

**PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* KEGIATAN ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH TK ALUNA
MONTESSORI BERBASIS *WEBSITE***



**YOSHIKI CITRA ANINDA
2210512157**

**S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA
2025/2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Yoshiki Citra Aninda
NIM : 2210512157
Tanggal : 31 Juli 2026
Program Studi : SI Sistem Informasi

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

Jakarta, 31 Juli 2026

Yang menyatakan,

A yellow rectangular official stamp from the Indonesian Ministry of Education, Culture, and Higher Education (KEMDIKBUD). The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "KEMDIKBUD" and "METERAN TEMPEL". A handwritten signature in black ink is written over the stamp. The stamp number "119A0X170053740" is visible at the bottom.

Yoshiki Citra Aninda

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama : Yoshiki Citra Aninda
NIM : 2210512157
Tanggal : 31 Juli 2026
Program Studi : S1 Sistem Informasi

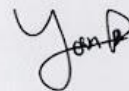
Demi Pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* KEGIATAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH TK ALUNA *MONTESSORI* BERBASIS *WEBSITE*

Beserta perangkat lunak yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 31 Juli 2026

Yang menyatakan,



Yoshiki Citra Aninda

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosbiki Citra Aninda
NIM : 2210512157
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul Proposal Tugas Akhir : Pengembangan Sistem Monitoring Kegiatan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah TK Aluna Montessori Berbasis Website untuk Mendukung Layanan Kehumasan

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

Jakarta, 6 Juli 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



I Wayan Widi Pradnyana, M.TI
NIDN. 0025068104



Sarika, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0009118706

Mengetahui,

Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi,



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

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Sistem Monitoring Kegiatan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah TK Aluna Montessori Berbasis Website
Nama : Yoshiki Citra Aninda
NIM : 2210512157
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

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

Penguji 2:
Tri Rahayu, S.Kom, M.M

Pembimbing 1:
I Wayan Widi Pradnyana, M.TI

Pembimbing 2:
Sarika, S.Kom, M.Kom.

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 :
7 Juli 2026



**PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* KEGIATAN ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH TK ALUNA *MONTESORI*
BERBASIS *WEBSITE***

Yoshiki Citra Aninda

ABSTRAK

TK Aluna *Montessori* merupakan lembaga pendidikan anak usia dini pendekatan *Montessori*, termasuk bagi anak berkebutuhan khusus (ABK). Kendala utama yang dihadapi sekolah dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari adalah proses pencatatan aktivitas harian dan mingguan ABK yang masih dilakukan manual. Hal ini berdampak pada lambatnya akses data dan kurangnya transparansi informasi bagi orang tua murid. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem *monitoring* kegiatan anak berbasis *website* dengan menerapkan pendekatan *Customer Relationship Management* (CRM). Penerapan CRM dalam institusi pendidikan ini dirancang untuk mengelola komunikasi antara sekolah dan orang tua secara lebih terstruktur, serta mendukung pelaporan kegiatan anak secara transparan dan *real-time*. Tahapan penelitian yang dilakukan meliputi studi lapangan, analisis sistem berjalan, perancangan sistem, pengembangan perangkat lunak menggunakan *framework* Laravel, serta pengujian fungsional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem berbasis *website* yang dikembangkan telah berhasil menyampaikan informasi kegiatan harian anak dan memvisualisasikan grafik perkembangan anak secara langsung kepada orang tua murid. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Test* (UAT), sistem ini mencapai tingkat keberhasilan fungsional sebesar 93,5%. Kesimpulannya, implementasi sistem ini secara signifikan mampu meningkatkan efisiensi dalam proses *monitoring* kegiatan harian anak berkebutuhan khusus di TK Aluna *Montessori*.

Kata Kunci: Anak Berkebutuhan Khusus, *Customer Relationship Management* (CRM), Laravel, Sistem *Monitoring*, *Website*.

DEVELOPMENT OF A *WEBSITE*-BASED ACTIVITY MONITORING SYSTEM FOR CHILDREN WITH SPECIAL NEEDS AT ALUNA *MONTESSORI* KINDERGARTEN

Yoshiki Citra Aninda

ABSTRACT

Aluna *Montessori* Kindergarten is an early childhood education institution that provides holistic educational services using the *Montessori* approach, including for children with special needs. The main obstacle faced by the school in carrying out daily activities is the recording process for the daily and weekly activities of children with special needs, which is still done manually. This results in slow data access and a lack of information transparency for parents. To overcome these problems, this study aims to develop a *website*-based child activity monitoring system by applying a Customer Relationship Management (CRM) approach. The implementation of CRM in this educational institution is designed to manage communication between the school and parents in a more structured manner, as well as to support transparent and real-time reporting of children's activities. The research stages conducted include field studies, current system analysis, system design, software development using the Laravel framework, and functional testing. The research results show that the developed *website*-based system has successfully delivered children's daily activity information and directly visualized children's development charts for parents. Based on the User Acceptance Test (UAT) results, this system achieved a functional success rate of 93.5%. In conclusion, the implementation of this system is capable of significantly improving efficiency in the daily activity monitoring process for children with special needs at Aluna *Montessori* Kindergarten.

Keywords: Children with Special Needs, Customer Relationship Management (CRM), Laravel, Monitoring System, *Website*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT / Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Pengembangan Sistem Monitoring Kegiatan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah TK Aluna *Montessori* Berbasis *Website*" dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, saran, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas kehendak, kelancaran, kemudahan, dan ridho-Nya penulis diberikan kekuatan mental dan fisik untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga tercinta, Bapak, Ibu, dan Mba Ayu, atas kasih sayang, doa yang tidak terputus, dukungan, perhatian, pelajaran hidup, serta perjuangan secara finansial yang diberikan menjadi sumber kekuatan penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Rafi Dzikra, yang senantiasa meluangkan waktu dan materinya untuk selalu mendukung penulis menyelesaikan skripsi dengan sabar. Terima kasih sudah hadir dalam hidup penulis dengan segala kebaikan yang diberikan dari awal pertemuan hingga saat ini.
4. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer beserta jajarannya, dan Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.TI selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi atas arahan, fasilitas, dan dukungannya selama masa perkuliahan.
5. Bapak I Wayan Widi Pradnyana, M.TI selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Sarika, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, saran teknis, serta motivasi yang sangat berharga bagi penulis.
6. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom, M.M selaku dosen penguji 1 dan Ibu Tri Rahayu, S.Kom, M.M selaku dosen penguji 2 saya yang telah senantiasa menguji dan memberikan nilai untuk tugas akhir saya hingga mencapai predikat lulus dengan gelar S.Kom.
7. Teman-teman seperjuangan “Ngoding Bozt” (Fildzah, Diva, Ghania, dan Tiara), yang selalu menemani hari-hari penulis di kampus sejak semester pertama. Terima kasih atas segala diskusi

tak kenal waktu, kolaborasi tanpa henti, dan kebersamaan yang luar biasa. Terutama untuk Fildzah Arista, terima kasih sudah menjadi teman yang sangat pengertian, dan selalu memberikan motivasi kehidupan dengan cara tersendiri, untuk hal-hal menyenangkan yang sudah kita lalui akan selalu penulis kenang.

8. Teman-teman “Metopen Mantap” (Rizky, Fiabby, Satya, Nathaniel, dan Fernanda), terima kasih sudah mau berjuang bersama dari awal mulai dunia perkuliahan hingga tahap akhir ini dengan segala kenangan indah dan menyenangkan yang telah kita buat bersama. Kehadiran kalian memiliki arti masing masing dalam hidup penulis. Penulis harap kita bisa terus melangkah dan sukses bersama.
9. Shinta, Novia, dan Flamen, sebagai teman masa kecil saya yang telah menemani proses pendewasaan diri, terimakasih atas kehadiran kalian dalam hidup saya dengan banyak cerita yang telah kita lalui bersama saya jadikan sebagai motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Manajemen Sekolah TK Aluna *Montessori* khususnya Ibu Dini selaku Admin Layanan Kehumasan, Ibu Nurul selaku Koordinator Guru, dan kepala yayasan Sekolah TK Aluna *Montessori*, yang telah memberikan izin, informasi, bantuan, serta bimbingan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, doa, serta dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi Sekolah TK Aluna *Montessori*, dunia akademik, dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, 7 Juli 2026



Yoshiki Citra Aninda

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Teoritis	5
2.1.1 <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	5
2.1.2 Sekolah TK Aluna <i>Montessori</i>	7
2.1.3 Metode <i>Montessori</i>	8
2.1.4 Kurikulum 2013 (K-13) Pendidikan Anak Usia Dini	9
2.1.5 Website	10
2.1.6 Laravel.....	11
2.1.7 Metode ADDIE	11
2.1.8 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
2.1.9 <i>Black Box Testing</i>	14
2.1.10 <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	14
2.2 Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III METODELOGI PENELITIAN	19
3.1 Alur Penelitian.....	19
3.2 Tahapan Penelitian	19
3.2.1 Studi Lapangan.....	19
3.2.2 Analisis Kebutuhan	20
3.2.3 Perancangan	20
3.2.4 Pengembangan	20
3.2.5 Implementasi & Pengujian.....	20
3.2.6 Evaluasi	20
3.2.7 Dokumentasi	21
3.3 Alat dan Bahan	21
3.3.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	21
3.3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	21
3.3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.4 Jadwal Kegiatan	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Gambaran Umum Sekolah TK Aluna <i>Montessori</i>	23
4.1.1 Profil Sekolah TK Aluna <i>Montessori</i>	23
4.1.2 Struktur Organisasi Sekolah TK Aluna <i>Montessori</i>	24
4.1.3 Tugas dan Fungsi	25
4.2 Analisis Sistem Berjalan	26
4.2.1 Prosedur Sistem Berjalan	26
4.2.2 <i>Use case</i> Diagram Sistem Berjalan	26
4.2.2 Analisis Pemasalahan	27
4.3 Rancangan Sistem Usulan.....	28
4.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	28
4.3.2 Deskripsi Aktor <i>Use case</i> Sistem Usulan.....	29
4.3.3 <i>Use case</i> Sistem Usulan	31
4.3.4 <i>Narrative Use case</i> Sistem Usulan.....	32
4.3.5 <i>Activity</i> Diagram.....	41
4.3.6 <i>Sequence</i> Diagram.....	50
4.3.7 <i>Class</i> Diagram.....	59
4.3.8 Rancangan Basis Data.....	60
4.3.9 Rancangan <i>User Interface</i>	64
4.4 Black Box Testing	70
4.5 Implementasi Sistem	72
4.6 Evaluasi Hasil <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	78
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode ADDIE	12
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 4. 1 Struktur organisasi Sekolah TK Aluna Montessori.....	24
Gambar 4. 2 Use case sistem berjalan.....	27
Gambar 4. 3 Use case diagram sistem usulan	32
Gambar 4. 4 Activity diagram login.....	42
Gambar 4. 5 Activity Diagram Kelola Artikel	42
Gambar 4. 6 Activity Diagram View Artikel.....	43
Gambar 4. 7 Activity Diagram Tambah Kelas	43
Gambar 4. 8 Activity Diagram History Presensi.....	44
Gambar 4. 9 Activity Diagram Tambah Murid	44
Gambar 4. 10 Activity Diagram Update Presensi	45
Gambar 4. 11 Activity Diagram Edit Laporan Kegiatan Murid.....	46
Gambar 4. 12 Activity Diagram Notifikasi	46
Gambar 4. 13 Activity Diagram Pengaturan Profil Peran Admin dan Guru.....	47
Gambar 4. 14 Activity Diagram Pengaturan Profil untuk Peran Orang Tua.....	47
Gambar 4. 15 Activity Diagram Layanan Konsultasi	48
Gambar 4. 16 Activity Diagram Ulasan	48
Gambar 4. 17 Activity Diagram Manajemen Pengguna	49
Gambar 4. 18 Activity Diagram Kelola Peran	49
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Login	50
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Tambah Artikel Tentang Sekolah	51
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Edit Artikel Tentang Sekolah	51
Gambar 4. 22 Sequence Diagram View Artikel Tentang Sekolah	52
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Tambah Kelas pada Menu Presensi	52
Gambar 4. 24 Sequence Diagram View History Presensi.....	53
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Tambah Murid pada Menu Presensi.....	53
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Edit Murid pada Menu Presensi.....	54
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Update Presensi.....	54
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Edit Laporan Kegiatan	55
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Notifikasi.....	55
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Pengaturan Profil Pengguna.....	56
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Pengaturan Profil Anak	56
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Tambah Pengguna Manajemen Pengguna.....	57
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Edit Pengguna pada Manajemen Pengguna...	57
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Peran	58
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Hapus Peran	58
Gambar 4. 36 Class Diagram sistem monitoring kegiatan anak	59

DAFTAR TABEL

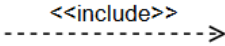
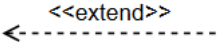
Tabel 2. 1 Aspek penilaian kegiatan anak	9
Tabel 2. 2 Skala penilaian perkembangan anak	10
Tabel 2. 3 Ringkasan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	22
Tabel 4. 1 Deskripsi aktor use case sistem usulan.....	30
Tabel 4. 2 Narrative use case login	32
Tabel 4. 3 Narrative usecase kelola artikel.....	33
Tabel 4. 4 Narrative Use case View Artikel	33
Tabel 4. 5 Narrative Use case Kelola Presensi	34
Tabel 4. 6 Narrative Use case Update Presensi.....	34
Tabel 4. 7 Narrative Use case Riwayat Presensi	35
Tabel 4. 8 Narrative Use case Kelola Laporan Kegiatan	36
Tabel 4. 9 Narrative Use case View Laporan Kegiatan.....	36
Tabel 4. 10 Narrative Use case Balas Laporan Kegiatan	37
Tabel 4. 11 Narrative Use case Kelola Profil Pengguna	38
Tabel 4. 12 Narrative Use case Kelola Profil Anak	38
Tabel 4. 13 Narrative Use case Layanan Konsultasi.....	39
Tabel 4. 14 Narrative Use case Ulasan.....	40
Tabel 4. 15 Narrative Use case Manajemen Pengguna	40
Tabel 4. 16 Narrative Use case Kelola Role	40
Tabel 4. 17 Narrative Use case Logout	41
Tabel 4. 18 Rancangan basis data tabel user	60
Tabel 4. 19 Tabel Rancangan basis data tabel role.....	60
Tabel 4. 20 Tabel Rancangan basis data tabel presensi.....	60
Tabel 4. 21 Tabel Rancangan basis data tabel orang tua	61
Tabel 4. 22 Rancangan basis data tabel notifikasi.....	61
Tabel 4. 23 Rancangan basis data tabel murid	61
Tabel 4. 24 Rancangan basis data tabel laporan kegiatan	62
Tabel 4. 25 Rancangan basis dataa tabel kelas.....	62
Tabel 4. 26 Rancangan basis data tabel kelas	63
Tabel 4. 27 Rancangan basis data tabel guru	63
Tabel 4. 28 Rancangan basis data tabel balasan laporan.....	63
Tabel 4. 29 Rancangan basis data tabel artikel	64
Tabel 4. 30 Hasil Black Box Testing.....	70
Tabel 4. 31 Tabel Skala Likert	78
Tabel 4. 32 Perhitungan Skor	79

DAFTAR LAMPIRAN

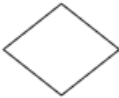
Lampiran 1. Surat Permohonan Riset Mahasiswa dari FIK UPNVJ	84
Lampiran 2. Surat Persetujuan Penelitian dari Sekolah TK Aluna Montessori	85
Lampiran 3. Transkrip Wawancara dengan Koordinator Guru	86
Lampiran 4. Hasil User Acceptance Testing	88
Lampiran 5. Hasil Turnitin	91

DAFTAR SIMBOL

1. *Use case* Diagram

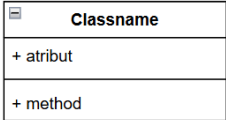
No	Simbol	Keterangan
1		Actor: Simbol yang digunakan untuk menggambarkan pihak atau pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem.
2		Use Case: Simbol yang digunakan untuk menggambarkan fungsi, proses, atau layanan yang tersedia di dalam sistem.
3		Association: Simbol yang menunjukkan hubungan atau interaksi antara aktor dengan <i>use case</i> dalam sistem.
4		<<include>>: Simbol yang menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> selalu menyertakan proses <i>use case</i> lain sebagai bagian dari alur utama.
5		<<extend>>: Simbol yang menunjukkan adanya proses tambahan atau perluasan dari suatu <i>use case</i> tertentu berdasarkan kondisi tertentu.

2. *Activity* Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Status Awal (Initial State / Start Node): Simbol yang menandakan titik awal dimulainya suatu aliran proses atau aktivitas dalam sistem.
2		Aktivitas (Activity / Action): Simbol yang merepresentasikan suatu pekerjaan, proses, atau tindakan yang dilakukan di dalam sistem.
3		Keputusan (Decision Node): Simbol yang digunakan untuk menggambarkan pilihan jalur aliran eksekusi yang berbeda berdasarkan suatu kondisi tertentu (misalnya kondisi "Ya" atau "Tidak").
4		Aliran Kontrol (Control Flow): Simbol panah yang menunjukkan arah aliran

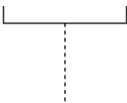
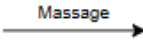
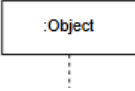
		eksekusi atau urutan proses dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya.
5		Swimlane: Simbol yang digunakan untuk mengelompokkan aktivitas berdasarkan siapa aktor, pihak, atau entitas yang bertanggung jawab untuk melakukan aktivitas tersebut (bisa vertikal maupun horizontal).
6		Status Akhir (Final State / End Node): Simbol yang menandakan titik akhir atau selesainya seluruh aliran aktivitas di dalam diagram tersebut.

3. Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Class: Simbol berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu nama class, atribut, dan method. Digunakan untuk menggambarkan entitas atau objek dalam sistem beserta karakteristik dan fungsi yang dimilikinya.
2		One-to-Many Association: Simbol garis lurus (—). Menunjukkan relasi atau hubungan utama antar kelas di mana satu record dari satu kelas dapat terhubung dengan banyak record di kelas lain (1 → 0..*)
3		One-to-One (Aggregation): Simbol garis lurus dengan bentuk belah ketupat di satu ujungnya. Menunjukkan relasi khusus di mana satu record terhubung maksimal ke satu record lainnya (1 → 0..1).
4		Inheritance / Extend: Simbol garis putus putus dengan panah (-->). Menggambarkan hubungan pewarisan atau perluasan (turunan) dari suatu kelas utama (induk) ke kelas lainnya.
5		Directed Association: Simbol garis lurus dengan panah yang menunjukkan arah hubungan atau komunikasi antar class. Panah menunjukkan class yang

		menggunakan atau mengakses class lainnya.
--	--	---

4. *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Actor: Simbol yang digunakan untuk menggambarkan pihak atau pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem
2		Lifeline: Garis vertikal putus-putus yang menunjukkan alur hidup objek selama proses berjalan
3		Message: Garis panah yang menunjukkan pengiriman pesan atau proses antar objek
4		Activation: Kotak tipis pada lifeline yang menunjukkan objek sedang menjalankan proses
5		Alt: Simbol percabangan kondisi pada sequence diagram.
6		System/Object: Simbol yang menunjukkan objek atau sistem yang menjalankan proses