



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU PADA
JEDA COFFEE AND SPACE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL BERBASIS WEBSITE**

TUGAS AKHIR

AJENG SEKARINI PUTRI

NIM. 2210501052

**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2025**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU PADA
JEDA COFFEE AND SPACE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL BERBASIS WEBSITE**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya
Komputer**

AJENG SEKARINI PUTRI

NIM. 2210501052

**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Ajeng Sekarini Putri

NIM : 2210501052

Tanggal : 22 Mei 2025

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

Jakarta, 22 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Ajeng Sekarini Putri

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Sekarini Putri

NIM : 2210501052

Program Studi : ~~Informatika/Sistem Informasi Program Sarjana/Diploma 3~~ (*Coret yang tidak perlu)

Judul Skripsi/TA. :

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu pada Jeda Coffee And Space
Menggunakan Framework Laravel Berbasis Website

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang tugas akhir.

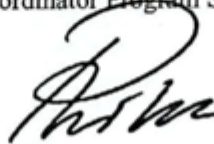
Jakarta, 04 Juni 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing,



Tri Rahayu S.Kom., MM.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu pada Jeda Coffe And
Space Menggunakan Framework Laravel Berbasis Website
Nama : Ajeng Sekarini Putri
NIM : 2210501052
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:

Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc.



Penguji 2:

Sarika, S.Kom., M.Kom.



Pembimbing:

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



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

NIP. 198610202019031006



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM.

NIP. 197605082003121002




Tanggal Ujian Skripsi/Tugas Akhir:
30 Juni 2025

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU PADA
JEDA COFFEE AND SPACE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL BERBASIS WEBSITE**

Ajeng Sekarini Putri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan menu berbasis website pada Jeda Coffee and Space sebagai solusi atas permasalahan pemesanan manual yang kurang efisien, seperti antrean panjang dan kesalahan pencatatan pesanan. Sistem dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan pendekatan Rapid Application Development (RAD), sehingga menghasilkan sistem yang cepat, terstruktur, dan sesuai kebutuhan pengguna. Sistem memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara mandiri melalui perangkat mereka, serta membantu pihak pengelola dalam pengolahan data menu dan transaksi secara digital. Penerapan sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi layanan dan pengalaman pelanggan di Jeda Coffee and Space. Saran pengembangan ke depan meliputi penyediaan panduan penggunaan sederhana di meja, penambahan fitur pembayaran otomatis yang terhubung ke bank pelanggan serta riwayat pesanan yang lebih informatif, dan evaluasi sistem secara berkala untuk menjaga keandalan dan kesesuaian sistem terhadap kebutuhan pelanggan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan Menu, Laravel, RAD, Pengembangan Web

DESIGN OF A WEB-BASED MENU ORDERING INFORMATION SYSTEM AT JEDA COFFEE AND SPACE USING THE LARAVEL FRAMEWORK

Ajeng Sekarini Putri

ABSTRACT

This study aims to design a web-based menu ordering information system for Jeda Coffee and Space to address inefficiencies found in manual ordering methods, such as long queues and input errors. The system was developed using the Laravel framework and the Rapid Application Development (RAD) approach, resulting in a fast, structured, and user-oriented application. The system allows customers to place orders independently through their own devices, while also supporting efficient digital management of menu and transaction data for administrators. The implementation of this system is expected to enhance service efficiency and customer experience at Jeda Coffee and Space. Future development suggestions include providing simple usage guides on tables, adding automated payment features linked to customer bank accounts and more detailed order history tracking, and conducting regular evaluations to ensure system reliability and alignment with user needs.

Keywords: *Information System, Menu Ordering, Laravel, RAD, Web Development*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Pada Jeda Coffee and Space Menggunakan *Framework* Laravel Berbasis *Website*" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya di Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Penyusunan Tugas Akhir ini tentu tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan doa, dan kasih sayang sepenuh hati.
3. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI., selaku Koordinator Program Studi D3 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta.
5. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., M.M.S.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Ibu Tri Rahayu, S.kom., MM., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
7. Pihak Jeda Coffee and Space yang telah memberikan izin dan bantuan serta kalimat penyemangat untuk melancarkan pelaksanaan penelitian.
8. Teman-teman tersayang dan seperjuangan yang telah menjadi *support system*, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di tugas akhir ini, baik dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 4 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ajeng', with a stylized flourish extending to the right.

Ajeng Sekarini Putri

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR SIMBOL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 Pemesanan Menu	6
2.3 <i>Website</i>	7
2.4 <i>HyperText Markup Language (HTML)</i>	7
2.5 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	8
2.6 <i>JavaScript</i>	9
2.7 Laravel.....	9
2.8 <i>Cascading Style Sheets (CSS)</i>	10
2.9 MySQL.....	11
2.10 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.10.1 <i>Use Case Diagram</i>	12
2.10.2 <i>Activity Diagram</i>	12
2.10.3 <i>Sequence Diagram</i>	13

2.10.4	<i>Class Diagram</i>	13
2.11	<i>Black box testing</i>	13
2.12	Metode PIECES	14
2.13	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	15
2.14	Penelitian Terdahulu.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		20
3.1	Alur Penelitian	20
3.2	Tahapan Penelitian	20
3.2.1	Penelitian Lingkungan	21
3.2.2	Analisis Masalah dan Kebutuhan.....	21
3.2.3	Workshop Desain RAD.....	21
3.2.4	Membangun Sistem.....	22
3.2.5	Pengujian Sistem.....	22
3.2.6	Implementasi	23
3.2.7	Dokumentasi	23
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
3.4	Instrumen Penelitian.....	23
3.4.1	Perangkat Keras	24
3.4.2	Perangkat Lunak.....	24
3.5	Jadwal Kegiatan	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1	Profil Jeda Coffee and Space	26
4.1.1	Visi dan Misi Jeda Coffee dan Space	26
4.1.2	Struktur Organisasi.....	26
4.1.3	Tugas Pokok dan Fungsi	27
4.2	Deskripsi Objek Penelitian.....	28
4.3	Analisis Sistem Berjalan	29
4.3.1	Prosedur Sistem Berjalan	29
4.3.2	Alur Sistem Berjalan.....	30
4.3.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	31
4.4	Analisis Penelitian.....	32
4.5	Hasil dan Pembahasan.....	34
4.5.1	Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	34
4.5.2	Deskripsi Aktor Usulan	35

4.5.3	<i>Use Case</i> Diagram Usulan	36
4.5.4	<i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan	48
4.5.5	<i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan	75
4.5.6	<i>Class</i> Diagram Sistem Usulan.....	100
4.5.7	Rancangan Basis Data.....	101
4.5.8	Rancangan Kode	104
4.5.9	<i>Black box testing</i>	105
4.5.10	Implementasi Sistem	108
BAB V PENUTUP.....		124
5.1	Kesimpulan.....	124
5.2	Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA		125
RIWAYAT HIDUP		130
LAMPIRAN.....		132

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	24
Tabel 4.1 Analisis PIECES.....	32
Tabel 4.2 Identifikasi Aktor.....	35
Tabel 4.3 Skenario <i>Login</i> Owner dan Admin.....	37
Tabel 4.4 Skenario <i>Sign up</i> Pelanggan	38
Tabel 4.5 Skenario Ganti Password	39
Tabel 4.6 Skenario Melihat Menu	39
Tabel 4.7 Skenario Mengelola Keranjang Pesanan (edit)	39
Tabel 4.8 Skenario Mengelola Keranjang Pesanan (hapus).....	40
Tabel 4.9 Skenario Melakukan Pembayaran Transfer	40
Tabel 4.10 Skenario Melakukan Pembayaran Cash	41
Tabel 4.11 Skenario Riwayat Pesanan	41
Tabel 4.12 Skenario Mengedit Akun (Data Diri)	42
Tabel 4.13 Skenario Mengedit Akun (Merubah Password)	42
Tabel 4.14 Skenario Mengelola Akun Admin	43
Tabel 4.15 Skenario Mengelola Produk	45
Tabel 4.16 Skenario Mengelola Subcategory	46
Tabel 4.17 Skenario Mengelola Pesanan	46
Tabel 4.18 Skenario Mengelola Dashboard	47
Tabel 4.19 Skenario Mengelola Data Customer	47
Tabel 4.20 Skenario Sign Out	48
Tabel 4.21 <i>Activity</i> Diagram <i>Sign up</i>	49
Tabel 4.22 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Owner dan Admin.....	50
Tabel 4.23 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Pelanggan.....	51
Tabel 4.24 <i>Activity</i> Diagram Ubah Password Pelangan	52
Tabel 4.25 <i>Activity</i> Diagram Melihat Menu	53
Tabel 4.26 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Keranjang Pesanan (Edit)	54
Tabel 4.27 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Keranjang Pesanan (Hapus).....	55
Tabel 4.28 <i>Activity</i> Diagram Pembayaran Transfer.....	56
Tabel 4.29 <i>Activity</i> Diagram Pembayaran Cash	57
Tabel 4.30 <i>Activity</i> Diagram Riwayat Pemesanan	58
Tabel 4.31 <i>Activity</i> Diagram Akun (Data Diri)	59
Tabel 4.32 <i>Activity</i> Diagram Akun (Ganti Password)	60
Tabel 4.33 <i>Activity</i> Diagram Melihat Dashboard (Owner)	61
Tabel 4.34 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Akun (Tambah)	62
Tabel 4.35 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Akun (Edit).....	63
Tabel 4.36 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Akun (Hapus)	64
Tabel 4.37 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Produk (Tambah).....	65
Tabel 4.38 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Produk (Edit).....	66
Tabel 4.39 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Produk (Hapus)	67
Tabel 4.40 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Subcategory (Menambah).....	68
Tabel 4.41 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Subcategory (Mengedit).....	69

Tabel 4.42 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Subcategory (Menghapus)	70
Tabel 4.43 <i>Activity</i> Diagram Data Customer.....	71
Tabel 4.44 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Pesanan (Lihat)	72
Tabel 4.45 <i>Activity</i> Diagram Mengelola Pesanan (Update Status)	73
Tabel 4.46 <i>Activity</i> Diagram Sign Out (Pelanggan)	74
Tabel 4.47 <i>Activity</i> Diagram Sign Out Admin & Owner	75
Tabel 4.48 Rancangan Basis Data Tabel Products	101
Tabel 4.49 Rancangan Basis Data Tabel Customer.....	101
Tabel 4.50 Rancangan Basis Data Tabel Subcategory	102
Tabel 4.51 Rancangan Basis Data Tabel Carts.....	102
Tabel 4.52 Rancangan Basis Data Tabel Cart Items	102
Tabel 4.53 Rancangan Basis Data Tabel Orders	103
Tabel 4.54 Rancangan Tabel Basis Data Order Items.....	103
Tabel 4.55 Rancangan Tabel Basis Data Favorites	103
Tabel 4.56 Rancangan Tabel Basis Data Reviews	104
Tabel 4.57 Rancangan Kode Pesanan	104
Tabel 4.58 Blackbox Testing Sistem Pemesanan Jeda Coffee and Space.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Workshop Design RAD (Subianto).....	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Stuktur Organisasi Jeda Coffee and Space.....	27
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Sistem Berjalan	31
Gambar 4.3 <i>Sequence Diagram Sign up</i>	76
Gambar 4.4 <i>Sequence Diagram Login</i> Owner & Admin	77
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram Login</i> Pelanggan.....	78
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Password Pelanggan	79
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Menu	80
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Keranjang Pesanan (Edit).....	80
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Keranjang Pesanan (Hapus)	81
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pembayaran (Transfer).....	82
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Pembayaran Cash	83
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Riwayat Pemesanan	83
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Akun (Edit Data)	84
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Akun (Ganti Password)	85
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Dashboard	86
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Akun (Tambah)	86
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Akun (Edit).....	87
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Akun (Hapus)	88
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk (Tambah).....	89
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk (Edit).....	90
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Produk (Hapus)	91
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Subcategory (Menambah).....	92
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Subcategory (Mengedit).....	93
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Subcategory (Menghapus)	94
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Data Customer.....	95
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pesanan (Lihat)	96
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Pesanan (Update Status).....	97
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Sign Out Pelanggan.....	98
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Sign Out Admin & Owner.....	99
Gambar 4.30 <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan.....	100
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Utama.....	109
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Utama.....	110
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Utama.....	110
Gambar 4.34 Tampilan Halaman <i>Login</i>	111
Gambar 4.35 Tampilan Halaman <i>Sign up</i>	112
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Lupa Password.....	113
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Menu	114
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Detail Menu	115
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Keranjang.....	116
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Pembayaran Bank Transfer	117
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Pembayaran di Kasir	117

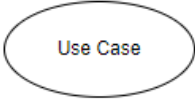
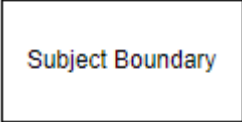
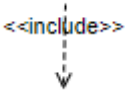
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Riwayat Pesanan	118
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Profile.....	119
Gambar 4.44 Tampilan Halaman <i>Login</i> Owner dan Admin.....	120
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Dashboard Owner	120
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Dashboard Admin	121
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Menambah Akun Admin	121
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Produk Menu.....	122
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Subkategori	122
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Mengelola Pesanan	123
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Customer	123

DAFTAR LAMPIRAN

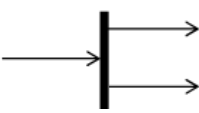
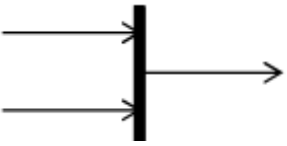
Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Riset	132
Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Owner	133
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Karyawan	135
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Pelanggan	137
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	138
Lampiran 6. Dokumentasi saat testing dengan Owner.....	139
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiarisme	140

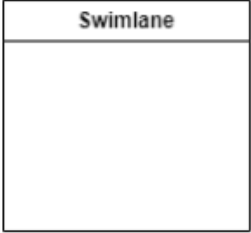
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Use Case Diagram

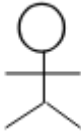
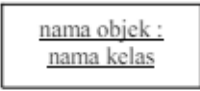
Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	Aktor	Orang atau sistem lain yang sedang melakukan interaksi dengan sistem saat ini.
	<i>Use Case</i>	Fungsi yang disediakan oleh sistem dalam bentuk unit yang saling berkomunikasi melalui pertukaran pesan antara satu sama lain maupun dengan aktor.
	<i>Subject Boundary</i>	Memuat nama sistem yang ditempatkan di dalam atau di bagian atas batas sistem (<i>boundary</i>), yang menunjukkan cakupan atau ruang lingkup sistem tersebut. Aktor berada di luar batas ruang lingkup sistem.
	<i>Association Relationship</i>	Menghubungkan <i>actor</i> dengan use case. Menunjukkan komunikasi dua arah (Menunjukkan komunikasi satu arah jika menggunakan tanda panah).
	<i>Include Relationship</i>	Memasukkan satu use case dalam use case lainnya. Perilaku (<i>behavior</i>) yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, di mana kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya

b. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	<i>Initial Node</i>	Menandai titik awal dimulainya seluruh alur aktivitas dalam diagram. Digambarkan sebagai lingkaran hitam penuh, dan hanya ada satu initial node dalam setiap <i>Activity</i> diagram.
	<i>Final-Activity Node</i>	Digunakan untuk menghentikan semua arus kontrol dan arus objek dalam suatu aktivitas (atau tindakan).
	<i>Object Node</i>	Digunakan untuk menunjukkan objek atau data yang masuk dan keluar dari suatu aktivitas. Node ini membantu menggambarkan aliran data yang digunakan atau dihasilkan dalam proses.
	<i>Join</i>	Menggabungkan beberapa alur aktivitas paralel menjadi satu jalur tunggal. Proses hanya akan berlanjut jika semua alur yang masuk telah selesai dijalankan.
	<i>Fork</i>	Memecah satu alur aktivitas menjadi beberapa jalur paralel yang bisa dijalankan secara bersamaan. Sama seperti join, fork node juga digambarkan dengan garis tebal horizontal atau vertikal..
	<i>Control Flow</i>	Menunjukkan urutan atau aliran proses antar elemen dalam diagram aktivitas.
	<i>Decision</i>	Digunakan saat perlu pengambilan keputusan atau percabangan alur proses. Dari satu titik, alur bercabang ke beberapa jalur tergantung pada kondisi tertentu.
	<i>Join</i>	Menyatakan untuk menggabungkan kembali <i>Activity</i> atau action

	<i>Swimlane</i>	Merupakan pembagian area dalam diagram untuk mengelompokkan aktivitas berdasarkan pelaku atau unit kerja yang bertanggung jawab.
---	------------------------	---

c. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	Aktor	Mewakili entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem, seperti pengguna, sistem lain, atau perangkat.
	Generalization	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Include	Digunakan untuk menunjukkan bahwa satu proses atau skenario selalu menyertakan proses lain
	System	Mewakili batas atau ruang lingkup sistem yang sedang digambarkan. Di dalamnya terdapat objek atau komponen sistem yang saling berinteraksi.
	Object Message	Menunjukkan pesan atau komunikasi antar objek dalam diagram. Digambarkan dengan garis panah dari pengirim ke penerima, mewakili pemanggilan metode atau pengiriman informasi.
	Lifeline	Garis vertikal yang menunjukkan keberadaan suatu objek selama waktu berlangsung dalam diagram.
	Message to self	Menunjukkan bahwa objek memanggil metodenya sendiri. Biasanya digambarkan dengan panah yang kembali ke lifeline objek yang sama, dan digunakan untuk menunjukkan proses internal.
	Objek	Mewakili entitas yang terlibat dalam interaksi (bisa berupa user interface, controller, database, dll). Objek ini menjadi titik

		asal dan tujuan dari pesan dalam urutan proses.
--	--	---

d. Simbol *Class* Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
nama_kelas + atribut + operasi()	Kelas	Menggambarkan kelas pada struktur sistem.
—	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi yang terjadi antar kelas.