



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA UMKM
“RUMAH SULAM SEFNI” MENGGUNAKAN METODE *RAPID*
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

TUGAS AKHIR

**HAIFA LUDINA
NIM. 2210501102**

**PROGRAM STUI D-III SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN “ JAKARTA
2025**



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA UMKM
“RUMAH SULAM SEFNI” MENGGUNAKAN METODE *RAPID*
*APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)***

TUGAS AKHIR

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

HAIFA LUDINA

NIM. 2210501102

**PROGRAM STUI D-III SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN “ JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Haifa Ludina

NIM : 2210501102

Tanggal : 6 Juni 2025

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

Jakarta, 6 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Haifa Ludina

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Haifa Ludina
NIM : 2210501102
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Dengan 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 PENJUALAN PADA UMKM "RUMAH SULAM SEFNI" MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) skripsi saya selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 6 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Haifa Ludina

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada UMKM “Rumah Sulam Sefni” Menggunakan Rapid Application Development (RAD)

Nama : Haifa Ludina

NIM : 2210501102

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:

Theresia Wati, S.Kom, MTI

Penguji 2:

I Wayan Widi Pradnyana, M.TI

Pembimbing:

Erly Krisnanik S.Kom., MM.

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:

02 Juli 2025



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA UMKM “RUMAH SULAM SEFNI” MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Haifa Ludina

ABSTRAK

Rumah Sulam Sefni merupakan UMKM yang bergerak di bidang kerajinan sulaman tradisional khas Minangkabau. Proses penjualan yang masih manual menimbulkan kendala seperti keterbatasan akses informasi pelanggan, lambatnya proses transaksi penjualan, serta kesulitan dalam pengelolaan data penjualan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang dan membangun sistem penjualan berbasis *web* dengan menerapkan metodologi *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD dipilih karena kemampuannya menghasilkan prototipe secara cepat dan iteratif. Tahapan pengembangan meliputi perencanaan kebutuhan, *workshop* desain, implementasi. Sistem mencakup fitur katalog produk, penjualan *online*, kustomisasi sulaman, pengelolaan pesanan, retur produk, dan informasi filosofi motif sulaman. Hasil penelitian menunjukkan sistem berbasis web berhasil menyediakan media penjualan yang terstruktur, memudahkan pelanggan mengakses informasi produk, dan memperluas akses pasar. Pengujian Black Box mengonfirmasi semua fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan. Sistem ini mendukung operasional bisnis UMKM sekaligus melestarikan nilai budaya melalui digitalisasi produk sulaman tradisional.

Kata Kunci: Sistem Penjualan, UMKM, Sulaman Tradisional, RAD, Web

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF SALES INFORMATION SYSTEM FOR
MSME "RUMAH SULAM SEFNI" USING RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD) METHOD**

Haifa Ludina

ABSTRACT

Rumah Sulam Sefni is a Micro, Small, and Medium Enterprise (MSME) engaged in traditional Minangkabau embroidery crafts. The manual sales process creates constraints such as limited customer information access, slow sales transaction processes, and difficulties in sales data management. This research aims to design and develop a web-based sales system by applying the Rapid Application Development (RAD) methodology. The RAD method was chosen for its ability to generate prototypes quickly and iteratively. Development stages include requirements planning, design workshop, and implementation. The system includes features for product catalog, online sales, embroidery customization, order management, product returns, and embroidery motif philosophy information. Research results show that the web-based system successfully provides structured sales media, facilitates customer access to product information, and expands market access. Black Box testing confirms all system functions operate according to requirements. This system supports MSME business operations while preserving cultural values through digitalization of traditional embroidery products.

Keywords: Sales System, MSME, Traditional Embroidery, RAD, Web

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Rancang Bangun Penjualan pada UMKM Rumah Sulam Sefni Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD)." Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma III pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan motivasi selama masa studi.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., MSc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.
3. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi Program Diploma.
4. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat berarti selama proses penelitian berlangsung.
5. Ibu Sefni Akhirda, selaku pemilik UMKM Rumah Sulam Sefni yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Fachrurrazy seseorang yang penulis temui pada tahun 2021 dengan sabar dan tulus memberikan dukungan moral, motivasi, serta semangat yang tak pernah putus selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir.
7. Teman-teman seperjuangan yang membuat perjalanan kuliah ini jadi lebih mudah dan berkesan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, masukan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan ke depannya. Terima kasih.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SIMBOL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 . Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.5.1. Bagi Akademis	5
1.5.2. Bagi Organisasi	5
1.6. Luaran yang Diharapkan	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Rancang Bangun	7
2.2. Sistem Informasi	7
2.3. Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	8
2.3.1. <i>Requirements Planning</i> (Perencanaan Kebutuhan).....	8
2.3.2. <i>RAD Design Workshop</i> (<i>Workshop Desain RAD</i>).....	9
2.3.3. <i>Implementation</i> (Implementasi)	9
2.4. <i>Website</i>	9
2.5. Penjualan.....	10

2.6. <i>E-Commerce</i>	10
2.7. UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah).....	11
2.8. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.8.1. <i>Use Case Diagram</i>	12
2.8.2. <i>Class Diagram</i>	12
2.8.3. <i>Sequence Diagram</i>	12
2.8.4. <i>Activity Diagram</i>	12
2.9. <i>User Interface (UI) dan User Experience (UX) Design</i>	13
2.10. Bahasa Pemrograman.....	13
2.10.1. HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	13
2.10.2. CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>).....	13
2.10.3. <i>JavaScript</i>	14
2.10.4. PHP	14
2.11. <i>Database Management System (DBMS)</i>	14
2.12. Kajian Literatur	14
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1. Alur Penelitian	18
3.2. Uraian Penelitian.....	18
3.2.1. Pengumpulan Data	18
3.2.2. <i>Requirement Planning</i> (Perencanaan Syarat-Syarat)	19
3.2.3. <i>Workshop</i> Desain RAD	20
3.2.4. Implementasi	21
3.3. Alat yang digunakan	21
3.3.1. Perangkat Keras.....	21
3.3.2. Perangkat Lunak.....	21
3.4. Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.5. Jadwal Kegiatan Penelitian	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1. Profil UMKM Rumah Sulam Sefni.....	23
4.2. Analisis Sistem Berjalan	24
4.2.1. Prosedur Sistem Berjalan	24
4.2.2. Deskripsi Aktor Sistem Berjalan	24

4.2.3. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	25
4.2.4. Narasi <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	26
4.2.5. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	26
4.2.6. Identifikasi Masalah dengan Metode PIECES	27
4.3. Rancangan Sistem Usulan.....	30
4.3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	30
4.3.2. Deskripsi Aktor Sistem Usulan	31
4.3.3. <i>Use Case Diagram</i> Usulan.....	32
4.3.4. <i>Use Case</i> Skenario	33
4.3.5. <i>Activity Diagram</i> Usulan	47
4.3.6. <i>Sequence Diagram</i> Usulan	62
4.3.7. <i>Class Diagram</i> Usulan.....	77
4.3.8. Rancangan Basis Data.....	78
4.3.9. Rancangan Menu.....	84
4.3.10. Rancangan Tampilan Antarmuka	85
4.3.11. Implementasi	105
4.3.12. Black Box Testing	125
BAB V PENUTUP	130
5.1. Kesimpulan	130
5.2. Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	<i>Siklus Rapid Application Development</i>	8
Gambar 3.1.	Alur Penelitian	18
Gambar 4.1.	Struktur Organisasi UMKM Rumah Sulam Sefni	23
Gambar 4.2.	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	25
Gambar 4.3.	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	27
Gambar 4.4.	<i>Use Case Diagram</i> Usulan.....	32
Gambar 4.5.	<i>Activity Diagram</i> Daftar	47
Gambar 4.6.	<i>Activity Diagram</i> Login	48
Gambar 4.7.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Katalog Produk	49
Gambar 4.8.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Pesanan.....	50
Gambar 4.9.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Galeri.....	51
Gambar 4.10.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Retur Produk	52
Gambar 4.11.	<i>Activity Diagram</i> Kelola <i>User</i>	53
Gambar 4.12.	<i>Activity Diagram</i> Pemesanan Produk	54
Gambar 4.13.	<i>Activity Diagram</i> Pemesanan Kustomisasi.....	55
Gambar 4.14.	<i>Activity Diagram</i> Retur Produk	56
Gambar 4.15.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Profil.....	57
Gambar 4.16.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Keranjang	58
Gambar 4.17.	<i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	59
Gambar 4.18.	<i>Activity Diagram</i> Kelola Pengiriman	60
Gambar 4.19.	<i>Activity Diagram Logout</i>	61
Gambar 4.20.	<i>Sequence Diagram</i> Daftar	62
Gambar 4.21.	<i>Sequence Diagram Login</i>	63
Gambar 4.22.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Katalog Produk.....	64
Gambar 4.23.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Pesanan.....	65
Gambar 4.24.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Galeri	66
Gambar 4.25.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Retur Produk.....	67
Gambar 4.26.	<i>Sequence Diagram</i> Kelola <i>User</i>	68
Gambar 4.27.	<i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Produk	69
Gambar 4.28.	<i>Sequence Diagram</i> Pemesanan Kustomisasi	70
Gambar 4.29.	<i>Sequence Diagram</i> Retur Produk	71

Gambar 4.30.	<i>Sequence</i> Diagram Kelola Profil.....	72
Gambar 4.31.	<i>Sequence</i> Diagram Kelola Keranjang	73
Gambar 4.32.	<i>Sequence</i> Diagram Pembayaran.....	74
Gambar 4.33.	<i>Sequence</i> Diagram Kelola Pengiriman.....	75
Gambar 4.34.	<i>Sequence</i> Diagram <i>Logout</i>	76
Gambar 4.35.	<i>Class</i> Diagram Usulan.....	77
Gambar 4.36.	Struktur Menu Admin	84
Gambar 4.37.	Struktur Menu Pelanggan.....	84
Gambar 4.38.	<i>Dashboard</i> sebelum <i>login</i>	85
Gambar 4.39.	<i>Dashboard</i> Setelah <i>Login</i>	86
Gambar 4.40.	Daftar.....	87
Gambar 4.41.	Masuk.....	87
Gambar 4.42.	Katalog Produk.....	88
Gambar 4.43.	Katalog Produk.....	88
Gambar 4.44.	<i>Checkout</i>	89
Gambar 4.45.	Kustomisasi Sulaman.....	90
Gambar 4.46.	Kustomisasi Galeri.....	91
Gambar 4.47.	Kontak	91
Gambar 4.48.	Tentang Kami	92
Gambar 4.49.	Keranjang Belanja.....	93
Gambar 4.50.	Informasi Profil	93
Gambar 4.51.	Pesanan Saya.....	94
Gambar 4.52.	Detail Pesanan.....	94
Gambar 4.53.	Konfirmasi Pembayaran.....	95
Gambar 4.54.	Ajukan Retur	95
Gambar 4.55.	Alamat.....	96
Gambar 4.56.	Tambah Alamat	96
Gambar 4.57.	<i>Login</i>	97
Gambar 4.58.	<i>Dashboard</i>	97
Gambar 4.59.	Kelola Katalog Produk.....	98
Gambar 4.60.	Kelola Katalog Produk.....	98
Gambar 4.61.	Kelola Pesanan.....	99

Gambar 4.62.	Detail Kelola Pesanan	99
Gambar 4.63.	Ubah Status Pesanan	100
Gambar 4.64.	Detail Pengiriman.....	100
Gambar 4.65.	Proses Pengiriman.....	101
Gambar 4.66.	Kelola Retur	101
Gambar 4.67.	Detail Permintaan Retur.....	102
Gambar 4.68.	Kelola Galeri	102
Gambar 4.69.	Tambah Galeri.....	103
Gambar 4.70.	Kelola <i>User</i>	103
Gambar 4.71.	Profil.....	104
Gambar 4.72.	Konfirmasi Logout.....	104
Gambar 4.73.	<i>Dashboard</i> Sebelum <i>Login</i>	105
Gambar 4.74.	<i>Dashboard</i> Sesudah <i>Login</i>	106
Gambar 4.75.	Daftar.....	106
Gambar 4.76.	Masuk.....	107
Gambar 4.77.	Katalog Produk.....	107
Gambar 4.78.	Detail Produk	108
Gambar 4.79.	Checkout	108
Gambar 4.80.	Kustomisasi Sulaman.....	109
Gambar 4.81.	Galeri.....	110
Gambar 4.82.	Kontak.....	110
Gambar 4.83.	Tentang Kami	111
Gambar 4.84.	Keranjang	112
Gambar 4.85.	Informasi Profil	112
Gambar 4.86.	Pesanan Saya.....	113
Gambar 4.87.	Detail Pesanan Saya	114
Gambar 4.88.	Konfirmasi Pembayaran.....	115
Gambar 4.89.	Ajukan Retur	115
Gambar 4.90.	Alamat.....	116
Gambar 4.91.	Tambah Alamat	116
Gambar 4.92.	<i>Login</i>	117
Gambar 4.93.	<i>Dashboard</i>	117

Gambar 4.94.	Kelola Katalog	118
Gambar 4.95.	Tambah Katalog	118
Gambar 4.96.	Kelola Pesanan	119
Gambar 4.97.	Detail Kelola Pesanan	119
Gambar 4.98.	Ubah Status Pesanan	120
Gambar 4.99.	Detail Pengiriman.....	120
Gambar 4.100.	Kelola Retur	121
Gambar 4.101.	Detail Kelola Retur	122
Gambar 4.102.	Kelola Galeri	123
Gambar 4.103.	Tambah Galeri.....	123
Gambar 4.104.	Kelola <i>User</i>	124
Gambar 4.105.	Profil.....	124

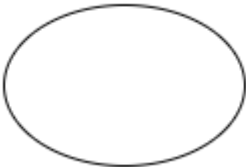
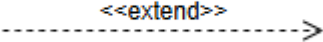
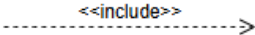
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1.	Jadwal Kegiatan.....	22
Tabel 4.1.	Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	25
Tabel 4.2.	Narasi Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	26
Tabel 4.3.	Identifikasi Masalah Metode PIECES	27
Tabel 4.4.	Analisis Kebutuhan Fungsional	30
Tabel 4.5.	Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	31
Tabel 4.6.	Use Case Skenario Daftar	33
Tabel 4.7.	Use Case Skenario Login.....	34
Tabel 4.8.	Use Case Skenario Kelola Katalog Produk	34
Tabel 4.9.	Use Case Skenario Kelola Pesanan	36
Tabel 4.10.	Use Case Skenario Kelola Galeri.....	37
Tabel 4.11.	Use Case Skenario Kelola Retur Produk	38
Tabel 4.12.	Use Case Skenario Kelola User	39
Tabel 4.13.	Use Case Skenario Pemesanan Produk.....	40
Tabel 4.14.	Use Case Skenario Pemesanan Kustomisasi Sulaman	41
Tabel 4.15.	Use Case Skenario Retur Produk.....	42
Tabel 4.16.	Use Case Skenario Kelola Profil	42
Tabel 4.17.	Use Case Skenario Keranjang Belanja	43
Tabel 4.18.	Use Case Skenario Pembayaran	44
Tabel 4.19.	Use Case Skenario Kelola Pengiriman	45
Tabel 4.20.	Use Case Skenario Logout.....	46
Tabel 4.21.	Rancangan Basis Data admin	78
Tabel 4.22.	Rancangan Basis Data User.....	78
Tabel 4.23.	Rancangan Basis Data Pelanggan.....	79
Tabel 4.24.	Rancangan Basis Data Alamat Keranjang	79
Tabel 4.25.	Rancangan Basis Data Kategori	79
Tabel 4.26.	Rancangan Basis Data Subkategori	79
Tabel 4.27.	Rancangan Basis Data Produk.....	80
Tabel 4.28.	Rancangan Basis Data Keranjang.....	80
Tabel 4.29.	Rancangan Basis Data Pesanan	80

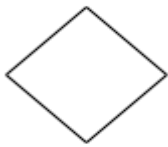
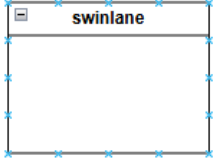
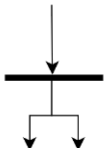
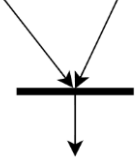
Tabel 4.30.	Rancangan Basis Data Item Pesanan	81
Tabel 4.31.	Rancangan Basis Data Detail Pesanan Kustom	81
Tabel 4.32.	Rancangan Basis Data Pengiriman	82
Tabel 4.33.	Rancangan Basis Data Retur.....	82
Tabel 4.34.	Rancangan Basis Data Galeri	83
Tabel 4.35.	Rancangan Basis Data Retur.....	83
Tabel 4.36.	Rancangan Basis Data Pembayaran.....	83
Tabel 4.37.	Black Box Testing.....	125

DAFTAR SIMBOL

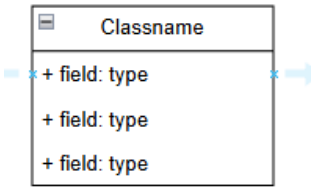
1. Simbol *Use Case* Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menunjukkan kelompok peran pengguna yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Boundary of system</i>	Menjelaskan sistem secara terbatas melalui hubungan antara aktor dan fitur yang digunakan dalam sistem.
	<i>Use case</i>	Menjelaskan interaksi atau uraian hubungan antara fitur dalam sistem dan aktor.
	<i>Association</i>	Menunjukkan garis yang menghubungkan antara aktor dan sistem.
	<i>Extend</i>	Menjelaskan garis koneksi antara suatu <i>use case</i> yang merupakan penambahan atau pengembangan dari fungsi <i>use case</i> lain berdasarkan kondisi tertentu.
	<i>Include</i>	Menjelaskan garis koneksi antara <i>use case</i> yang menyertakan fungsi dari <i>use case</i> lainnya.

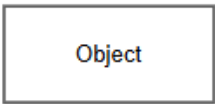
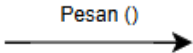
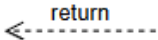
2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Awal State	Menunjukkan titik awal dari proses alur kerja dalam sebuah diagram.
	Akhir State	Menunjukkan titik akhir dari proses alur kerja dalam diagram.
	Aktivitas	Menjelaskan tindakan atau proses yang dilakukan dalam alur kerja pada <i>activity</i> diagram.
	<i>Decision</i>	Menjelaskan titik percabangan dalam alur kerja yang melibatkan lebih dari satu kemungkinan kondisi.
	<i>Swimlane</i>	Mengilustrasikan pemisahan tanggung jawab antar unit atau bagian dalam organisasi terhadap aktivitas yang berlangsung
	<i>Fork</i>	Menggambarkan proses yang dilakukan secara bersamaan (paralel).
	<i>Joint</i>	Menggambarkan penggabungan kembali proses yang sebelumnya berjalan paralel.

3. Simbol class diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Merepresentasikan entitas dalam sistem yang berisi atribut dan fungsi yang mendefinisikan perilaku serta karakteristik objek.
	<i>Associate</i>	Menggambarkan keterkaitan antara dua <i>class</i> atau lebih dalam sistem, serta dapat menunjukkan jumlah objek yang terlibat (<i>multiplicity</i>).

4. Simbol sequence diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menjelaskan individu, proses, atau entitas lain yang berinteraksi dengan sistem dan menerima <i>respon</i> dari sistem.
	Objek atau Kelas	Menggambarkan urutan partisipasi objek yang terlibat dalam pengiriman atau penerimaan pesan.
	Garis hidup objek	Menunjukkan masa hidup suatu objek selama berlangsungnya interaksi.
	Aktivitas bar	Menunjukkan aktivitas objek saat sedang menjalankan eksekusi atau ketika interaksi dimulai hingga selesai.
	pesan	Menggambarkan proses pengiriman informasi dari satu objek ke objek lain.
	Hasil pesan	Menjelaskan respons atau hasil yang dikembalikan setelah pengiriman pesan.

	Alternatif <i>frame</i>	Menunjukkan berbagai kemungkinan jalur alternatif dalam kehidupan atau interaksi objek.
---	--------------------------------	--