



**PENGEMBANGAN SISTEM REKRUTMEN KARYAWAN
BERBASIS WEB PADA PT XYZ**

TUGAS AKHIR

**ERIKA ZAHRANIA
2310501059**

**PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**



**PENGEMBANGAN SISTEM REKRUTMEN KARYAWAN
BERBASIS WEB PADA PT XYZ**

TUGAS AKHIR

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

**ERIKA ZAHRANIA
2310501059**

**PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Erika Zahrania

NIM : 2310501059

Tanggal : 23 Juli 2026

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

Jakarta, 23 Juli 2026

Yang Menyatakan,



(Erika Zahrania)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Erika Zahrania
NIM : 2310501059
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 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 tugas akhir saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN SISTEM REKRUTMEN KARYAWAN PADA PT XYZ

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 penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal: 23 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Erika Zahrania

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada PT XYZ
Nama : Erika Zahrania
NIM : 2310501059
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:

Iin Emawati S.Kom., M.Si.

Penguji 2:

Bobby Suryo Prakoso S.T., M.Kom

Pembimbing:

Nur Hafifah Matondang, S.Kom., MM., MTI

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Andhika Octa Indarso, S.Kom., MMSI.

NIP. 198408282018031001

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

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

NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Skripsi/Tugas Akhir:

29 Juni 2026



PENGEMBANGAN SISTEM REKRUTMEN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT XYZ

Erika Zahrania

ABSTRAK

Proses rekrutmen karyawan di PT XYZ masih dilakukan secara semi manual, seperti pengiriman berkas lamaran melalui email, monitoring tahapan seleksi yang belum terdigitalisasi, serta pelaporan progres rekrutmen yang masih manual. Kondisi tersebut menyebabkan pengelolaan data pelamar kurang efisien dan proses rekrutmen sulit dipantau. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem rekrutmen karyawan berbasis website sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sistem dikembangkan menggunakan metode Prototipe dengan Nuxt.js sebagai *frontend*, Node.js sebagai *backend*, dan MySQL sebagai basis data. Sistem menyediakan fitur pengelolaan lowongan, pengajuan lamaran secara daring, monitoring tahapan seleksi, dan pelaporan progres rekrutmen secara terpusat. Pengujian dilakukan menggunakan Black Box Testing dan User Acceptance Testing (UAT). Hasil UAT menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 88,53% untuk pelamar, 88% untuk admin, 85% untuk Staf HR, dan 96% untuk Manager HR dan 88% untuk perwakilan Divisi yang seluruhnya berada dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, sistem dinilai telah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat mendukung pengelolaan proses rekrutmen secara terpusat.

Kata Kunci: Sistem Rekrutmen, Nuxt.js, Node.js, MySQL, Prototipe, Monitoring Rekrutmen

PENGEMBANGAN SISTEM REKRUTMEN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT XYZ

Erika Zahrania

ABSTRACT

The employee recruitment process at PT XYZ is still carried out semi-manually, including the submission of application documents via email, limited digital monitoring of recruitment stages, and manual recruitment progress reporting. These conditions result in inefficient applicant data management and make the recruitment process difficult to monitor. Therefore, this study aims to develop a web-based employee recruitment system to address these issues. Data were collected through observation, interviews, and literature review. The system was developed using the Prototype method, with Nuxt.js as the frontend, Node.js as the backend, and MySQL as the database. The system provides features for job vacancy management, online job applications, recruitment stage monitoring, and centralized recruitment progress reporting. System testing was conducted using Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). The UAT results showed satisfaction levels of 88.53% for applicants, 88% for administrators, 85% for HR Staff, 96% for HR Managers, and 88% for division representatives, all of which were categorized as very good. Based on the test results, the system meets user requirements and supports centralized management of the recruitment process.

Keywords: Recruitment System, Nuxt.js, Node.js, MySQL, Prototype, Recruitment Monitoring

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 "Pengembangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada PT XYZ" 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 sepuh hati.
3. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Bapak Andhika Octa Indarso, S.Kom., selaku Koordinator Program Studi D3 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta.
5. Ibu Nur Hafifah Matondang, S.Kom., M.M., M.T.I selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Pihak PT XYZ yang telah memberikan izin dan bantuan serta kalimat penyemangat untuk melancarkan pelaksanaan penelitian.
7. Kepada pasangan penulis yaitu Ahmad Ro'in Fannani, Terima kasih karena telah senantiasa menjadi sumber semangat, dukungan, dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan menemani penulis semasa di perkuliahan hingga akhir.
8. Teman-teman tersayang dan seperjuangan yang telah menjadi support system, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

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, 23 Juli 2026



Erika Zahrania

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Sistem.....	6
2.2. Rekrutmen Karyawan	6
2.3. Website.....	8
2.4. Metode Prototype	8
2.5. HyperText Markup Language (HTML)	10
2.6. CSS (Cascading Style Sheets).....	10
2.7. JavaScript	10
2.8. Nuxt.js	11
2.9. Basis Data	11
2.10. MySQL.....	12
2.11. XAMPP	12
2.12. Unified Modeling Language (UML).....	12

2.12.1 <i>Use Case</i> Diagram	13
2.12.2 <i>Activity</i> Diagram	14
2.12.3 <i>Class</i> Diagram.....	14
2.12.4 <i>Sequence</i> Diagram.....	15
2.13. Analisis PIECES	16
2.14. Black Box Testing.....	16
2.15. User Acceptance Testing (UAT).....	17
2.16. Penelitian Terdahulu	17
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1. Alur Penelitian	22
3.2. Tahap Penelitian.....	23
3.2.1 Analisis Kebutuhan dan Pengumpulan Data.....	23
3.2.2 Studi Pustaka.....	24
3.2.3 Pengumpulan Data	24
3.2.4 Perencanaan Kebutuhan.....	24
3.2.5 Desain Sistem.....	24
3.2.6 Pengembangan Sistem	25
3.2.7 Pengujian Sistem.....	25
3.2.8 Implementasi Sistem	25
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian	25
3.4. Alat Bantu Penelitian	26
3.4.1 Perangkat Keras	26
3.4.2 Perangkat Lunak	26
3.5. Jadwal Penelitian.....	26
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1. Profil Perusahaan	28
4.1.1 Visi dan Misi Perusahaan.....	28
4.1.2 Struktur Organisasi	28

4.1.3 Tugas Pokok dan Fungsi Kerja	29
4.2. Deskripsi Objek Penelitian.....	30
4.3. Analisis Sistem Berjalan	31
4.3.1 Prosedur Sistem Berjalan	31
4.3.2 Analisis Dokumen Berjalan	32
4.3.3 Use Case Diagram Sistem Berjalan	34
4.4 Analisis Penelitian.....	35
4.5 Hasil dan Pembahasan	37
4.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	37
4.5.2 Deskripsi Aktor Usulan.....	38
4.5.3 Use Case Diagram Sistem Usulan	39
4.5.4 Activity Diagram Sistem Usulan	57
4.5.5 <i>Sequence</i> Diagram Sistem Usulan	81
4.5.6 <i>Class</i> Diagram Sistem.....	106
4.5.7 Rancangan Basis Data.....	107
4.5.8 Iterasi Prototype	113
4.5.9 Black Box Testing.....	115
4.5.10 User Acceptance Testing (UAT).....	117
4.5.11 Implementasi Sistem	127
BAB 5. PENUTUP.....	144
5.1 Kesimpulan	144
5.2 Saran.....	144
DAFTAR PUSTAKA.....	146
LAMPIRAN.....	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Rekrutmen.....	7
Gambar 2.2 Model Metode Pengembangan Prototype	9
Gambar 2.3 Contoh Use Case diagram.....	13
Gambar 2.4 Contoh Activity Diagram.....	14
Gambar 2.5 Contoh Class Diagram	15
Gambar 2.6 Contoh Sequence diagram	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian	22
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT XYZ.....	29
Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan	34
Gambar 4.3 Use Case Diagram Sistem Usulan	39
Gambar 4.4 Sequence Diagram Sign Up	81
Gambar 4.5 Sequence Diagram Sign In Pelamar.....	82
Gambar 4.6 Sequence Diagram Sign In Admin dan HR	83
Gambar 4.7 Sequence Diagram Ubah Password Pelamar	84
Gambar 4.8 Sequence Diagram Forgot Password Pelamar	85
Gambar 4.9 Sequence Diagram Log Out Pelamar.....	86
Gambar 4.10 Sequence Diagram Log Out Admin dan HR	87
Gambar 4.11 Sequence Diagram Mengajukan Lamaran	88
Gambar 4.12 Sequence Diagram Melihat Status Lamaran	89
Gambar 4.13 Sequence Diagram Pengunduran Diri.....	90
Gambar 4.14 Sequence Diagram Edit Akun Pelamar.....	91
Gambar 4.15 Sequence Diagram Edit Akun.....	92
Gambar 4.16 Sequence Diagram Tentang Kami	93
Gambar 4.17 Sequence Diagram Panduan.....	94
Gambar 4.18 Sequence Diagram Dashboard.....	95
Gambar 4.19 Sequence Diagram Tambah Data Pengelola	96
Gambar 4.20 Sequence Diagram Edit Data Pengelola	97
Gambar 4.21 Sequence Diagram Hapus Data Pengelola.....	98
Gambar 4.22 Sequence Diagram Tambah Data Lowongan.....	99
Gambar 4.23 Sequence Diagram Edit Data Lowongan	100
Gambar 4.24 Sequence Diagram Hapus Data Lowongan	101
Gambar 4.25 Sequence Diagram Melihat Detail Lowongan	102
Gambar 4.26 Sequence Diagram Menghapus Data Pelamar	103
Gambar 4.27 Sequence Diagram Mengubah Status Pelamar	104
Gambar 4.28 Sequence Diagram Monitoring Progres	105
Gambar 4.29 Sequence Diagram Testimoni	106
Gambar 4.30 Class Diagram	107
Gambar 4.31 Hasil jawaban pelamar	122

Gambar 4.32 Hasil jawaban admin.....	123
Gambar 4.33 Hasil jawaban Staf HR.....	124
Gambar 4.34 Hasil jawaban Manager HR.....	125
Gambar 4.35 Hasil jawaban perwakilan setiap Divisi.....	126
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Utama	128
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Daftar Lowongan.....	129
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Detail Lowongan.....	129
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Register.....	130
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Login	130
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Form lamaran pekerjaan.....	131
Gambar 4.42 Tampilan Halaman ringkasan lamaran pekerjaan.....	131
Gambar 4.43 Tampilan Halaman forgot password.....	132
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Panduan	132
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Tentang Kami.....	133
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Profil.....	133
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Status Lamaran.....	134
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Ubah Profil	134
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Dashboard.....	135
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Monitoring Progres	135
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Daftar Pengelola.....	136
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Tambah Pengelola.....	136
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Edit Pengelola	137
Gambar 4.54 Tampilan Halaman Daftar Lowongan.....	137
Gambar 4.55 Tampilan Halaman Tambah Lowongan.....	138
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Edit Lowongan	139
Gambar 4.57 Tampilan Halaman Detail Lowongan.....	139
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Daftar Lamaran	140
Gambar 4.59 Tampilan Halaman Detail Lamaran.....	140
Gambar 4.60 Tampilan Halaman Testimoni.....	141
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Profil.....	141
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Edit Profil	142

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	27
Tabel 4.1 Dokumen Input	33
Tabel 4.2 Dokumen Output.....	33
Tabel 4.3 Dokumen Simpanan.....	34
Tabel 4.4 Narasi Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	35
Tabel 4.5 Analisis Permasalahan Menggunakan PIECES	36
Tabel 4.6 Identifikasi Aktor Sistem Usulan.....	38
Tabel 4.7 Skenario Login.....	40
Tabel 4.8 Skenario Forgot Password	41
Tabel 4.9 Skenario Sign Up	42
Tabel 4.10 Skenario Log Out.....	43
Tabel 4.11 Skenario Mengajukan Lamaran	44
Tabel 4.12 Skenario Cek Status Lamaran.....	45
Tabel 4.13 Skenario Pengunduran Diri.....	46
Tabel 4.14 Skenario Mengedit Akun (Data Diri)	47
Tabel 4.15 Skenario Mengedit Akun (Mengubah Password)	48
Tabel 4.16 Skenario Tentang Kami	49
Tabel 4.17 Skenario Panduan Penggunaan Sistem	50
Tabel 4.18 Skenario Dashboard.....	51
Tabel 4.19 Skenario Mengelola Data HR	52
Tabel 4.20 Skenario Mengelola Data Lowongan	53
Tabel 4.21 Skenario Mengelola Data Pelamar	54
Tabel 4.22 Skenario Monitoring Progres.....	55
Tabel 4.23 Skenario Testimoni Pelamar.....	56
Tabel 4.24 Activity Diagram Sign Up	57
Tabel 4.25 Activity Diagram Login Pelamar.....	58
Tabel 4.26 Activity Diagram Login Admin, Staf HR, dan Manager HR	59
Tabel 4.27 Activity Diagram Ubah Password Pelamar	60
Tabel 4.28 Activity Diagram Forgot Password Pelamar	61
Tabel 4.29 Activity Diagram Logout Pelamar.....	62
Tabel 4.30 Activity Diagram Logout Admin, Staf HR, dan Manager HR	63
Tabel 4.31 Activity Diagram Dashboard.....	63
Tabel 4.32 Activity Diagram Mengajukan Lamaran	64
Tabel 4.33 Activity Diagram Melihat Status Lamaran.....	65
Tabel 4.34 Activity Diagram Pengunduran Diri.....	66
Tabel 4.35 Activity Diagram Akun (Edit Data Pelamar)	67
Tabel 4.36 Activity Diagram Akun (Edit Data Diri)	68
Tabel 4.37 Activity Diagram Tentang Kami	69

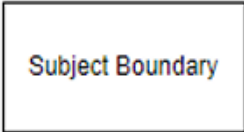
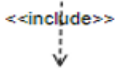
Tabel 4.38 Activity Diagram Panduan.....	69
Tabel 4.39 Activity Diagram Mengelola Data HR (Menambah)	70
Tabel 4.40 Activity Diagram Mengelola Data HR (Mengedit)	71
Tabel 4.41 Activity Diagram Mengelola Data HR (Menghapus).....	72
Tabel 4.42 Activity Diagram Mengelola Data Lowongan (Menambah).....	73
Tabel 4.43 Activity Diagram Mengelola Data Lowongan (Mengedit).....	74
Tabel 4.44 Activity Diagram Mengelola Data Lowongan (Menghapus)	75
Tabel 4.45 Activity Diagram Melihat Detail Lowongan	76
Tabel 4.46 Activity Diagram Mengelola Data Pelamar (Menghapus)	77
Tabel 4.47 Activity Diagram Mengubah Status Pelamar	78
Tabel 4.48 Activity Diagram Monitoring Progres Staf HR.....	79
Tabel 4.49 Activity Diagram Testimoni	80
Tabel 4.50 Users	108
Tabel 4.51 Lamaran	109
Tabel 4.52 Lowongan	110
Tabel 4.53 Otp_Codes	111
Tabel 4.54 tahapan_seleksi.....	112
Tabel 4.55 Testimoni	112
Tabel 4.56 Iterasi Prototype	113
Tabel 4.57 Black Box Testing Sistem Rekrutmen Berbasis Website.....	115
Tabel 4.58 Bobot Jawaban.....	117
Tabel 4.59 Kuesioner Pengujian Sistem Pelamar	118
Tabel 4.60 Kuesioner Pengujian Sistem Admin.....	118
Tabel 4.61 Kuesioner Pengujian Sistem Staf HR	119
Tabel 4.62 Kuesioner Pengujian Sistem Manager HR	120
Tabel 4.63 Kuesioner Pengujian Sistem Perwakilan Setiap Divisi	121
Tabel 4.64 Kuesioner Pengujian Sistem (Pelamar)	122
Tabel 4.65 Kuesioner Pengujian Sistem (Admin)	123
Tabel 4.66 Kuesioner Pengujian Sistem (Staf HR)	125
Tabel 4.67 Kuesioner Pengujian Sistem (Manager HR).....	126
Tabel 4.68 Kuesioner Pengujian Sistem (perwakilan setiap divisi)	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Riset.....	148
Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Manager HR	149
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Staf HR	151
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Pelamar	153
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara Manager HR	155
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara Staf HR.....	156
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara Pelamar.....	157
Lampiran 8. Hasil Observasi.....	158
Lampiran 9. Dokumentasi saat testing dengan Manager HR	159
Lampiran 10. Dokumentasi saat testing dengan Staf HR	160
Lampiran 11. Dokumentasi saat testing dengan pelamar	161
Lampiran 12. Hasil Kuesioner	162
Lampiran 12. Hasil Cek Plagiarisme	176

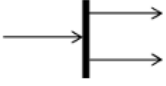
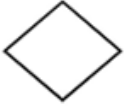
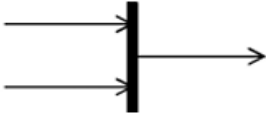
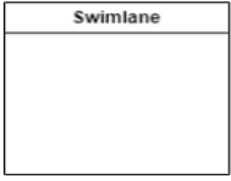
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*

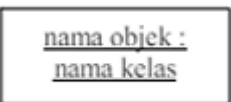
Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	Aktor	Orang atau sistem lain yang sedang melakukan interaksi dengan sistem saat ini.
	Use Case	Fungsi yang disediakan oleh sistem dalam bentuk unit yang saling berkomunikasi melalui pertukaran pesan antara satu sama lain maupun dengan aktor.
	Subject Boundary	Memuat nama sistem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

2. Simbol *Activity Diagram*

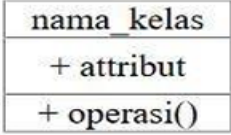
Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	Initial Node	Menandai titik awal dimulainya seluruh alur aktivitas dalam diagram. Digambarkan sebagai lingkaran hitam penuh, dan hanya ada satu initial node dalam setiap Activity Diagram.
	Final-Activity Node	Digunakan untuk menghentikan semua arus kontrol dan arus objek dalam suatu aktivitas (atau tindakan).
	Object Node	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.

Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	Join	Menggabungkan beberapa alur aktivitas paralel menjadi satu jalur tunggal. Proses hanya akan berlanjut jika semua alur yang masuk telah selesai dijalankan.
	Fork	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..
	Control Flow	Menunjukkan urutan atau aliran proses antar elemen dalam diagram aktivitas.
	Decision	Digunakan saat perlu pengambilan keputusan atau percabangan alur proses. Dari satu titik, alur bercabang ke beberapa jalur tergantung pada kondisi tertentu.
	Join	Menyatakan untuk menggabungkan kembali Activity atau action
	Swimlane	Merupakan pembagian area dalam diagram untuk mengelompokkan aktivitas berdasarkan pelaku atau unit kerja yang bertanggung jawab.

3. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	Aktor	Mewakili entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem, seperti pengguna, sistem lain, atau perangkat.
	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.

4. Simbol Class Diagram

Gambar	Nama	Fungsi Simbol
	Kelas	Menggambarkan kelas pada struktur sistem.
	Association	Menggambarkan relasi yang terjadi antar kelas.