

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN MODEL *FAST* PADA
BIOSKOP BES CINEMA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



RAJA GAMAL UTAMA

1522500060

**TAHUN AKADEMIK GENAP 2018/2019
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2018/2019**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN MODEL *FAST* PADA
BIOSKOP BES CINEMA PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**



**TAHUN AKADEMIK GENAP 2018/2019
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2018/2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nim : 1522500060
Nama : RAJA GAMAL UTAMA
Judul skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN TIKET BERBASIS *WEBSITE*
MENGUNAKAN MODEL *FAST* PADA BIOSKOP
BES CINEMA PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 28 Juni 2019

(RAJA GAMAL UTAMA)

LEMBAR PENGESAHAN

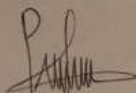
**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN MODEL *FAST* PADA BIOSKOP
BES CINEMA PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**RAJA GAMAL UTAMA
1522500060**

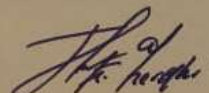
Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 01 Juli 2019

Anggota Penguji



**Fitriyani, M. Kom
NIDN.0220028501**

Dosen Pembimbing



**Hengki, M. Kom
NIDN.0207049001**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M. Kom
NIDN.0211108306**

Ketua



**Okkita Rizan, M. Kom
NIDN.0211108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer.
Tanggal 05 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKAL PINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S. T., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi. Akhirnya laporan skripsi yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Berbasis *Website* Menggunakan Model *FAST* Pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang” dapat diselesaikan dengan sebagaimana yang diharapkan.

Laporan ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat agar dapat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan laporan skripsi ini, antara lain:

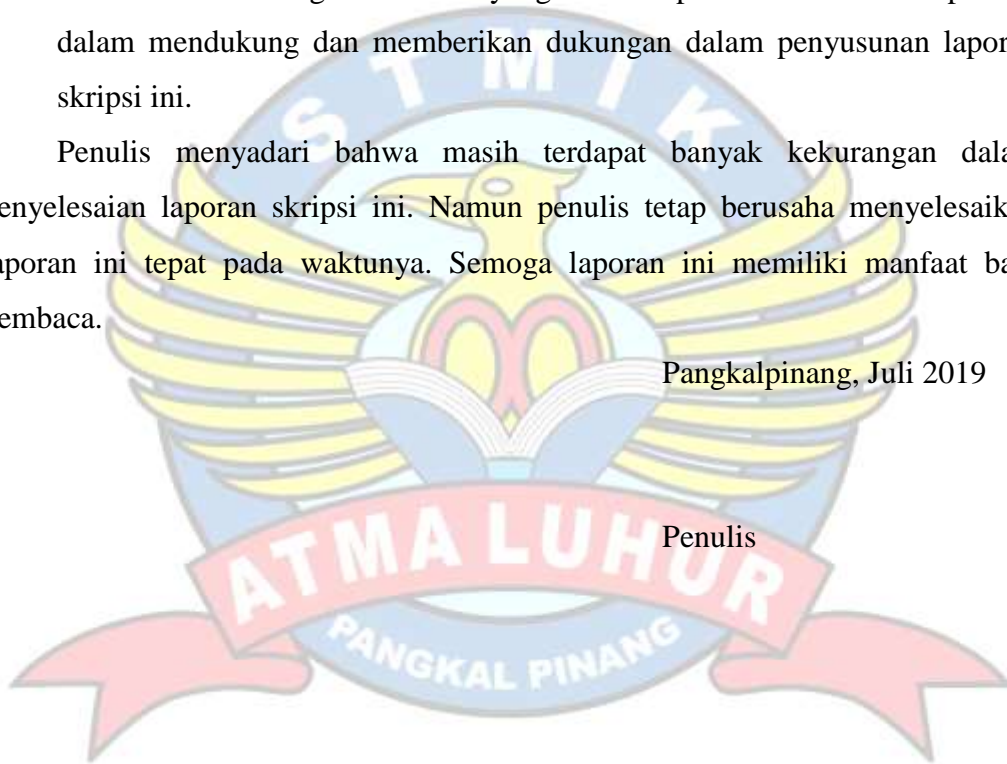
1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga laporan ini terselesaikan.
2. Junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang menjadi panutan dan inspirasi.
3. Kedua Orang Tua terlebih ibu ku tercinta yang selalu memberikan dukungan.
4. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
5. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana,S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Hengki, S. Kom, M. Kom selaku dosen pembimbing laporan skripsi yang telah banyak memberikan masukan dan nasihat, bantuan dan kesabaraan yang tak terhingga dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak Laurentinus, S. Kom, M. Kom selaku dosen pembimbing program skripsi yang telah membantu memberikan binaan program skripsi hingga selesai.

9. Ibu Kurnia Sabela selaku pembina lapangan di Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang yang telah membimbing dalam penyusunan laporan skripsi.
10. Sahabat seperjuangan (M. Irgy Putra Prasetya) yang dari awal masuk perkuliahan sampai sekarang terima kasih atas dukungan dan bantuannya.
11. Untuk seseorang yang selalu memberikan semangat dan selalu mengingatkan dalam menyelesaikan laporan ini yaitu (Tenti Safitri).
12. Untuk teman yang selalu membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini yaitu lola monika.
13. Semua sahabat Angkatan 2015 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu dalam mendukung dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyelesaian laporan skripsi ini. Namun penulis tetap berusaha menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Semoga laporan ini memiliki manfaat bagi pembaca.

Pangkalpinang, Juli 2019

Penulis



ABSTRACT

With the existence of a rapid technological development in this very modern era, the world of per-filman was also affected by these developments, an example of technological developments felt in the world of filmmaking, namely the use of CGI techniques. Report on thesis writing entitled: "Development of Website-Based Ticket Ordering Information System Using FAST Model in Bes Cinema Pangkalpinang Cinema" Recognizing all this, the author is interested in building an information system for web-based cinema ticket booking services. Discussions will be carried out regarding the design of service information on film screening schedules and how to order cinema tickets online. The method used in the review uses the programming language with the stages of the FAST method and structured data used by the author so that it can make it easy for visitors to speed up and save time on purchases.

Keywords: Film Ticket Booking, FAST, Web.



ABSTRAK

Dengan adanya suatu perkembangan teknologi yang pesat pada zaman yang sangat modern ini, dunia per-filman pun ikut terkena dampak dari perkembangan tersebut, contoh perkembangan teknologi yang dirasakan dalam dunia pembuatan film yaitu mulai digunakannya teknik CGI. Laporan penulisan skripsi berjudul: “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Berbasis Website Menggunakan Model FAST Pada Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang” Menyadari akan semua ini, penulis tertarik untuk membangun suatu sistem informasi pelayanan pemesanan tiket bioskop berbasis web. Pembahasan yang akan dilakukan mengenai perancangan pelayanan informasi jadwal penayangan film dan cara pemesanan tiket bioskop secara online. Metode yang dipakai dalam peninjauan tersebut menggunakan bahasa pemrograman dengan tahapan metode FAST dan terstruktur data yang digunakan oleh penulis sehingga dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mempercepat dan menghemat waktu dalam pembelian.

Kata Kunci: Pemesanan Tiket Film, FAST, Web.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRACT	V
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR SIMBOL	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XXII
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	3
1.5 Tujuan Penulisan	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Tiket (<i>Ticketing</i>)	7
2.2 Sistem Informasi Pemesanan Tiket	7
2.3 Tinjauan Penulisan Terdahulu	7
2.4 Pengertian Dan Tahapan Model <i>FAST</i>	14
1. Definisi Lingkup (<i>Scope Definition</i>).....	14
2. Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	14
3. Analisa Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>)	14
4. Desain Logis (<i>Logical Design</i>)	14
5. Analisis Keputusan (<i>Descision Analysis</i>).....	15
6. Desain Dan Integritas Fisik (<i>Physical Design</i>)	15

7.	Konstruksi Dan Pengujian (<i>Constaction And Testing</i>)	15
8.	Instalasi Dan Pengiriman (<i>Installation And Delivery</i>)	15
2.5	Metode Pengembangan Sistem Dan Struktur Data	16
1.	Pemrograman Berorientasi Objek OOP	16
2.	Pemrograman Terstruktur Data	16
2.6	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem UML Dan ERD	16
1.	Peralatan Pengembangan Sistem UML	16
2.	Peralatan Pengembangan Sistem ERD	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem	21
1.	<i>Scope Definition</i>	21
2.	<i>Problem Analysis</i>	21
3.	<i>Requirements Analysis</i>	22
4.	<i>Logical Desaign</i>	22
5.	<i>Decison Analysis</i>	22
6.	<i>Pyhsical Design</i>	22
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	22
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	23
3.3.1	<i>Tools</i> Yang Digunakan UML	23
3.3.2	<i>Tools</i> Yang Digunakan Terstruktur Data	23
3.4	Kerangka Penelitian	24
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Profil Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang	25
4.2	Kegiatan Di Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang	25
4.3	Struktur Organisasi Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang	26
4.4	<i>Job Description</i>	27
4.4.1	CEO	27
4.4.2	Manager Keuangan	27
4.4.3	Manager Oprasional	28
4.5	Visi & Misi Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang	29
1.	Visi	29

2.	Misi.....	29
4.6	Analisa Sistem	30
4.7	Proses Bisnis	30
1.	Proses Bisnis Entry Data Kategori Film	30
2.	Proses Bisnis Entry Judul Film	30
3.	Proses Bisnis Entry Studio	30
4.	Proses Bisnis Entry Data Kursi	30
5.	Proses Bisnis Entry Jadwal	30
6.	Proses Bisnis Cetak Tiket.....	31
7.	Proses Bisnis Laporan Penjualan Tiket.....	31
4.8	<i>Activity Diagram</i>	32
1.	<i>Activity Diagram</i> Entry Data Kategori Film	32
2.	<i>Activity Diagram</i> Entry Judul Film	32
3.	<i>Activity Diagram</i> Entry Studio.....	33
4.	<i>Activity Diagram</i> Entry Data Kursi	33
5.	<i>Activity Diagram</i> Entry Jadwal	34
6.	<i>Activity Diagram</i> Cetak Tiket	34
7.	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan Tiket.....	35
4.9	Analisa Keluaran	35
1.	Jadwal.....	35
2.	Tiket	36
3.	Laporan Penjualan.....	36
4.10	Analisa Masukan	37
1.	Kategori Film	37
2.	Judul Film.....	37
3.	Data Studio.....	38
4.	Data Kursi	38
4.11	Identifikasi Kebutuhan.....	39
1.	Kasir	39
2.	Pengunjung.....	40
4.12	<i>Package Diagram</i>	41

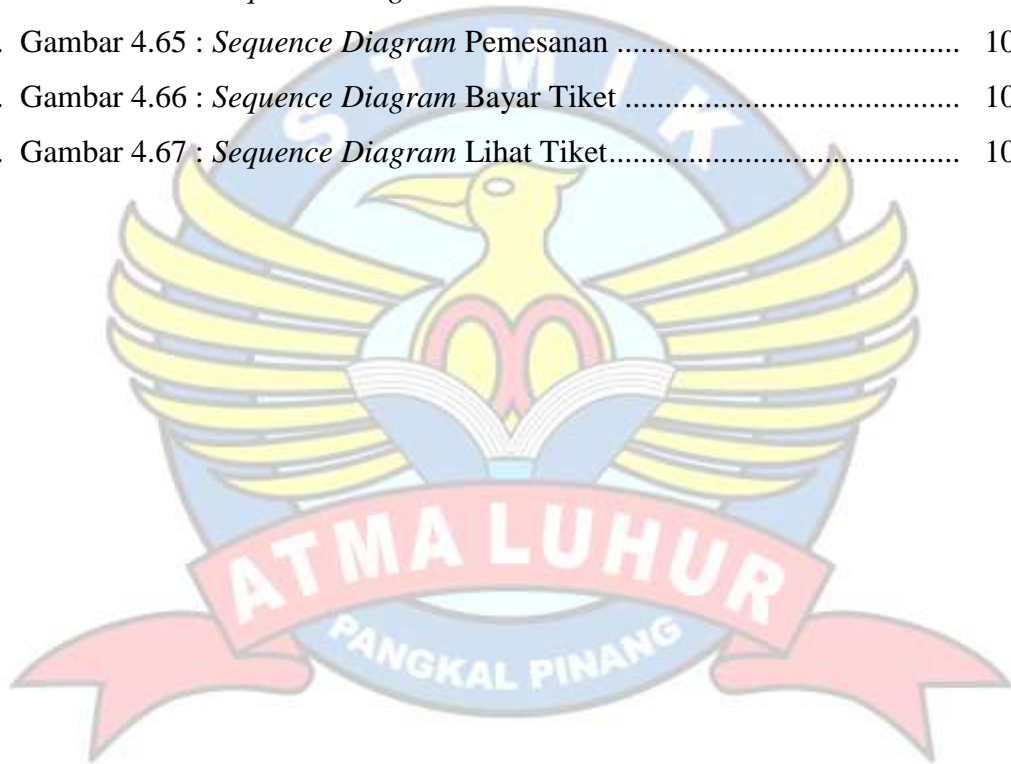
4.13	<i>Use Case Diagram</i>	42
1.	<i>Use Case Diagram</i> Kasir.....	42
2.	<i>Use Case Diagram</i> Pengunjung	43
4.14	Deskripsi <i>Use Case</i>	43
1.	Deskripsi <i>Use Case</i> Kasir.....	43
2.	Deskripsi <i>Use Case</i> Pengunjung	49
4.15	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	52
4.16	<i>Transformation</i> ERD ke LRS	53
4.17	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	54
4.18	Tabel	55
4.19	Spesifikasi Basis Data.....	58
4.20	<i>Deployment Diagram</i>	66
4.21	<i>Class Diagram</i>	67
4.22	Rancangan Antar Muka	68
1.	Rancangan Usulan Keluaran	68
2.	Rancangan Usulan Masukan	69
4.23	Rancangan Layar	70
4.24	<i>Sequence Diagram</i>	86
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
		108

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 : Kardinalitas relasi one to one	19
2. Gambar 2.2 : Kardinalitas relasi one to many	19
3. Gambar 2.3 : Kardinalitas relasi many to one	20
4. Gambar 2.4 : Kardinalitas relasi many to many	20
5. Gambar 3.1 : Kerangka Penelitian	24
6. Gambar 4.1 : Struktur Organisasi Bioskop Bes Cinema	31
7. Gambar 4.2 : Latar Depan Bioskop Bes Cinema Pangkalpinang.....	34
8. Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Entry Data Kategori Film	37
9. Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Entry Judul Film	37
10. Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Entry Studio	38
11. Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Entry Data Kursi	38
12. Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Entry Jadwal	39
13. Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Cetak Tiket.....	39
14. Gambar 4.9 : <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan Tiket.....	40
15. Gambar 4.10 : <i>Package Diagram</i>	45
16. Gambar 4.11 : <i>Use Case Diagram</i> Kasir.....	46
17. Gambar 4.12 : <i>Use Case Diagram</i> Pengunjung	46
18. Gambar 4.13 : ERD	51
19. Gambar 4.14 : <i>Transformation</i> ERD ke LRS	52
20. Gambar 4.15 : LRS.....	53
21. Gambar 4.16 : <i>Deployment Diagram</i>	65
22. Gambar 4.17 : <i>Class Diagram</i>	66
23. Gambar 4.18 : Rancangan Layar Menu Login	70
24. Gambar 4.19 : Rancangan Layar Menu Dashboard	70
25. Gambar 4.20 : Rancangan Layar Menu Kasir	71
26. Gambar 4.21 : Rancangan Layar Tambah Kasir	71
27. Gambar 4.22 : Rancangan Layar Edit Kasir.....	72
28. Gambar 4.23 : Rancangan Layar Menu Pengunjung	72
29. Gambar 4.24 : Rancangan Layar Tambah Pengunjung.....	73

30. Gambar 4.25 : Rancangan Layar Edit Pengunjung	73
31. Gambar 4.26 : Rancangan Layar Menu Kursi.....	74
32. Gambar 4.27 : Rancangan Layar Tambah Kursi.....	74
33. Gambar 4.28 : Rancangan Layar Edit Kursi	75
34. Gambar 4.29 : Rancangan Layar Menu Studio	75
35. Gambar 4.30 : Rancangan Layar Tambah Studio	76
36. Gambar 4.31 : Rancangan Layar Edit Studio.....	76
37. Gambar 4.32 : Rancangan Layar Menu Film	77
38. Gambar 4.33 : Rancangan Layar Tambah Film	77
39. Gambar 4.34 : Rancangan Layar Edit Film.....	78
40. Gambar 4.35 : Rancangan Layar Menu Kategori.....	78
41. Gambar 4.36 : Rancangan Layar Tambah Kategori.....	79
42. Gambar 4.37 : Rancangan Layar Edit Kategori	79
43. Gambar 4.38 : Rancangan Layar Menu Jadwal	80
44. Gambar 4.39 : Rancangan Layar Tambah Jadwal.....	80
45. Gambar 4.40 : Rancangan Layar Menu Pemesanan.....	81
46. Gambar 4.41 : Rancangan Layar Tambah Pemesanan.....	81
47. Gambar 4.42 : Rancangan Layar Menu Pembayaran.....	82
48. Gambar 4.43 : Rancangan Layar Tambah Pembayaran	82
49. Gambar 4.44 : Rancangan Layar Menu Tiket	83
50. Gambar 4.45 : Rancangan Layar Tambah Tiket	83
51. Gambar 4.46 : Rancangan Layar Input Pemesanan	84
52. Gambar 4.47 : Rancangan Layar Lihat Tiket	84
53. Gambar 4.48 : Rancangan Layar Menu Laporan	85
54. Gambar 4.49 : Rancangan Layar Tampilan Pengunjung	85
55. Gambar 4.50 : <i>Sequence Diagram</i> Login Kasir	86
56. Gambar 4.51 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Kasir	87
57. Gambar 4.52 : <i>Sequence Diagram</i> Update Pengunjung.....	88
58. Gambar 4.53 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kursi	89
59. Gambar 4.54 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Studio.....	90
60. Gambar 4.55 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori.....	91

61. Gambar 4.56 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Film	92
62. Gambar 4.57 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Jadwal	93
63. Gambar 4.58 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pemesanan.....	94
64. Gambar 4.59 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	95
65. Gambar 4.60 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Tiket	96
66. Gambar 4.61 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan	97
67. Gambar 4.62 : <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Pengunjung	98
68. Gambar 4.63 : <i>Sequence Diagram</i> Login Pengunjung.....	99
69. Gambar 4.64 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Jadwal.....	100
70. Gambar 4.65 : <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan	101
71. Gambar 4.66 : <i>Sequence Diagram</i> Bayar Tiket	102
72. Gambar 4.67 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Tiket.....	103



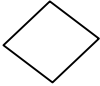





DAFTAR TABEL


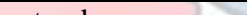

	Halaman
73. Tabel 2.1 : Tinjauan Penulisan Terdahulu.....	7
74. Tabel 4.1 : Identifikasi Kebutuhan	39
75. Tabel 4.2 : Admin.....	54
76. Tabel 4.3 : Pengunjung.....	54
77. Tabel 4.4 : Studio	54
78. Tabel 4.5 : Kursi	54
79. Tabel 4.6 : Film	55
80. Tabel 4.7 : Kategori.....	55
81. Tabel 4.8 : Tentukan.....	55
82. Tabel 4.9 : Order	55
83. Tabel 4.10 : Pembayaran	56
84. Tabel 4.11 : Tiket	56
85. Tabel 4.12 : Jadwal.....	56
86. Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data Admin	57
87. Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Pengunjung	58
88. Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Studio.....	59
89. Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Kursi	59
90. Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data Film	60
91. Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data Kategori	61
92. Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data Tentukan	61
93. Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data Order.....	62
94. Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data Pembayaran	62
95. Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Tiket.....	63
96. Tabel 4.23 : Spesifikasi Basis Data Jadwal.....	64

DAFTAR SIMBOL

Simbol-simbol Diagram Aktivitas

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Simbol-simbol Diagram *Use Case*

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>Use Case</i>
Aktor / actor 	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor
Asosiasi / association 	Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi / extend 	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>intherince</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
Generalisasi / generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi

	(umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
--	--





Simbol-simbol ERD

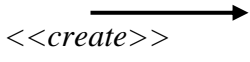


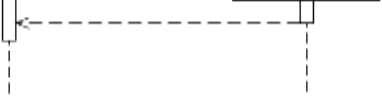

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas/entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id.

		Kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
	Atribut multinilai/multivalued	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki lebih dari satu
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi/association	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan

		ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B
--	--	---

Simbol-simbol *Diagram Sequence*

Simbol	Deskripsi
 <p>Aktor / actor</p>	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor
 <p>Garis hidup / <i>Lifeline</i></p>	Menyatakan kehidupan suatu objek
 <p>Objek</p>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
 <p>Waktu aktif</p>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang

	dilakukan didalamnya.
<p>Pesan tipe create</p>  <p><<create>></p>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
<p>Pesan tipe call</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.</p> <p>Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>
<p>Pesan tipe send</p> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
<p>Pesan tipe return</p> 	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
<p>Pesan tipe destroy</p>  <p><<destroy>> 2: DestroyMessage()</p>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada creat maka ada

destroy.

Simbol-simbol Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1		Class	Kelas pada struktur system
2		Interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		Generalization	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7		Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Dokumen Keluaran	
Lampiran 1 : Lampiran A – 1 Jadwal.....	108
Lampiran 2 : Lampiran A – 2 Tiket	108
Lampiran 3 : Lampiran A – 3 Laporan Penjualan.....	109
Lampiran B Dokumen Masukan	
Lampiran 1 : Lampiran B – 1 Kategori Film	110
Lampiran 2 : Lampiran B – 2 Judul Film.....	110
Lampiran 3 : Lampiran B – 3 Data Studio.....	111
Lampiran 4 : Lampiran B – 4 Data kursi	111
Lampiran C Dokumen Usulan Keluaran	
Lampiran 1 : Lampiran C – 1 Jadwal.....	112
Lampiran 2 : Lampiran C – 2 Tiket	112
Lampiran 3 : Lampiran C – 3 Laporan Penjualan.....	113
Lampiran D Dokumen Usulan Masukan	
Lampiran 1 : Lampiran D – 1 Kategori Film	114
Lampiran 2 : Lampiran D – 2 Judul Film	114
Lampiran 3 : Lampiran D – 3 Data Studio.....	115
Lampiran 4 : Lampiran D – 4 Data Kursi	115
Lampiran E Dokumen Keterangan Riset	
Lampiran 1 : Lembar Surat Permohonan Riset	116
Lampiran 2 : Lembar Surat Balasan Riset	117
Lampiran F Dokumen Konsultasi Bimbingan	
Lampiran 1 : Lembar Konsultasi Bimbingan.....	118
Lampiran G Dokumen Biodata Diri	
Lampiran 1 : Lembar Biodata Diri.....	119