



**APLIKASI PENDAFTARAN BAKAL CALON PEMILIHAN
KEPALA DESA SUKAMANAH KECAMATAN BAROS
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

VERDY JANUAR

1710501003

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA**

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

2020



**APLIKASI PENDAFTARAN BAKAL CALON PEMILIHAN
KEPALA DESA SUKAMANAH KECAMATAN BAROS
BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Ahli Madya Komputer

VERDY JANUAR

1710501003

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA**

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

2020

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Verdy Januar

NIM : 1710501003

Tanggal : 18 Juni 2020

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

Jakarta, 18 Juni 2020

Yang Menyatakan,



(Verdy Januar)

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

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Verdy Januar
NIM : 1710501003
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi D-III

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalty Non eksekutif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : Aplikasi Pendaftaran Bakal Calon Pemilihan Kepala Desa Sukamanah Kecamatan Baros Berbasis Web, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dan Hak Bebas Royalty ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 18 Juni 2020

Yang menyatakan,



(Verdy Januar)

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Verdy Januar
NIM : 1710501003
Program Studi : Sistem Informasi D-III
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Pendaftaran Bakal Calon
Pemilihan Kepala Desa Sukamanah
Kecamatan Baros Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Iin Ernawati, S.Kom., M.Si.

Penguji Utama



Nur Hafifah Matondang, S.Kom, MM

Penguji Kedua



Tri Rahayu, S.Kom., MM.

Pembimbing



Ermatita, M.Kom.

Dekan



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., MSc.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 01 Juli 2020



PERSETUJUAN PROPOSAL TUGAS AKHIR

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Verdy Januar
NIM : 1710501003
Program Studi : D3-Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : **Aplikasi Pendaftaran Bakal Calon Pemilihan Kepala Desa Sukamanah Kecamatan Baros Berbasis Web**

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian sidang Skripsi/Tugas Akhir pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,



Tri Rahayu, S.Kom., MM.

Pembimbing

Mengetahui



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., MSc.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 17 Juni 2020

APLIKASI PENDAFTARAN BAKAL CALON PEMILIHAN KEPALA DESA SUKAMANAH KECAMATAN BAROS BERBASIS WEB

Verdy Januar

ferdijy@gmail.com

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

ABSTRAK

Teknologi Informasi saat ini banyak yang mengimplementasikannya sebagai sarana atau fasilitas keseharian, adanya teknologi informasi ialah membantu kegiatan manusia untuk menginformasikan atau menyebarkan informasi tersebut. Namun tidak dipungkiri masih banyak tempat-tempat kecil yang masih dimana tidak memanfaatkan teknologi informasi sehingga masih lambatnya informasi bergerak. Pada kasus pemilihan kepala desa adapun tahapan pendaftaran dimana, secara *konvensional* dibutuhkan biaya yang lumayan besar, setiap pelaksanaan karena butuh cetakan dokumen-dokumen persyaratan pendaftaran, dan adapun tahapan seleksi pendaftaran bakal calon kepala desa dimana proses seleksi tidak terlihat secara *transparan* hanya pihak panitia yang mengetahui bagaimana bobot penilaiannya maka menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang mencurigai. Salah satu inovasi teknologi sistem informasi menggunakan aplikasi berbasis *web* dimana aplikasi dirancang sesuai kebutuhannya sehingga Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dapat digunakan untuk pendaftaran kepala desa dan menyeleksi berkas-berkas pendaftar bakal calon.

Kata Kunci: aplikasi pemilihan kepala desa, *web*, pendaftaran, seleksi

**REGISTRATION APPLICATION FOR CANDIDATE CHIEF OF
SUKAMANAH VILLAGE , BAROS DISTRICT WEB-BASED**

Verdy Januar

ferdijy@gmail.com

Faculty of Computer Science, University Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

ABSTRACT

Information Technology is currently widely implemented as a means or daily facility, the existence of information technology is to help human activities to inform or spread the information. But no doubt there are still many small places that still do not utilize information technology so that information is still slow moving. In the case of village head elections there is a registration stage where, conventionally, there is a need for a sizable fee, every implementation because it requires printing of registration requirements documents, and for the selection stage of registration of prospective village head candidates where the selection process is not seen transparently, only the committee knows how the weight of the assessment raises suspicious questions. One of the information system technology innovations is using a web-based application where the application is designed according to their needs so that the Village Head Election Application can be used to register the village head and select the files of prospective registrants.

Keywords: *chief of village application, web, registration, selection*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir yang berjudul "*Aplikasi Pendaftaran Bakal Calon Pemilihan Kepala Desa Sukamanah Kecamatan Baros Berbasis Web*". Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyusun Tugas Akhir ini, diantaranya:

1. **Tuhan Yang Maha Esa** yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani selama penyusunan Tugas Akhir.
2. **Ibu Dr.Ermatita, M.Kom** selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. **Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc.** selaku Kepala Program Studi D-III Sistem Informasi.
4. **Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM.** selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. **Tri Rahayu, S. Kom., MM.** selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis, untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman Group "KOCAK" telah meberikan masukan, nasihat, serta dukungan moril.

Atas Segala kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan laporan Proposal Tugas Akhir ini, penulis menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diaharapkan untuk penyempurnaan tugas akhir ini.

Jakarta, 18 Juni 2020



Penulis

DAFTAR ISI

COVER

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERSETUJUAN PROPOSAL TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR SIMBOL.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Luaran Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kepala Desa	5
2.1.1 Bakal Calon Kepala Desa	5
2.2 Sistem Informasi	5
2.3 Teknologi Informasi.....	6
2.4 Internet.....	7
2.4.1 Website.....	7
2.4.2 Web Browser	7
2.5 Basis Data (<i>Database</i>)	7
2.5.1 Data Definition Language (DDL)	8
2.5.2 Data Manipulation Language (DML)	8
2.6 Hypertext Markup Language (HTML)	8

2.7 Hypertext Preprocessor (PHP)	8
2.8 XAMPP	8
2.9 MySQL.....	9
2.10 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	9
2.10.1 Use Case Diagram	9
2.10.2 Activity Diagram	9
2.10.3 Sequence Diagram.....	9
2.10.4 Class Diagram	9
2.11 PIECES	10
2.12 Prototyping	11
2.14 Review Penelitian	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tahapan Penelitian	14
3.2 Uraian Tahapan Penelitian	15
3.2.1 Studi Pustaka.....	15
3.2.2 Pengumpulan Data.....	15
3.2.3 Identifikasi Masalah	15
3.2.4 Analisis Sistem.....	15
3.2.5 Perancangan Sistem UML.....	15
3.2.6 Review Prototype	15
3.2.7 Proses Kontruksi (Coding).....	15
3.2.8 Sistem Testing / Testing Aplikasi.....	16
3.2.9 Implementasi	16
3.3 Alat Bantu Penelitian.....	16
3.3.1 Hardware & Spek Teknis.....	16
3.3.2 Software	16
3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pelaksanaan Pemilihan Kepala Desa	18
4.1.1 Pembentukan Pemilihan tingkat kecamatan.....	18
4.1.2 Pembentukan Panitia Tingkat Desa	19
4.2 Tugas Pokok dan Fungsi Panitia Tingkat Desa	20
4.3 Pencalonan Pemilihan Kepala Desa	21
4.4 Analisis Sistem.....	22

4.4.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Berjalan.....	23
4.4.2 Dokumen yang digunakan.....	28
4.5 Analisis Permasalahan.....	30
4.6 Perancangan Sistem Usulan	31
4.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem	31
4.6.2 <i>Use Case diagram</i> Sistem Usulan	33
4.6.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	46
4.6.4 <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan.....	66
4.6.5 <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan.....	78
4.6.6 Rancangan Database.....	79
4.6.7 Rancangan Kode	82
4.7 <i>Desain Interface</i>	85
4.8 Uji Sistem Aplikasi menggunakan Metode Black Box	95
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	14
BAB IV	
Gambar 4. 1 Stuktur Organisasi Panitia Pemilihan	19
Gambar 4. 2 Tahapan Penyelenggaraan Pemilihan Kepala Desa.....	22
Gambar 4. 3 Use Case Diagram Pendaftaran / Penerimaan Bakal Calon Kepala Desa pada Sistem Berjalan.....	23
Gambar 4. 4 Use Case Pendaftaran/Penerimaan Jika Bakal Calon yang memenuhi persyaratan lebih dari 5(lima) orang pada Sistem Berjalan.....	25
Gambar 4. 5 Use Case Diagram Sistem Usulan	33
Gambar 4. 6 Use case diagram Register Pada Sistem Usulan	34
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Login pada Sistem Usulan	35
Gambar 4. 8 Use Case Lengkapi Data Pendaftar Bakal Calon Pada Sistem Usulan.....	36
Gambar 4. 9 Use Case Diagram Validasi Pendaftaran pada Sistem Usulan.....	39
Gambar 4. 10 Use Case Penilaian Seleksi Klasifikasi pada Sistem Usulan	40
Gambar 4. 11 Use Case Diagram Pengumuman Hasil Seleksi pada Sistem Usulan.....	42
Gambar 4. 12 Use Case Diagram Mengelola Data Master pada Sistem Usulan.....	43
Gambar 4. 13 Activity Diagram Register Account pada Sistem Usulan.....	46
Gambar 4. 14 Activity Diagram Login Calon Pendaftar pada Sistem Usulan.....	47
Gambar 4. 15 Activity Diagram Login Admin pada Sistem Usulan	48
Gambar 4. 16 Activity Diagram Mengelola Data Master Admin pada Sistem Usulan	49
Gambar 4. 17 Activity Diagram Megelola Data Master Kriteria pada Sistem Usulan	50
Gambar 4. 18 Activity Diagram Mengelola Data MasterSub-Kriteria pada Sistem Usulan	51
Gambar 4. 19 Activity Mengelola Data Master Pendaftar Bakal Calon pada Sistem Usulan	52
Gambar 4. 20 Activity Diagram Tambah Data Upload Berkas Format Persyaratan pada Sistem Usulan.....	53
Gambar 4. 21 Activity Diagram Hapus Data Berkas Format Persyaratan pada Sistem Usulan	54
Gambar 4. 22 Activity Diagram Download Berkas Persyaratan Pendaftar pada Sistem Usulan	55
Gambar 4. 23 Activity Diagram Hapus Berkas Persyaratan Pendaftar pada Sistem Usulan	56
Gambar 4. 24 Activity Diagram Klasifikasi Pendaftar Bakal Calon pada Sistem Usulan	57
Gambar 4. 25 Activity Diagram Hapus Data Klasifikasi pada Sistem Usulan	58
Gambar 4. 26 Activity Diagram Melihat Hasil Seleksi Sementara Bakal Calon Aktor Admin pada Sistem Usulan	59
Gambar 4. 27 Activity Diagram Melihat Hasil Seleksi Sementara Bakal Calon Aktor Pendaftar pada Sistem Usulan.....	59

Gambar 4. 28 Activity Diagram Download Contoh Berkas Persyaratan pada Sistem Usulan	60
Gambar 4. 29 Activity Diagram Melengkapi Data Pendaftaran pada Sistem Usulan	61
Gambar 4. 30 Activity Diagram Pendaftar Upload Berkas Persyaratan Pendaftaran pada Sistem Usulan.....	62
Gambar 4. 31 Activity Diagram Melihat Detail Data Diri pada Sistem Usulan	63
Gambar 4. 32 Activity Diagram Mengubah Data Diri pada Sistem Usulan	64
Gambar 4. 33 Activity Diagram Pendaftar Hapus Berkas pada Sistem Usulan.....	65
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Register Akun pada Sistem Usulan.....	66
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Login User Pendaftar pada Sistem Usulan	67
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Login User Pendaftar pada Sistem Usulan	67
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Mengelola Data Master Admin pada Sistem Usulan	68
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Mengelola Data Master Kriteria pada Sistem Usulan	69
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Mengelola Data Master Sub-Kriteria pada Sistem Usulan	70
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Mengelola Data Master Pendaftar Bakal Calon pada Sistem Usulan.....	71
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Kelola Contoh Format Berkas pada Sistem Usulan	72
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Upload & Delete Berkas Persyaratan pada Sistem Usulan	73
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Melengkapi Data Diri Pendaftaran pada Sistem Usulan	74
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Ubah Data Diri Pendaftaran pada Sistem Usulan	75
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Klasifikasi Seleksi Pendaftar pada Sistem Usulan	76
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Admin Melihat Data Hasil Sementara pada Sistem Usulan	77
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Pendaftar Melihat Hasil Sementara pada Sistem Usulan	77
Gambar 4. 48 Class Diagram pada Sistem Usulan	78
Gambar 4. 49 Desain Interface Halaman Utama	85
Gambar 4. 50 Desain Interface Halaman Form Register Akun Calon Pendaftar	86
Gambar 4. 51 Desain Interface Login Admin	86
Gambar 4. 52 Desain Interface Login Pendaftar	87
Gambar 4. 53 Desain Interface Halaman Dashboard Admin.....	87
Gambar 4. 54 Desain Interface Halaman Data Admin	88
Gambar 4. 55 Desain Interface Halaman Upload Contoh Berkas Persyaratan.....	88
Gambar 4. 56 Desain Interface Halaman Data Kriteria	89
Gambar 4. 57 Desain Interface Halaman Sub-Kriteria	89
Gambar 4. 58 Desain Interface Halaman Data Bakal Calon	90
Gambar 4. 59 Desain Interface Halaman Berkas Pendaftar	90
Gambar 4. 60 Desain Interface Halaman Klasifikasi	91

Gambar 4. 61 Desain Interface Halaman Download Contoh Berkas Persyaratan...	92
Gambar 4. 62 Desain Interface Halaman Lengkapi Data Pendaftaran.....	93
Gambar 4. 63 Desain Interface Halaman Upload Berkas Persyaratan	93
Gambar 4. 64 Desain Interface Halaman Hasil Sementara	94
Gambar 4. 65 Desain Interface Halaman Dashboard Pendaftar	94
Gambar 4. 66 Desain Interface Halaman Ubah Data Diri	95

DAFTAR TABEL

BAB III

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	17
---	----

BAB IV

Tabel 4. 1 Use Case Pendaftaran / Penerimaan Bakal Calon Kepala Desa pada Sistem Berjalan	24
Tabel 4. 2 Use Case Pendaftaran/Penerimaan Jika Bakal Calon yang memenuhi persyaratan lebih dari 5(lima) orang pada Sistem Berjalan.....	26
Tabel 4. 3 Dokumen Masukan	28
Tabel 4. 4 Dokumen Keluaran.....	28
Tabel 4. 5 Dokumen Simpanan.....	29
Tabel 4. 6 Narasi Use Case daftar akun pada sistem usulan	34
Tabel 4. 7 Narasi Use Case Login pada Sistem Usulan	35
Tabel 4. 8 Narasi Use Case Lengkapi Data Pendaftaran pada Sistem Usulan.....	37
Tabel 4. 9 Narasi Use Case Upload Berkas Pendaftaran pada Sistem Usulan.....	38
Tabel 4. 10 Narasi Use Case Validasi Pendaftaran pada Sistem Usulan	39
Tabel 4. 11 Narasi Use Case Penilaian Seleksi Klasifikasi pada.....	40
Tabel 4. 12 Narasi Use Pengumuman Hasil Seleksi pada.....	42
Tabel 4. 13 Narasi Use Case Menglola Data Master pada Sistem Usulan	43
Tabel 4. 14 Spesifikasi Tabel User	79
Tabel 4. 15 Spesifikasi Tabel Admin	79
Tabel 4. 16 Spesifikasi Tabel Data Sub Kriteria	80
Tabel 4. 17 Spesifikasi Tabel Data Sub Kriteria	80
Tabel 4. 18 Spesifikasi Tabel Data Pendaftar Bakal Calon	80
Tabel 4. 19 Spesifikasi Tabel Pendaftar Upload Berkas Persyaratan.....	81
Tabel 4. 20 Spesifikasi Tabel Admin Upload Contoh Berkas Peryaratan.....	81
Tabel 4. 21 Spesifikasi Tabel Klasifikasi.....	82
Tabel 4. 22 Tabel Black Box Testing.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A.1 Daftar Penerimaan Pendaftaran

LAMPIRAN A.2 Blanko Pendaftaran Bakal Calon

LAMPIRAN B.1 Tanda Terima Berkas Persyaratan

LAMPIRAN B.2 Tanda Terima Berkas Kelengkapan Persyaratan

LAMPIRAN C.1 Berita Acara Hasil Penelitian Berkas

LAMPIRAN C.2 Daftar Calon Pendaftar

LAMPIRAN D 1 Halaman Awal

LAMPIRAN D 2 Halaman Daftar Akun

LAMPIRAN D 3 Halaman Login Pendaftar

LAMPIRAN D 4 Halaman Login Admin

LAMPIRAN D 5 Halaman Dashboard Admin

LAMPIRAN D 6 Halaman Kelola Admin

LAMPIRAN D 7 Halaman Upload Contoh Berkas

LAMPIRAN D 8 Halaman Kelola Data Kriteria

LAMPIRAN D 9 Halaman Kelola Sub Kriteria

LAMPIRAN D 10 Halaman Kelola Data Pendaftar

LAMPIRAN D 11 Halaman Kelola Berkas Pendaftar

LAMPIRAN D 12 Halaman Klasifikasi

LAMPIRAN D 13 Halaman Dashboard Pendaftar

LAMPIRAN D 14 Halaman Download Berkas Persyaratan

LAMPIRAN D 15 Halaman Melengkapi Data Pendaftaran

LAMPIRAN D 16 Halaman Upload Berkas Pendaftaran

LAMPIRAN D 17 Halaman Hasil Sementara

LAMPIRAN D 18 Halaman Profile dan Details Data Pendaftaran Pendaftar

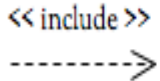
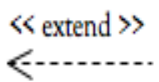
LAMPIRAN E 1 Daftar Nama Pendaftar Bakal Calon

LAMPIRAN E 2 Tanda Terima Pendaftar

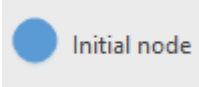
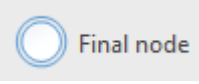
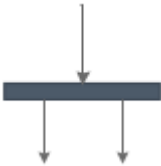
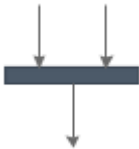
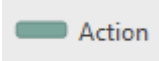
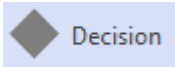
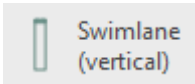
LAMPIRAN F 1 Data Hasil Sementara

DAFTAR SIMBOL

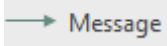
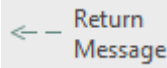
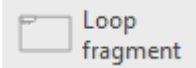
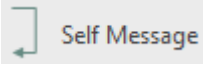
a) *Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
3		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

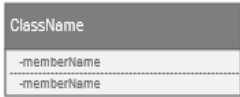
b) Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Start Point</i> Awalan dimulainya Aktivitas
	<i>End Point</i> Akhiran pada Aktivitas
	FORK NODE (Percabangan) sebagai parallel aktivitas
	JOIN NODE (Penggabungan) sebagai penggabungan aktivitas
	Aktivitas Aksi
	Menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
	Pengelompokan Activity berdasarkan aktor
	Line Conector : penghubung antara simbol ke simbol lainnya.

c) Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
 Aktor	Orang yang berinteraksi pada sistem informasi dengan mengirim atau menerima suatu pesan.
 Object	Objek sebagai gambaran yang berinteraksi pada proses sistem
 lifeline / Garis Hidup Objek	Menandakan Aktifitas / kehidupan suatu Objek
 Activation	Bahwa suatu objek dalam keadaan aktif mengirim / menerima pesan
 Message	Mengirim suatu pesan ke objek lainnya.
 Return Message	Metode feedback pada suatu objek tertentu
 Loop fragment	Menyatakan proses tersebut perulangan
 Alternative fragment	Menyatakan alternative proses pada kondisi tertentu
 Self Message	Arah pesan kepada objek yang sama

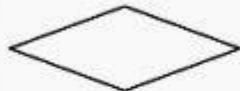
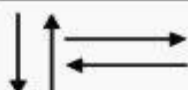
d) Class Diagram

Simbol	Keterangan
 class / kelas	Kelas pada struktur sistem
 Association / Asosiasi	Relasi antar kelas Makna umum disertai <i>multiplicity</i>
 Directed Association / Asosiasi berarah	Relasi antar kelas Makna bahwa kelas digunakan juga pada kelas lain

Cardinality / Kardinalitas

Nilai	Keterangan
0..1	Nol atau Satu
1	Hanya Satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
n	Hanya n (dengan $n > 1$)
0..n	Nol sampai n (dengan $n > 1$)
1..n	Satu sampai n (dengan $n > 1$)

e) *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menujukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9		<i>Punch Tape</i>	
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses