

**APLIKASI PEMESANAN MENU PADA WARKOP KONGKE  
SUNGAILIAT BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



Riska Mawar Sari

1511500161

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

**APLIKASI PEMESANAN MENU PADA WARKOP KONGKE  
SUNGAILIAT BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 15110500161

Nama : Riska Mawar Sari

Judul Skripsi : Aplikasi Pemesanan Menu Pada Warkop Kongke  
Sungailiat Berbasis Android

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

Pangkalpinang, 07 Juli 2019



(Riska Mawar Sari)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**APLIKASI PEMESANAN MENU PADA WARKOP KONGKE**  
**SUNGAILIAT BERBASIS ANDROID**  
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riska Mawar Sari**  
**1511500161**

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 02 Juli 2019

Dosen Penguji II



**R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom**  
**NIDN.0224048003**

Dosen Pembimbing



**Eza Budi Perkasa, M.Kom**  
**NIDN.0201089201**



**Kaprodi Teknik Informatika**  
**R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom**  
**NIDN.0224048003**

Dosen Penguji I



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom**  
**NIDN.0008128901**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 02 Juli 2019

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang sastra satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, pembimbing, dan dorongan dari berbagai pihak.

Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia,
2. Orang tua yang telah memberikan semangat dan telah mendukung serta atas doa-doanya,
3. Bapak Drs. Djaetun H.S., yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur,
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur,
5. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom., selaku Kaprodi Teknik Informatika,
6. Bapak Eza Budi Perkasa, M.Kom., selaku dosen pembimbing.
7. Sahabat terbaik saya selama 8 tahun ini yang telah bersama-sama dari pertama Sekolah Menengah Kejuruan hingga saat ini, Ratna Yunita dan Fadilah Nurul Rahmalia.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung dalam mengerjakan laporan ini.



Penulis berharap ada masukan yang bermanfaat, supaya penulis dapat lebih baik lagi di masa mendatang. Demikian laporan skripsi ini saya buat, semoga bermanfaat dan terimakasih.

Pangkalpinang, 02 Juli 2019



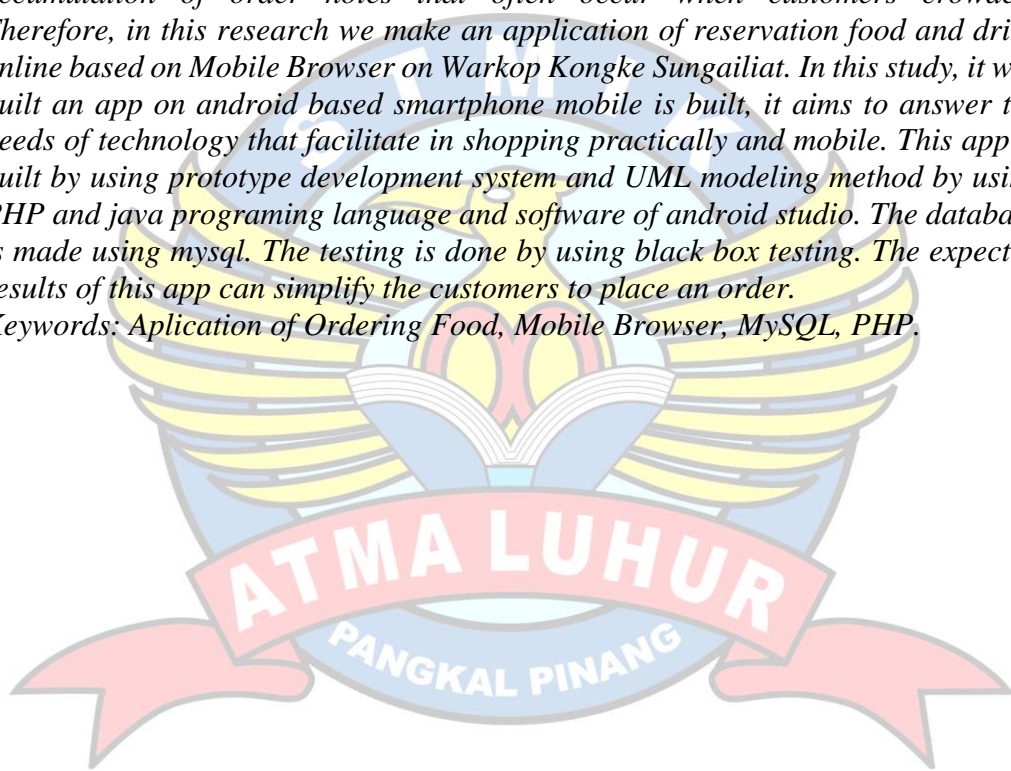
Penulis



## **ABSTRACT**

*One of the things that can support quality of service in a restaurant is the ordering process (order). The ordering process is widely used by the restaurant is a system of order manually. Warkop Kongke Sungailiat located in Sungailiat still uses manual workmanship in the ministry, so that this restaurant using the system order manually for the process of ordering food and beverages. System order manually at the Warkop Kongke Sungailiat cause some problems. The most common problem is when the consumer has decided the menu of food and drinks to be ordered, the consumer had to wait a long time for the arrival of the waitress taking orders or retrieve a list of orders that have been written. Another problem arise is double order or redundancies and customer order disruption due to the accumulation of order notes that often occur when customers crowded. Therefore, in this research we make an application of reservation food and drink online based on Mobile Browser on Warkop Kongke Sungailiat. In this study, it was built an app on android based smartphone mobile is built, it aims to answer the needs of technology that facilitate in shopping practically and mobile. This app is built by using prototype development system and UML modeling method by using PHP and java programming language and software of android studio. The database is made using mysql. The testing is done by using black box testing. The expected results of this app can simplify the customers to place an order.*

*Keywords: Application of Ordering Food, Mobile Browser, MySQL, PHP.*



## ABSTRAK

Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam suatu restoran, kafe atau warung kopi adalah proses pemesanan (*order*). Proses pemesanan yang banyak digunakan oleh restoran, kafe atau warung kopi adalah sistem pemesanan secara manual. Warkop Kongke Sungailiat yang berlokasi di Sungailiat masih menggunakan cara pengerjaan manual dalam pelayanannya, sehingga warung kopi ini menggunakan *system* pemesanan secara manual untuk proses pemesanan makanan dan minuman. Sistem pemesanan secara manual pada Warkop Kongke Sungailiat menimbulkan beberapa masalah. Masalah yang sering terjadi adalah ketika pembeli sudah memutuskan menu makanan dan minuman yang ingin dipesan, pembeli harus menunggu lama kedatangan pelayan Untuk mencatat pesanan atau mengambil daftar pesanan yang telah ditulis. Masalah lainnya yaitu terjadi *double order* atau redudansi dan ketidakurutan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuknya nota pemesanan yang sering terjadi disaat ramai pelanggan. Oleh karena itu dalam penelitian ini dibuat suatu Aplikasi Pemesanan Menu Berbasis Android Pada Warkop Kongke Sungailiat. Pada penelitian ini, dibangun sebuah aplikasi pada telepon seluler pintar berbasis Android. Tujuannya adalah untuk menjawab kebutuhan akan teknologi yang memudahkan dalam berbelanja secara praktis dan *mobile*. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode pengembangan *system prototype* dan pemodelan UML, dengan bahasa pemrograman PHP dan Java serta software Android Studio. Pembuatan *database* menggunakan MySQL. Pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox. Hasil yang diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan.

Kata Kunci: Aplikasi Pemesanan Makanan, Mobile Browser, MySQL, PHP.





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 <i>Prototype Models</i> .....	6
2.2 Metode Berorientasi Objek .....	7
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak .....	8
2.3.1 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	8
2.4 Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	14
2.4.1 Android .....	14
2.4.2 Android Studio .....	14
2.4.3 Xampp .....	15
2.5 Teori Pendukung .....	15

2.5.1 Pemesan .....	15
2.5.2 <i>Smartphone</i> .....	16
2.6 Penelitian Terdahulu .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Pengembangan Sistem .....	19
3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	19
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	20
3.3.1 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	20
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL</b>	
4.1 Profil Perusahaan .....	21
4.1.1 Struktur, Jabatan, Tugas, Dan Wewenang Organisasi .....	21
4.1.2 Visi Dan Misi .....	22
4.2 Analisa Masalah Sistem Yang Berjalan.....	22
4.3 Analisa Hasil Solusi .....	23
4.4 Analisa Kebutuhan Sistem Usulan.....	24
4.5 Analisa Sistem.....	26
4.6 Perancangan Sistem .....	26
4.7 Rancangan Sistem .....	27
4.7.1 Perancangan Basis Data .....	70
4.8 Rancangan Layar <i>Waiters</i> .....	74
4.9 Rancangan Layar Admin .....	79
4.10 Rancang Layar Kasir.....	91
4.11 Implementasi <i>Interface</i> Aplikasi <i>Waiters</i> .....	92
4.12 Implementasi <i>Interface</i> Aplikasi Web .....	97
4.13 Pengujian.....	106
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	110

5.2 Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>113</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Prototype Models</i> .....	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i> .....	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Sequence Diagram</i> .....	13
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Yang Sedang Berjalan .....	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan .....	24
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram Client</i> .....	27
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram Kasir</i> .....	32
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram Admin</i> .....	36
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Login</i> .....	43
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Input Orderan.....	44
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	45
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Login</i> .....	46
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran .....	47
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	48
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Login</i> .....	49
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Data Admin .....	50
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Data Waiter Atau Waitress .....	51
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Data Barang .....	52
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Proses.....	53
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Transaksi.....	53
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Data Kasir .....	54
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	53
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	56
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Input Nomor Meja.....	57
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Input Orderan.....	58
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Logout</i> .....	59
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	60

Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	61
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	61
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	62
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Data Admin.....	63
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Data Barang.....	64
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Data Waiters.....	65
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Data Kasir.....	66
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Data Proses.....	67
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Data Transaksi.....	67
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	68
Gambar 4.36 <i>Class Diagram</i> .....	69
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Login Waiters</i> .....	74
Gambar 4.38 Rancangan Layar Nomor Meja <i>Waiters</i> .....	75
Gambar 4.39 Rancangan Layar Pilih Menu <i>Waiters</i> .....	76
Gambar 4.40 Rancangan Layar Detail Menu <i>Waiters</i> .....	77
Gambar 4.41 Rancang Layar Keranjang <i>Waiters</i> .....	78
Gambar 4.42 Rancangan Layar Login Admin.....	79
Gambar 4.43 Rancangan Layar Utama Admin.....	80
Gambar 4.44 Rancangan Layar Data Admin.....	81
Gambar 4.45 Rancangan Layar Tambah Admin.....	82
Gambar 4.46 Rancangan Layar Data Barang Admin.....	83
Gambar 4.47 Rancangan Layar Tambah Data Barang Admin.....	84
Gambar 4.48 Rancangan Layar Data <i>Waiters</i> Admin.....	85
Gambar 4.49 Rancangan Layar Tambah <i>Waiters</i> Admin.....	86
Gambar 4.50 Rancangan Layar Data Kasir Admin.....	87
Gambar 4.51 Rancangan Layar Tambah Kasir Admin.....	88
Gambar 4.52 Rancangan Layar Data Proses Admin.....	89
Gambar 4.53 Rancang Layar Data Transaksi Admin.....	90
Gambar 4.54 Rancang Layar Pembayaran Kasir.....	91
Gambar 4.55 Implementasi Layar <i>Login Waiters</i> .....	92
Gambar 4.56 Implementasi Layar Mengisi Nomor Meja <i>Waiters</i> .....	93



Gambar 4.57 Implementasi Layar Menu <i>Waiters</i> .....	94
Gambar 4.58 Implementasi Layar Detail Menu <i>Waiters</i> .....	95
Gambar 4.59 Implementasi Layar Keranjang <i>Waiters</i> .....	96
Gambar 4.60 Implementasi Layar <i>Login</i> Admin .....	97
Gambar 4.61 Implementasi Layar Halaman Utama Admin.....	98
Gambar 4.62 Implementasi Layar Halaman Admin .....	98
Gambar 4.63 Implementasi Layar Halaman Tambah Data Admin.....	99
Gambar 4.64 Implementasi Layar Halaman Data Barang Admin .....	100
Gambar 4.65 Implementasi Layar Halaman Tambah Barang Barang .....	100
Gambar 4.66 Implementasi Layar Halaman <i>Waiters</i> Admin.....	101
Gambar 4.67 Implementasi Layar Halaman Tambah <i>Waiters</i> Admin.....	102
Gambar 4.68 Implementasi Layar Halaman Kasir Admin.....	102
Gambar 4.69 Implementasi Layar Halaman Tambah Kasir Kasir .....	103
Gambar 4.70 Implementasi Layar Halaman Data Proses .....	103
Gambar 4.71 Implementasi Layar Halaman Cetak .....	104
Gambar 4.72 Implementasi Layar Halaman Kasir Pembayaran .....	105

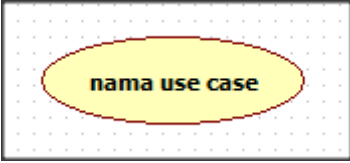


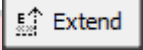
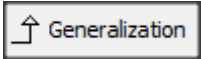



## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Tipe Diagram UML .....	9
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu .....	17
Table 4.1 Deskripsi <i>Use Case Login</i> .....	28
Table 4.2 Deskripsi <i>Use Case Input Orderan</i> .....	29
Table 4.3 Deskripsi <i>Use Case Logout</i> .....	30
Table 4.4 Deskripsi <i>Use Case Logout</i> .....	31
Table 4.5 Deskripsi <i>Use Case Login</i> .....	32
Table 4.6 Deskripsi <i>Use Case Pembayaran</i> .....	33
Table 4.7 Deskripsi <i>Use Case Logout</i> .....	34
Table 4.8 Deskripsi <i>Use Case Login</i> .....	36
Table 4.9 Deskripsi <i>Use Case Data Admin</i> .....	37
Table 4.10 Deskripsi <i>Use Case Data Barang</i> .....	38
Table 4.11 Deskripsi <i>Use Case Data Waiter Atau Waitress</i> .....	38
Table 4.12 Deskripsi <i>Use Case Data Kasir</i> .....	39
Table 4.13 Deskripsi <i>Use Case Proses</i> .....	40
Table 4.14 Deskripsi <i>Use Case Transaksi</i> .....	41
Table 4.15 Deskripsi <i>Use Case logout</i> .....	41
Table 4.16 Deskripsi Basis Data Admin.....	70
Table 4.17 Deskripsi Basis Data <i>Waiters</i> .....	70
Table 4.18 Deskripsi Basis Data Barang.....	71
Table 4.19 Deskripsi Basis Transaksi .....	71
Table 4.20 Deskripsi Basis Data Kasir .....	72
Table 4.21 Deskripsi Basis Data Keranjang .....	72
Table 4.22 Deskripsi Basis Data Jumlah.....	73
Table 4.23 Hasil Pengujian Aplikasi Dengan Metode <i>Blackbox</i> .....	106
Table 4.24 Pengujian Kuisisioner Pengguna .....	108

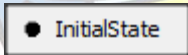



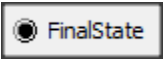
## DAFTAR SIMBOL

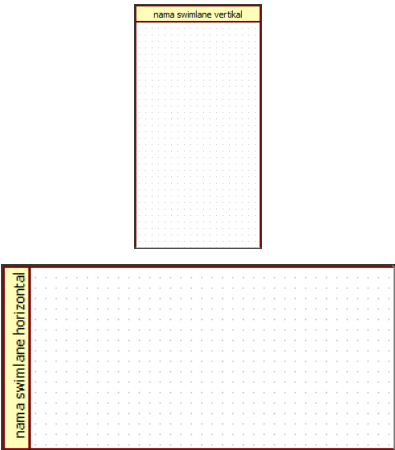
### 1. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase <i>nama use case</i></p>
<p><i>Actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan di buat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase <i>nama aktor</i></p>
<p>Asosiasi (<i>association</i>)</p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p>
<p>Ekstensi (<i>extend</i>)</p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang di tambahkannya</p>
<p>Generalisasi (<i>generalization</i>)</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya</p>
<p>Menggunakan/<i>include</i>/<i>uces</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankannya <i>use case</i> ini</p>

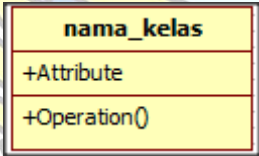

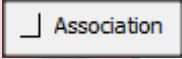
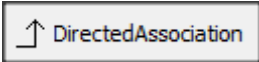
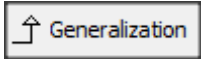
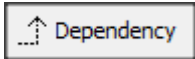
	<p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu di panggil saat <i>use case</i> ditambahkan di jalankan.</li> <li>2. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan di jalankan.</li> </ol> <p>Kedua interpretasi di atas dapat di anut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang di butuhkan</p>
--	--

## 2. Simbol Activity Diagram


Simbol	Deskripsi
Status Awal ( <i>Initial State</i> ) 	Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal
Aktifitas 	Aktifitas yang dilakukan sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja
Decision 	Asosiasi Jika ada Pilihan aktifitas lebih dari satu
Synchronization ( <i>Fork, join</i> ) 	Asosiasi untuk menggambarkan penggabungan ( <i>join</i> ) maupun percabangan ( <i>fork</i> ) aktifitas
Status akhir ( <i>Final state</i> ) 	Status akhir yang di lakukan sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir

<p><i>Swimlane</i></p> 	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggungjawab terhadap aktifitas yang terjadi</p>
--	---



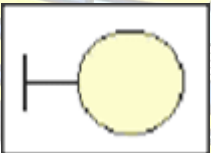

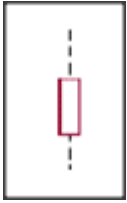

### 3. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas (<i>Class</i>)</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem</p>
<p>Antarmuka (<i>Interface</i>)</p> 	<p>Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek</p>
<p>Asosiasi (<i>Association</i>)</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Asosiasi berarah (<i>Directed Association</i>)</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi berarah biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-khusus)</p>
<p>Kebergantungan (<i>Dependency</i>)</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas</p>



<p>Agregasi (<i>Aggregation</i>)</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>Whole-part</i>)</p>
--	---

#### 4. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Actor</i></p> 	<p>Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem</p>
<p><i>Entity Class</i></p> 	<p>Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan</p>
<p><i>Boundary Class</i></p> 	<p>Menggambarkan sebuah penggambaran dari <i>form</i></p>
<p><i>Control Class</i></p> 	<p>Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel</p>
<p><i>Lifeline</i></p> 	<p>Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan</p>
<p><i>Line Message</i></p> 	<p>Menggambarkan pengiriman pesan</p>