



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BAHAN BAKU BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS : RESTORAN AYAM GEPUK
CIPLUK JAWA TENGAH)**

SKRIPSI

**FAISAL RIZQI UTAMA
2010512101**

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



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BAHAN BAKU BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS : RESTORAN AYAM GEPUK
CIPLUK JAWA TENGAH)**

SKRIPSI

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

**FAISAL RIZQI UTAMA
2010512101**

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

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Faisal Rizqi Utama
NIM : 2010512101
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul : Sistem Informasi Pengelolaan Bahan Baku Berbasis Website
Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)(Studi Kasus: Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah)

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

Jakarta, 19 / 07 / 2024



(Faisal Rizqi Utama)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Faisal Rizqi Utama
NIM : 2010512101
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi : S1 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:

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BAHAN BAKU BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS : RESTORAN AYAM GEPUK CIPLUK JAWA TENGAH)

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 : 19/10/2024

Yang Menyatakan,



Faisal Rizqi Utama

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

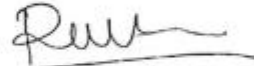
Nama : Faisal Rizqi Utama
NIM : 2010512101
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pengelolaan Bahan Baku Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus : Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah)

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.



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

Dosen Pembimbing I



Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., M.M.S.I

Dosen Pembimbing II



Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I.

Dosen Penguji I



Theresia Wati, S.Kom, M.T.I.

Dosen Penguji II



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

Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta



Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I.

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 12 Juni 2024

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BAHAN BAKU BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS : RESTORAN AYAM GEPUK
CIPLUK JAWA TENGAH)**

Faisal Rizqi Utama

ABSTRAK

Sistem pengelolaan bahan baku di Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah masih menggunakan cara yang manual yaitu penulisan diatas kertas, adapun beberapa sistem yang masih menggunakan cara yang manual yaitu, pembukuan tutup hari, *request* belanja, pembukuan tutup bulan, dll. Cara tersebut tentu sangat tidak efektif dan memerlukan banyak waktu dan SDM. Oleh karena itu perlu dibuat suatu sistem dalam pengelolaan Bahan Baku di Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah dengan tujuan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan Bahan Baku di restoran. Dalam penelitian ini, telah dihasilkan suatu sistem Pengelolaan Bahan Baku dengan metode Rapid Application Development (RAD). Dengan terdigitalisasinya sistem pengelolaan Bahan Baku di Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah ini akan membantu mencapai tujuan yang sudah di sebutkan di atas. Sistem Pengelolaan Bahan Baku pada Restoran Ayan Gepuk Cipluk Jawa Tengah ini memiliki beberapa fitur diantaranya, fitur Manajemen Pengguna, Monitoring Kategori Bahan, Monitoring Satuan Bahan, Monitoring Data Bahan, Monitoring Belanja, Monitoring Dapur, Monitoring Bahan Keluar. Sistem tersebut telah berhasil menjawab permasalahan diatas melalui fitur yang di bangun dan mengujinya.

Kata Kunci : Sistem Pengelolaan Bahan Baku, Rapid Application Development (RAD)

Website-Based Raw Material Management Information System Using The Rapid Application Development (Rad) Method (Case Study: Ayam Gepuk Cipluk Restaurant, Central Java)

Faisal Rizqi Utama

ABSTRACT

Inventory Control System at the Ayam Gepuk Cipluk Restaurant in Central Java still uses manual methods, namely writing on paper, while several systems still use manual methods, namely, closing day bookkeeping, shopping requests, closing month bookkeeping, etc. This method is certainly very ineffective and requires a lot of time and human resources. Therefore, it is necessary to create a system for control the inventory at the Ayam Gepuk Cipluk Restaurant in Central Java with the aim of increasing efficiency in managing raw materials at the restaurant. In this research, a Inventory Control system has been produced using the Rapid Application Development (RAD) method. By digitalizing the Raw Material management system at the Ayam Gepuk Cipluk Restaurant, Central Java, it will help achieve the goals mentioned above. The Raw Material Management System at the Ayan Gepuk Cipluk Restaurant in Central Java has several features including, User Management features, Ingredient Category Monitoring, Ingredient Unit Monitoring, Ingredient Data Monitoring, Shopping Monitoring, Kitchen Monitoring, Outgoing Material Monitoring. This system has succeeded in answering the above problems through the features it has built and tested.

Keywords : Inventory Control System, Rapid Application Development (RAD)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya sehingga Tugas Akhir/Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas Akhir/Skripsi ini dibuat guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.kom).

Dalam penyusunan Tugas Akhir/Skripsi 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 moril maupun materil.
3. Bapak Prof.Dr.Ir.Supriyanto,M.Sc,.IPM. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPNVJ.
4. Ibu Anita Muliawati S.Kom.MTI., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
5. Ibu Nurhafifah Matondang, S.Kom, M.M, M.T.I, selaku Dosen Pembimbing 1.
6. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., M.M.S.I. selaku Dosen Pembimbing 2
7. Ibu Sarika M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Akademik
8. Bapak Ozi selaku pemilik restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah.
9. Salsya Ainun Nur Azmi Selaku partner yang senantiasa menemani dan memberikan *support* secara penuh agar penulis dapat mengejerjakan penelitian ini dengan baik.
10. Kawan-kawan seperjuangan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta terkhususnya “tim pelor” yang telah berjuang bersama.
11. Keluarga, kerabat, teman dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi ini.

Masih banyak kekurangan yang terdapat di Tugas Akhir/Skripsi 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



Faisal Rizqi Utama

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Faisal Rizqi Utama

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul : Sistem Informasi Pengelolaan Bahan Baku Berbasis Website

Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi kasus
: Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti Sidang Tugas Akhir/Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

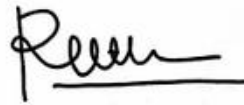
Menyetujui.



Nurhafifah Matondang, S.Kom., MM.,

M.T.I

Dosen Pembimbing 1



Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom.,

M.M.S.I

Dosen Pembimbing 2

Mengetahui.



Anita Muliawati S.Kom. MTL

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 02 Mei 2024

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR SIMBOL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Luaran yang Diharapkan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	7
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	7

2.1.1 Sistem.....	7
2.1.1 Informasi.....	7
2.1.1 Sistem Informasi.....	8
2.2 Konsep Dasar Bahan Baku.....	8
2.2.1 Persediaan.....	8
2.2.2 Bahan Baku.....	9
2.3 Konsep Dasar Basis Data.....	9
2.3.1 Basis Data.....	9
2.3.2 MySql.....	10
2.3.3 XAMPP.....	11
2.4 Konsep Dasar Website.....	11
2.4.1 Website.....	11
2.4.2 HTML.....	12
2.4.3 CSS.....	12
2.4.4 <i>Framework</i> Laravel.....	13
2.5 Konsep Dasar UML.....	13
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	15
2.5.2 Activity Diagram.....	15
2.5.3 <i>Class Diagram</i>	16
2.5.4 <i>Sequence Diagram</i>	17
2.6 Metode Analisis Data PIECES.....	18
2.7 Rapid Application Development (RAD).....	19
2.8 Metode Pengujian <i>Black Box</i>	20
2.9 Penelitian Terdahulu.....	21

BAB III.....	29
3.1 Alur Penelitian.....	29
3.2 Tahapan Penelitian	30
3.2.1 Observasi Lingkungan	30
3.2.2 Analisis Masalah dan Kebutuhan	30
3.2.3 <i>Workshop</i> Desain RAD.....	30
3.2.4 Membangun Sistem	31
3.2.5 Implementasi.....	31
3.2.6 Dokumentasi	32
3.3 Instrumen Penelitian.....	32
3.3.1 Perangkat Keras	32
3.3.2 Perangkat Lunak	32
3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian	32
BAB IV	34
4.1 Gambaran Umum Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah.....	34
4.1.1 Profil Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah.....	34
4.1.2 Struktur Organisasi Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah.....	34
4.1.3 Tugas dan Fungsi	35
4.2 Analisis Sistem Berjalan	35
4.2.1 Analisis Permasalahan	35
4.2.2 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	37
4.3 Rancangan Sistem Usulan	38
4.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
4.3.2 Deskripsi Aktor <i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	39

4.3.3 Use Case Sistem Usulan	40
4.3.4 <i>Narative</i> Use Case Sistem Usulan	41
4.3.5 Activity Diagram	49
4.3.6 Sequence Diagram	56
4.3.7 Class Diagram.....	62
4.3.8 Rancangan Basis Data	62
4.3.9 Rancangan User Interface.....	65
4.4 Black Box Testing.....	72
4.5 Implementasi Sistem	74
4.5.1 Login.....	74
4.5.2 Profile.....	76
4.5.3 Manajemen Pengguna.....	76
4.5.4 Tambah Pengguna.....	76
4.5.5 Kategori Bahan	77
4.5.6 Tambah Kategori	77
4.5.7 Satuan Bahan	78
4.5.8 Tambah Satuan	78
4.5.9 Data Bahan.....	78
4.5.10 Tambah Bahan	79
4.5.11 Belanja	79
4.5.12 Tambah Belanja	79
4.5.13 Menyetujui Belanja.....	80
4.5.14 Dapur	80
4.5.15 Bahan Keluar	80

4.5.16 Tambah Bahan Keluar	81
BAB V.....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Use Case Diagram (Setyadi & Perbawa, 2022)	15
Gambar 2. 2 Activity Diagram (Setyadi & Perbawa, 2022)	15
Gambar 2. 3 Class Diagram (Setyadi & Perbawa, 2022).....	16
Gambar 2. 4 Sequence Diagram (Setyadi & Perbawa, 2022).....	17
Gambar 2. 5 Rapid Application Development (RAD) (Susilo, et al., 2023)	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	29
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Restoran Ayam Gepuk Cipluk Jawa Tengah	34
Gambar 4. 2 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan	38
Gambar 4. 3 <i>Use Case</i> Sistem Usulan	41
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Login.....	50
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Kelola Kategori Bahan Baku.....	50
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Kelola Bahan Satuan	51
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Bahan.....	51
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Request Belanja	52
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Menyetujui Request Belanja.....	53
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Selesaikan Belanja.....	53
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Kelola Dapur.....	54
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Kelola Bahan Baku Keluar.....	54
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Kelola User	55
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	56
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	56
Gambar 4. 16 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Kategori Bahan Baku	57
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Bahan Satuan	57
Gambar 4. 18 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Bahan Satuan	58
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram</i> Request Belanja	58
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram</i> Menyetujui Request Belanja.....	59
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram</i> Selesaikan Belanja.....	59
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Dapur.....	60
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Bahan Baku Keluar	60

Gambar 4. 24	<i>Sequence Diagram</i> Kelola User	61
Gambar 4. 25	<i>Sequence Diagram</i> Logout.....	61
Gambar 4. 26	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	62
Gambar 4. 27	<i>User Interface</i> Login	65
Gambar 4. 28	<i>User Interface</i> Profile.....	65
Gambar 4. 29	<i>User Interface</i> Manajemen Pengguna	66
Gambar 4. 30	<i>User Interface</i> Tambah Pengguna.....	66
Gambar 4. 31	<i>User Interface</i> Kategori Bahan	67
Gambar 4. 32	<i>User Interface</i> Tambah Kategori.....	67
Gambar 4. 33	<i>User Interface</i> Satuan Bahan.....	68
Gambar 4. 34	<i>User Interface</i> Tambah Satuan.....	68
Gambar 4. 35	<i>User Interface</i> Data Bahan	69
Gambar 4. 36	<i>User Interface</i> Tambah Bahan	69
Gambar 4. 37	<i>User Interface</i> Belanja	70
Gambar 4. 38	<i>User Interface</i> Tambah Belanja	70
Gambar 4. 39	<i>User Interface</i> Menyetujui Belanja	71
Gambar 4. 40	<i>User Interface</i> Dapur.....	71
Gambar 4. 41	<i>User Interface</i> Bahan Keluar.....	72
Gambar 4. 42	<i>User Interface</i> Tambah Bahan Keluar	72
Gambar 4. 43	Login	74
Gambar 4. 44	Profile	76
Gambar 4. 45	Manajemen Pengguna	76
Gambar 4. 46	Tambah Pengguna	76
Gambar 4. 47	Kategori Bahan.....	77
Gambar 4. 48	Tambah Kategori.....	77
Gambar 4. 49	Satuan Bahan.....	78
Gambar 4. 50	Tambah Satuan	78
Gambar 4. 51	Data Bahan	78
Gambar 4. 52	Tambah Bahan.....	79
Gambar 4. 53	Tambah Belanja.....	79

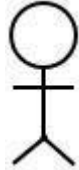





Gambar 4. 54 Menyetujui Belanja	80
Gambar 4. 55 Dapur	80
Gambar 4. 56 Bahan Keluar.....	80
Gambar 4. 57 Tambah Bahan Keluar.....	81

DAFTAR TABEL


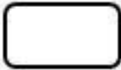
Tabel 2. 1 : Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3. 1 : Jadwal Kegiatan Penelitian	33
Tabel 4. 1 Metode Analisis PIECES	35
Tabel 4. 2 Deskripsi Aktor Use Case Sistem Usulan	39
Tabel 4. 3 <i>Narative</i> Login	41
Tabel 4. 4 <i>Narative</i> Logout	42
Tabel 4. 5 <i>Narative</i> Kelola Kategori Bahan Baku	42
Tabel 4. 6 <i>Narative</i> Kelola Satuan Bahan	43
Tabel 4. 7 <i>Narative</i> Kelola Data Bahan	44
Tabel 4. 8 <i>Narative</i> Request Belanja	45
Tabel 4. 9 <i>Narative</i> Menyetujui Request Belanja	46
Tabel 4. 10 <i>Narative</i> Selesaikan Belanja	46
Tabel 4. 11 Tabel Kelola Dapur	47
Tabel 4. 12 <i>Narative</i> Kelola Bahan Baku Keluar	48
Tabel 4. 13 <i>Narative</i> Kelola User	48
Tabel 4. 14 Rancangan Basis Data Users	63
Tabel 4. 15 Rancangan Basis Data Kategori Bahan	63
Tabel 4. 16 Rancangan Basis Data Satuan Bahan	63
Tabel 4. 17 Rancangan Basis Data Barang Belanja	63
Tabel 4. 18 Rancangan Basis Data Data Bahan	64
Tabel 4. 19 Rancangan Basis Data Dapur	64
Tabel 4. 20 Rancangan Basis Data Belanja	64




DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



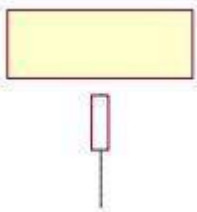



Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menggambarkan pelaku yang berhubungan dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan kegunaan dari suatu sistem.
	<i>Association</i>	Penghubung antara <i>use case</i> dengan aktor.
	Generalisasi	Menggambarkan hubungan <i>use case</i> dari umum ke khusus.
<<include>> 	<i>Include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

2. Activity Diagram

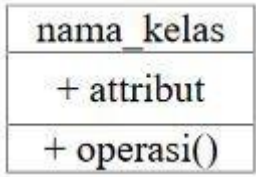





Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Menggambarkan awal dari sebuah aktivitas.
	Aktivitas	Menggambarkan aktivitas yang dikerjakan oleh sistem.

	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

4. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas	Menggambarkan kelas pada struktur sistem.
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi yang terjadi antar kelas.
	<i>Directed Association</i>	Menggambarkan relasi antar <i>class</i> 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>)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Riset.....	90
Lampiran. 2 Hasil Wawancara.....	91
Lampiran. 3 Bukti Wawancara	93
Lampiran. 4 Melakukan Testing dan demonstrasi kepada pemilik Restoran	94
Lampiran. 5 Hasil Turnitin.....	105