

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB
FOUNTAINHEAD CAFE AND CO-LIVING DENGAN PENDEKATAN
*USER CENTERED DESIGN***



**ANDREA BERLIANI YOSHITA
2210512021**

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

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB
FOUNTAINHEAD *CAFE* AND CO-LIVING DENGAN PENDEKATAN
*USER CENTERED DESIGN***

**ANDREA BERLIANI YOSHITA
2210512021**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan
penelitian oleh mahasiswa pada
Program Studi S1 Sistem Informasi

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

**PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN
SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Fountainhead Cafe And Co-Living Dengan Pendekatan *User Centered Design*” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir proposal ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Jakarta, 26 Juli 2026



Andrea Berliani Yoshita
2210512021

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Andrea Berliani Yoshita

NIM : 2210512021

Tanggal : 26 Juli 2026

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

Jakarta, 26 Juli 2026

Yang menyatakan,

A red rectangular meter stamp with the text "METERAI TEMPEL" and "Rp 6.000" is visible. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Andrea Berliani Yoshita

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Andrea Berliani Yoshita

NIM : 2210512021

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sarjana 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 skripsi saya yang berjudul:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB FOUNTAINHEAD CAFE AND CO-LIVING DENGAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN

Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalihkkan media/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (basis data), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 26 Juli 2026

Yang menyatakan,



Andrea Berliani Yoshita

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Fountainhead Cafe
and Co-living dengan Pendekatan User Centered Design
Nama : Andrea Berliani Yoshita
NIM : 2210512021
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Erly Krisnanik, S.Kom., MM.

Penguji 2:
Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing 1:
Dr. Tjahjanto, S.Kom., M.M.

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

Diketahui oleh:

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

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

Tanggal Ujian Tugas Akhir:
09 Juli 2026



LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrea Berliani Yosita
NIM : 2210512021
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul Proposal Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web
Fountainhead Cafe and Co-Living dengan pendekatan User
Centered Design

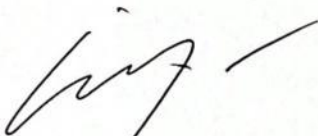
Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Jakarta, 08 Mei 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Dr. Tjahjanto, S.Kom., MM.
NIDN. 0419107003



Rifka Dwi Amalia, S.Pd.M.Kom.
NIDN. 0009019007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi,



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIDN. 0321057001

ABSTRAK

Inovasi teknologi digital mendorong terjadinya perubahan luas pada berbagai sektor bisnis, termasuk industri kuliner dan hunian. Fountainhead Cafe and Co-Living sebagai bisnis terpadu yang menggabungkan layanan *cafe* dan *co-living* masih menghadapi kendala operasional karena proses reservasi dan pengelolaan data dilakukan secara manual dan terpisah. Kondisi tersebut menyebabkan kesalahan input data, keterlambatan pelayanan, serta kendala dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis *website* terintegrasi yang mendukung promosi, penyajian informasi, reservasi *cafe* dan kamar *co-living*, serta pengelolaan data pelanggan dalam satu platform digital. Metode *User Centered Design* (UCD) diterapkan untuk menghasilkan sistem yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna, sedangkan analisis PIECES digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan sistem. Sistem dirancang dan diimplementasikan menggunakan *framework* Laravel yang terintegrasi dengan *database* MySQL. Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat proses reservasi, dan meminimalkan kesalahan pengelolaan data.

Kata Kunci : *Cafe and Co-Living*, Laravel, PIECES, Sistem Informasi, *User Centered Design*

ABSTRACT

Digital technology innovation has driven significant changes across various business sectors, including the culinary and accommodation industries. Fountainhead Cafe and Co-Living, an integrated business that combines *café* and *co-living* services, still faces operational challenges due to reservation processes and data management being conducted manually and separately. These conditions result in data entry errors, service delays, and difficulties in accessing the required information. This study aims to design and develop an integrated web-based information system that supports promotion, information delivery, *café* and *co-living* room reservations, as well as customer data management within a single digital platform. The User Centered Design (UCD) method was applied to ensure that the system meets user needs, while the PIECES framework was utilized to identify existing system problems. The system was designed and implemented using the Laravel framework integrated with a MySQL database. The results of this study are expected to improve operational efficiency, accelerate the reservation process, and minimize errors in data management..

Keywords: *Cafe and Co-Living*, Laravel, PIECES, Information System, *User Centered Design*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Fountainhead Cafe and Co-Living dengan Pendekatan *User Centered Design*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Perjalanan dalam menyusun penelitian ini penuh dengan pembelajaran, tantangan, serta pengalaman berharga. Tidak akan terwujud tanpa dukungan, doa, dan motivasi dari berbagai pihak yang dengan tulus memberikan bantuan mereka. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan segala kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kekuatan, kesehatan, dan jalan di saat penulis merasa lelah dan hampir menyerah.
2. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Bunda, adik Sekar, Eyang Utu, serta seluruh keluarga besar yang selalu mengiringi setiap langkah penulis dengan doa, kasih sayang, dukungan moral, material, dan dukungan emosional yang tiada henti. Terima kasih telah menjadi tempat pulang, sumber kekuatan, serta alasan bagi penulis untuk terus bertahan dan menyelesaikan setiap proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI selaku Koordinator Program Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta.
5. Bapak Dr. Tjahjanto. S.Kom., MM selaku Dosen Pembimbing 1, yang selalu memberikan arahan, doa, serta dorongan agar penelitian ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
6. Ibu Rifka Dwi Amalia, S.pd, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2, yang dengan kesabaran, ketulusan, dan dedikasinya telah membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang.
7. Almarhum Bapak Rudhy Ho Purabaya, S.E., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana, yang telah memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
8. Pihak manajemen Fountainhead Cafe and Coliving, yang telah memberikan izin dan data untuk keperluan penelitian. Terkhusus Bapak Hengky selaku pemilik tempat penelitian penulis yang telah membantu selama pengumpulan data. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.
9. Teruntuk seluruh teman dekat penulis, terima kasih telah menjadi bagian dari cerita yang mengantarkan penulis hingga berada di titik ini. Di balik setiap halaman skripsi ini, ada banyak doa, tawa, dukungan, dan bantuan dari kalian yang tidak dapat penulis balas satu per satu. Terima kasih karena tetap bertahan menemani penulis di masa-masa yang penuh kebingungan, revisi yang tidak ada habisnya, dan hari-hari ketika penulis hampir kehilangan semangat untuk menyelesaikan semuanya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang tidak akan pernah penulis lupakan. Semoga setiap langkah yang kita tempuh setelah ini membawa kita menuju impian masing-masing,

dan semoga suatu hari nanti kita dapat mengenang masa-masa perjuangan ini dengan penuh rasa syukur.

10. Terima kasih kepada diri sendiri. Terima kasih telah bertahan dan terus berjuang hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena telah menjadi perempuan yang terus melangkah di setiap perjalanan yang tidak selalu mudah, melewati berbagai tantangan yang sering kali diiringi air mata, serta ditemani lagu *Biang Lara* karya Perunggu yang menjadi pengingat bahwa setiap kesulitan akan menemukan akhirnya. Terima kasih karena tidak memilih untuk menyerah, dan tetap percaya bahwa setiap langkah kecil yang diambil hari ini akan mengantarkan pada tujuan yang diimpikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi salah satu bentuk kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, serta menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan, seberat apa pun, akan menemukan garis akhirnya apabila dijalani dengan doa, kesabaran, dan ketekunan.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Kajian Teoritis	6
2.1.1. Rancang Bangun	6
2.1.2. Sistem Informasi	6
2.1.3. Website	6
2.1.4. Cafe dan Co-Living	7
2.1.5. User Centered Design (UCD)	7
2.1.6. User Interface dan User Experience	9
2.1.7. Analisis PIECES	9
2.1.8. Visual Studio Code	11
2.1.9. Laravel	11
2.1.10. Database	12
2.1.11. MySQL	12
2.1.12. Laragon	12
2.1.13. HTML	13

2.1.14.PHP	13
2.1.15.CSS	13
2.1.16.Javascript	13
2.1.17.Bootstrap.....	14
2.1.18.Unifed Modelling Language (UML)	14
2.1.19. <i>Blackbox Testing</i>	15
2.2. Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1. Tahapan Penelitian	20
3.1.1.Identifikasi Masalah.....	20
3.1.2.User Centered Design (UCD)	21
3.1.3.Pengembangan sistem.....	22
3.1.4.Pengujian Sistem (Blackbox Testing).....	22
3.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
3.3. Jadwal Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1. Gambaran Umum Perusahaan.....	25
4.1.1.Profil Perusahaan	25
4.1.2.Visi dan Misi	25
4.1.3.Struktur Organisasi	26
4.2. Identifikasi Masalah.....	27
4.2.1.Observasi	27
4.2.2.Wawancara	28
4.2.3.Analisis Sistem Berjalan	28
4.2.4.Identifikasi Masalah dengan Metode PIECES.....	29
4.3. <i>Specify The Context of Use</i> (Menentukan Konteks Penggunaan)	32
4.3.1.User Persona	32
4.3.2.Empathy Map.....	33
4.4. <i>Specify User Requirements</i> (Menentukan Kebutuhan Pengguna)	34
4.4.1.Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	34
4.4.2.Deskripsi Aktor	38
4.5. <i>Product Design Solution</i> (Perancangan Solusi Produk)	39
4.5.1.Use Case Diagram	39

4.5.2.Activity Diagram	48
4.5.3.Sequence Diagram	58
4.5.4.Class Diagram.....	71
4.5.5.Entity Relationship Diagram.....	72
4.5.6.Rancangan Basis Data	73
4.5.7.Wireframe	81
4.6. Pengembangan Sistem	87
4.7. Pengujian Sistem (<i>Blackbox Testing</i>).....	95
BAB V PENUTUP.....	105
5.1. Kesimpulan	105
5.2. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	6

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan penelitian metode <i>User Centered Design</i>	8
Gambar 3.1 Metode Penelitian	19
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Fountainhead Cafe and Coliving	26
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Sistem Berjalan	29
Gambar 4.3 <i>User Persona</i>	32
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i>	33
Gambar 4.5 <i>Flowchart diagram</i> sistem usulan.....	35
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> sistem usulan	40
Gambar 4.7 Activity diagram registrasi	48
Gambar 4.8 Activity diagram login.....	49
Gambar 4.9 Activity diagram kelola reservasi acara	49
Gambar 4.10 Activity diagram kelola kamar	50
Gambar 4.11 Activity diagram kelola reservasi kamar	51
Gambar 4.12 Activity diagram kelola pembayaran.....	52
Gambar 4.13 Activity diagram kelola konten	53
Gambar 4.14 Activity diagram logout.....	54
Gambar 4.15 Activity diagram melakukan pemesanan menu <i>cafe</i>	55
Gambar 4.16 Activity diagram melakukan reservasi	56
Gambar 4.17 Activity diagram melakukan pembayaran.....	57
Gambar 4.18 Activity diagram mengajukan pertanyaan.....	58
Gambar 4.19 Sequence diagram registrasi	59
Gambar 4.20 Sequence diagram login.....	60
Gambar 4.21 Sequence diagram kelola reservasi acara.....	61
Gambar 4.22 Sequence diagram kelola kamar	62
Gambar 4.23 Sequence diagram kelola reservasi kamar	63
Gambar 4.24 Sequence diagram kelola pembayaran.....	64
Gambar 4.25 Sequence diagram kelola konten	65
Gambar 4.26 Sequence diagram update password.....	66
Gambar 4.27 Sequence diagram logout.....	66
Gambar 4.28 Sequence diagram pemesanan menu <i>cafe</i>	67
Gambar 4.29 Sequence diagram melakukan reservasi event.....	68
Gambar 4.30 Sequence diagram melakukan booking coliving.....	68
Gambar 4.31 Sequence diagram melakukan pembayaran	69
Gambar 4. 32 Sequence Diagram About.....	70
Gambar 4.33 Sequence diagram mengajukan pertanyaan.....	70
Gambar 4.34 Class Diagram	71
Gambar 4.35 Entity Relationship Diagram	72
Gambar 4.36 Wireframe Home	81
Gambar 4.37 Wireframe halaman <i>cafe</i> menu.....	82
Gambar 4.38 Wireframe form reservasi event.....	82
Gambar 4.39 Wireframe about.....	83
Gambar 4.40 Wireframe contact	83

Gambar 4.41 <i>Wireframe</i> registrasi	84
Gambar 4.42 <i>Wireframe</i> login.....	84
Gambar 4.43 <i>Wireframe</i> dashboard operator.....	85
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i> dashboard admin.....	85
Gambar 4.45 <i>Wireframe</i> kelola reservasi kamar	86
Gambar 4.46 <i>Wireframe</i> kelola reservasi kamar	86
Gambar 4.47 <i>Wireframe</i> kelola reservasi acara	87
Gambar 4.48 Halaman <i>home</i>	88
Gambar 4.49 Halaman <i>café</i> menu.....	88
Gambar 4.50 Halaman <i>form</i> reservasi event.....	89
Gambar 4.51 Halaman <i>about</i>	90
Gambar 4.52 Halaman <i>contact</i>	90
Gambar 4.53 Halaman registrasi.....	91
Gambar 4.54 Halaman <i>login</i>	92
Gambar 4.55 Halaman <i>dashboard</i> operator	92
Gambar 4.56 Halaman <i>dashboard</i> admin	93
Gambar 4.57 Halaman kelola reservasi kamar	94
Gambar 4.58 Halaman kelola kamar	94
Gambar 4.59 Halaman kelola reservasi acara.....	95

DAFTAR TABEL

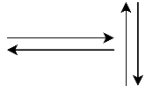
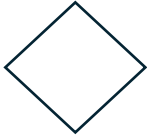
Tabel 2.1 Ringkasan penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Jadwal penelitian.....	24
Tabel 4.1 Identifikasi masalah dengan metode PIECES.....	30
Tabel 4.2 Analisis kebutuhan sistem fungsional	36
Tabel 4.3 Kebutuhan Non-Fungsional Sistem	38
Tabel 4.4 Deskripsi Aktor	39
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case</i> registrasi.....	40
Tabel 4.6 Skenario <i>Use case Login</i>	41
Tabel 4.7 Skenario <i>Use case</i> kelola reservasi acara.....	41
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> kelola kamar	42
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case</i> kelola reservasi kamar	42
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> kelola pembayaran	43
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case</i> kelola konten.....	44
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case logout</i>	45
Tabel 4. 13 Skenario <i>Use Case</i> melakukan pemesanan menu <i>cafe</i>	45
Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case</i> melakukan reservasi	46
Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case</i> melakukan pembayaran	47
Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case</i> mengajukan pertanyaan	47
Tabel 4.17 Rancangan basis data tabel <i>users</i>	73
Tabel 4.18 Rancangan basis data tabel <i>roles</i>	74
Tabel 4.19 Rancangan basis data tabel <i>role has permissions</i>	74
Tabel 4.20 Rancangan basis data tabel <i>permissions</i>	74
Tabel 4.21 Rancangan basis data tabel <i>testimonials</i>	74
Tabel 4.22 Rancangan basis data tabel <i>hero sliders</i>	75
Tabel 4.23 Rancangan basis data tabel <i>homepage selections</i>	75
Tabel 4.24 Rancangan basis data tabel <i>faqs</i>	75
Tabel 4.25 Rancangan basis data tabel <i>features</i>	76
Tabel 4.26 Rancangan basis data tabel <i>galleries</i>	76
Tabel 4.27 Rancangan basis data tabel <i>contact messages</i>	76
Tabel 4.28 Rancangan basis data tabel <i>coliving bookings</i>	77
Tabel 4.29 Rancangan basis data tabel <i>coliving rooms</i>	78
Tabel 4.30 Rancangan basis data tabel <i>cafe event bookings</i>	79
Tabel 4.31 Hasil <i>Blackbox Testing</i>	95

DAFTAR LAMPIRAN

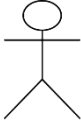
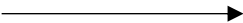
Lampiran 1 Surat Riset	6
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	7
Lampiran 3 Bukti Kegiatan Wawancara dan Observasi	9
Lampiran 4 Hasil Turnitin.....	10
Lampiran 5 Bukti Kegiatan Uji Website.....	11
Lampiran 6 Kode Program.....	12

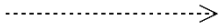
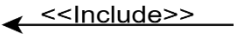
DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart Diagram

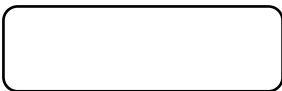
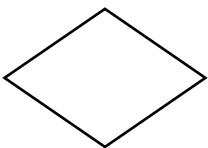
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Flow</i>	Menunjukkan urutan dan arah alur proses
2		<i>Terminal</i>	Menandai titik mulai (<i>Start</i>) dan titik selesai (<i>End</i>) dari suatu proses
3		<i>Input</i>	Merepresentasikan aktivitas untuk memasukkan atau mengeluarkan data
4		<i>Process</i>	Menunjukkan sebuah langkah atau tindakan yang dilakukan dalam alur
5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menunjukkan percabangan alur berdasarkan suatu kondisi tertentu

2. Use Case Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Menggambarkan peran individu, sistem lain, atau perangkat saat berhubungan dengan <i>use case</i>
2		<i>Use Case</i>	Representasi dan hubungan operasional antara sistem dan aktor
3		<i>Association</i>	Representasi konseptual dari hubungan antara aktor dan <i>use case</i>

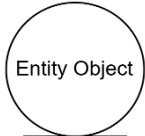
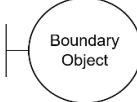
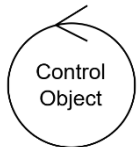
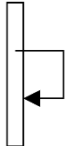
4		Generalisasi	Menggambarkan spesialisasi aktor dalam berinteraksi dengan <i>use case</i>
5		<i>Include</i>	Menggambarkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan keseluruhan fungsionalitas dari <i>use case</i> lain
6		<i>Extend</i>	Menggambarkan bahwa <i>use case</i> ini bersifat opsional dan menambahkan fungsionalitas pada <i>use case</i> lain jika kondisi tertentu berlaku

3. Activity Diagram

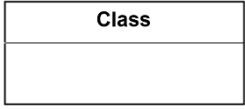
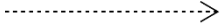
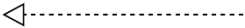
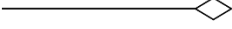
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Diagram aktivitas diawali dengan status awal
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan atau yang sedang terjadi pada <i>activity diagram</i>
3		<i>Decision</i> / Keputusan	Simbol yang menunjukkan titik pengambilan keputusan (ya/tidak, benar/salah) yang akan menentukan cabang alur proses selanjutnya
4		Penggabungan / <i>join</i>	Berfungsi untuk menggabungkan kembali <i>activity/action</i> yang paralel
5		Status Akhir	Menunjukkan bagian akhir dari aktivitas

6		<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> memetakan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap setiap aktivitas
---	---	-----------------	--

4. Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Entity Class</i>	Model sistem sebagai landasan untuk menyajikan basis data
2		<i>Boundary Class</i>	Memfasilitasi pertukaran data antar lingkungan sistem
3		<i>Control Class</i>	Bertugas mengelola kelas-kelas dan objek yang mengandung logika
4		<i>Recursive</i>	Komunikasi untuk diri sendiri
5		<i>Activation</i>	Menunjukkan durasi pelaksanaan sebuah operasi
6		<i>Life Line</i>	Komponen yang ditandai dengan garis putus menunjukkan hubungan dengan objek

5. Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Collaboration</i>	Gambaran urutan proses yang dijalankan sistem untuk menghasilkan hasil terukur bagi aktor
2		<i>Class</i>	Sekelompok objek yang memiliki atribut dan operasi serupa
3		<i>Dependency</i>	Hubungan yang menunjukkan bahwa elemen independen memengaruhi elemen yang tergantung padanya
4		<i>Realization</i>	Aktivitas yang dilaksanakan oleh suatu objek
5		<i>Aggregation</i>	Relasi kelas dengan makna komposisi keseluruhan bagian