

**APLIKASI *INVENTORY CONTROL* GUDANG
PADA AYAM JIMBRONK BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**APLIKASI *INVENTORY CONTROL* GUDANG
PADA AYAM JIMBRONK BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 171150060

Nama : Monicha

Judul Skripsi : *APLIKASI INVENTORY CONTROL GUDANG PADA AYAM
JIMBRONK 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, 03 Agustus 2021


Monicha

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

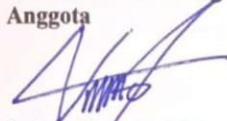
**APLIKASI *INVENTORY CONTROL* GUDANG
PADA AYAM JIMBRONK BERBASIS *ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Monicha
1711500060**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 09 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Lukas Tommy, M.Kom.
NIDN. 0215099201**

Dosen Pembimbing



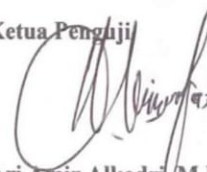
**Chandra Kirana, M.Kom.
NIDN. 0228108501**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom.
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji




**Ari Amir Alkodri, M.Kom.
NIDN. 0201038601**

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

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR**




**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan jenjang strata satu (SI) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata 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 serta memudahkan segala jalan yang telah penulis tempuh.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mensupport penulis dalam segala aspek baik itu 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 Chandra Kirana M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan sekaligus dosen pembimbing.
6. Sahabat seperjuangan Lia, Ria, Rey, Ahmat, Marcelinus, Panji, Tio, Kak Jumadi, Bang Novar. Terima kasih karena telah banyak membantu serta menyusahkan saya selama penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya. Aamiin.

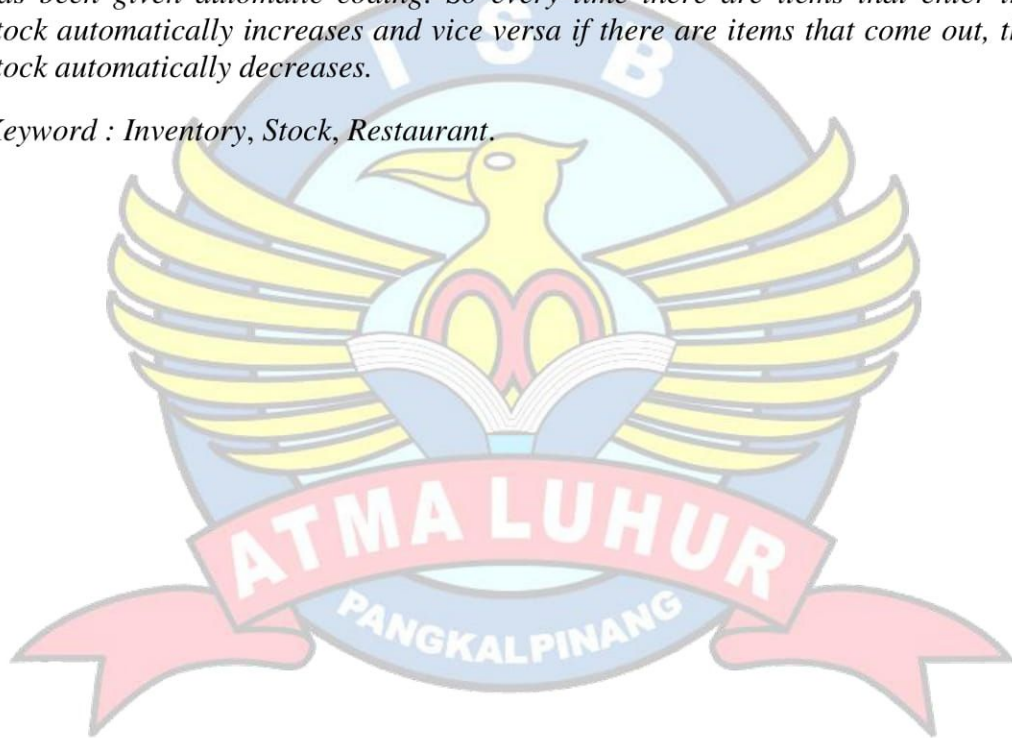
Pangkalpinang, Agustus 2021

Penulis

ABSTRACT

Inventory system is an information system that provides some information including warehousing and reporting. As is known, there are many restaurants that still carry out manual work, both in recording and in making reports in calculating goods and stock, one of which is the Jimbronk Chicken restaurant. In recording, whether it is incoming goods, outgoing goods or stock, it is still done manually. So that there are often errors in recording and causing goods in and out of the warehouse to be out of balance. Therefore, it is necessary to make an inventory system application to improve employee performance and facilitate all work because it has been computerized. Making this application is done by means of data collection, system planning, system analysis, design and database. In PHP has been given automatic coding. So every time there are items that enter the stock automatically increases and vice versa if there are items that come out, the stock automatically decreases.

Keyword : Inventory, Stock, Restaurant.



ABSTRAK

Sistem *inventory* adalah sebuah sistem informasi yang menyediakan beberapa informasi yang meliputi pergudangan dan pelaporan. Seperti yang diketahui, banyak sekali restoran yang masih melakukan pekerjaan secara manual baik itu pada pencataannya maupun dalam membuat laporan dalam menghitung barang dan stok, salah satunya restoran Ayam Jimbronk. Dalam melakukan pencatatan, baik itu barang masuk, barang keluar ataupun stok masih dilakukan secara manual. Sehingga sering kali terjadi kesalahan dalam pencatatann dan menyebabkan barang yang keluar masuk gudang menjadi tidak balance. Oleh karena itu perlu dibuat suatu aplikasi sistem *inventory* guna meningkatkan kinerja karyawan serta memudahkan segala pekerjaan karena telah terkomputerisasi. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan cara pengumpulan data, perencanaan sistem, analisa sistem, perancangan dan *database*. Didalam PHP telah diberikan *coding* otomatis. Jadi setiap adanya barang yang masuk stok otomatis bertambah begitu juga sebaliknya jika ada barang yang keluar, maka stok otomatis berkurang.

Kata Kunci : *Inventory*, Stok, Restoran.

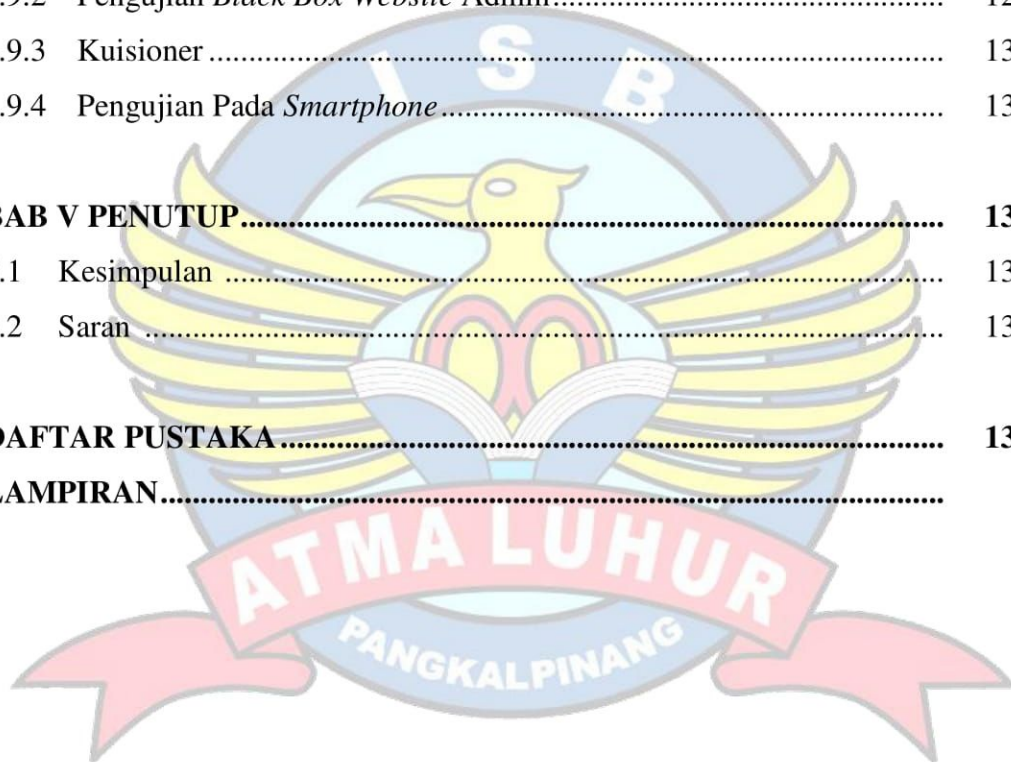


DAFTAR ISI

| | Halaman |
|-------------------------------------------------------------|----------------|
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| ABSTRACT | iv |
| ABSTRAK | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR SIMBOL | xv |
| | |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4. Tujuan dan Manfaat Penulisan..... | 4 |
| 1.4.1 Tujuan..... | 4 |
| 1.4.2 Manfaat..... | 4 |
| 1.5. Sistematika Penulisan Laporan | 4 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1. Model <i>Prototype</i> | 6 |
| 2.1.1 Pengertian <i>Prototype</i> | 6 |
| 2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Prototype</i> | 6 |
| 2.2. Metode Berorientasi Objek..... | 7 |
| 2.3. <i>UML (Unified Modelling Language)</i> | 7 |
| 2.4. Teori Pendukung..... | 9 |
| 2.4.1 <i>Inventory Control</i> | 9 |
| 2.4.2 Android..... | 10 |

| | | |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------|
| 2.4.3 | Visual Code Studio..... | 11 |
| 2.4.4 | <i>Mobile</i> | 12 |
| 2.4.5 | Android Studio | 12 |
| 2.4.6 | <i>JSON</i> | 13 |
| 2.4.7 | <i>Java</i> | 14 |
| 2.4.8 | XAMPP | 15 |
| 2.4.9 | <i>Database</i> | 16 |
| 2.4.10 | <i>MySql</i> | 17 |
| 2.5. | Penelitian Terdahulu | 18 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 24 |
| 3.1. | Model <i>Prototype</i> | 24 |
| 3.2. | Teknik Pengumpulan Data | 25 |
| 3.3. | Alat Bantu Pengembangan Sistem..... | 26 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 28 |
| 4.1. | Latar Belakang Organisasi..... | 28 |
| 4.1.1 | Latar Belakang Restoran Ayam Jimbronk | 28 |
| 4.1.2 | Visi dan Misi | 28 |
| 4.1.3 | Struktur Organisasi..... | 29 |
| 4.1.4 | Tugas dan Wewenang | 29 |
| 4.2. | Analisis Masalah..... | 32 |
| 4.3. | Analisis Masalah Sistem Usulan | 32 |
| 4.4. | Analisis Kebutuhan Sistem Usulan | 33 |
| 4.5. | Analisis Sistem Berjalan..... | 34 |
| 4.6. | Analisis Sistem (UML)..... | 37 |
| 4.6.1 | <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan | 37 |
| 4.6.2 | <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan | 55 |
| 4.6.3 | <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan | 74 |
| 4.6.4 | <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan | 93 |
| 4.6.5 | Rancangan Basis Data | 94 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.7. Perancangan Sistem | 100 |
| 4.7.1 Rancangan Layar Aplikasi Chef | 100 |
| 4.7.2 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin | 104 |
| 4.8. Hasil | 112 |
| 4.8.1 Implementasi <i>Interface</i> Aplikasi <i>Mobile</i> Chef | 112 |
| 4.8.2 Implementasi <i>Interface</i> <i>Website</i> Admin | 119 |
| 4.9. Pengujian | 127 |
| 4.9.1 Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi | 128 |
| 4.9.2 Pengujian <i>Black Box</i> <i>Website</i> Admin | 129 |
| 4.9.3 Kuisisioner | 134 |
| 4.9.4 Pengujian Pada <i>Smartphone</i> | 136 |
| BAB V PENUTUP | 138 |
| 5.1 Kesimpulan | 138 |
| 5.2 Saran | 138 |
| DAFTAR PUSTAKA | 139 |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Gambar 3.1 Tahapan Model <i>Prototype</i> | 23 |
| Gambar 4.1 Struktur Organisasi Restoran Ayam Jimbronk..... | 28 |
| Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Chef Order Barang | 33 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Admin Gudang Rekap Barang Masuk..... | 34 |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Admin Gudang Rekap Barang Keluar..... | 35 |
| Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Cek Stok Barang..... | 36 |
| Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Chef | 37 |
| Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Admin Gudang | 45 |
| Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Register Chef | 56 |
| Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Login Chef | 57 |
| Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Order Barang Chef..... | 58 |
| Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Request Chef..... | 59 |
| Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Lihat Stok Chef..... | 60 |
| Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Kritik dan Saran Chef | 61 |
| Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Logout Chef | 62 |
| Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Login Admin..... | 63 |
| Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Input Data SupplierAdmin..... | 64 |
| Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Chef Admin | 65 |
| Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Input Data Barang Admin | 66 |
| Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Lihat Stok Admin | 67 |
| Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Input Barang Masuk Admin | 68 |
| Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Input Barang Keluar Admin | 69 |
| Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Input Penyesuaian Admin..... | 70 |
| Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Order Chef Admin | 71 |
| Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Lihat Request Chef Admin | 72 |
| Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Lihat Kritik dan Saran Admin | 73 |
| Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Logout Admin..... | 74 |
| Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Register Chef | 75 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram Login Chef</i> | 76 |
| Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Order Barang Chef</i> | 77 |
| Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram Request Chef</i> | 78 |
| Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram Lihat Stok Chef</i> | 79 |
| Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram Kritik dan Saran Chef</i> | 80 |
| Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram Logout Chef</i> | 81 |
| Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram Login Admin</i> | 82 |
| Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram Input Data Supplier Admin</i> | 83 |
| Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram Lihat Data Chef Admin</i> | 84 |
| Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram Input Barang Admin</i> | 85 |
| Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Lihat Stok Admin</i> | 86 |
| Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram Input Barang Masuk Admin</i> | 87 |
| Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram Input Barang Keluar Admin</i> | 88 |
| Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Input Penyesuaian Admin</i> | 89 |
| Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Order Chef Admin</i> | 90 |
| Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram Lihat Request Chef Admin</i> | 91 |
| Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram Lihat Kritik dan Saran Admin</i> | 92 |
| Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Logout Admin</i> | 93 |
| Gambar 4.46 <i>Class Diagram</i> | 94 |
| Gambar 4.47 Tampilan Rancangan Layar Usulan <i>Register</i> | 101 |
| Gambar 4.48 Tampilan Rancangan Layar Usulan <i>Login</i> | 101 |
| Gambar 4.49 Tampilan Rancangan Layar Usulan Menu Utama | 102 |
| Gambar 4.50 Tampilan Rancangan Layar Usulan Order..... | 102 |
| Gambar 4.51 Tampilan Rancangan Layar Usulan <i>Request</i> | 103 |
| Gambar 4.52 Tampilan Rancangan Layar Usulan Stok Barang | 103 |
| Gambar 4.53 Tampilan Rancangan Layar Usulan Kritik dan Saran..... | 104 |
| Gambar 4.54 Rancangan Layar <i>Login</i> | 105 |
| Gambar 4.55 Tampilan Rancangan Layar Usulan <i>Dashboard</i> | 105 |
| Gambar 4.56 Tampilan Rancangan Layar Usulan Data Chef..... | 106 |
| Gambar 4.57 Tampilan Rancangan Layar Usulan Lihat kritik dan Saran | 106 |
| Gambar 4.58 Tampilan Rancangan Layar Usulan Input Data <i>Supplier</i> | 107 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.59 Tampilan Rancangan Layar Usulan Data <i>Supplier</i> | 107 |
| Gambar 4.60 Tampilan Rancangan Layar Usulan Input Data Barang..... | 108 |
| Gambar 4.61 Tampilan Rancangan Layar Usulan Data Barang | 108 |
| Gambar 4.62 Tampilan Rancangan Layar Usulan Input Barang Masuk | 109 |
| Gambar 4.63 Tampilan Rancangan Layar Usulan Barang Masuk..... | 109 |
| Gambar 4.64 Tampilan Rancangan Layar Usulan Input Barang Keluar | 110 |
| Gambar 4.65 Tampilan Rancangan Layar Usulan Barang Keluar..... | 110 |
| Gambar 4.66 Tampilan Rancangan Layar Usulan Input Penyesuaian..... | 111 |
| Gambar 4.67 Tampilan Rancangan Layar Usulan Penyesuaian | 111 |
| Gambar 4.68 Tampilan Rancangan Layar Usulan Order Chef | 112 |
| Gambar 4.69 Tampilan Rancangan Layar Usulan Lihat <i>Request</i> Chef | 112 |
| Gambar 4.70 Implementasi <i>Interface Register</i> | 113 |
| Gambar 4.71 Implementasi <i>Interface Login</i> | 114 |
| Gambar 4.72 Implementasi <i>Interface</i> Menu Utama..... | 115 |
| Gambar 4.73 Implementasi <i>Interface</i> Order | 116 |
| Gambar 4.74 Implementasi <i>Interface Request</i> | 117 |
| Gambar 4.75 Implementasi <i>Interface</i> List Stok Barang..... | 118 |
| Gambar 4.76 Implementasi <i>Interface</i> Kritik dan Saran | 119 |
| Gambar 4.77 Implementasi <i>Interface Login</i> | 120 |
| Gambar 4.78 Implementasi <i>Interface Dashboard</i> | 120 |
| Gambar 4.79 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Data Chef..... | 121 |
| Gambar 4.80 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Kritik dan Saran..... | 121 |
| Gambar 4.81 Implementasi <i>Interface</i> Input Data <i>Supplier</i> | 122 |
| Gambar 4.82 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Data <i>Supplier</i> | 122 |
| Gambar 4.83 Implementasi <i>Interface</i> Input Data Barang | 123 |
| Gambar 4.84 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Data Barang | 123 |
| Gambar 4.85 Implementasi <i>Interface</i> Input Data Barang Masuk | 124 |
| Gambar 4.86 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Data Barang Masuk | 124 |
| Gambar 4.87 Implementasi <i>Interface</i> Input Data Barang Keluar | 125 |
| Gambar 4.88 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Data Barang Keluar | 125 |
| Gambar 4.89 Implementasi <i>Interface</i> Input Data Penyesuaian..... | 126 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.90 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Data Penyesuaian..... | 126 |
| Gambar 4.91 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Order Cabang Pusat..... | 127 |
| Gambar 4.92 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Order Cabang Merapin | 127 |
| Gambar 4.93 Implementasi <i>Interface</i> Halaman Data <i>Request</i> Chef | 125 |



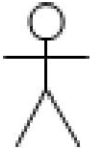
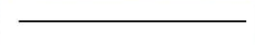

DAFTAR TABEL





| | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------|----------------|
| Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Register Chef</i> | 38 |
| Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Login Chef</i> | 39 |
| Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Order Barang Chef</i> | 40 |
| Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Request Chef</i> | 41 |
| Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Lihat Stok Chef</i> | 42 |
| Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Kritik dan Saran Chef</i> | 43 |
| Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Logout Chef</i> | 44 |
| Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Login Admin</i> | 46 |
| Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Input Data Supplier Admin</i> | 47 |
| Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Lihat Data Chef Admin</i> | 48 |
| Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Input Data Barang Admin</i> | 49 |
| Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Lihat Stok Admin</i> | 50 |
| Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Input Barang Masuk Admin</i> | 51 |
| Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case Input Barang Keluar Admin</i> | 52 |
| Tabel 4.15 Deskripsi <i>Use Case Input Penyesuaian Admin</i> | 53 |
| Tabel 4.16 Deskripsi <i>Use Case Order Chef Admin</i> | 54 |
| Tabel 4.17 Deskripsi <i>Use Case Lihat Request Chef Admin</i> | 54 |
| Tabel 4.18 Deskripsi <i>Use Case Kritik dan Saran Admin</i> | 55 |
| Tabel 4.19 Deskripsi <i>Use Case Logout Admin</i> | 55 |
| Tabel 4.20 Deskripsi Basis Data Akun Karyawan..... | 95 |
| Tabel 4.21 Deskripsi Basis Data Barang..... | 95 |
| Tabel 4.22 Deskripsi Basis Data Barang Masuk..... | 96 |
| Tabel 4.23 Deskripsi Basis Data Barang Keluar..... | 96 |
| Tabel 4.24 Deskripsi Basis Data Kritik dan Saran..... | 97 |
| Tabel 4.25 Deskripsi Basis Data Order Chef | 98 |
| Tabel 4.26 Deskripsi Basis Data Penyesuaian | 99 |
| Tabel 4.27 Deskripsi Basis Data <i>Request</i> | 100 |
| Tabel 4.28 Deskripsi Basis Data <i>Supplier</i> | 100 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4.29 Pengujian Pada Aplikasi | 129 |
| Tabel 4. 30 Pengujian Pada <i>Website Admin</i> | 130 |
| Tabel 4. 31 Kuisisioner | 135 |
| Tabel 4. 32 Skala Penilaian | 135 |
| Tabel 4. 33 Hasil Kuisisioner | 136 |
| Tabel 4. 34 Karakteristik Kepuasan | 136 |
| Tabel 4. 35 Pengujian Aplikasi pada <i>Smartphone</i> Pengguna | 137 |









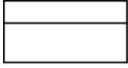

DAFTAR SIMBOL

| Simbol <i>Use Case Diagram</i> | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Aktor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna Aplikasi</p> |
|  | <p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan <i>use case</i></p> |
|  | <p>Use Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p> |

| Simbol Activity Diagram | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|  | Start State Menggambarkan awal dari aktivitas |
|  | End State Menggambarkan akhir aktivitas |
|  | Transition Menggambarkan perpindahan kontrol antara state |
|  | Activity State Menggambarkan proses bisnis |



| Simbol Sequence Diagram | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p style="text-align: center;">Aktor</p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut <i>user</i></p> |
|  | <p style="text-align: center;">Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu object mengirim data masuk</p> |
|  | <p style="text-align: center;">Garis Hidup</p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu <i>object</i></p> |
|  | <p style="text-align: center;">Waktu Aktif</p> <p>Menggambarkan <i>object</i> dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan di dalamnya.</p> |
|  | <p style="text-align: center;">Keluaran</p> <p>Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan</p> |

| Simbol Class Diagram | |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p style="text-align: center;">Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu object mengirim data masuk</p> |
|  | <p style="text-align: center;">Class</p> <p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.</p> |
|  | <p style="text-align: center;">Association</p> <p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.</p> |

