



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY BAHAN BAKU
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS: KONVEKSI
PAKAIAN DALAM INDIRA)**

SKRIPSI

**MUHAMMAD ZAKI HAMDANI
2010512111**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2024**



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY BAHAN BAKU
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS: KONVEKSI
PAKAIAN DALAM INDIRA)**

SKRIPSI

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

**MUHAMMAD ZAKI HAMDANI
2010512111**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Muhammad Zaki Hamdani

NIM : 2010512111

Program Studi : SI – Sistem Informasi

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Bahan Baku Berbasis Web

Menggunakan Metode Pengembangan Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus:

Konveksi Pakaian Dalam Indira)

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

Jakarta, 16 Juli 2024



(Muhammad Zaki Hamdani)

PERNYATAAN PERSETUJUAN

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Zaki Hamdani
NIM : 2010512111
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi : SI Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Royalti Eksklusif (*non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:


RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTORY BAHAN BAKU BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS : KONVEKSI INDIRA)

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 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 : 16/07/2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Zaki Hamdani

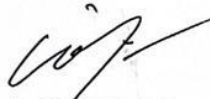
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:


Nama : Muhammad Zaki Hamdani
NIM : 2010512111
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Bahan Baku Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Rapid Application Development (Rad) (Studi Kasus: Konveksi Pakaian Dalam Indira)

Telah Berhasil dipertahankan di hadapan 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.



Dr. Tjahjanto, S.Kom., M.M.

Dosen Pembimbing I



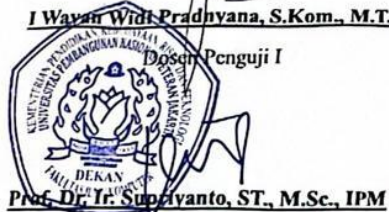
Catur Nugrahaeni Puspita Dewi,
S.Kom., M.Kom.

Dosen Pembimbing II




I Wayan Widi Pradnyana, S.Kom., M.T.I.

Dosen Penguji I



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

Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran
Jakarta



Tri Rahayu, S.Kom., M.M.

Dosen Penguji II



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 28 Juni 2024

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTORY BAHAN BAKU BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT

Muhammad Zaki Hamdani

ABSTRAK

Konveksi Indira, yang bergerak dalam produksi pakaian dalam sejak tahun 2007, menghadapi masalah dalam pengelolaan inventori bahan baku yang masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan kesalahan pencatatan dan kesulitan dalam melacak stok bahan baku. Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi manajemen inventori berbasis web menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan bahan baku di Konveksi Indira. Pengembangan sistem ini menggunakan metode RAD, karena dengan menggunakan metode ini pengguna akhir dapat terlibat langsung dalam proses pengembangan sistem ini. Tidak hanya itu, pengembangan dengan metode ini juga memungkinkan untuk pengembangan sistem dengan tenggat waktu singkat dan sumber daya manusia sedikit. Sistem yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, dan HTML, serta menampilkan informasi persediaan bahan baku secara akurat dan real-time. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu meminimalisir kesalahan pencatatan, meningkatkan transparansi, dan efisiensi dalam manajemen inventori. Sistem ini telah melewati pengujian black box dan berjalan dengan baik, memberikan solusi efektif bagi Konveksi Indira dalam pengelolaan bahan baku.

Kata kunci: manajemen inventori, sistem informasi, *Rapid Application Development*, Konveksi Indira, pengelolaan bahan baku

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTORY
BAHAN BAKU BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE
PENGEMBANGAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT**

Muhammad Zaki Hamdani

ABSTRACT

Konveksi Indira, which has been engaged in the production of underwear since 2007, faces issues in managing raw material inventory that are still done manually. This manual process leads to recording errors and difficulties in tracking raw material stock. This study aims to design a web-based inventory management information system using the Rapid Application Development (RAD) method to improve the efficiency and accuracy of raw material management at Konveksi Indira. The system development employs the RAD method because it allows end users to be directly involved in the development process. Moreover, this method facilitates system development within a short timeframe and with limited human resources. The system is designed using PHP, CSS, and HTML programming languages and provides accurate and real-time information on raw material inventory. The results of the study show that the developed system is capable of minimizing recording errors, enhancing transparency, and improving efficiency in inventory management. The system has undergone black box testing and operates well, providing an effective solution for Konveksi Indira in managing raw materials.

Keywords: inventory management, information system, *Rapid Application Development*, Konveksi Indira, raw material management

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya sehingga Proposal Tugas Akhir (Seminar Teknologi Informasi) ini dapat diselesaikan dengan baik. Proposal Tugas Akhir ini dibuat guna memenuhi persyaratan untuk menyusun Tugas Akhir/Skripsi. Dalam penyusunan proposal ini hingga selesai, terdapat banyak bantuan dari banyak pihak. Demikian, segala rasa hormat dan terima kasih disampaikan setinggi – tingginya kepada :

1. Allah SWT. atas segala Rahmat, Ridho, dan Karunia-Nya.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPNVJ.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I, selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
5. Ibu Sarika M.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. Tjahjanto, S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing 1.
7. Ibu Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, SKom, MKom, selaku Dosen Pembimbing 2.
8. Bapak Mul Henry sebagai pemilik konveksi Indira.
9. Kawan-kawan seperjuangan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dari “Tim PLR”, “Keluarga Ranah Minang”, “Tim Anggakara”, dan keponakan-keponakanku yang sudah mendukung pamannya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
10. Keluarga, kerabat, teman dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Masih banyak kekurangan yang terdapat di Proposal Tugas Akhir ini, baik dari segi isi maupun penulisan, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman serta hakikat

sebagai manusia yang selalu salah. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun akan sangat berarti.

Jakarta,2024

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Muhammad Zaki Hamdani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SIMBOL	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Luaran yang Diharapkan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	8
2.1 Konsep Dasar Rancang Bangun dan Sistem Informasi.....	8
2.1.1 Rancang Bangun.....	8
2.1.2 Sistem Informasi	8

2.2 Konsep Dasar Bahan Baku.....	9
2.2.1 Manajemen <i>Inventory</i>	9
2.2.2 Bahan Baku.....	10
2.3 Konsep Dasar Basis Data	11
2.3.1 Basis Data	11
2.3.2 My Sql	11
2.3.3 XAMPP.....	12
2.4 Konsep Dasar Website	13
2.4.1 Website	13
2.4.2 HTML	14
2.4.3 CSS	15
2.4.4 <i>Framework</i> Laravel	15
2.5 Konsep Dasar UML.....	16
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	17
2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	17
2.5.3 Class Diagram.....	18
2.5.4 <i>Sequence Diagram</i>	19
2.6 Metode Analisis Data PIECES	20
2.7 RAD.....	21
2.8 Metode Pengujian Black Box.....	21
2.9 Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III.....	28
3.1 Alur Penelitian.....	28
3.2 Tahapan Penelitian	29

3.2.1 Observasi Lingkungan	29
3.2.2 Analisis Masalah dan Kebutuhan	29
3.2.3 <i>Workshop</i> Desain RAD.....	29
3.2.4 Membangun Sistem	30
3.2.5 Implementasi.....	31
3.2.6 Dokumentasi	31
3.3 Instrument Penelitian.....	31
3.3.1 Perangkat Keras	31
3.3.2 Perangkat Lunak	31
3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian	32
BAB IV	33
4.1 Gambaran Umum Konveksi Pakaian Dalam Indira	33
4.1.1 Profile Konveksi Pakaian Dalam Indira	33
4.1.2 Struktur Organisasi Konveksi Pakaian Dalam Indira.....	33
4.1.3 Tugas dan Fungsi	34
4.2 Analisis Sistem Berjalan	34
4.2.1 Analisis Permasalahan	34
4.2.2 <i>Use Case</i> Systeem Berjalan	37
4.3 Rancangan Sistem Usulan	37
4.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	38
4.3.2 Deskripsi Aktor Use Case Sistem Usulan	38
4.3.3 Use Case Sistem Usulan	40
4.3.4 <i>Narative</i> Use Case Sistem Usulan	41
4.3.5 Activity Diagram	50

4.3.6 Sequence Diagram	65
4.3.7 Class Diagram.....	76
4.3.8 Rancangan Basis Data	77
4.3.9 Rancangan User Interface.....	80
4.4 Black Box Testing	88
4.5 Implementasi Sistem	91
4.5.1 Login.....	91
4.5.2 Dashboard.....	91
4.5.3 Profile	92
4.5.4 Manajemen User.....	92
4.5.5 Tambah User.....	93
4.5.6 Kategori Bahan	93
4.5.7 Tambah Kategori	94
4.5.8 Barang Masuk.....	94
4.5.9 Tambah Barang Masuk.....	95
4.5.10 Gudang Bahan Baku	95
4.5.11 Tambah Barang Gudang Bahan Baku	96
4.5.12 Gudang Produksi	96
4.5.13 Tambah Barang Gudang Produksi.....	97
4.5.14 Barang Keluar.....	97
4.5.15 Ambil Barang.....	98
BAB V.....	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran	99

DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104
LAMPIRAN.....	106
Lampiran 1. Surat Riset.....	106
Lampiran 2. Hasil Wawancara	107
Lampiran 3. Bukti Testing Dengan Owner	109
Lampiran 4. Hasil Turnitin	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Metode RAD	21
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Konveksi Pakaian Dalam Indira	33
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	37
Gambar 4. 3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	40
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Login.....	51
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Kelola User	52
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Edit Role User	53
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Hapus User	54
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Menambah Kategori	55
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	56
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Edit Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku ..	57
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Hapus Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	58
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Memindahkan Bahan Baku dari Gudang Bahan Baku ke Gudang Produksi	59
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Stok Bahan Baku di Gudang Produksi	60
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Edit Ambang Batas Bahan Baku pada Gudang Produksi	61
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Hapus Jenis Bahan Baku pada Gudang Produksi	62
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Bahan Baku Masuk.....	63
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Bahan Baku Keluar.....	64
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	65
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	65
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram</i> Kelola User	66
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram</i> Edit Role User	67
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram</i> Hapus User	68
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Kategori	68

Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	69
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram</i> Edit Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	70
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	70
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> Memindahkan Bahan Baku dari Gudang Bahan Baku ke Gudang Produksi.....	71
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Menambahkan Stok Bahan Baku di Gudang Produksi	72
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Edit Ambang Batas Bahan Baku pada Gudang Produksi	73
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Jenis Bahan Baku pada Gudang Produksi.	73
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram</i> Bahan Baku Masuk.....	74
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram</i> Bahan Baku Keluar.....	75
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	75
Gambar 4. 34 <i>Class Diagram</i>	76
Gambar 4. 35 <i>User Interface</i> Halaman Login.....	80
Gambar 4. 36 <i>User Interface</i> Halaman Dashboard.....	81
Gambar 4. 37 <i>User Interface</i> Halaman Profile	81
Gambar 4. 38 <i>User Interface</i> Halaman Manajemen User.....	82
Gambar 4. 39 <i>User Interface</i> Halaman Tambah User	82
Gambar 4. 40 <i>User Interface</i> Halaman Kategori Bahan	83
Gambar 4. 41 <i>User Interface</i> Halaman Tambah Kategori	83
Gambar 4. 42 <i>User Interface</i> Halaman Barang Masuk.....	84
Gambar 4. 43 <i>User Interface</i> Halaman Tambah Barang Masuk.....	84
Gambar 4. 44 <i>User Interface</i> Halaman Gudang Bahan Baku.....	85
Gambar 4. 45 <i>User Interface</i> Halaman Tambah Barang Gudang Bahan Baku	85
Gambar 4. 46 <i>User Interface</i> Halaman Gudang Bahan Baku.....	86
Gambar 4. 47 <i>User Interface</i> Halaman Tambah Barang Gudang Produksi.....	86
Gambar 4. 48 <i>User Interface</i> Halaman Barang Keluar.....	87

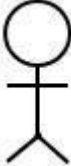



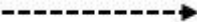

Gambar 4. 49 <i>User Interface</i> Halaman Ambil Barang	87
Gambar 4. 50 Halaman Login.....	91
Gambar 4. 51 Halaman Dashboard	91
Gambar 4. 52 Halaman Profile	92
Gambar 4. 53 Halaman Manajemen User	92
Gambar 4. 54 Halaman Tambah User.....	93
Gambar 4. 55 Halaman Kategori Bahan	93
Gambar 4. 56 Halaman Tambah Kategori	94
Gambar 4. 57 Halaman Barang Masuk.....	94
Gambar 4. 58 Halaman Tambah Barang Masuk.....	95
Gambar 4. 59 Halaman Gudang Bahan Baku	95
Gambar 4. 60 Halaman Tambah Barang Gudang Bahan Baku	96
Gambar 4. 61 Halaman Gudang Produksi.....	96
Gambar 4. 62 Halaman Tambah Barang Gudang Produksi.....	97
Gambar 4. 63 Halaman Barang Keluar	97
Gambar 4. 64 Halaman Ambil Barang.....	98

DAFTAR TABEL


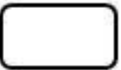
Tabel 2. 1 : Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 : Jadwal Penelitian	32
Tabel 4. 1 Metode Analisis PIECES	35
Tabel 4. 2 Deskripsi Aktor Use Case Sistem Usulan.....	38
Tabel 4. 3 <i>Narative</i> Login	41
Tabel 4. 4 <i>Narative</i> Logout	41
Tabel 4. 5 <i>Narative</i> Kelola User	42
Tabel 4. 6 <i>Narative</i> Edit Role User	42
Tabel 4. 7 <i>Narative</i> Hapus User	43
Tabel 4. 8 <i>Narative</i> Kelola Kategori Bahan Baku	43
Tabel 4. 9 <i>Narative</i> Kelola Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	44
Tabel 4. 10 <i>Narative</i> Edit Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	44
Tabel 4. 11 <i>Narative</i> Hapus Jenis Bahan Baku pada Gudang Bahan Baku	45
Tabel 4. 12 <i>Narative</i> Memindahkan Bahan Baku dari Gudang Bahan Baku ke Gudang Produksi	46
Tabel 4. 13 <i>Narative</i> Menambahkan Stok Bahan Baku di Gudang Produksi	47
Tabel 4. 14 <i>Narative</i> Edit Ambang Batas Bahan Baku pada Gudang Produksi	47
Tabel 4. 15 <i>Narative</i> Hapus Jenis Bahan Baku pada Gudang Produksi	48
Tabel 4. 16 <i>Narative</i> Bahan Baku Masuk	49
Tabel 4. 17 <i>Narative</i> Bahan Baku Keluar	50
Tabel 4. 18 Tabel Users	77
Tabel 4. 19 Tabel Kategori.....	77
Tabel 4. 20 Tabel Bahan Baku Gudang Utama.....	77
Tabel 4. 21 Tabel Bahan Baku Produksi.....	78
Tabel 4. 22 Tabel History Gudang	78
Tabel 4. 23 Tabel Barang Masuk	78
Tabel 4. 24 Tabel Barang Keluar	79
Tabel 4. 25 Tabel Pengambilan Barang	79
Tabel 4. 26 Tabel Produk	80
Tabel 4. 27 Tabel Ukuran.....	80
Tabel 4. 28 Tabel Black Box Testing	88




DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

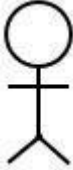

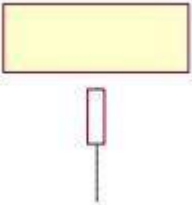


Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menggambarkan pelaku yang berhubungan dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan kegunaan dari suatu sistem.
	<i>Association</i>	Penghubung antara <i>use case</i> dengan aktor.
	Generalisasi	Menggambarkan hubungan <i>use case</i> dari umum ke khusus.
<i><<include>></i> 	<i>Include</i>	Menggambarkan suatu <i>use case</i> hanya dapat diakses apabila telah mengakses dari <i>use case</i> lainnya terlebih dahulu.
<i><<extend>></i> 	<i>Extend</i>	Menggambarkan suatu <i>use case</i> dapat diakses tanpa mengakses <i>use case</i> lain terlebih dahulu.


2. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Menggambarkan awal dari sebuah aktivitas.
	Aktivitas	Menggambarkan aktivitas yang dikerjakan oleh sistem.



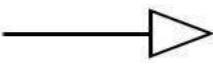


	Percabangan / <i>Decision</i>	Menggambarkan percabangan dimana ada beberapa aktivitas yang dapat dilakukan.
	Penggabungan / <i>Join</i>	Menggabungkan beberapa aktivitas menjadi satu aktivitas.
	Status Akhir	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas.

3. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menggambarkan pelaku yang berhubungan dengan sistem
	<i>Lifeline</i>	Menghubungkan objek selama <i>sequence</i> (message dikirim atau diterima).
	<i>General</i>	Menggambarkan entitas tunggal dalam <i>sequence</i> diagram.
	<i>Activation</i>	Menggambarkan waktu sebuah objek menerima atau mengirim objek.
	<i>Message</i>	Menggambarkan komunikasi antar objek dengan aksi yang akan dikerjakan

	<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message Return</i>	Menggambarkan hasil dari pengiriman message dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.

4. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>nama_kelas</p> <p>+ atribut</p> <p>+ operasi()</p> </div>	Kelas	Menggambarkan kelas pada struktur sistem.
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi yang terjadi antar kelas.
	<i>Directed Association</i>	Menggambarkan relasi antar class dengan makna kelas yang digunakan oleh kelas yang lain.
	<i>Generalisasi</i>	Menggambarkan relasi antar kelas dengan arti umum ke khusus.
	<i>Dependency</i>	Menggambarkan relasi antar kelas dengan arti kebergantungan antar kelas
	<i>Aggregation</i>	Menggambarkan relasi antar kelas dengan arti semua-bagian (<i>whole-part</i>)