

**SISTEM PENGELOLAAN DATA JASA *SERVICE* KOMPUTER  
PADA ELSAN KOMPUTER MENGGUNAKAN MODEL  
*EXTREME PROGRAMMING* BERBASIS *WEBSITE***

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020**

**SISTEM PENGELOLAAN DATA JASA *SERVICE* KOMPUTER  
PADA ELSAN KOMPUTER MENGGUNAKAN MODEL  
*EXTREME PROGRAMMING* BERBASIS *WEBSITE***

**SKRIPSI**

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

### LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nim : 1622500089  
Nama : Aritno  
Judul Skripsi : Sistem Pengelolaan Data Jasa *Service* Komputer  
Pada Elsan Komputer Menggunakan Model  
*Extreme Programming* Berbasis *Website*

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, Juli 2020



(Aritno)

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### SISTEM PENGELOLAAN DATA JASA *SERVICE* KOMPUTER PADA ELSAN KOMPUTER MENGGUNAKAN MODEL *EXTREME* *PROGRAMMING* BERBASIS *WEBSITE*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aritno

1622500089

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 16 Juli 2020

Anggota Penguji

Fitriyanti, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0214087702

Kaprodi Sistem Informasi

Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing

Dr. Hadi Santoso, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0225067701

Ketua Penguji

Hengki, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi ISB 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, bimbingan, 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. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Dr.Hadi Santoso, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

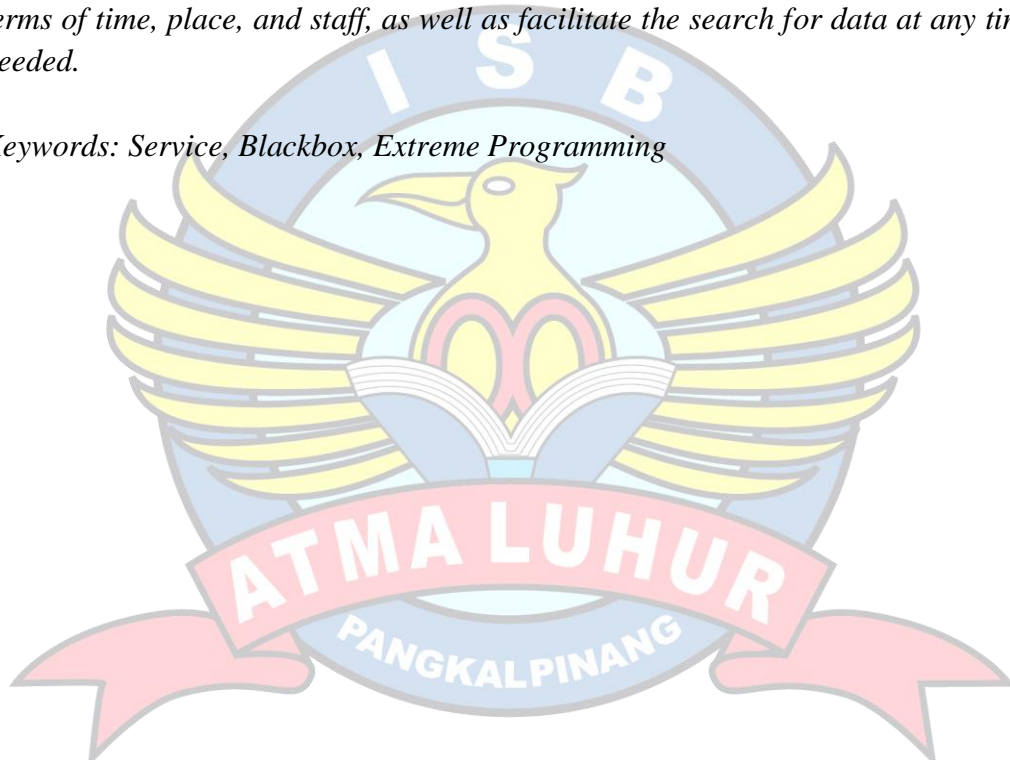
Pangkalpinang, Juli 2020

Penulis

## **ABSTRACT**

*Elsan Computer is one of the agencies engaged in the service sector at the base of the field. At present, the service data processing system is still done conventionally and has not been computerized so it is less effective in processing data services. manual recording of data that has been made at any time can be lost and requires a long time in searching data, so we need a website-based service data processing system using extreme programming models, PHP programming languages, MySQL databases, Unified system development tools Modeling Language (UML) and system testing is done with a black box. With this system, it is expected to be able to help the administration performance more efficiently in terms of time, place, and staff, as well as facilitate the search for data at any time needed.*

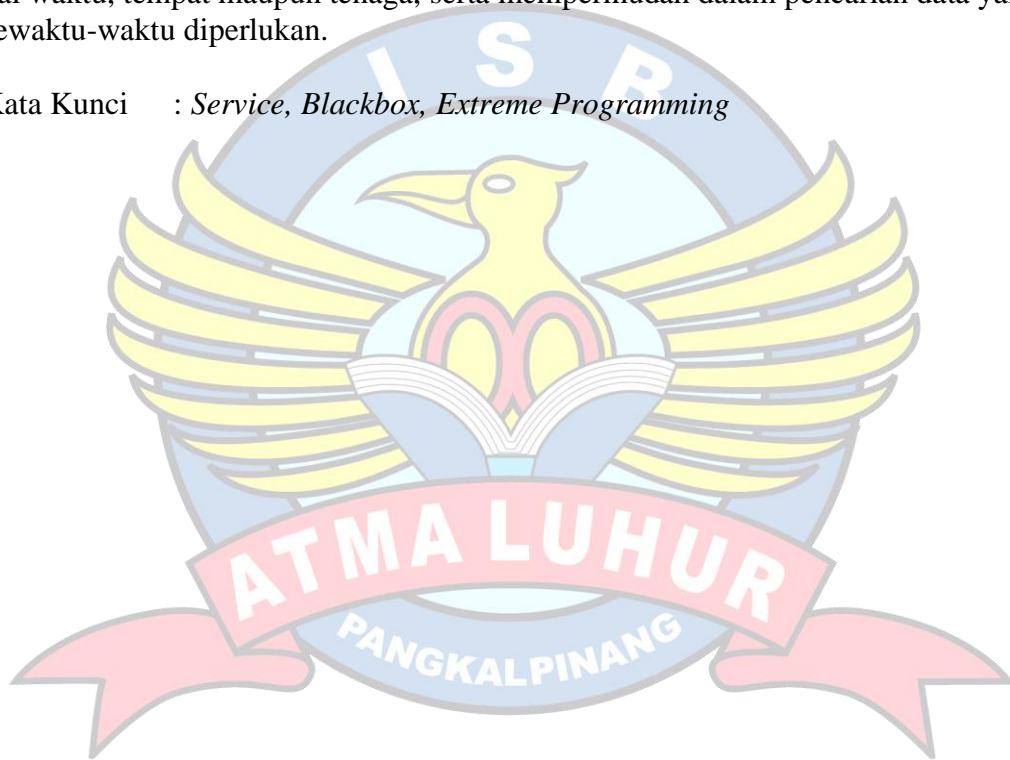
*Keywords: Service, Blackbox, Extreme Programming*



## ABSTRAK

Elsan komputer merupakan salah satu instansi yang bergerak dalam bidang jasa yang ada dipangkalpinang. Pada saat ini sistem pengolahan data jasa service masih dilakukan secara konvensional dan belum terkomputerisasi sehingga kurang efektif dalam mengolah data *service*. pencatatan manual data-data yang telah di buat sewaktu waktu dapat hilang dan membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian data, maka dibutuhkan suatu sistem pengolahan data jasa service berbasis website dengan menggunakan model *extreme programming*, bahasa pemrograman php, *database* MySQL, alat bantu pengembangan sistem *Unified Modelling Language* (UML) dan pengujian sistem dilakukan dengan blackbox. Dengan adanya sistem diharapkan dapat membantu kinerja administrasi lebih efisien dalam hal waktu, tempat maupun tenaga, serta mempermudah dalam pencarian data yang sewaktu-waktu diperlukan.

Kata Kunci : *Service, Blackbox, Extreme Programming*



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Sistem .....	5
2.2 Pengertian Informasi.....	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.4 Pengertian Pengolahan Data .....	5
2.5 Pengertian Data.....	6
2.6 Pengertian Jasa .....	6
2.7 Pengertian <i>Service</i> .....	7
2.8 Pengertian <i>Agile Software Development</i> .....	7



2.9	Pengolahan <i>Extreme Programming</i> .....	7
2.9.1	Keunggulan <i>Extreme Programming</i> .....	8
2.9.2	Kelemahan <i>Extreme Programming</i> .....	8
2.9.3	Tahapan-Tahapan <i>Extreme Programming</i> .....	9
2.9.4	Nilai-Nilai <i>Extreme Programming</i> .....	10
2.10	Pengertian <i>Website</i> .....	11
2.11	Pengertian <i>Framework</i> .....	12
2.12	Pengertian <i>HTML</i> .....	12
2.13	Pengertian <i>CSS</i> .....	13
2.14	Pengertian <i>PHP</i> .....	13
2.15	Pengertian <i>Mysql</i> .....	13
2.16	Pengertian <i>Phpmyadmin</i> .....	14
2.17	Pengertian Basisdata .....	14
2.18	Pengertian <i>Blackbox Testing</i> .....	14
2.19	Data Mining .....	14
2.20	Algoritma <i>Apriori</i> .....	15
2.21	Pengertian Pemrograman Berorientasi Objek .....	15
2.22	Pengertian <i>Unified Modeling Language(UML)</i> .....	17
2.23	Pengertian Entity Relationship Diagram(ERD) .....	17
2.24	Pengertian Logical Record Structure(LRS) .....	19
2.25	Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	19

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	<i>Planning</i> (Perencanaan) .....	30
3.1.1	Studi Literatur .....	30
3.1.2	Survei .....	30
3.1.3	Identifikasi .....	30
3.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	31
3.3	<i>Coding</i> (Interface) .....	31
3.4	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	31
3.4.1	<i>Black Box</i> .....	31

3.4.2	Apriori .....	31
3.5	Metode Pengembangan Sistem.....	32
3.6	Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	33

## **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Tinjauan Organisasi.....	40
4.1.1	Sejarah Elsan Komputer .....	40
4.1.2	Visi Elsan Komputer.....	41
4.1.3	Misi Elsan Komputer.....	41
4.1.4	Struktur Elsan Komputer .....	42
4.1.5	Tugas Dan Wewenang.....	42
4.2	Model Pengembangan Sistem .....	44
4.2.1	<i>Planning</i> (Perencanaan).....	45
4.2.1.1	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	45
4.2.1.2	<i>Activity Diagram</i> .....	46
4.2.1.3	Analisa Masukan Sistem Berjalan.....	50
4.2.1.4	Analisa Keluaran Sistem Berjalan.....	50
4.2.1.5	Identifikasi Kebutuhan .....	51
4.2.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	54
4.2.2.1	<i>Package Diagram</i> .....	54
4.2.2.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	54
4.2.2.3	<i>Deskripsi Diagram</i> .....	56
4.2.2.4	Rancangan Basis Data .....	60
4.2.2.5	Rancangan Dokumen Usulan .....	69
4.2.2.6	Struktur Tampilan Layar.....	71
4.2.2.7	Rancangan Layar .....	72
4.2.2.8	<i>Sequence Diagram</i> .....	89
4.2.2.9	<i>Class Diagram</i> .....	96
4.2.2.10	<i>Deployment Diagram</i> .....	97
4.2.3	<i>Coding</i> (User Inteface) .....	98
4.2.4	<i>Testing</i> (Pengujian).....	109

4.2.4.1	<i>Black Box</i> .....	109
4.2.4.2	<i>Apriori</i> .....	114

**BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran .....	118

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>119</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>125</b>
---	------------

<b>LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN ....</b>	<b>127</b>
---	------------

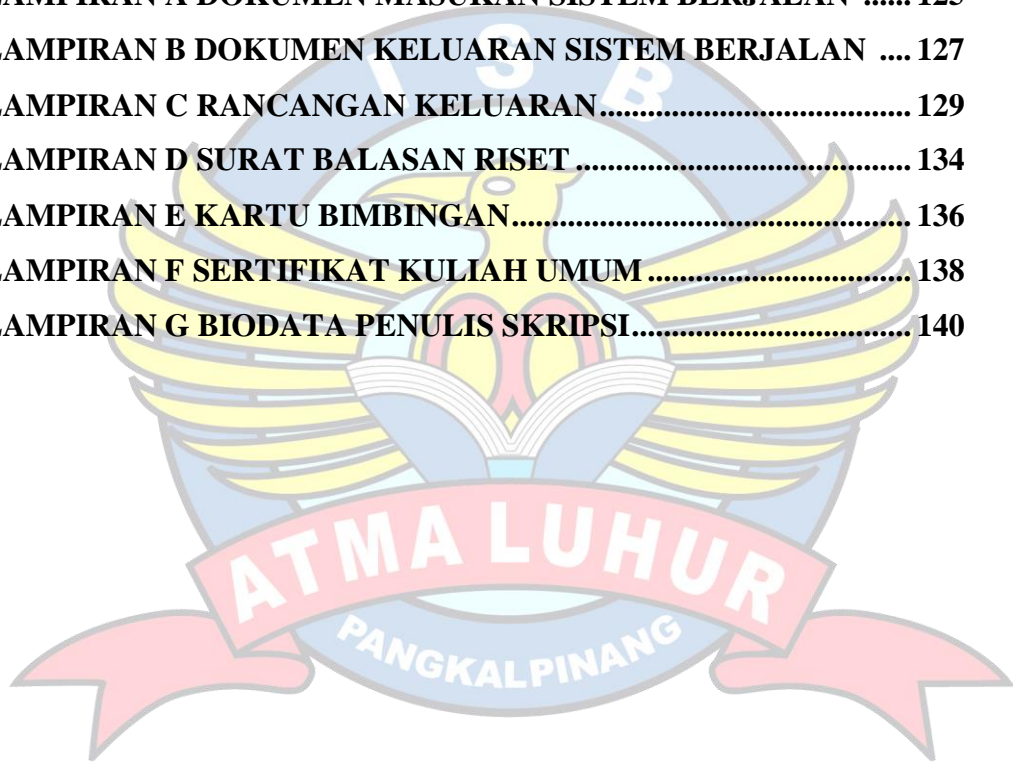
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>129</b>
---	------------

<b>LAMPIRAN D SURAT BALASAN RISET .....</b>	<b>134</b>
---	------------

<b>LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN.....</b>	<b>136</b>
--	------------

<b>LAMPIRAN F SERTIFIKAT KULIAH UMUM .....</b>	<b>138</b>
--	------------

<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....</b>	<b>140</b>
--	------------



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Tahapan Penelitian .....	29
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi Elsan Komputer .....	42
Gambar 4.2 : Tahapan Penelitian .....	44
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses Penerimaan <i>Service</i> .....	46
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Proses Konfirmasi <i>Service</i> .....	47
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Proses Penerimaan <i>Service</i> Selesai.....	48
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Proses Pembelian Barang .....	49
Gambar 4.7 : <i>Package Diagram</i> .....	54
Gambar 4.8 : <i>Use Case Diagram Master</i> .....	54
Gambar 4.9 : <i>Use Case Diagram</i> Transaksi .....	55
Gambar 4.10 : <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	55
Gambar 4.11 : <i>ERD(Entity Relationship Diagram)</i> .....	60
Gambar 4.12 : <i>Transformasi Diagram ERD ke LRS</i> .....	61
Gambar 4.13 : <i>LRS(Logical Record Structure)</i> .....	62
Gambar 4.14 : Struktur Tampilan Layar Aplikasi .....	71
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Login .....	72
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Pelanggan.....	73
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Teknisi.....	73
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Barang .....	74
Gambar 4.19 : Rancangan Layar <i>Service</i> .....	75
Gambar 4.20 : Rancangan Layar <i>Service</i> Detail .....	76
Gambar 4.21 : Rancangan Layar <i>Service</i> Cetak Diklik .....	77
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Bukti Penerimaan <i>Service</i> .....	78
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Nota.....	79
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Nota Detail .....	80
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Nota Cetak Diklik .....	81
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Nota Cetak Bukti <i>Service</i> Selsai .....	82
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Laporan <i>Service</i> .....	83

Gambar 4.28	: Rancangan Layar Laporan <i>Service</i> Tampilkan Diklik.....	84
Gambar 4.29	: Rancangan Layar Cetak Laporan <i>Service</i> .....	85
Gambar 4.30	: Rancangan Layar Laporan Nota.....	86
Gambar 4.31	: Rancangan Layar Laporan Nota Tampilkan Diklik.....	87
Gambar 4.32	: Rancangan Layar Cetak Laporan <i>Service</i> Selesai.....	88
Gambar 4.33	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan .....	89
Gambar 4.34	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Teknisi.....	90
Gambar 4.35	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Barang .....	91
Gambar 4.36	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data <i>Service</i> .....	92
Gambar 4.37	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Nota.....	93
Gambar 4.38	: <i>Sequence Diagram</i> Laporan <i>Service</i> .....	94
Gambar 4.39	: <i>Sequence Diagram</i> Laporan Nota .....	95
Gambar 4.40	: <i>Class Diagram</i> .....	96
Gambar 4.41	: <i>Deployment Diagram</i> .....	97
Gambar 4.42	: Halaman Login.....	98
Gambar 4.43	: Halaman <i>Dashboard</i> .....	99
Gambar 4.44	: Halaman Pengguna.....	99
Gambar 4.45	: Halaman Master Pelanggan.....	100
Gambar 4.46	: Halaman Master Teknisi .....	100
Gambar 4.47	: Halaman Master Barang.....	101
Gambar 4.48	: Halaman Transaksi <i>Service</i> .....	101
Gambar 4.49	: Halaman Transaksi <i>Service</i> Detail .....	102
Gambar 4.50	: Halaman Transaksi <i>Service</i> Cetak Diklik .....	102
Gambar 4.51	: Halaman Transaksi Cetak Bukti Penerimaan <i>Service</i> .....	103
Gambar 4.52	: Halaman Transaksi Nota .....	103
Gambar 4.53	: Halaman Transaksi Nota Detail .....	104
Gambar 4.54	: Halaman Transaksi Nota Cetak Diklik .....	104
Gambar 4.55	: Halaman Transaksi Nota Cetak Bukti <i>Service</i> Selesai.....	105
Gambar 4.56	: Halaman Laporan <i>Service</i> .....	105
Gambar 4.57	: Halaman Laporan <i>Service</i> Tampilkan Diklik.....	106
Gambar 4.58	: Halaman Cetak Laporan <i>Service</i> .....	106

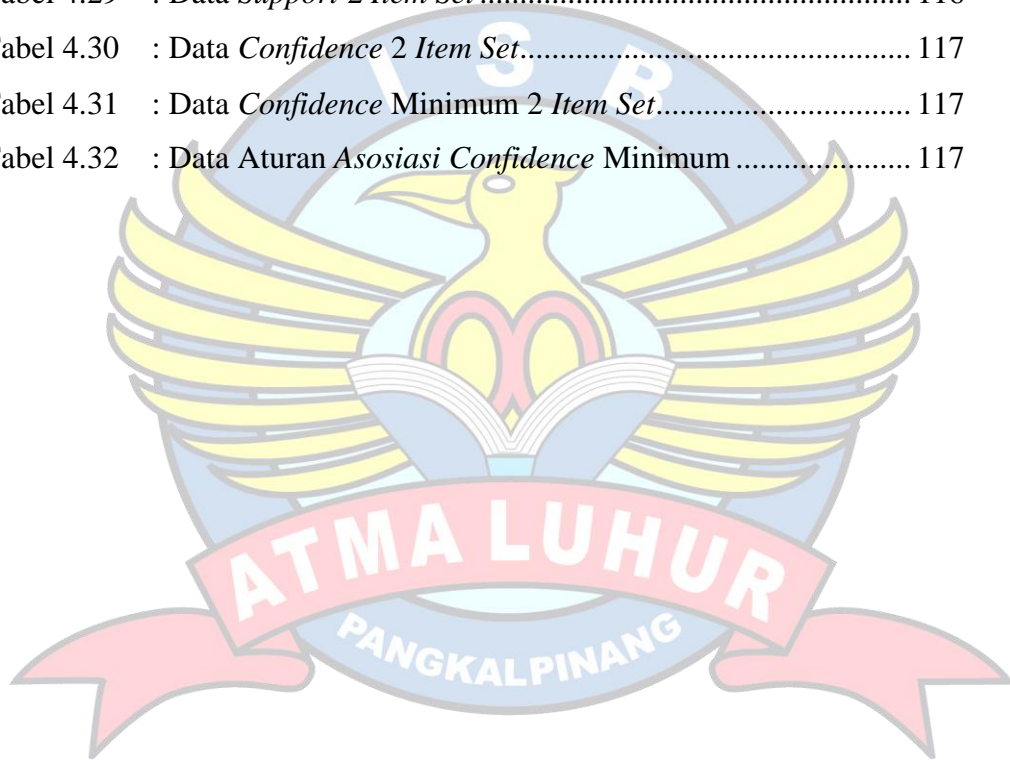
Gambar 4.59 : Halaman Laporan Nota ..... 107  
Gambar 4.60 : Halaman Laporan Nota Tampilkan Diklik..... 107  
Gambar 4.61 : Halaman Cetak Laporan Nota..... 108



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Simbol-Simbol <i>ERD</i> ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	18
Tabel 2.2 : Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 3.1 : Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	33
Tabel 3.2 : Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> .....	35
Tabel 3.3 : Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	36
Tabel 3.4 : Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	37
Tabel 3.5 : Simbol-Simbol <i>Deployment Diagram</i> .....	38
Tabel 3.6 : Simbol-Simbol <i>Package Diagram</i> .....	39
Tabel 4.1 : Admin .....	63
Tabel 4.2 : Pelanggan.....	63
Tabel 4.3 : Teknisi .....	63
Tabel 4.4 : Barang.....	63
Tabel 4.5 : <i>Service</i> .....	63
Tabel 4.6 : Nota.....	64
Tabel 4.7 : Ada.....	64
Tabel 4.8 : Dapat.....	64
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basidata Admin.....	65
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basidata Pelanggan .....	65
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basidata Teknisi .....	66
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basidata Barang .....	67
Tabel 4.13 : Spesifikasi Basidata <i>Service</i> .....	67
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basidata Nota .....	68
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basidata Ada .....	68
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basidata Dapat .....	69
Tabel 4.17 : Pengujian Halaman Login .....	109
Tabel 4.18 : Pengujian Halaman <i>Entry</i> Data Pelanggan.....	109
Tabel 4.19 : Pengujian Halaman <i>Entry</i> Data Teknisi .....	110
Tabel 4.20 : Pengujian Halaman <i>Entry</i> Data Barang.....	111

Tabel 4.21	: Pengujian Halaman <i>Entry Data Service</i> .....	111
Tabel 4.22	: Pengujian Halaman <i>Entry Data Nota</i> .....	112
Tabel 4.23	: Pengujian Halaman Laporan <i>Service</i> .....	112
Tabel 4.24	: Pengujian Halaman Laporan Nota.....	113
Tabel 4.25	: Data <i>Service</i> Masuk .....	114
Tabel 4.26	: Data Kesimpulan <i>Service</i> Masuk.....	115
Tabel 4.27	: Data <i>Support Item</i> .....	115
Tabel 4.28	: Data <i>Support Item</i> Min 20% .....	116
Tabel 4.29	: Data <i>Support 2 Item Set</i> .....	116
Tabel 4.30	: Data <i>Confidence 2 Item Set</i> .....	117
Tabel 4.31	: Data <i>Confidence</i> Minimum 2 <i>Item Set</i> .....	117
Tabel 4.32	: Data Aturan <i>Asosiasi Confidence</i> Minimum .....	117







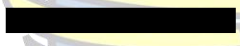

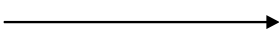


## DAFTAR LAMPIRAN

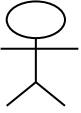
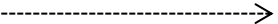

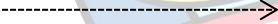



	Halaman
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN</b>	
Lampiran A-1 Buku Penerimaan <i>Service</i> .....	126
<b>LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN</b>	
Lampiran B-1 Nota Bukti <i>Service</i> Selesai .....	128
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN</b>	
Lampiran C-1 Cetak Bukti Penerimaan <i>Service</i> .....	130
Lampiran C-2 Cetak Nota <i>Service</i> Selesai .....	131
Lampiran C-3 Cetak Laporan <i>Service</i> .....	132
Lampiran C-4 Cetak Laporan <i>Service</i> Selesai .....	133
<b>LAMPIRAN D SURAT BALASAN RISET</b>	
Lampiran D-1 Surat Balasan Riset.....	135
<b>LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN</b>	
Lampiran E-1 Kartu Bimbingan.....	137
<b>LAMPIRAN F SERTIFIKAT KULIAH UMUM</b>	
Lampiran F-1 Sertifikat Kuliah Umum.....	139
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI</b>	
Lampiran G-1 Biodata Penulis Skripsi .....	141

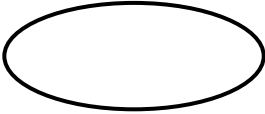

## DAFTAR SIMBOL

### Daftar Simbol *Activity Diagram*


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2		<i>Final</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3		<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5		<i>Fork/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
7		<i>Transition</i> <i>State</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>

### Daftar Simbol *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>dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.




8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
9		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan suatu sumber data komputasi.

**Daftar Simbol Sequence Diagram**

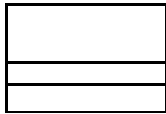
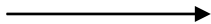
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan objek, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.
2		<i>Boundary</i>	Terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau <i>scanner</i> dan antar muka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori.
3		<i>Control</i>	Berhubungan dengan fungsi onalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.

4		<i>Entity</i>	Digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah table pada struktur basis data.
5		<i>Message</i>	Digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>activation</i> , <i>message</i> mengidentifikasi komunikasi antara object-object.
6		<i>Self-Message</i>	Mengidentifikasi komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.
7		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
8		<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan / hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
9		<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan

**Daftar Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Entitas</i>	Obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.
2		<i>Relationship</i>	Kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.
3		Garis	Menghubungkan entitas dengan <i>relationship</i> .

**Daftar Simbol *Class Diagram***

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Penggambaran dari <i>class name</i> , <i>attribute</i> , atau <i>property</i> atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .
2		<i>Asociation</i>	Menggambarkan hubungan antaraobjek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.