



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
ANGGOTA DAN PENJADWALAN LATIHAN TAEKWONDO
BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TAEKWONDO PONDOK
UNGU PERMAI BEKASI)**

SKRIPSI

WISNU LINGGA KUSUMA

1110512082

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
ANGGOTA DAN PENJADWALAN LATIHAN TAEKWONDO
BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TAEKWONDO PONDOK
UNGU PERMAI BEKASI)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana**

WISNU LINGGA KUSUMA

1110512082

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL“VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2015**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Wisnu Lingga Kusuma
NRP : 1110512082
Tanggal : 29 Juli 2015

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

Jakarta, 29 Juli 2015

Yang Menyatakan,



Wisnu Lingga Kusuma

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Wisnu Lingga Kusuma
NRP : 1110512082
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi : 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 karya ilmiah saya yang berjudul:

"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ANGGOTA DAN PENJADWALAN LATIHAN TAEKWONDO BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TAEKWONDO PONDOK UNGU PERMAI BEKASI)".

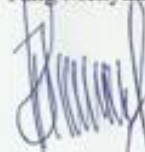
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 29 Juli 2015

Yang Menyatakan,



Wisnu Lingga Kusuma

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Wisnu Lingga Kusuma
NRP : 1110512082
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Anggota dan Penjadwalan Latihan Taekwondo Berbasis Web (Studi kasus : Taekwondo Pondok Ungu Permai Bekasi)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterimasebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Savuti Bakri, S.Kom., M.Kom

Ketua Penguji



Svarani Bakri, S.Kom., M.Kom

Penguji I



Anita Muliawati, S.Kom., MTI

Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjoto., M.Sc

Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Ka. Prodi

Ditetapkan : Jakarta

Tanggal Ujian : 29 Juli 2015

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
ANGGOTA DAN PENJADWALAN PELATIHAN
TAEKWONDO BERBASIS WEB (STUDI KASUS
TAEKWONDO PONDOK UNGU PERMAI BEKASI)**

Wisnu Lingga Kusuma

Abstrak

Taekwondo Pondok Ungu Permai Bekasi merupakan tempat pelatihan ilmu bela diri yang dalam kegiatannya ada pendaftaran anggota dan penjadwalan latihan maupun ujian naik sabuk. Pelatihan taekwondo di Kota Bekasi masih secara manual cara pendaftaran anggota maupun penjadwalan pelatihan taekwondo, sehingga kurang efektifnya anggota dalam mengetahui jadwal pelatihan yang mengakibatkan informasi jadwal pelatihan membuat anggota tidak tepat waktu datang ketempat pelatihan. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini untuk segala kegiatan taekwondo Pondok Ungu Permai Bekasi dalam pengolahan data anggota akan semakin efektif dengan adanya website taekwondo online. Untuk metode pengembangan sistem dan perangkat lunak yang digunakan adalah metodologi prototype. Dalam metodologi ini dilakukan beberapa tahapan untuk membangun sebuah perangkat lunak, yaitu : mengidentifikasi kebutuhan user, membuat model sistem yang akan dirancang, menguji coba sistem yang telah dirancang, memperbaiki menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan, mengembangkan versi produksi. Sistem informasi yang di bangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan XAMPP sebagai media pembuatnya, sementara untuk basis data yang di gunakan adalah mysql. Hasil akhir dari tugas ini dapat menjadikan proses pengelolaan taekwondo pondok ungu permai dapat lebih efektif. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak yang dibangun diharapkan website taekwondo online dapat membantu kegiatan pendaftaran anggota dan penjadwalan taekwondo.

Kata Kunci : Website, Waterfall, Sistem Informasi, XAMPP, *database* MySQL

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ANGGOTA DAN PENJADWALAN LATIHAN TAEKWONDO BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TAEKWONDO PONDOK UNGU PERMAI BEKASI)

Wisnu Lingga Kusuma

Abstract

PondokUnguPermaiBekasi Taekwondo is a martial arts training in activities no registration of members and scheduling training and test ride the belt. Taekwondo training in Bekasi still manually for the registration of members and taekwondo training scheduling, making it less effective member in knowing the training schedule which resulted in the training schedule information is not timely made members come to the place of training. The purpose of writing this final project for all activities of taekwondo PondokUnguPermaiBekasi in data processing members will be more effective with their online website taekwondo. For system development methods and software used was a prototype methodology. In this methodology carried out several steps to build a software, namely: identifying user needs, create a model system to be designed, tested a system that has been designed, repair determine whether the system can be accepted by the user, or to do some improvements, developing versions production. Information systems that are built using the programming language PHP and XAMPP as media creators, while for the databases in use is MySQL. The end result of these tasks can make the process of managing taekwondo purple scenic cottage can be more effective. Based on test results that have been made to the software that is built is expected taekwondo website online can assist the member registration and scheduling taekwondo.

Keywords : Website, Waterfall, Sistem Informasi, XAMPP, *databaseMySQL*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini yang dilaksanakan sejak November 2015 ini adalah “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ANGGOTA DAN PENJADWALAN LATIHAN TAEKWONDO BERBASIS WEB(STUDI KASUS : TAEKWONDO PONDOK UNGU PERMAI BEKASI)”.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini, diharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa, bimbingan, pengarahan, nasehat serta pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang telah memberikan arahan dalam penyusunan laporan ini.
4. Anita Muliawati, S.Kom., MTI selaku dosen pembimbing.
5. Bapak Sayuti Bakri, S.Kom.M.Kom selaku Pembimbing Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan “Veteran” Jakarta.
6. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah membiayai penulis untuk kuliah, memberikan do’a dan motivasi semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan kuliahsertamemberikan dukungan baik moril maupun materil selama penulisan laporan ini hingga selesai.
7. Adik dan Kakak yang dengan penuh kesabaran memberikan semangat kepada penulis selama pengerjaan skripsi.
8. Nur Afriani Amd.Kebyang telah memberikan semangat selama penulisan skripsi ini hingga selesai.

9. Saudara Saudariku tercintayang telah memberikan dukungan selalu selama kuliah sampai selesai.
10. Teman-teman seangkatan 2011 Local A-B-C-D serta pihak-pihak yang terlibat dalam proses penulisan Skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.
11. Seluruh teman-teman anggota maupun alumni Ukm Uswah, Ukm Bola dan seluruh Ukm di UPNVJ yang selalu memberikan semangat.
12. Serta semua pihak di dunia ini yang tidak bisa saya sebutkan yang telah membantu menyelesaikan penulisan ini sampai selesai.
13. Maharani, A.Md.Rad yang telah memberikan semangat lahir dan batin selama penulisan skripsi ini hingga selesai.
14. Teman-teman kosan yang selalu membantu dan memberi semangat khususnya Wawang Darwanto (s1 Hukum) dan tetangga-tetangga Bekasi, Depok, serta seluruh Jakarta selatan yang selalu memberi masukan serta semangat sampai selesai.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini karena terbatas waktu dan pengetahuan penulis. Karena itu dengan berbesar hati penulis meminta maaf dan menngharapkan kritik dan saran yang membangun agar penulis dapat mengoreksi untuk kedepannya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Jakarta, 29 Juli 2015

Wisnu Lingga Kusuma

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN ORISINALITAS | ii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| DAFTAR SIMBOL | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| I.1 Latar Belakang..... | 1 |
| I.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| I.3 Ruang Lingkup | 3 |
| I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian | 3 |
| I.5 Luaran Sistem yang Diharapkan..... | 5 |
| I.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| | |
| BAB IITINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| II.1 Sistem Informasi | 7 |
| II.2 Konsep dasar UML (Unified Modeling Language) | 9 |
| II.3 PHP (Hypertext Preprocessor) | 10 |
| II.4 MySQL (My Structured Query Language) | 11 |
| II.5 Pengertian Taekwondo | 14 |
| II.6 Pengertian Internet | 15 |
| II.7 Metode yang Digunakan..... | 16 |
| II.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan..... | 18 |
| II.9 APACHE | 18 |
| II.10 Tata Cara Pembayaran melalui Bank | 19 |
| II.11 Aplikasi Berbasis Web | 22 |
| | |
| BAB IIIMETODE PENELITIAN..... | 27 |
| III.1 Kerangka Pikir | 27 |
| III.2 Tahapan Penelitian | 28 |
| III.3 Waktu dan Tempat Penelitian | 29 |
| III.4 Alat Bantu Penelitian | 30 |

| | |
|---|----|
| BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM | 33 |
| IV.1 Profil Pelatihan Taekwondo | 33 |
| IV.2 Visi Misi | 33 |
| IV.3 Struktur Organisasi | 33 |
| IV.4 Tugas Struktur Organisasi..... | 34 |
| IV.5 Analisis Prosedur Sistem | 37 |
| IV.6 Analisis Dokumen..... | 38 |
| IV.7 Analisis Diagram UML Berjalan | 40 |
| IV.8 Identifikasi masalah | 48 |
| IV.9 Analisa kebutuhan informasi | 49 |
| IV.10 Rancangan umum sistem usulan..... | 49 |
| IV.11 Sistem Usulan | 50 |
| IV.12 Rancangan UML Diagram..... | 50 |
| IV.13 Rancangan database | 71 |
| IV.14 Rancangan Fisik..... | 75 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 87 |
| V.1 Kesimpulan | 87 |
| V.2 Saran | 88 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |
| RIWAYAT HIDUP | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1 Jadwal kegiatan penelitian | 35 |
| Tabel 2 Dokumen Masukan | 44 |
| Tabel 3 Dokumen Keluaran | 44 |
| Tabel 4 Spesifikasi Naratif Use Case Sistem Berjalan | 45 |
| Tabel 5 Rancangan Database Tabel Manager | 75 |
| Tabel 6 Rancangan Database Tabel User..... | 75 |
| Tabel 7 Rancangan Tabel Data Anggota | 76 |
| Tabel 8 Rancangan Tabel Data Pelatih | 77 |
| Tabel 9 Rancangan Tabel Data Kelas | 77 |
| Tabel 10 Rancangan Tabel Data Barang..... | 78 |
| Tabel 11 Rancangan Tabel Data Jadwal | 78 |
| Tabel 12 Rancangan Tabel Data Pembayaran | 78 |
| Tabel 13 Rancangan Tabel Data Absensi Anggota..... | 79 |
| Tabel 14 Rancangan Tabel Data Absensi Pelatih | 79 |
| Tabel 15 Rancangan Tabel Data Penjualan | 79 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Sistem Informasi Komputer | 8 |
| Gambar 2 Lima komponen sistem informasi | 9 |
| Gambar 3 Metode Waterfall..... | 19 |
| Gambar 4 Kerangka Berpikir | 32 |
| Gambar 5 Struktur Organisasi Taekwonodo..... | 38 |
| Gambar 6 Use Case Sistem Berjalan | 44 |
| Gambar 7 Activity Diagram Pendaftaran Anggota Baru | 46 |
| Gambar 8 Activity Diagram Pembayaran | 47 |
| Gambar 9 Activity Diagram Penjadwalan | 48 |
| Gambar 10 Activity Diagram Pengelolaan Ujian Kenaikan Tingkat..... | 49 |
| Gambar 11 Activity Diagram Laporan hasil ujian kenaikan tingkat | 50 |
| Gambar 12 Activity Diagram Laporan Keuangan | 51 |
| Gambar 13 Usecase Sistem Usulan Manager | 55 |
| Gambar 14 Usecase Sistem Usulan User | 56 |
| Gambar 15 Usecase Sistem Usulan Pelatih | 57 |
| Gambar 16 Usecase Sistem Usulan Anggota..... | 58 |
| Gambar 17 Activity Diagram Usulan Tambah Data Anggota | 59 |
| Gambar 18 Activity Diagram Usulan Tambah Data Pelatih | 60 |
| Gambar 19 Activity Diagram Usulan Tambah Data Kelas | 61 |
| Gambar 20 Activity Diagram Usulan Tambah Data Barang | 62 |
| Gambar 21 Activity Diagram Usulan Tambah Data Pembayaran | 63 |
| Gambar 22 Activity Diagram Usulan Tambah Data Jadwal | 64 |
| Gambar 23 Activity Diagram Usulan Tambah Data Absensi Anggota | 65 |
| Gambar 24 Activity Diagram Usulan Tambah Data Absensi Pelatih | 66 |
| Gambar 25 Activity Diagram Usulan Tambah Data Penjualan | 67 |
| Gambar 26 Sequence Diagram Sistem Usulan Login | 68 |
| Gambar 27 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Anggota | 69 |
| Gambar 28 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Pelatih | 69 |
| Gambar 29 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Kelas | 70 |
| Gambar 30 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Absensi Anggota | 70 |
| Gambar 31 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Absensi Pelatih | 71 |
| Gambar 32 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Barang | 71 |
| Gambar 33 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Jadwal..... | 72 |
| Gambar 34 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Pembayaran | 72 |
| Gambar 35 Sequence Diagram Sistem Usulan Data Penjualan | 73 |
| Gambar 36 Class Diagram Usulan Sistem | 74 |
| Gambar 37 Bagan Struktur Halaman Utama | 80 |
| Gambar 38 Bagan Struktur Manager | 81 |
| Gambar 39 Bagan Struktur User | 82 |
| Gambar 40 Bagan Struktur Anggota..... | 83 |
| Gambar 41 Bagan Struktur Pelatih | 83 |
| Gambar 42 Interface Form Anggota | 88 |
| Gambar 43 Interface Form Pelatih..... | 89 |
| Gambar 44 Interface Form Kelas..... | 89 |

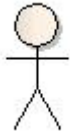
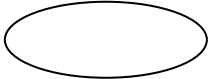
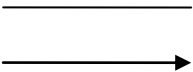

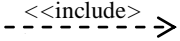
| | |
|--|----|
| Gambar 45 Interface Form Barang | 90 |
| Gambar 46 Interface Form Jadwal | 90 |
| Gambar 47 Interface Form Pembayaran | 91 |
| Gambar 48 Interface Form Absensi | 91 |
| Gambar 49 Interface Form Penjualan | 92 |
| Gambar 50 Interface Infrastruktur Jaringan | 93 |

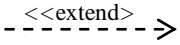
DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Form Pendaftaran
- Lampiran 2 Kartu Bayaran
- Lampiran 3 Data Kelas
- Lampiran 4 Laporan Pengumuman ujian Kenaikan Sabuk
- Lampiran 5 Laporan Keuangan
- Lampiran 6 Data Anggota
- Lampiran 7 Jadwal Latihan
- Lampiran 8 Tampilan Home
- Lampiran 9 Tampilan Log-in
- Lampiran 10 Tampilan Daftar
- Lampiran 11 Tampilan Home Admin
- Lampiran 12 Tampilan Home Anggota
- Lampiran 13 Tampilan Home Pelatih
- Lampiran 14 Tampilan Pembayaran
- Lampiran 15 Tampilan Barang





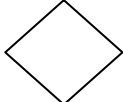
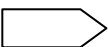
DAFTAR SIMBOL

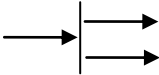
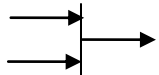
1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

| No. | Notasi | Simbol | Deskripsi |
|-----|------------------------|---|--|
| 1. | Aktor |  | <i>Actor</i> menggambarkan orang, system atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem. |
| 2. | <i>Usecase</i> |  | Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem. |
| 3. | <i>Association</i> |  | <i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case. |
| 4. | <i>System Boundary</i> |  | Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case harus berada didalam <i>system boundary</i> . |
| 5. | <i>Include</i> |  | Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya . |

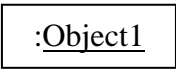
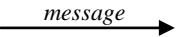


| | | | |
|----|---------------|---|---|
| 6. | <i>Extend</i> |  | Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi. |
|----|---------------|---|---|

2. Daftar Simbol Activity Diagram

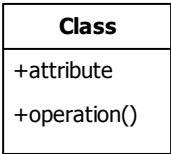

| No. | Notasi | Simbol | Deskripsi |
|-----|--------------------------------|---|--|
| 1. | Awal (<i>Initial State</i>) |  | Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas. |
| 2. | Akhir (<i>Final State</i>) |  | Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas. |
| 3. | Aktifitas (<i>Activity</i>) |  | Menandakan sebuah aktivitas. |
| 4. | Transisi (<i>Transition</i>) |  | Komunikasi antar obyek-obyek. |
| 5. | Keputusan (<i>Decision</i>) |  | Pilihan untuk mengambil keputusan. |
| 6. | Pengiriman (<i>Send</i>) |  | Tanda pengiriman. |

| | | | |
|----|---------------------|---|---|
| 7. | Percabangan (Fork) |  | Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel. |
| 8. | Penggabungan (Join) |  | Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu. |

3. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

| No. | Notasi | Simbol | Deskripsi |
|-----|--------------------------|---|--|
| 1. | Objek (<i>Object</i>) |  | Instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline |
| 2. | Pesan (<i>Message</i>) |  | Indikasi untuk komunikasi antar object |
| 3. | <i>Lifeline</i> |  | Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu |
| 4. | <i>Activation</i> |  | Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi |

4. Daftar Simbol *Class Diagram*

| No. | Notasi | Simbol | Deskripsi |
|-----|------------------------|---|--|
| 1. | Kelas (<i>Class</i>) |  | Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan prosesproses sebelumnya (<i>diagram sequence</i>) |
| 2. | <i>Association</i> |  | Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i> |