



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO PIA
MATHILDA BALI MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT* (RAD)**

SKRIPSI

**ANGELIA CHRISTY
NIM. 1910512015**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO PIA
MATHILDA BALI MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT* (RAD)**

SKRIPSI

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

ANGELIA CHRISTY

NIM. 1910512015

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angela Christy

NIM. : 1910512015

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

Judul Tugas Akhir :

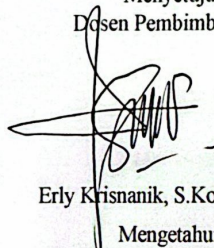
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO

PIA NATHILDA BALI MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION
DEVELOPMENT (RAD)

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Jakarta, 29 MEI 2026.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I,



Erly Krisnanik, S.Kom., MM.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



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

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber informasi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Angelia Christy

NIM : 1910512015

Tanggal : 20 Juli 2026

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

Jakarta, 20 Juli 2026

Yang menyatakan,



Angelia Christy

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Angelia Christy
NIM : 1910512015
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 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 karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO PIA MATHILDA BALI 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 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.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 20 Juli 2026

Yang menyatakan,



Angelia Christy

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
TOKO PIA MATHILDA BALI MENGGUNAKAN METODE *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)*
Nama : Angelia Christy
NIM : 1910512015
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Dr. Bambang Saras Yulistiawan, S.T., M.Kom.

Penguji 2:
Rifka Dwi Amalia, S.Pd., M.Kom.

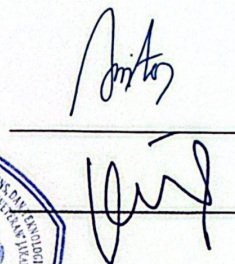
Pembimbing 1:
Erly Krisnanik S.Kom., M.M.



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI. NIP.
197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM NIP.
197605082003121002



Tanggal Ujian Tugas Akhir : 9 Juli 2026

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO PIA MATHILDA BALI MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)

Angelia Christy

ABSTRAK

Toko Pia Mathilda Bali masih mengandalkan pencatatan transaksi dan stok secara manual. Cara ini sangat rawan menyebabkan data hilang, terjadi salah catat, dan lambatnya proses rekapitulasi laporan keuangan. Masalah utamanya, pihak toko sering kesulitan memprediksi kebutuhan produksi secara akurat. Mengingat masa simpan kue pia cukup singkat, kelebihan produksi sering kali berujung pada kerugian finansial yang signifikan bagi toko. Sebagai solusi, penelitian ini merancang sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) agar proses pengembangannya cepat dan tepat sesuai dengan kebutuhan pihak toko. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter 4 dan *database* MySQL, yang dirancang melalui pemodelan UML, lalu diuji kelayakannya menggunakan *Black Box Testing*. Sistem ini berhasil diterapkan dengan lancar. Fiturnya sudah mampu memotong stok secara otomatis, mencatat arus keluar masuk uang, serta menampilkan laporan arus kas secara *real-time*. Berkat riwayat transaksi yang terekam rapi, toko kini dapat lebih mudah menakar jumlah produksi kue ke depannya agar sisa barang terbuang dapat ditekan dan keuntungan toko maksimal.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penjualan, *Rapid Application Development*, Inventaris.

DESIGN OF A SALES INFORMATION SYSTEM AT TOKO PIA MATHILDA BALI USING THE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) METHOD

Angelia Christy

ABSTRACT

Toko Pia Mathilda Bali still relies on manual recording for its transactions and inventory. This method is highly susceptible to data loss, input errors, and delays in generating financial reports. The main problem is that the shop faces significant challenges in accurately forecasting production needs. Given the short shelf life of pia cakes, overproduction frequently results in significant financial losses for the business. As a solution, this study designs a web-based sales information system utilizing the Rapid Application Development (RAD) method to ensure rapid development that aligns perfectly with the shop's requirements. The system is built using PHP with the CodeIgniter 4 framework and MySQL database, designed through UML modeling, and evaluated for its feasibility using Black Box Testing. This sales information system was successfully implemented. Its features include automatic stock deduction, cash flow tracking, and real-time generation of cash flow reports. With a systematically recorded transaction history, the shop can now estimate future cake production volumes with greater precision, minimizing product waste and maximizing profitability.

Keywords: *Information System, Sales, Rapid Application Development, Inventory.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini berhasil diselesaikan. Tugas Akhir ini dilakukan dalam bentuk skripsi. Tugas Akhir ini dilaksanakan sejak bulan April 2026 sampai bulan Mei 2026 dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Pia Mathilda Bali Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD)”.

Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua dan pacar saya serta seluruh keluarga dan sahabat yang telah memberikan dukungan doa, dan kasih sayangnya.
2. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI selaku Koordinator Program Studi Sarjana Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta.
4. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Bapak Dr. Bambang Saras Yulistiawan, S.T., M.Kom dan Ibu Rifka Dwi Amalia, S.Pd., M.Kom selaku Dosen Penguji Skripsi.
6. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana.
7. Bapak Bambang Irhannas selaku pimpinan tempat penelitian penulis yang telah membantu selama pengumpulan data.

Peneliti sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca dipersilakan untuk diberikan kepada peneliti. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 20 Juli 2026

Angelia Christy

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM <i>USE CASE</i>	xvi
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM <i>ACTIVITY</i>	xvii
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM <i>SEQUENCE</i>	xviii
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM <i>CLASS</i>	xix
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
1.4. Manfaat Penelitian	2
1.5. Batasan Masalah.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
2.1. Sistem Informasi	5
2.1.1. Pengertian Sistem	5
2.1.2. Pengertian Informasi.....	6
2.1.3. Pengertian Sistem Informasi.....	7
2.2. Penjualan.....	7
2.2.1. Pengertian Penjualan.....	7
2.2.2. Jenis-jenis Penjualan.....	7
2.2.3. Siklus Penjualan.....	8
2.2.4. Perhitungan Rumus pada Sistem Informasi Penjualan	8
2.3. <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	9

2.4.	<i>Framework CodeIgniter</i>	9
2.3.1.	Pengenalan CodeIgniter.....	9
2.3.2.	Konsep Kerja CodeIgniter	10
2.5.	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	11
2.6.	Metode PIECES	12
2.7.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
2.8.	Pendukung Pengembangan Sistem	13
2.6.1.	PHP	14
2.6.2.	MySQL	14
2.6.3.	phpMyAdmin.....	14
2.7.	<i>Black Box Testing</i>	15
2.8.	Studi Literatur Penelitian Sejenis	15
BAB III		20
3.2.1.	Tahapan Pengumpulan Data	21
3.2.2.	Tahapan Pengembangan Sistem Model RAD	22
BAB IV		27
4.1.	Perencanaan Kebutuhan	27
4.1.1.	Gambaran Umum Perusahaan	27
4.1.2.	Analisis Sistem Berjalan.....	29
4.1.3.	Identifikasi Masalah.....	31
4.1.4.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
4.2.	Proses Desain (<i>Design Workshop</i>).....	33
4.2.1.	Perancangan Proses.....	33
4.2.2.	Perancangan Input/Output	71
4.2.3.	Perancangan <i>Database</i>	75
4.2.4.	Perancangan Interface.....	86
4.3.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	92
BAB V		100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA		102
LAMPIRAN		105
Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 2.	Hasil Wawancara	106
Lampiran 3.	Dokumentasi Wawancara & Observasi	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep MVC	10
Gambar 2.2 Siklus RAD	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi CV Mathilda Makmur.....	28
Gambar 4.2 Diagram Use Case Sistem Informasi Penjualan Toko Pia Mathilda Bali.....	34
Gambar 4.3 Diagram <i>Activity Login</i>	46
Gambar 4.4 Diagram <i>Activity Register</i>	47
Gambar 4.5 Diagram <i>Activity</i> Melihat Produk	47
Gambar 4.6 Diagram <i>Activity</i> Tambah Produk.....	48
Gambar 4.7 Diagram <i>Activity</i> Mengubah Produk.....	49
Gambar 4.8 Diagram <i>Activity</i> Melihat Pelanggan/ <i>Distributor</i>	49
Gambar 4.9 Diagram <i>Activity</i> Tambah Pelanggan/ <i>Distributor</i>	50
Gambar 4.10 Diagram <i>Activity</i> Mengubah Pelanggan/ <i>Distributor</i>	51
Gambar 4.11 Diagram <i>Activity</i> Melihat <i>Supplier</i>	52
Gambar 4.12 Diagram <i>Activity</i> Tambah <i>Supplier</i>	52
Gambar 4.13 Diagram <i>Activity</i> Mengubah <i>Supplier</i>	53
Gambar 4.14 Diagram <i>Activity</i> Kelola Penjualan	54
Gambar 4.15 Diagram <i>Activity</i> Kelola Pembelian.....	55
Gambar 4.16 Diagram <i>Activity</i> Menampilkan Laporan Penjualan	56
Gambar 4.17 Diagram <i>Activity</i> Menampilkan Laporan Pembelian.....	57
Gambar 4.18 Diagram <i>Activity</i> Menampilkan Laporan Arus Kas.....	58
Gambar 4.19 Diagram <i>Sequence Login</i>	59
Gambar 4.20 Diagram <i>Sequence Register</i>	60
Gambar 4.21 Diagram <i>Sequence</i> Melihat Produk	60
Gambar 4.22 Diagram <i>Sequence</i> Tambah Produk.....	61
Gambar 4.23 Diagram <i>Sequence</i> Mengubah Produk.....	62
Gambar 4.24 Diagram <i>Sequence</i> Melihat Pelanggan/ <i>Distributor</i>	63
Gambar 4.25 Diagram <i>Sequence</i> Tambah Pelanggan/ <i>Distributor</i>	63
Gambar 4.26 Diagram <i>Sequence</i> Mengubah Pelanggan/ <i>Distributor</i>	64
Gambar 4.27 Diagram <i>Sequence</i> Melihat <i>Supplier</i>	65
Gambar 4.28 Diagram <i>Sequence</i> Tambah <i>Supplier</i>	66
Gambar 4.29 Diagram <i>Sequence</i> Mengubah <i>Supplier</i>	67

Gambar 4.30 Diagram <i>Sequence</i> Kelola Penjualan	68
Gambar 4.31 Diagram <i>Sequence</i> Kelola Pembelian	69
Gambar 4.32 Diagram <i>Sequence</i> Menampilkan Laporan Penjualan	69
Gambar 4.33 Diagram <i>Sequence</i> Menampilkan Laporan Pembelian	70
Gambar 4.34 Diagram <i>Sequence</i> Menampilkan Laporan	70
Gambar 4.35 <i>Form Add Product</i>	71
Gambar 4.36 <i>Form Edit Product</i>	71
Gambar 4.37 <i>Form Add Customer</i>	72
Gambar 4.38 <i>Form Add Product</i>	72
Gambar 4.39 <i>Form Add Supplier</i>	72
Gambar 4.40 <i>Form Edit Supplier</i>	73
Gambar 4.41 <i>Form Add Sales</i>	73
Gambar 4.42 <i>Form Add Purchase</i>	74
Gambar 4.43 <i>Output</i> Laporan Penjualan	74
Gambar 4.44 <i>Output</i> Laporan Pembelian	75
Gambar 4.45 <i>Output</i> Laporan Arus Kas	75
Gambar 4.46 Diagram <i>Class</i> Sistem Informasi Penjualan Toko Pia Mathilda Bali	76
Gambar 4.47 ERD Sistem Informasi Penjualan Toko Pia Mathilda Bali	77
Gambar 4.48 Struktur Menu Admin	86
Gambar 4.49 Struktur Menu Kasir	87
Gambar 4.50 Struktur Menu Manajer	87
Gambar 4.51 Gambaran <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	88
Gambar 4.52 Gambaran <i>Interface</i> Halaman <i>Register</i>	88
Gambar 4.53 Gambaran <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	89
Gambar 4.54 Gambaran <i>Interface</i> Halaman Produk	89
Gambar 4.55 Gambaran <i>Interface</i> Halaman <i>Supplier</i>	90
Gambar 4.56 Gambaran <i>Interface</i> Halaman Pelanggan	90
Gambar 4.57 Gambaran <i>Interface</i> Halaman Penjualan	91
Gambar 4.58 Gambaran <i>Interface</i> Halaman Pembelian	91
Gambar 4.59 Gambaran <i>Interface</i> Halaman Laporan	92
Gambar 4.60 Tampilan Sistem Halaman <i>Login</i>	93
Gambar 4.61 Tampilan Sistem Halaman <i>Register</i>	93
Gambar 4.62 Tampilan Sistem Halaman <i>Dashboard</i>	94
Gambar 4.63 Tampilan Sistem Halaman Produk	94
Gambar 4.64 Tampilan Sistem Halaman Pelanggan	95

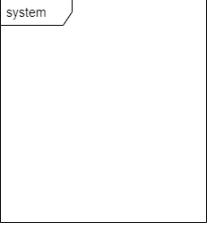
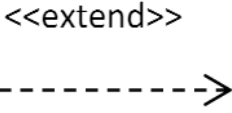
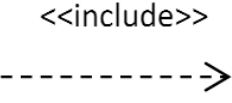
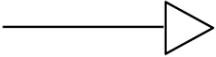
Gambar 4.65 Tampilan Sistem Halaman <i>Supplier</i>	95
Gambar 4.66 Tampilan Sistem Halaman Penjualan	96
Gambar 4.67 Tampilan Sistem Halaman Pembelian	96
Gambar 4.68 Tampilan Sistem Halaman Laporan.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Wawancara Narasumber Satu	21
Tabel 3.2 Hasil Wawancara Narasumber Dua.....	22
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan.....	26
Tabel 4.1 Identifikasi Masalah Sistem Berjalan dengan Metode PIECES	31
Tabel 4.2 Skenario Use Case Login.....	34
Tabel 4.3 Skenario Use Case Register.....	35
Tabel 4.4 Skenario Use Case Melihat Produk	36
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Produk	37
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Produk	37
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Pelanggan/ <i>Distributor</i>	38
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> Tambah Pelanggan/ <i>Distributor</i>	39
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Pelanggan/ <i>Distributor</i>	39
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> Melihat <i>Supplier</i>	40
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case</i> Tambah <i>Supplier</i>	41
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah <i>Supplier</i>	41
Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Penjualan	42
Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case</i> Kelola Pembelian	43
Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Laporan Penjualan.....	44
Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Laporan Pembelian	44
Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan.....	45
Tabel 4.18 Kamus Data Tabel <i>Users</i>	78
Tabel 4.19 Kamus Data Tabel <i>Products</i>	78
Tabel 4.20 Kamus Data Tabel <i>Customers</i>	79
Tabel 4.21 Kamus Data Tabel <i>Suppliers</i>	80
Tabel 4.22 Kamus Data Tabel <i>Sales (Header)</i>	81
Tabel 4.23 Kamus Data Tabel <i>Sales (Detail)</i>	81
Tabel 4.24 Kamus Data Tabel <i>Purchase (Header)</i>	82
Tabel 4.25 Kamus Data Tabel <i>Purchase (Detail)</i>	83
Tabel 4.26 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	97

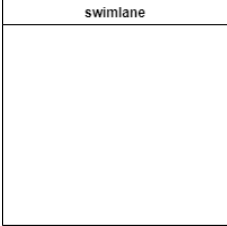
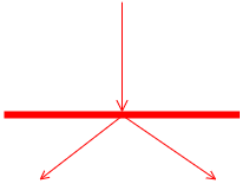
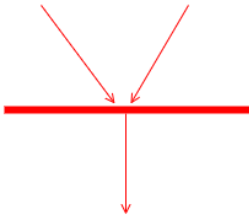
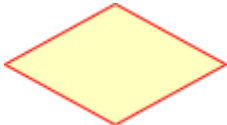
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM *USE CASE*

(Sundaramoorthy, 2022a)

Nama	Fungsi	Gambar
<i>System Boundary</i>	Mewakili ruang lingkup sistem dan merangkum set lengkap fungsi sistem.	
<i>Use Case</i>	Merepresentasikan visual dari fungsionalitas bisnis yang berbeda dalam suatu sistem.	
<i>Actor</i>	Pengguna yang berinteraksi dengan sistem. Dapat berupa orang, organisasi, atau sistem luar yang berinteraksi dengan aplikasi atau sistem.	
<i>Association</i>	Merepresentasikan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> .	
<i>Extend</i>	Memperpanjang hubungan antara dua <i>use case</i> dengan menambahkan sebuah fungsionalitas yang ada pada <i>use case</i> dasar.	
<i>Include</i>	Menyertakan hubungan yang mewakili situasi di mana satu <i>use case</i> mencakup fungsionalitas dari satu <i>use case</i> lainnya.	
<i>Use Case Generalization</i>	Merupakan hubungan antara <i>use case</i> induk dengan satu atau lebih <i>use case</i> anak.	

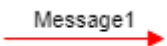
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM *ACTIVITY*

(Sundaramoorthy, 2022b)

Nama	Fungsi	Gambar
<i>Initial State</i>	Mewakili keadaan awal sistem yang sedang dipertimbangkan.	
<i>Final State</i>	Mewakili keadaan terminasi dari sistem yang sedang dipertimbangkan.	
<i>Swimlanes</i>	Mewakili entitas seperti <i>actor/use case</i> , dan lain-lain, serta berfokus pada kumpulan aktivitas yang terlibat.	
<i>Action State</i>	Mewakili operasi atau aktivitas bisnis atau proses.	
<i>Fork</i>	Membagi aliran aktivitas tunggal menjadi dua atau lebih aktivitas bersamaan.	
<i>Join</i>	Menggabungkan dua atau lebih aktivitas bersamaan menjadi satu aliran dengan memastikan bahwa hanya salah satu kegiatan sekaligus.	
<i>Decision</i>	Sebuah <i>node</i> keputusan memiliki satu <i>input</i> atau dua atau lebih <i>output</i> tergantung pada kondisi yang dirancang.	

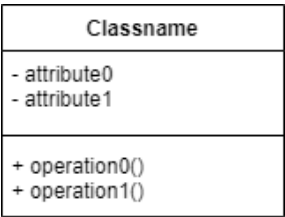
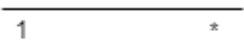
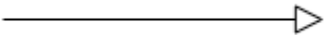
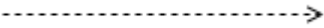
DAFTAR SIMBOL DIAGRAM *SEQUENCE*

(Rosa & Shalahuddin, 2022)

Nama	Fungsi	Gambar
<i>Boundary</i>	Biasanya berupa tepi sistem, seperti antar muka pengguna atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem lain.	
<i>Control</i>	Adalah elemen yang berperan untuk mengatur aliran dari informasi dalam sebuah skenario.	
<i>Entity</i>	Merupakan elemen yang berperan untuk menyimpan data atau informasi.	
<i>Actor</i>	Merepresentasikan entitas yang ada di luar sistem, baik itu manusia atau perangkat sistem lain.	
<i>Stimulus</i>	Berguna untuk memanggil operasi atau metode yang dimiliki oleh suatu objek. Simbol ini mengharuskan kita untuk menyelesaikan suatu proses untuk dapat memanggil proses berikutnya.	
<i>Self Stimulus</i>	Menunjukkan bahwa suatu objek akan memanggil dirinya sendiri.	

DAFTAR SIMBOL DIAGRAM *CLASS*

(Ramdany, 2024)

Nama	Fungsi	Gambar
<i>Class</i>	Merepresentasikan hal-hal yang dibutuhkan dalam sistem untuk menangkap dan menyimpan informasi. Terdapat tiga elemen dalam <i>class</i>, yaitu: - <i>Class Name</i>, merupakan nama dari sebuah objek kelas. - <i>Attribute</i>, merupakan properti yang menggambarkan keadaan suatu objek. - <i>Operation</i>, merupakan aksi atau fungsinya yang dilakukan oleh sebuah <i>class</i>.	 <pre> classDiagram class Classname { - attribute0 - attribute1 + operation0() + operation1() } </pre>
<i>Association</i>	Merupakan relasi antar <i>class</i> atau dengan dirinya sendiri.	 <pre> classDiagram class1 "1" -- "*" class2 </pre>
<i>Generalization</i>	Merupakan relasi antar <i>class</i> dengan makna umum-khusus.	
<i>Dependency</i>	Merupakan relasi antar <i>class</i> dengan makna kebergantungan antar <i>class</i> .	
<i>Agregation</i>	Merupakan relasi antar <i>class</i> dengan makna semua-bagian.	