



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN KENDARAAN DAN PAKET PERJALANAN
GOOOTRITOUR BERBASIS *WEBSITE* DENGAN
INTEGRASI *PAYMENT GATEWAY* MIDTRANS
MENGUNAKAN METODE *WATERFALL***

TUGAS AKHIR

RIVANO HAIKAL PUTRA

2210501053

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

2026



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
KENDARAAN DAN PAKET PERJALANAN GOOOTRITOUR
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN INTEGRASI *PAYMENT*
GATEWAY MIDTRANS MENGGUNAKAN METODE
*WATERFALL***

TUGAS AKHIR

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

RIVANO HAIKAL PUTRA

2210501053

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

2026

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil dari karya sendiri. Semua sumber yang dikutip dan dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rivano Haikal Putra

NIM : 2210501053

Tanggal : 28 Juli 2026

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia untuk dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 28 Juli 2026

Yang Menyatakan,



(Rivano Haikal Putra)

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

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

Nama : Rivano Haikal Putra
NIM : 2210501053
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Diploma 3 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 **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KENDARAAN DAN PAKET PERJALANAN GOOOTRITOUR BERBASIS WEBSITE DENGAN INTEGRASI PAYMENT GATEWAY MIDTRANS MENGGUNAKAN METODE WATERFALL”**. Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (basis data), 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.

Ditetapkan di: Jakarta

Tanggal Persetujuan: 28 Juli 2026

Yang Menyatakan,



(Rivano Haikal Putra)

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun Website Gootritour Layanan Sewa
Kendaraan dan Paket Perjalanan dengan Metode
Waterfall
Nama : Rivano Haikal Putra
NIM : 2210501053
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:

Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., MMSI.



Penguji 2:

Dra. Intan Hesti Indriana, MM.



Pembimbing:

Anita Muliawati, S.Kom., MTI.



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Andhika Octa Indarso, M. MSI

NIP. 198408282018031001



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

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

NIP. 197605082003121002




Tanggal Ujian Skripsi/Tugas Akhir:

21 Juli 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* bagi layanan penyewaan kendaraan dan paket perjalanan Gootritour untuk mengatasi keterbatasan sistem manual yang masih digunakan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pemilik Gootritour, proses bisnis sebelumnya masih bergantung pada pencatatan manual (buku besar, kuitansi fisik, dan rekap Excel) serta satu kanal komunikasi utama (WhatsApp/Instagram), sehingga rentan terhadap kesalahan manusia seperti duplikasi dan kehilangan data, lambatnya penyampaian informasi ketersediaan armada dan jadwal, serta keterlambatan konfirmasi pembayaran yang masih diverifikasi secara manual. Permasalahan tersebut dianalisis menggunakan kerangka PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, dan Service). Sistem dikembangkan dengan metode *Waterfall* yang terstruktur, meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian, serta penerapan dan pemeliharaan. *website* yang dibangun menyediakan fitur registrasi pelanggan, pemesanan paket perjalanan dan sewa kendaraan, pengelolaan data oleh admin, pelacakan status pesanan, serta integrasi *payment gateway* Midtrans untuk memverifikasi pembayaran secara otomatis. Pengujian fungsional dengan *Black Box Testing* menunjukkan seluruh fitur berjalan sesuai rancangan (berstatus valid), sedangkan *User Acceptance Testing* (UAT) terhadap 12 responden memperoleh persentase rata-rata 93,76% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil ini menunjukkan sistem diterima baik oleh pengguna serta berpotensi meningkatkan efisiensi proses penyewaan, menekan kesalahan administratif, dan menampilkan informasi ketersediaan armada berdasarkan data pemesanan yang tersimpan, namun belum menangani pemesanan simultan secara penuh. Dengan demikian, Gootritour memperoleh solusi digital yang mendukung operasional bisnis secara daring dan berkelanjutan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penyewaan Kendaraan, Paket Perjalanan, *website*, *Payment gateway* Midtrans, *Waterfall*

ABSTRACT

This study aims to design and build a website-based information system for the vehicle rental and travel package services of Goootritour, in order to overcome the limitations of the manual system still in use. Based on observation and an interview with the owner of Goootritour, the previous business process relied on manual recordkeeping (ledgers, physical receipts, and Excel recaps) and a single primary communication channel (WhatsApp/Instagram). This made it prone to human errors such as data duplication and loss, slow delivery of information on fleet availability and schedules, and delayed payment confirmation that was still verified manually. These problems were analyzed using the PIECES framework (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, and Service). The system was developed using the structured Waterfall method, comprising requirements analysis, system design, coding, testing, and deployment and maintenance. The website provides features for customer registration, travel package booking and vehicle rental, data management for the admin, order-status tracking, and integration with the Midtrans payment gateway for automatic payment verification. Black Box Testing showed that all features operate as designed (valid status), while User Acceptance Testing (UAT) involving 12 respondents obtained an average score of 93.76%, categorized as "Very Good". These results indicate that the system is well accepted by users and has the potential to improve the efficiency of the rental process, reduce administrative errors, and provide more accurate fleet-availability information. Accordingly, Goootritour obtains a digital solution that supports online and sustainable business operations.

Keywords: Information System, Vehicle Rental, Travel Packages, website, Midtrans Payment gateway, Waterfall

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KENDARAAN DAN PAKET PERJALANAN GOOOTRITOUR BERBASIS *WEBSITE* DENGAN INTEGRASI *PAYMENT GATEWAY* MIDTRANS MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL*". Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi

D3 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang telah memberikan izin, arahan, serta fasilitas yang sangat berarti selama proses perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Andhika Octa Indarso, M.MSI, selaku Koordinator Program Studi DIII Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang selalu memberi dukungan dan memfasilitasi selama penulis menempuh pendidikan.
3. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom.,MMSi, selaku Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, dan dukungan sejak awal masa studi hingga proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.TI, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, yang telah dengan penuh kesabaran dan ketelitian memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis, mulai dari tahap perencanaan hingga penyusunan akhir tugas ini. Setiap masukan dan koreksi yang diberikan sangat berarti bagi penulis dalam menyempurnakan karya ini.
5. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom.,MMSi, selaku Dosen Penguji 1 dan Ibu Dra. Intan Hesti Indriana, MM, selaku Dosen Penguji 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan untuk memberikan evaluasi, kritik, serta masukan yang sangat berharga demi kesempurnaan tugas akhir ini.
6. *Owner Gootritour* yang telah memberikan akses kepada penulis untuk dijadikan bahan penelitian penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
7. Ucapan terima kasih penulis berikan kepada keluarga penulis tercinta yang dengan selalu senantiasa memberikan dukungan moral dan material, serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan penulis.
8. Ucapan terima kasih kepada Haura Dzokratul Azizah yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan semangat pada penulis dengan segala bentuk dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik, serta menemani penulis setiap mengerjakan tugas akhir ini sampai selesai.

9. Ucapan terima kasih kepada Teman – teman yang selalu senantiasa memberikan dukungan dan semangat pada penulis dengan segala bentuk dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, serta menemani penulis setiap mengerjakan tugas akhir ini sampai selesai.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sistem informasi, serta bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan. Penulis juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan inspirasi dan manfaat bagi semua pihak. Terima kasih.

Jakarta, 28 Juli 2026

Rivano Haikal Putra

2210501053

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	21
1.1 Latar Belakang	21
1.2 Rumusan Masalah	23
1.3 Batasan Masalah	23
1.4 Tujuan Penelitian.....	23
1.5 Manfaat Penelitian	24
1.6 Sistematika Penulisan	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	26
2.1 Sistem Informasi	26
2.2 <i>Website</i>	27
2.3 Pariwisata dan Transportasi Wisata.....	27
2.4 Reservasi <i>Online</i>	27
2.5 PIECES	28
2.6 <i>Waterfall</i>	28
2.7 UML (Unified Modeling Language).....	29
2.7.1 <i>Use case Diagram</i>	29
2.7.2 <i>Activity diagram</i>	30
2.7.3 <i>Sequence diagram</i>	30
2.7.4 <i>Class diagram</i>	30
2.8 Perancangan Basis Data	31
2.9 UI/UX Design	31
2.10 PHP (Hypertext Preprocessor)	32
2.11 JavaScript	32
2.12 HTML dan CSS.....	32

2.13 Bootstrap	33
2.14 Laravel	33
2.15 MySQL.....	33
2.16 Laragon	34
2.17 <i>Payment gateway</i>	34
2.18 Midtrans	34
2.19 <i>Black Box Testing</i>	35
2.20 UAT (<i>User Acceptance Testing</i>).....	35
2.21 Penelitian Terdahulu.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Tahap Penelitian	40
3.1.1 Analisis Kebutuhan	41
3.1.2 Desain Sistem.....	42
3.1.3 Penulisan Kode Program.....	42
3.1.4 Pengujian Program.....	42
3.1.5 Penerapan Program dan Pemeliharaan.....	43
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3.3 Alat Bantu Penelitian	43
3.3.1 <i>Hardware</i>	43
3.3.2 <i>Software</i>	43
3.4 Jadwal Penelitian.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Profil Perusahaan	45
4.1.1 Sejarah Singkat Goootritour.....	45
4.1.2 Visi	45
4.1.3 Misi	45
4.1.4 Struktur Organisasi.....	46
4.1.5 Tugas dan Fungsi	46
4.1.6 Proses Bisnis dan Layanan Utama	47
4.2 Identifikasi Masalah dan Analisis Sistem Berjalan.....	48
4.2.1 <i>Use case</i> Diagram Sistem Berjalan.....	50
4.3 Rancangan Sistem Usulan.....	51
4.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	51
4.3.2 Deskripsi Aktor <i>Use case</i> Sistem	52

4.3.3 <i>Use case</i> Sistem Usulan	52
4.3.4 Skenario <i>Use case</i> Diagram	53
4.3.5. <i>Activity diagram</i> Sistem Usulan.....	61
4.3.6 <i>Sequence diagram</i>	74
4.3.7 <i>Class diagram</i>	79
4.3.8 Rancangan Basis Data.....	80
4.4 Rancangan Antarmuka	90
4.5 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	106
1. Admin.....	106
2. Customer	110
4.6 Hasil	115
4.6.1 Testing Admin	115
4.6.2 Testing Customer	122
4.7 Pengujian <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	125
4.7.1 Tujuan Pengujian UAT	125
4.7.2 Metode dan Teknik Analisis Data	126
4.7.3 Hasil Pengujian UAT Sisi Customer	127
4.7.4 Hasil Pengujian UAT Sisi Admin.....	131
4.7.5 Analisis Keseluruhan Hasil Pengujian UAT	134
4.7.6 Kesimpulan Pengujian UAT.....	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
5.1 Kesimpulan	136
5.2 Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	143

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	36
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 4.1 Analisis PIECES.....	48
Tabel 4. 2 Deskripsi Aktor <i>Use case</i> Sistem	52
Tabel 4. 3 Skenario <i>Use case</i> Diagram Admin Melakukan <i>Login</i>	54
Tabel 4. 4 Skenario <i>Use case</i> Diagram Admin Melakukan Menambah Data	54
Tabel 4. 5 Skenario <i>Use case</i> Diagram Admin Mengedit Data.....	55
Tabel 4. 6 Skenario <i>Use case</i> Diagram Admin Menghapus Data	55
Tabel 4. 7 Skenario <i>Use case</i> Diagram Admin Melihat Data Pesanan	56
Tabel 4. 8 Skenario <i>Use case</i> Diagram Admin Memperbarui status Pesanan	56
Tabel 4. 9 Skenario <i>Use case</i> Diagram Admin Melakukan <i>Logout</i>	57
Tabel 4. 10 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Melakukan Register	57
Tabel 4. 11 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Melakukan <i>Login</i>	58
Tabel 4. 12 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Melihat Data Paket.....	58
Tabel 4. 13 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Memilih Paket	58
Tabel 4. 14 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Memilih Layanan Paket Perjalanan	59
Tabel 4. 15 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Memilih Layanan Paket Sewa.....	59
Tabel 4. 16 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Melihat Status Pemesanan.....	60
Tabel 4. 17 Skenario <i>Use case</i> Diagram Customer Melakukan <i>Logout</i>	60
Tabel 4.18 <i>Black Box Testing</i> Admin	106
Tabel 4. 19 <i>Black Box Testing</i> Customer.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	40
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi PT Gootritour	46
Gambar 4. 2 <i>Use case</i> Diagram Sistem Berjalan	50
Gambar 4. 3 <i>Use case</i> Sistem Usulan	53
Gambar 4. 4 <i>Activity diagram</i> Admin Melakukan <i>Login</i>	62
Gambar 4. 5 <i>Activity diagram</i> Admin Melakukan Menambah Data Paket.....	63
Gambar 4. 6 <i>Activity diagram</i> Admin Mengedit Data	64
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram</i> Admin Menghapus Data.....	65
Gambar 4. 8 <i>Activity diagram</i> Admin Melihat Data Pemesanan	66
Gambar 4. 9 <i>Activity diagram</i> Mengupdate Status Pesanan	67
Gambar 4. 10 <i>Activity diagram</i> Admin Melakukan <i>Logout</i>	68
Gambar 4. 11 <i>Activity diagram</i> Customer Melakukan <i>Login</i>	69
Gambar 4. 12 <i>Activity diagram</i> Customer Melakukan Register	70
Gambar 4. 13 <i>Activity diagram</i> Customer Melihat Data Paket.....	71
Gambar 4. 14 <i>Activity diagram</i> Customer Memesan Data Paket.....	72
Gambar 4. 15 <i>Activity diagram</i> Customer Melihat Status Pesanan	73
Gambar 4. 16 <i>Activity diagram</i> Customer Melakukan <i>Logout</i>	74
Gambar 4. 17 <i>Sequence diagram</i> Admin Melakukan <i>Login</i>	75
Gambar 4. 18 <i>Sequence diagram</i> Admin Menambah Data.....	75
Gambar 4. 19 <i>Sequence diagram</i> Admin Mengedit Data Paket	76
Gambar 4. 20 <i>Sequence diagram</i> Admin Menghapus Data	76
Gambar 4. 21 <i>Sequence diagram</i> Admin Melakukan <i>Update</i> Data Pesanan.....	77
Gambar 4. 22 <i>Sequence diagram</i> Customer Melakukan <i>Login</i>	78
Gambar 4. 23 <i>Sequence diagram</i> Customer Melakukan Register	78
Gambar 4. 24 <i>Sequence diagram</i> Customer Memesan Paket	79
Gambar 4. 25 <i>Class diagram</i>	80
Gambar 4.26 Halaman Home Tentang Gootri	91
Gambar 4.27 Halaman Home Penawaran Paket	92
Gambar 4.28 Halaman Home (rating).....	92
Gambar 4.29 Halaman Home Sponsor	93
Gambar 4.30 Halaman Home.....	93
Gambar 4.31 Halaman Tentang Kita.....	94
Gambar 4.32 Halaman Paket Perjalanan.....	96
Gambar 4.33 Halaman Sewa Kendaraan	98
Gambar 4.34 Halaman Form Pemesanan.....	99
Gambar 4.35 Profile Saya	100
Gambar 4.36 Status Pemesanan	100
Gambar 4.37 <i>Dashboard</i> Admin	101
Gambar 4.38 Paket Perjalanan	101
Gambar 4.39 Sewa Bus	102
Gambar 4.40 Data Pemesanan	103

Gambar 4.41 Halaman <i>Login</i> Admin	104
Gambar 4.42 Halaman <i>Login</i> Customer	104
Gambar 4.43 Halaman Register Customer	105
Gambar 4.44 Hasil Testing <i>Login</i> Admin (Berhasil)	115
Gambar 4.45 Hasil Testing <i>Login</i> Admin (Gagal)	116
Gambar 4.46 Hasil Testing Menambah Paket Bus.....	117
Gambar 4.47 Hasil Testing Mengedit Data Bus.....	119
Gambar 4.48 Hasil Testing Menghapus Data Bus	120
Gambar 4.49 Hasil Testing <i>Logout</i> Admin	121
Gambar 4.50 Hasil Testing Customer Mengakses Web	122
Gambar 4.51 Hasil Testing Customer Pencarian Bus	123
Gambar 4.52 Hasil Testing Customer Melihat Detail Paket	124
Gambar 4.53 Hasil Testing Customer Memesan Bus	125

DAFTAR SIMBOL

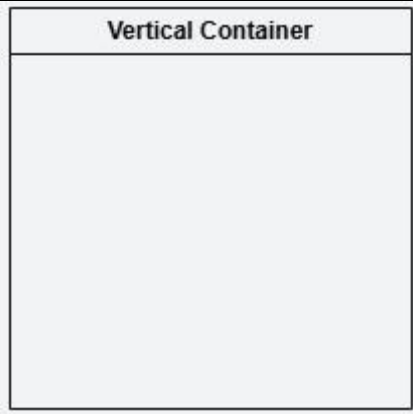
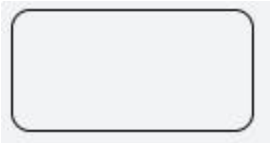
1. Unified Modeling Language

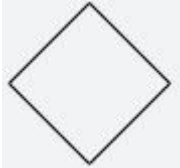
a. *Use case Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Menggambarkan peran dari pengguna yang berinteraksi dengan sistem
2.		<i>Use case</i>	Menggambarkan interaksi antara sistem atau aktor
3.		<i>Generalization</i>	Menunjukkan spesialisasi aktor dengan <i>use case</i>

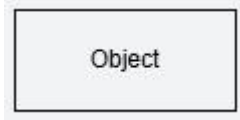
b. *Activity diagram*

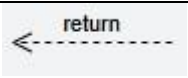
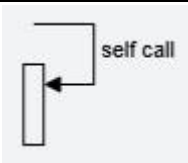
No	Simbol	Nama	Keterangan

1.		<i>Vertical Container</i>	Menunjukkan pengelompokan aktivitas berdasarkan aktor
2.		<i>Activity</i>	Menggambarkan proses atau kegiatan yang

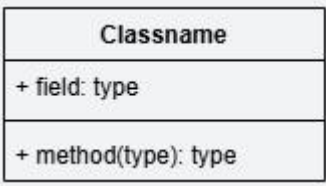
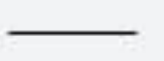
			dilakukan pada sistem
3.		<i>Decision</i>	Menunjukkan pilihan atau keputusan pada sistem
4.		<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal aktivitas
5.		<i>End Point</i>	Menggambarkan titik akhir aktivitas
6.		<i>Connector</i>	Penghubung antar node

c. *Sequence diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Menunjukkan peran dari pengguna yang berinteraksi dengan sistem
2.		<i>Object</i>	Mewakili sebuah <i>class</i> atau <i>object</i> yang akan berperilaku dalam sistem
3.		<i>Dispatch</i>	Menunjukkan aliran mengirim pesan antar <i>object</i> , <i>class</i> atau aktor

4.		<i>Return message</i>	Menunjukkan balasan pesan dari pesan tertentu
5.		<i>Lifeline</i>	Mewakili keberadaan <i>object</i> pada waktu tertentu
6.		<i>Activation box</i>	Menunjukkan waktu yang dibutuhkan suatu <i>object</i> untuk melakukan tugas tertentu
7.		<i>Recursive</i>	Menunjukkan pemanggilan pesan dari <i>lifeline</i> yang sama

d. Class diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	Menunjukkan <i>class</i> pada struktur sistem
2.		<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan antar <i>class</i>
3.		<i>Dependency</i>	Menunjukkan hubungan antar <i>class</i> yang saling ketergantungan

DAFTAR LAMPIRAN

- a. Hasil Wawancara 91
- b. Dokumentasi