	97
Tabel 4.27 <i>Planning Sprint 3</i> .....	100
Tabel 4.28 Deskripsi Aktor <i>Sprint 3</i> .....	100
Tabel 4.29 Use Case Scenario Tambah Supplier.....	102
Tabel 4.30 Use Case Scenario Hubungi Supplier.....	103





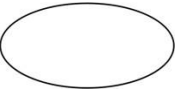



Tabel 4.31 Use Case Scenario Tambah Kategori .....	104
Tabel 4.32 Use Case Scenario Tambah Satuan .....	106
Tabel 4.33 Use Case Scenario Tambah Bahan Baku.....	107
Tabel 4.34 Use Case Scenario Tambah Data Peralatan.....	109
Tabel 4.35 Pengujian Sprint 3 .....	125
Tabel 4.36 Perencanaan Sprint 4.....	129
Tabel 4.37 Deskripsi Aktor Sprint 4.....	130
Tabel 4.38 Use Case Scenario Tambah Pemakaian.....	131
Tabel 4.39 Pindahkan Bahan Baku ke Kitchen .....	133
Tabel 4.40 Use Case Scenario Kitchen .....	135
Tabel 4.41 Use Case Scenario Tambah Pemakaian.....	136
Tabel 4.42 Use Case Scenario Tambah Peralatan Masuk .....	137
Tabel 4.43 Use Case Scenario Tambah Peralatan Keluar .....	139
Tabel 4.44 Use Case Scenario Cetak Laporan .....	141
Tabel 4.45 Pengujian <i>Sprint 4</i> .....	160

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	169
Lampiran 2 Hasil Turnitin.....	170




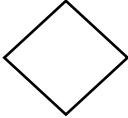
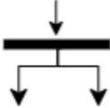
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Use Case Diagram

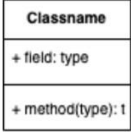

Simbol	Nama	Keterangan
 Actor	Aktor	Menyimbolkan peran-peran pengguna yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Boundary of System</i>	Menyimbolkan sistem yang dikembangkan hanya terbatas pada hubungan antara aktor dan fitur-fitur yang dikembangkan.
	<i>Use Case</i>	Menyimbolkan hal-hal yang dilakukan oleh aktor pada sistem.
	<i>Association</i>	Menyimbolkan hubungan antara aktor dengan sistem.
	<i>Extend</i>	Menyimbolkan hubungan <i>use case</i> yang merupakan perluasan dari <i>use case</i> lainnya tergantung dengan kondisi.
	<i>Include</i>	Menyimbolkan hubungan <i>use case</i> mengikutsertakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.

### 2. Simbol Activity Diagram


Simbol	Nama	Keterangan
--------	------	------------

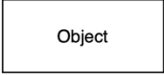



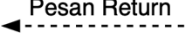

	<i>Awal State</i>	Menyimbolkan titik awal dari alur diagram.
	<i>Akhir State</i>	Menyimbolkan titik akhir dari alur diagram.
	Aktivitas	Menyimbolkan aktivitas yang terjadi dalam alur diagram.
	<i>Decision</i>	Menyimbolkan percabangan aktivitas yang terjadi karena adanya pilihan kondisi.
	<i>Fork</i>	Menyimbolkan aktivitas yang dilakukan secara bersamaan.

### 3. Simbol *Class Diagram*

<b>Simbol</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Class</i>	Menyimbolkan sebuah kelas pada sebuah sistem.
	<i>Associate</i>	Menyimbolkan hubungan antar kelas.

### 4. Simbol *Sequence Diagram*

<b>Simbol</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
 Actor	Aktor	Menyimbolkan pengguna yang berinteraksi dengan sistem

	Objek atau Kelas	Menyimbolkan objek-objek yang terkait dalam menyampaikan maupun mengirim pesan dalam sistem.
	Garis Hidup Objek ( <i>A Life Line of Object</i> )	Menyimbolkan garis hidup objek.
	Aktivitas Bar (Objek Bereksekusi)	Menggambarkan aktivitas dari objek yang sedang bereksekusi atau interaksi dengan mulai dan berakhirnya pesan
	Pesan	Menggambarkan pengiriman pesan
	Hasil Pesan ( <i>Return Message</i> )	Menggambarkan hasil pengiriman pesan
	Alternatif <i>Frame</i>	Menggambarkan opsi alternatif dari kehidupan objek