



**PERANCANGAN SISTEM BOOKING DAN BUSSINESS INTELLIGENCE
DASHBOARD PADA PIXIE STUDIO BERBASIS WEB DENGAN METODE
WATERFALL**

ZANNETI DWI DARMAWAN

NIM 2310501078

**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN SISTEM BOOKING DAN BUSSINESS INTELLIGENCE
DASHBOARD PADA PIXIE STUDIO BERBASIS WEB DENGAN METODE
WATERFALL**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer

ZANNETI DWI DARMAWAN

NIM 2310501078

**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2026**

LEMBAR ORISINALITAS

LEMBAR ORISINALITAS

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

Nama : Zanneti Dwi Darmawan

NIM : 2310501078

Tanggal : 17 Mei 2026

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

Jakarta, 17 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Zanneti Dwi Darmawan

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 : Zanneti Dwi Darmawan

NIM : 2310501078

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:

PERANCANGAN SISTEM BOOKING DAN BUSSINESS INTELLIGENCE DASHBOARD PADA PIXIE STUDIO BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL

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 : 17 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Zanneti Dwi Darmawan

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zanneti Dwi Darmawan

NIM : 2310501078

Program Studi : Sistem Informasi Diploma 3

Judul Skripsi/Ta : Perancangan Sistem Booking Dan Business Intelligence Dashboard Pada Pixie Studio Berbasis Web Dengan Metode Waterfall

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

Jakarta, 6 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing,



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Andhika Octa Indarso, M. MSI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Sistem Booking dan Bussiness
Intelligence Dashboard pada Pixie Studio Berbasis
Web dengan Metode Waterfall

Nama : Zanneti Dwi Darmawan
NIM : 2310501078
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

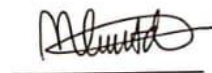
Penguji 1:
Tri Rahayu, S.Kom., MM.



Penguji 2:
Rio Wirawan, S.Kom.,MMSI.



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



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Andhika Octa Indarso, M.MSI.
NIP. 198408282018031001



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



Tanggal Ujian Tugas Akhir:
17 Juli 2026

PERANCANGAN SISTEM BOOKING DAN BUSSINESS INTELLIGENCE DASHBOARD PADA PIXIE STUDIO BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL

Zanneti Dwi Darmawan

ABSTRAK

Proses pemesanan layanan fotografi, pencatatan transaksi, dan pemantauan progres pengeditan foto di Pixie Studio sebelumnya masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp dan Microsoft Excel. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan keterlambatan layanan, inkonsistensi data, serta keterbatasan pemilik dalam mengevaluasi kinerja bisnis secara terukur. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem informasi booking berbasis web yang terintegrasi dengan dashboard Business Intelligence guna mendukung efisiensi operasional dan pengambilan keputusan di Pixie Studio. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode Waterfall yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem diimplementasikan menggunakan framework Laravel dan basis data MySQL, dilengkapi fitur pemesanan layanan secara daring, unggah bukti pembayaran, pemantauan progres pengeditan foto, dan pengelolaan jadwal. Sistem ini juga menerapkan proses ETL (Extract, Transform, Load) untuk mengolah data analitik menjadi Key Performance Indicator (KPI) pada dashboard Business Intelligence, yang menyajikan visualisasi tren pendapatan, layanan terlaris, periode operasional tersibuk, dan komposisi paket layanan. Hasil pengujian Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian User Acceptance Testing (UAT) membuktikan bahwa sistem diterima dengan sangat baik oleh pengguna akhir, dengan tingkat kepuasan Pelanggan sebesar 87,71%, Admin/PIC sebesar 94,00%, dan Owner sebesar 96,00%. Implementasi sistem ini diharapkan mampu meminimalisir kesalahan administrasi, meningkatkan kualitas layanan, serta menyediakan wawasan bisnis yang dinamis bagi manajemen Pixie Studio.

Kata Kunci : Sistem Informasi Booking, Business Intelligence, Performance Indicator, ETL, Waterfall, Laravel.

DESIGN OF A WEB-BASED BOOKING SYSTEM AND BUSINESS INTELLIGENCE DASHBOARD ON PIXIE STUDIO USING THE WATERFALL METHOD

Zanneti Dwi Darmawan

ABSTRACT

The processes of photography service booking, transaction recording, and photo editing progress monitoring at Pixie Studio were previously conducted manually through WhatsApp and Microsoft Excel. Such practices may lead to service delays, data inconsistencies, and limited managerial insight into evaluating measurable business performance. This study aims to design and develop a web-based booking information system integrated with a Business Intelligence dashboard to enhance operational efficiency and support decision-making at Pixie Studio. The system was developed using the Waterfall methodology, encompassing requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. Implemented using the Laravel framework and MySQL database, the system provides functionalities for online service booking, down payment proof submission, photo editing progress tracking, and schedule management. The system also applies the ETL (Extract, Transform, Load) process to transform analytical data into Key Performance Indicators (KPIs) on the Business Intelligence dashboard, presenting visualizations of revenue trends, best-selling services, peak operating periods, and service package composition. Black Box Testing results indicate that all system functions operate according to user requirements. User Acceptance Testing (UAT) proves that the system is exceptionally well-received by end users, achieving satisfaction rates of 87.71% from Customers, 94.00% from Admin/PIC, and 96.00% from the Owner. The implementation of this system is expected to minimize administrative errors, enhance service quality, and provide dynamic business insights for Pixie Studio's management.

Kata Kunci : Booking Information System, Business Intelligence, Key Performance Indicator, ETL, Waterfall, Laravel.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM BOOKING DAN BUSSINESS INTELLIGENCE DASHBOARD PADA PIXIE STUDIO BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL” dengan baik. Penyusunan laporan ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, arahan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Bapak Andhika Octa Indarso, M.M.S.I selaku Koordinator Program Studi D-III Sistem Informasi.
3. Ibu Nur Hafifah Matondang, S.Kom, MM, M,MTI selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Desi Irmayanti dan Bapak Lukman Syaeful selaku pemilik Pixie Studio yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam proses pengumpulan data penelitian.
5. Seluruh dosen Program Studi D-III Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Raya Sita Alira selaku partner yang telah membantu, mendukung, dan memberikan masukan kepada penulis selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini.
8. Kopi Kenangan, yang telah menjadi tempat andalan dan saksi bisu perjuangan penulis dalam mengetik, menyusun, serta menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan nyaman.
9. Teman-teman seperjuangan dan seluruh pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca maupun pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 17 Mei 2026

Zanneti Dwi Darmawan

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR SIMBOL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Manfaat Praktis	4
1.5.2. Manfaat Teoritis	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Basis Data	7
2.2. Sistem Informasi	7
2.3. Fotografi.....	8
2.4. Studio Foto.....	9
2.5. Business Intelligence	10
2.6. Key Performance Indicator (KPI)	10
2.7. Extract, Transform, Load (ETL)	11
2.8. Dashboard	12
2.9. Visualisasi Data.....	13
2.10. PIECES	13
2.11. Metode Waterfall.....	15

2.12.	Website.....	17
2.11.1.	HTML	17
2.11.2.	CSS	18
2.11.3.	JavaScript.....	18
2.11.4.	Bootstrap	19
2.11.5.	PHP	19
2.11.6.	Laravel	20
2.13.	Unified Modeling Language (UML)	20
2.12.1.	Use Case Diagram.....	21
2.12.2.	Activity Diagram	21
2.12.3.	Class Diagram.....	22
2.12.4.	Sequence Diagram	22
2.14.	BlackBox Testing.....	23
2.15.	UAT.....	24
2.16.	Penelitian Terdahulu	24
BAB III	METODE PENULISAN.....	28
3.1.	Metode Penelitian	28
3.2.	Diagram Alur Penelitian	28
3.3.	Tahapan Penelitian	29
3.3.1.	Identifikasi Masalah.....	29
3.3.2.	Pengumpulan Data	30
3.3.3.	Analisis Kebutuhan.....	31
3.3.4.	Desain Sistem.....	32
3.3.5.	Pengembangan Sistem	33
3.3.6.	Pengujian Sistem.....	33
3.3.7.	Implementasi.....	34
3.3.8.	Dokumentasi	34
3.4.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.5.	Alat Bantu Penelitian	35
3.5.1.	Perangkat Keras (Hardware).....	35
3.5.2.	Perangkat Lunak (Software)	35
3.6.	Jadwal Penelitian	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1.	Tinjauan Umum Perusahaan	37
4.1.2.	Visi dan Misi	37

4.1.3.	Struktur Organisasi	38
4.1.4.	Tugas Pokok dan Fungsi Kerja	38
4.2.	Analisis Sistem Berjalan	39
4.2.1.	Prosedur Sistem Berjalan	40
4.2.2.	Use Case Diagram Sistem Berjalan	42
4.2.3.	Analisis Permasalahan Dengan metode PIECES	43
4.3.	Perancangan Sistem	45
4.3.1.	Use case Diagram Usulan	46
4.3.2.	Deskripsi Aktor Usulan	46
4.3.3.	Skenario Use Case Diagram	47
4.3.4.	Activity Diagram	53
4.3.5.	Sequence Diagram	63
4.3.6.	Class Diagram	70
4.3.7.	Rancangan Database	71
4.3.8.	Wireframe	75
4.4.	Implementasi	85
4.5.	Blackbox Testing	94
4.6.	UAT	98
BAB V	KESIMPULAN	104
5.1.	Kesimpulan	104
5.2.	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		109

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Alur Waterfall</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 4. 1 Struktur Organisasi</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 4. 2 Use Case Diagram Sistem Berjalan</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 4. 3 Use Case Diagram Usulan</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 4. 4 Activity Diagram Daftar</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4. 5 Activity Diagram Login</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 4. 6 Activity Diagram Lupa Password.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4. 7 Activity Diagram Dashboard.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4. 8 Activity Diagram Manajemen Booking</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4. 9 Activity Diagram Manajemen Galeri</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4. 10 Activity Diagram Manajemen Paket.....</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4. 11 Activity Diagram Visualisasi Data.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4. 12 Activity Diagram Daftar Booking.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4. 13 Activity Diagram Edit Profile</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4. 14 Membuat Booking Baru.....</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4. 15 Activity Diagram Logout</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4. 16 Sequence Diagram Daftar</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 4. 17 Sequence Diagram Login</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 18 Sequence Diagram Lupa Password.....</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 4. 19 Sequence Diagram Dashboard.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 4. 20 Sequence Diagram Manajemen Booking</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4. 21 Sequence Diagram Manajemen Galeri</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4. 22 Sequence Diagram Manajemen Paket.....</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 4. 23 Sequence Diagram Visualisasi Data</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 24 Sequence Diagram Daftar Booking.....</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 4. 25 Sequence Diagram Edit Profile</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 26 Sequence Diagram Membuat Booking Baru</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 27 Sequence Diagram Logout</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 28 Class Diagram.....</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 4. 29 Wireframe Halaman Utama.....</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 4. 30 Wireframe Daftar Customer</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 4. 31 Wireframe Login Customer.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4. 32 Wireframe Lupa Password.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4. 33 Wireframe Login Admin & Superadmin</i>	<i>78</i>
<i>Gambar 4. 34 Wireframe Dashboard Customer</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4. 35 Wireframe Dashboard Admin/PIC & Superadmin</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4. 36 Wireframe Daftar Booking Customer</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 4. 37 Wireframe Form Pemesanan</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 4. 38 Wireframe Notifikasi Berhasil Booking</i>	<i>81</i>
<i>Gambar 4. 39 Wireframe Proses Detail Sesi Foto.....</i>	<i>81</i>
<i>Gambar 4. 40 Wireframe Profil Customer.....</i>	<i>82</i>
<i>Gambar 4. 41 Wireframe Manajemen Booking</i>	<i>82</i>
<i>Gambar 4. 42 Wireframe Manajemen Galeri</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 4. 43 Wireframe Upload Foto Testimoni</i>	<i>83</i>

<i>Gambar 4. 44 Wireframe Manajemen Paket</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4. 45 Wireframe Tambah Paket.....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4. 46 Wireframe Visualisasi Data</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Utama</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4. 48 Tampilan Daftar Customer</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4. 49 Tampilan Login Customer</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4. 50 Tampilan Lupa Password</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 4. 51 Tampilan Login Admin & Superadmin</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 4. 52 Tampilan Dashboard Customer</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 4. 53 Tampilan Dashboard Admin & Superadmin.....</i>	<i>88</i>
<i>Gambar 4. 54 Tampilan Daftar Booking</i>	<i>89</i>
<i>Gambar 4. 55 Tampilan Daftar Booking</i>	<i>89</i>
<i>Gambar 4. 56 Tampilan Notifikasi Berhasil Booking.....</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 4. 57 Tampilan Proses Detail Sesi Foto</i>	<i>90</i>
<i>Gambar 4. 58 Tampilan Profile Customer.....</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 4. 59 Tampilan Manajemen Booking</i>	<i>91</i>
<i>Gambar 4. 60 Tampilan Manajemen Galeri.....</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 4. 61 Tampilan Upload Foto Testimoni</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 4. 62 Tampilan Manajemen Paket</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 4. 63 Tampilan Tambah Paket</i>	<i>93</i>
<i>Gambar 4. 64 Tampilan Visualisasi Data</i>	<i>94</i>

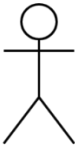
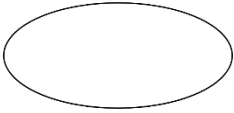
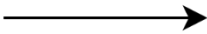
DAFTAR TABEL

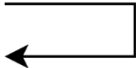
<i>Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu</i>	<i>25</i>
<i>Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian</i>	<i>36</i>
<i>Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor Sistem Berjalan</i>	<i>42</i>
<i>Tabel 4. 2 Analisis Permasalahan Metode PIECES</i>	<i>43</i>
<i>Tabel 4. 3 Deskripsi Aktor Usulan</i>	<i>46</i>
<i>Tabel 4. 4 Skenario Daftar</i>	<i>47</i>
<i>Tabel 4. 5 Skenario Login</i>	<i>48</i>
<i>Tabel 4. 6 Skenario Lupa Password.....</i>	<i>49</i>
<i>Tabel 4. 7 Skenario Dashboard.....</i>	<i>49</i>
<i>Tabel 4. 8 Skenario Manajemen Booking</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 4. 9 Skenario Manajemen Galeri</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 4. 10 Skenario Manajemen Paket.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 4. 11 Skenario Visualisasi Data.....</i>	<i>51</i>
<i>Tabel 4. 12 Skenario Daftar Booking.....</i>	<i>51</i>
<i>Tabel 4. 13 Skenario Edit Profile</i>	<i>52</i>
<i>Tabel 4. 14 Skenario Membuat Booking Baru</i>	<i>52</i>
<i>Tabel 4. 15 Skenario Logout</i>	<i>53</i>
<i>Tabel 4. 16 Tabel Users.....</i>	<i>71</i>
<i>Tabel 4. 17 Tabel Bookings</i>	<i>72</i>
<i>Tabel 4. 18 Tabel Package</i>	<i>73</i>
<i>Tabel 4. 19 Tabel Package Models</i>	<i>74</i>
<i>Tabel 4. 20 Tabel Galleries</i>	<i>74</i>
<i>Tabel 4. 21 Tabel Landing Packages</i>	<i>74</i>
<i>Tabel 4. 22 Tabel Password Resets</i>	<i>75</i>
<i>Tabel 4. 23 Blackbox Testing.....</i>	<i>94</i>
<i>Tabel 4. 24 Bobot Jawaban.....</i>	<i>98</i>
<i>Tabel 4. 25 Kuisisioner Pengujian Sistem Pelanggan.....</i>	<i>98</i>
<i>Tabel 4. 26 Kuisisioner Pengujian Sistem Admin/PIC</i>	<i>99</i>
<i>Tabel 4. 27 Kuisisioner Pengujian Sistem Owner</i>	<i>99</i>
<i>Tabel 4. 28 Hasil Skor Responden Pelanggan</i>	<i>100</i>
<i>Tabel 4. 29 Perhitungan Rumus UAT Pelanggan</i>	<i>101</i>
<i>Tabel 4. 30 Hasil Skor Responden Admin / PIC</i>	<i>101</i>
<i>Tabel 4. 31 Perhitungan Rumus UAT Admin / PIC.....</i>	<i>102</i>
<i>Tabel 4. 32 Hasil Skor Responden Owner</i>	<i>102</i>
<i>Tabel 4. 33 Perhitungan Rumus UAT Owner</i>	<i>103</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Riset.....	109
Lampiran 2 Hasil Wawancara	109
Lampiran 3 Hasil Turnitin.....	112
Lampiran 4 Data Observasi.....	112
Lampiran 5 Dokumentasi.....	113

DAFTAR SIMBOL

	Actor	Mewakili peran pengguna atau entitas luar yang berinteraksi dengan sistem.
	Usecase	Menunjukkan fungsi atau layanan yang disediakan sistem bagi aktor.
	Association	Garis yang menunjukkan hubungan atau komunikasi antara aktor dan use case.
	Initial Node	Menandakan titik awal dimulainya suatu aliran kerja.
	Activity / Action	Merepresentasikan tindakan atau langkah proses kerja.
	Control Flow	Menunjukkan urutan eksekusi atau arah aliran aktivitas.
	Final Node	Menandakan titik akhir dari seluruh rangkaian aktivitas.
	Lifeline & Lifeline Box	Menunjukkan masa hidup suatu objek selama interaksi dan Kotak objek atau komponen sistem yang berinteraksi.
	Activation	Menandakan objek sedang aktif melakukan proses.

	Self-Message	Operasi atau kalkulasi internal objek itu sendiri.
	Reply Message	Mengembalikan informasi hasil data ke objek pengirim.