

**APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU PADA SD NEGERI 52  
PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



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

**2022**

**APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU PADA SD NEGERI 52  
PANGKALPINANG 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**

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1811500084

Nama : Fajar Maulana

Judul Skripsi : Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Pada SD Negeri 52  
Pangkalpinang 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, 29 Juni 2022



Fajar Maulana

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU PADA SD NEGERI 52**  
**PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fajar Maulana**  
**1811500084**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 13 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**  
**Anggota**



**Devi Irawan, M.Kom**  
**NIDN. 0231018201**

**Dosen Pembimbing**



**Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom**  
**NIDN. 0221069201**

**Kaprodi Teknik Informatika**



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

**Ketua Penguji**



**Yurindra, S.Kom., M.T**  
**NIDN. 0429057402**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
20 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**ISB ATMA LUHUR**



**Ellya Helma, 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 Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (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 didunia.
2. Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs selaku Pembina dan Pendiri Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Harry Sudjikianto, MM,MBA selaku ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan falkultas teknologi Informasi.
7. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku kaprodi Teknik Informatika.
8. Bapak Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom selaku dosen pembimbing.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutam Kawan-kawan Angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 29 Juni 2022

Penulis

## **ABSTRACT**

*Elementary school 52 Pangkalpinang is one of the educational places in the city of Pangkalpinang, every year SD Negeri 52 Pangkalpinang will open acceptance of new students and students. But the problem is that the admission system is still manual using paper forms and microsoft excel as a tool to accommodate new student and student data. This system has not been done computerized which is connected to the internet network, therefore it is necessary to implement an android-based application so that guardians of students can register their children to SD Negeri 52 Pangkalpinang from their mobile or mobile phone and the school can record student registration and new students more easily. This application is designed with a prototype model and uses the Object Oriented Analysis and Design method with Unified Modeling Language software development tools, namely to design an Android-based New Student Admission Application at SD Negeri 52 Pangkalpinang that can be accessed via mobile phones. The results of this study by using this application that parents can register their children to SD Negeri 52 Pangkalpinang through their cellphones and the school can easily record the registration process.*

*Keywords: Registration, School, Android*



## ABSTRAK

SD Negeri 52 Pangkalpinang adalah salah satu tempat pendidikan yang ada di kota pangkalpinang, pada setiap tahunnya SD Negeri 52 Pangkalpinang akan membuka penerimaan siswa dan siswi baru. Namun permasalahannya adalah sistem penerimaan tersebut masih manual menggunakan kertas formulir dan microsoft excel sebagai alat bantu untuk menampung data siswa dan siswi baru sistem ini belum dilakukan secara terkomputerisasi yang terkoneksi dengan jaringan internet, oleh karena itu perlu diterapkannya aplikasi berbasis *android* agar Wali murid bisa mendaftarkan anaknya ke SD Negeri 52 Pangkalpinang ini dari *mobile* atau *handphone* yang mereka punya dan pihak sekolah dapat mendata pendaftaran siswa dan siswi baru lebih mudah. Aplikasi ini dirancang dengan model *Prototype* dan menggunakan metode *Object Oriented Analysis and Design* dengan *tools* pengembangan perangkat lunak *Unified Modeling Language*, yaitu untuk merancang Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Pada SD Negeri 52 Pangkalpinang Berbasis Android yang dapat diakses melalui *handphone*. Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan aplikasi ini Orang tua bisa mendaftarkan anaknya ke SD Negeri 52 Pangkalpinang melalui *handphone* mereka dan Pihak sekolah bisa dengan mudah mendata proses pendaftaran tersebut.

Kata kunci : Pendaftaran, Sekolah, Android



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</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 .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	6
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	8
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.4 Teori pendukung.....	14
2.4.1 Aplikasi .....	14
2.4.2 Pengertian Penerimaan Siswa Baru .....	15
2.4.3 Pengertian Sekolah.....	15
2.4.4 Pengertian Android .....	15



2.4.5	Android Studio.....	16
2.4.6	Java .....	17
2.4.7	PHP .....	18
2.4.8	MySQL .....	18
2.4.9	XAMPP.....	19
2.4.10	Black Box.....	19
2.5	Penelitian Terdahulu.....	20

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Metode Penelitian.....	23
3.1.1	Model Prototype.....	23
3.1.2	Metode Object Oriented Programming (OOP) .....	25
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem .....	26
3.3.1	Unified Modeling Language (UML) .....	26

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Tempat Riset.....	28
4.1.1	Sejarah.....	28
4.1.2	Visi dan Misi.....	28
4.1.3	Struktur .....	29
4.1.4	Tugas dan Wewenang .....	30
4.2	Analisis Masalah Sistem yang Berjalan .....	32
4.2.1	Proses Bisnis Pendaftaran Calon Siswa Baru .....	32
4.2.2	Proses Bisnis Pembuatan Laporan Penerimaan Siswa Baru .....	33
4.3	Analisis Hasil Solusi.....	34
4.4	Analisis Kebutuhan Sistem Usulan .....	35
4.5	Analisis Sistem .....	36
4.6	Perancangan Sistem.....	36
4.6.1	Rancangan Sistem.....	37
4.6.2	Rancangan Layar .....	78

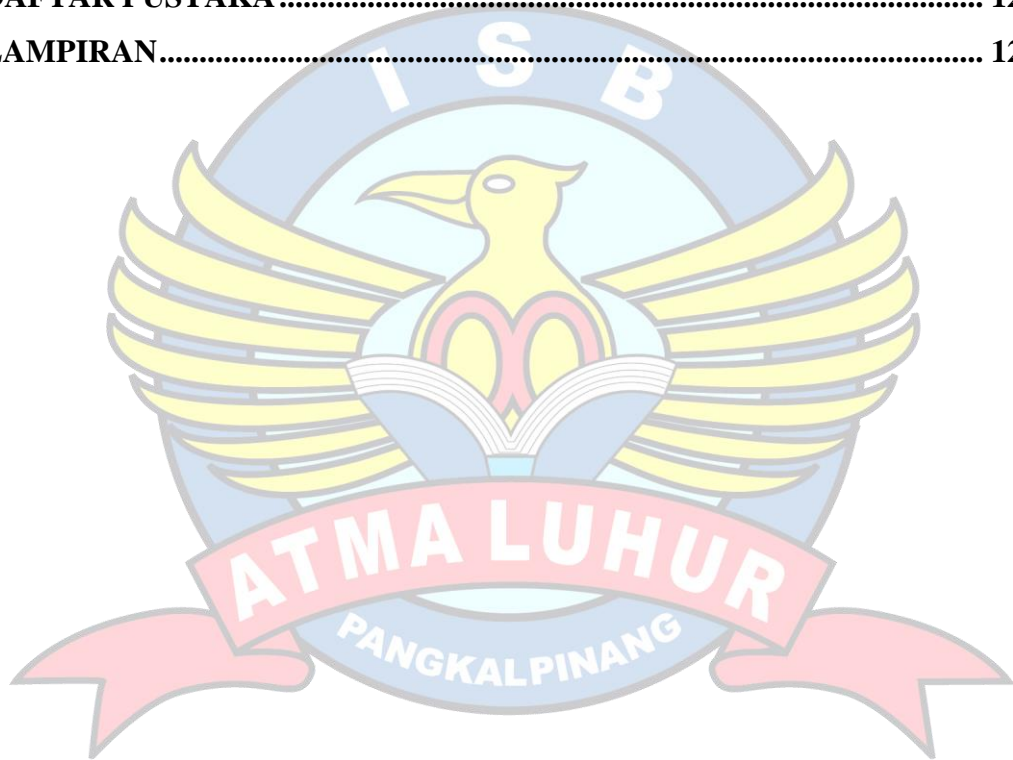
4.7	Implementasi .....	98
4.7.1	Tampilan Layar .....	98
4.7.2	Pengujian.....	119

**BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan.....	122
5.2	Saran.....	122

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>123</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>124</b>
----------------------	------------



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model <i>Prototype</i> .....	8
Gambar 2. 2 Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	10
Gambar 2. 3 Contoh <i>Class Diagram</i> .....	12
Gambar 2. 4 Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	13
Gambar 2. 5 Contoh <i>Diagram Sequence</i> .....	14
Gambar 3. 1 Tahapan Model <i>Prototype</i> .....	23
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 4. 2 Activity Diagram Proses Bisnis Pendaftaran Calon Siswa.....	33
Gambar 4. 3 Activity Diagram Proses Bisnis Pembuatan Laporan Penerimaan Calon Siswa Baru.....	34
Gambar 4. 4 <i>Use Case Diagram User</i> .....	37
Gambar 4. 5 <i>Use Case Diagram Admin</i> .....	42
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Login User</i> .....	49
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Registrasi</i> .....	50
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Akun</i> .....	51
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Pendaftaran</i> .....	52
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram Informasi</i> .....	53
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	54
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram Login Admin</i> .....	55
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram Data Akun</i> .....	56
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram Data Anak</i> .....	57
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram Data Ibu</i> .....	58
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram Data Ayah</i> .....	59
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram Data Berkas</i> .....	60
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram Laporan Siswa Baru</i> .....	61
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	62
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram Login User</i> .....	63
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram Registrasi</i> .....	64
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram Akun</i> .....	64
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram Pendaftaran</i> .....	65
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram Informasi</i> .....	66
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram Logout</i> .....	66
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	67
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram Data Akun User</i> .....	68
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram Data Anak</i> .....	69
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram Data Ibu</i> .....	70
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram Data Ayah</i> .....	71
Gambar 4. 31 <i>Sequence Diagram Data Berkas</i> .....	72
Gambar 4. 32 <i>Sequence Diagram Laporan Siswa Baru</i> .....	72
Gambar 4. 33 <i>Sequence Diagram Logout</i> .....	73

Gambar 4. 34 <i>Class Diagram</i> .....	74
Gambar 4. 35 Rancangan Layar <i>Login User</i> .....	78
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Halaman Register.....	79
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Halaman Utama.....	80
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Akun.....	81
Gambar 4. 39 Rancangan Layar Halaman Masuk Pendaftaran .....	82
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Pengisian Data Calon Siswa/siswi Baru .....	83
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Halaman Pengisian Data Ayah.....	84
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Halaman Pengisian Data Ibu .....	85
Gambar 4. 43 Rancangan Layar Halaman Pengisian Akta, Kartu Keluarga, dan Foto Siswa/siswi.....	86
Gambar 4. 44 Rancangan Layar Halaman Informasi.....	87
Gambar 4. 45 Rancangan Layar Halaman Visi.....	88
Gambar 4. 46 Rancangan Layar Halaman Misi .....	89
Gambar 4. 47 Rancangan Layar <i>Login Admin</i> .....	90
Gambar 4. 48 Rancangan Layar Halaman Utama Admin.....	90
Gambar 4. 49 Rancangan Layar Data Akun <i>User</i> .....	91
Gambar 4. 50 Rancangan Layar Data Anak.....	92
Gambar 4. 51 Rancangan Layar Detail Anak .....	93
Gambar 4. 52 Rancangan Layar <i>Edit Data Anak</i> .....	93
Gambar 4. 53 Rancangan Layar Data Ayah.....	94
Gambar 4. 54 Rancangan Layar <i>Edit Data Ayah</i> .....	95
Gambar 4. 55 Rancangan Layar Data Ibu.....	95
Gambar 4. 56 Rancangan Layar <i>Edit Data Ibu</i> .....	96
Gambar 4. 57 Rancangan Layar Data Berkas .....	97
Gambar 4. 58 Rancangan Layar Laporan Siswa Baru .....	98
Gambar 4. 59 Tampilan Layar <i>Login User</i> .....	99
Gambar 4. 60 Tampilan Layar Registrasi Akun .....	100
Gambar 4. 61 Tampilan Layar Halaman Utama <i>User</i> .....	101
Gambar 4. 62 Tampilan Halaman Layar Akun.....	102
Gambar 4. 63 Tampilan Layar Halaman Masuk Pendaftaran Siswa/Siswi Baru	103
Gambar 4. 64 Tampilan Layar Pengisian Data Calon Siswa/siswi Baru .....	104
Gambar 4. 65 Tampilan Layar Halaman Pengisian Data Ayah .....	105
Gambar 4. 66 Tampilan Layar Halaman Pengisian Data Ibu .....	106
Gambar 4. 67 Tampilan Layar Halaman Pengisian Akta, Kartu Keluarga, dan Foto Siswa/siswi.....	107
Gambar 4. 68 Tampilan Layar Halaman Informasi .....	108
Gambar 4. 69 Tampilan Layar Halaman Visi .....	109
Gambar 4. 70 Tampilan Layar Halaman Misi .....	110
Gambar 4. 71 Tampilan Layar <i>Login Admin</i> .....	111
Gambar 4. 72 Tampilan Layar Halaman Utama Admin .....	112
Gambar 4. 73 Tampilan Layar Data Akun Aplikasi .....	113
Gambar 4. 74 Tampilan Layar Data Anak.....	113

Gambar 4. 75 Tampilan Layar Data Detail Anak .....	114
Gambar 4. 76 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data Anak .....	115
Gambar 4. 77 Tampilan Layar Data Ayah .....	115
Gambar 4. 78 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data Ayah .....	116
Gambar 4. 79 Tampilan Layar Data Ibu .....	117
Gambar 4. 80 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data Ibu.....	118
Gambar 4. 81 Tampilan Layar Data Berkas.....	118
Gambar 4. 82 Tampilan Layar Laporan Siswa Baru.....	119







## DAFTAR TABEL



Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	20
Tabel 4. 1 Deskripsi <i>Use case</i> Login.....	38
Tabel 4. 2 Deskripsi <i>Use case</i> Registrasi .....	38
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>Use case</i> Akun .....	39
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>Use case</i> Pendaftaran.....	40
Tabel 4. 5 Deskripsi <i>Use case</i> Informasi .....	40
Tabel 4. 6 Deskripsi <i>Use case</i> Logout.....	41
Tabel 4. 7 Deskripsi <i>Use case</i> Login.....	42
Tabel 4. 8 Deskripsi <i>Use case</i> Data Akun <i>User</i> .....	43
Tabel 4. 9 Deskripsi <i>Use case</i> Data Anak.....	44
Tabel 4. 10 Deskripsi <i>Use case</i> Data Ibu .....	45
Tabel 4. 11 Deskripsi <i>Use case</i> Data Ayah.....	45
Tabel 4. 12 Deskripsi <i>Use Case</i> Data Berkas .....	46
Tabel 4. 13 Deskripsi <i>Use case</i> Laporan Siswa Baru .....	47
Tabel 4. 14 Deskripsi <i>Use case</i> Logout .....	47
Tabel 4. 15 Deskripsi Basis Data Admin .....	75
Tabel 4. 16 Deskripsi Basis Siswa .....	75
Tabel 4. 17 Deskripsi Basis Ibu Siswa.....	76
Tabel 4. 18 Deskripsi Basis Data Ayah Siswa.....	76
Tabel 4. 19 Deskripsi Basis Data Berkas Siswa .....	77
Tabel 4. 20 Deskripsi Basis Data Akun .....	77
Tabel 4. 21 Pengujian Black Box Aplikasi Mobile Penerimaan Siswa Baru .....	120
Tabel 4. 22 Pengujian Black Box Web Admin.....	120



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Use Case Diagram



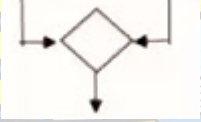
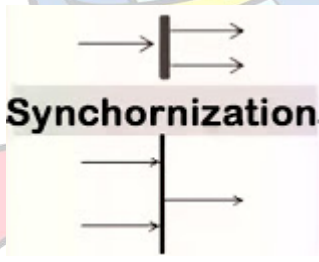

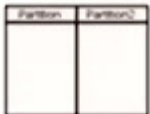
Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i>.</p>
<p><i>Actor</i></p> 	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dalam <i>actor</i> adalah gambar, tetapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor.</p>
 <p>Asosiasi (<i>Association</i>)</p>	<p>Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ekstensi (<i>Extend</i>)</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada</p>

	<p>pemrograman berorientasi objek, biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan nama use case yang ditambahkan.</p>
<p>Generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
 <p><i>Include</i></p>	<p>Relasi use case tambahan ke use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankannya use case ini. Ada 2 sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di use case:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Include</i> berarti use case yang ditambahkan akan selalu di panggil saat use case tambahan dijalankan.</li> <li>2. <i>Include</i> berarti use case yang tambahan apakah use case yang ditambahkan telah dijalankan.</li> </ol> <p>Kedua interpretasi di atas dapat di anut salah satu atau keduanya tergantung pada</p>



	pertimbangan interpretasi yang dibutuhkan.
--	--


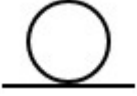



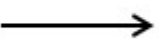
## 2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status Awal ( <i>Initial State</i> ) 	Status awal aktifitas sebuah sistem.
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 gabungan (join) maupun percabangan (fork) aktifitas.
Status akhir ( <i>Final state</i> ) 	Status akhir yang dilakukan sebuah sistem.
Swimlane 	Memisahkan aktifitas yang satu dengan aktifitas yang lainnya.

### 3. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="544 445 711 479">Kelas (<i>class</i>)</p> 	<p data-bbox="916 510 1259 544">Kelas pada struktur sistem</p>
 <p data-bbox="480 801 772 835">Antarmuka (<i>Interface</i>)</p>	<p data-bbox="916 663 1334 808">Sama dengan prinsip <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.</p>
 <p data-bbox="480 965 772 999">Asosiasi (<i>Association</i>)</p>	<p data-bbox="916 864 1334 1010">Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
 <p data-bbox="456 1182 799 1272">Asosiasi berarah (<i>Directed Association</i>)</p>	<p data-bbox="916 1055 1334 1312">Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi berarah biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
 <p data-bbox="432 1480 823 1514">Generalisasi (<i>Generalization</i>)</p>	<p data-bbox="916 1357 1334 1503">Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-khusus).</p>
 <p data-bbox="424 1648 831 1682">Kebergantungan (<i>Dependency</i>)</p>	<p data-bbox="916 1547 1334 1693">Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.</p>
 <p data-bbox="472 1850 783 1883">Agregasi (<i>Aggregation</i>)</p>	<p data-bbox="916 1738 1334 1883">Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).</p>

#### 4. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="587 450 660 479"><i>Actor</i></p> 	<p data-bbox="908 472 1334 562">Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.</p>
<p data-bbox="544 636 703 665"><i>Entity Class</i></p> 	<p data-bbox="908 658 1334 748">Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.</p>
<p data-bbox="517 815 730 844"><i>Boundary Class</i></p> 	<p data-bbox="908 837 1334 927">Menggambarkan sebuah penggambaran dari sebuah <i>form</i>.</p>
<p data-bbox="533 994 715 1023"><i>Control Class</i></p> 	<p data-bbox="908 1016 1334 1106">Menggambarkan hubungan antar <i>boundry</i> dengan tabel.</p>
<p data-bbox="571 1180 676 1209"><i>Lifeline</i></p> 	<p data-bbox="908 1218 1334 1308">Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.</p>
<p data-bbox="533 1397 715 1426"><i>Line Message</i></p> 	<p data-bbox="908 1397 1334 1487">Menggambarkan pengiriman pesan.</p>