

**PENGEMBANGAN *E-COMMERCE* MERCHANDISE KHAS
BANGKA BELITUNG PADA TOKO SETAL
MENGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**

**PENGEMBANGAN *E-COMMERCE MERCHANDISE* KHAS
BANGKA BELITUNG PADA TOKO SETAL
MENGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500103
Nama : Aryaldi Jeprian Hasyim
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN *E-COMMERCE MERCHANDISE* KHAS
BANGKA BELITUNG PADA TOKO SETAL
MENGUNAKAN MODEL *FAST*

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

Pangkalpinang, 01 Juli 2022



(Aryaldi Jeprian Hasyim)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

Yang bertanda tangan di bawah ini :


NIM : 1822500103

Nama : ARYALDI JEPRIAN HASYIM

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN *E-COMMERCE MERCHANDISE* KHAS
BANGKA BELITUNG PADA TOKO SETAL
MENGUNAKAN MODEL *FAST*

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

PANGKALPINANG, 1 Juli 2021


Parlia Romadiana, S.Kom., M.Kom.
Dosen Pembimbing



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *E-COMMERCE MERCHANDISE* KHAS BANGKA
BELITUNG PADA TOKO SETAL
MENGUNAKAN MODEL *FAST***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ARYALDI JEPRIAN HASYIM

1822500103

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 04 Juli 2022

Anggota Penguji



Supardi, M.Kom.

NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing




Parlia Romadiana, M.Kom.

NIDN. 0210039301

Kaprodi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom.
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Okkita Rizan, M.Kom.

NIDN. 0211108306

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

Tanggal 11 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

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 program studi strata satu (S1) pada Program Studi 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 Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., 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 Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
10. Dindi Fatikasari telah menjadi pacar saya sehingga saya bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Lisa sebagai mantan pacar saya yang telah membangkitkan semangat.
12. Kelompok belajar menolak tenar yang telah bersama dari semester 1 hingga sekarang.

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

Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis



ABSTRACT

Distro Setal was established in 2016 in Pangkalpinang. Distro Setal is a company engaged in merchandise products. The products offered are varied such as clothes, jackets, hats and others. So far, customers must first come to the store to find out the types of products offered and place an order for the products. For this reason, the author is interested in making a web-based ordering system to make it easier for consumers to access services and information from Distro Setal, a web-based ordering information system is made. The model used in making this application is the FAST model (Framework for the Application of System Thinking), which consist of 8 stages, namely scope defition, problem analysis, requirements analysis, logical design, design analysis, physical design and integration, construction and testing, intallation and delivery. With tools Unified Modeling Language (UML) with diagrams, among others, are activity diagrams, package diagrams, use case diagrams, sequence diagrams, deployment diagrams and class diagrams. The result of this study that the information system for ordering merchandise products at Distro Setal is very helpful for people to shop by online.

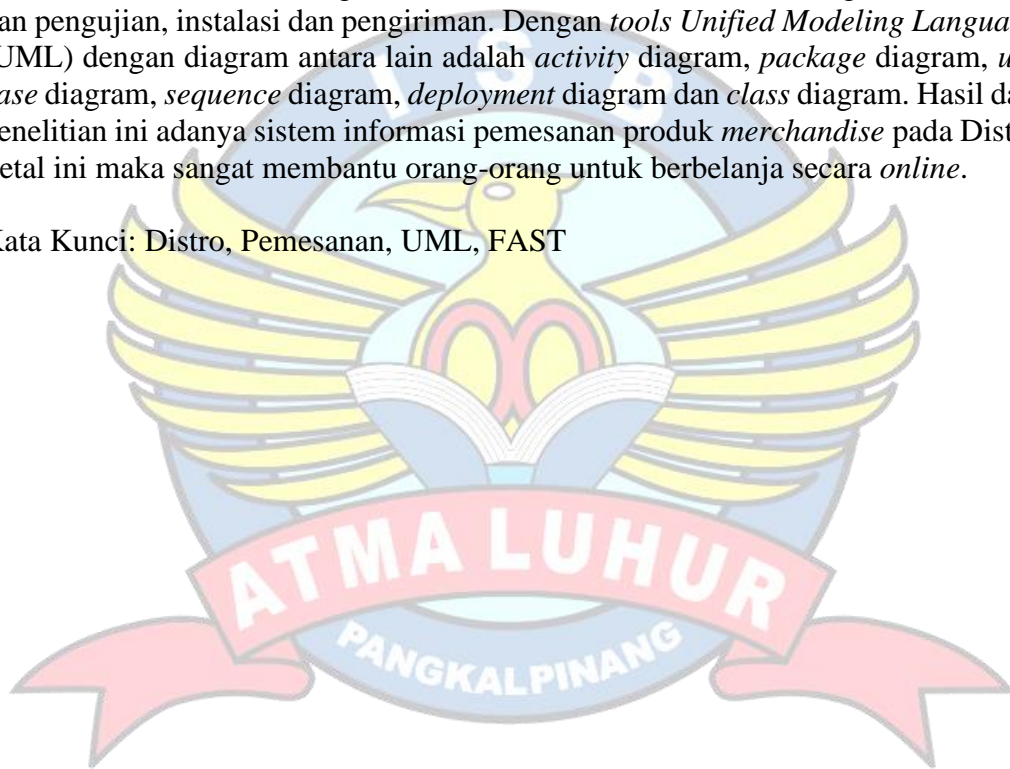
Keywords: Distro, Ordering, UML, FAST



ABSTRAK

Distro Setal didirikan sejak tahun 2016 di Pangkalpinang. Distro Setal merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produk *merchandise*. Produk yang ditawarkan beraneka ragam seperti baju, jaket, topi dan lain-lain. Selama ini pelanggan terlebih dahulu harus datang ke distro untuk mengetahui jenis produk yang ditawarkan beserta harganya dan melakukan pemesanan produk. Untuk itu penulis tertarik membuat suatu sistem pemesanan berbasis *web* untuk memudahkan para konsumen dalam mengakses layanan dan informasi dari Distro Setal, dibuatlah sebuah sistem informasi pemesanan berbasis *web*. Model yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*), yang terdiri dari 8 tahapan yaitu definisi lingkup, analisa masalah, analisa kebutuhan, desain logis, desain analisis, desain fisik dan integrasi, konstruksi dan pengujian, instalasi dan pengiriman. Dengan *tools Unified Modeling Language* (UML) dengan diagram antara lain adalah *activity* diagram, *package* diagram, *use case* diagram, *sequence* diagram, *deployment* diagram dan *class* diagram. Hasil dari penelitian ini adanya sistem informasi pemesanan produk *merchandise* pada Distro Setal ini maka sangat membantu orang-orang untuk berbelanja secara *online*.

Kata Kunci: Distro, Pemesanan, UML, FAST



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACK.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem	5
2.2 Pengertian Informasi.....	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.4 Pengertian <i>E-Commerce</i>	5
2.5 Pengertian <i>Merchandise</i>	6
2.6 Pengertian <i>Website</i>	6
2.7 Model <i>FAST</i>	6
2.8 Metode Berorientasi Objek.....	9
2.9 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	9
2.10 Diagram-diagram UML	9
2.11 Pengertian ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	10
2.12 Pengertian <i>Database</i>	10
2.13 Pengertian MySQL	11
2.14 Pengertian XAMPP.....	11
2.15 Pengertian PHP	11
2.16 Studi Literatur	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	17
3.2 Metode Pengembangan Sistem	18
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	18
3.4 Kerangka Penelitian	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Latar Belakang Organisasi	21
4.2 Visi dan Misi Distro Setal	21
4.2.1 Visi	21
4.2.2 Misi	21
4.3 Struktur Organisasi	22
4.4 Tugas dan Wewenang	22
4.5 Definisi Lingkup	24
4.5.1 Metode Pengumpulan Data	24
4.6 Analisa Masalah	25
4.6.1 Proses Bisnis	25
4.6.2 Analisa Keluaran dan Masukan	30
4.7 Identifikasi Kebutuhan	32
4.8 Desain Login (<i>Logical Design</i>)	35
4.8.1 <i>Package Diagram</i>	35
4.8.2 <i>Use Case Diagram</i>	35
4.8.3 Deskripsi Use Case Diagram	38
4.8.4 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	46
4.8.5 Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	47
4.8.6 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	48
4.8.7 Tabel	49
4.8.8 Spesifikasi Basis Data	52
4.9 Analisa Keputusan (<i>Decision Analysis</i>)	64
4.9.1 Rancangan Usulan Keluaran	64
4.9.2 Rancangan Usulan Masukan	65
4.9.3 <i>Class Diagram</i>	66
4.9.4 <i>Deployment Diagram</i>	67
4.10 Desain Fisik (<i>Physical Design</i>)	68
4.10.1 Struktur Tampilan Layar	68
4.10.2 Rancangan Layar	70
4.10.3 Sequence Diagram	89
4.11 <i>Construction</i>	106
4.11.1 Tampilan Layar	106

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	125
5.2 Saran	125

DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN – A KELUARAN SISTEM BERJALAN	128
LAMPIRAN – B MASUKAN SISTEM BERJALAN	131
LAMPIRAN – C RANCANGAN KELUARAN	133
LAMPIRAN – D RANCANGAN MASUKAN	135
LAMPIRAN – E SURAT KETERANGAN RISET	138
LAMPIRAN – F KARTU KONSULTASI	141
LAMPIRAN – G BIODATA PENULIS SKRIPSI	144

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahap-tahap model <i>FAST</i>	7
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Barang Masuk	25
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesan Langsung	26
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesan Tidak Langsung.....	27
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran Tidak Langsung	28
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Laporan Penjualan.....	29
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang	30
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i>	35
Gambar 4.9 <i>Package Diagram</i> Admin	35
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Modul <i>System</i>	36
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Modul <i>User</i>	36
Gambar 4.12 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	37
Gambar 4.13 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	46
Gambar 4.14 Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Relationship Structure</i>).....	47
Gambar 4.15 LRS (<i>Logical Relationship Structure</i>)	48
Gambar 4.16 <i>Class Diagram</i>	66
Gambar 4.17 <i>Deployment Diagram</i>	67
Gambar 4.18 Struktur Tampilan Layar Admin.....	68
Gambar 4.19 Struktur Tampilan Layar Pelanggan	69
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman <i>Login Admin</i>	70
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard Admin</i>	71
Gambar 4.22 Rancangan Layar Kategori.....	72
Gambar 4.23 Rancangan Layar Produk	73
Gambar 4.24 Rancangan Layar No Rekening.....	74
Gambar 4.25 Rancangan Layar Konsumen	76
Gambar 4.26 Rancangan Layar <i>Supplier</i>	77

Gambar 4.27 Rancangan Layar Info Keranjang	77
Gambar 4.28 Rancangan Layar <i>Orders</i>	78
Gambar 4.29 Rancangan Layar Konfirmasi Bayar	79
Gambar 4.30 Rancangan Layar Pembelian (stok).....	80
Gambar 4.31 Rancangan Layar Manajemen <i>User</i>	81
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Register</i> Pelanggan.....	82
Gambar 4.33 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	82
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>Home</i> Pelanggan.....	83
Gambar 4.35 Rancangan Layar Informasi	84
Gambar 4.36 Rancangan Layar Semua Produk	84
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Tracking Order</i>	85
Gambar 4.38 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran	86
Gambar 4.39 Rancangan Layar Keranjang	87
Gambar 4.40 Rancangan Layar <i>Profile</i>	88
Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>History</i> Belanja.....	88
Gambar 4.42 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login Admin</i>	89
Gambar 4.43 <i>Sequence</i> Diagram Kategori.....	90
Gambar 4.44 <i>Sequence</i> Diagram Semua Produk	91
Gambar 4.45 <i>Sequence</i> Diagram No Rekening.....	92
Gambar 4.46 <i>Sequence</i> Diagram Konsumen	93
Gambar 4.47 <i>Sequence</i> Diagram <i>Supplier</i>	94
Gambar 4.48 <i>Sequence</i> Diagram Info Keranjang	95
Gambar 4.49 <i>Sequence</i> Diagram <i>Orders</i>	96
Gambar 4.50 <i>Sequence</i> Diagram Konfirmasi Bayar	97
Gambar 4.51 <i>Sequence</i> Diagram Pembelian (stok).....	98
Gambar 4.52 <i>Sequence</i> Diagram Manajemen User	99
Gambar 4.53 <i>Sequence</i> Diagram <i>Register</i> Pelanggan.....	100
Gambar 4.54 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Pelanggan.....	101
Gambar 4.55 <i>Sequence</i> Diagram Informasi	101
Gambar 4.56 <i>Sequence</i> Diagram Semua Produk	102
Gambar 4.57 <i>Sequence</i> Diagram <i>Tracking Order</i>	103

Gambar 4.58 <i>Sequence</i> Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	104
Gambar 4.59 <i>Sequence</i> Diagram Keranjang	105
Gambar 4.60 <i>Sequence</i> Diagram Histori Belanja	105
Gambar 4.61 Tampilan Layar <i>Login</i> Admin.....	106
Gambar 4.62 Tampilan Layar Dashboard Admin.....	107
Gambar 4.63 Tampilan Layar Kategori	108
Gambar 4.64 Tampilan Layar Produk.....	109
Gambar 4.65 Tampilan Layar No Rekening.....	110
Gambar 4.66 Tampilan Layar Konsumen.....	111
Gambar 4.67 Tampilan Layar <i>Supplier</i>	112
Gambar 4.68 Tampilan Layar Info Keranjang.....	113
Gambar 4.69 Tampilan Layar <i>Orders</i>	114
Gambar 4.70 Tampilan Layar Konfirmasi Bayar	115
Gambar 4.71 Tampilan Layar Pembelian (stok).....	116
Gambar 4.72 Tampilan Layar Manajemen <i>User</i>	117
Gambar 4.73 Tampilan Layar <i>Register</i> Pelanggan	117
Gambar 4.74 Tampilan Layar <i>Login</i> Pelanggan	118
Gambar 4.75 Tampilan Layar <i>Home</i> Pelanggan.....	118
Gambar 4.76 Tampilan Layar Informasi.....	119
Gambar 4.77 Tampilan Layar Semua Produk.....	120
Gambar 4.78 Tampilan Layar <i>Tracking Order</i>	121
Gambar 4.79 Tampilan Layar Konfirmasi Pembayaran	122
Gambar 4.80 Tampilan Layar Keranjang.....	123
Gambar 4.81 Tampilan Layar <i>Profile</i>	123
Gambar 4.82 Tampilan Layar <i>History</i> Belanja.....	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Studi Literatur	12
Tabel 4.1 Konsumen	49
Tabel 4.2 Penjualan.....	49
Tabel 4.3 Penjualan <i>Detail</i>	49
Tabel 4.4 Konfirmasi	50
Tabel 4.5 Rekening	50
Tabel 4.6 Produk	50
Tabel 4.7 Kategori Produk	50
Tabel 4.8 Pembelian <i>Detail</i>	51
Tabel 4.9 Pembelian.....	51
Tabel 4.10 <i>Supplier</i>	51
Tabel 4.11 Kota.....	51
Tabel 4.12 Kurir	51
Tabel 4.13 Spesifikasi Konsumen.....	52
Tabel 4.14 Spesifikasi Penjualan	53
Tabel 4.15 Spesifikasi Penjualan <i>Detail</i>	54
Tabel 4.16 Spesifikasi Konfirmasi.....	55
Tabel 4.17 Spesifikasi Rekening.....	56
Tabel 4.18 Spesifikasi Produk.....	57
Tabel 4.19 Spesifikasi Kategori Produk	58
Tabel 4.20 Spesifikasi Pembelian <i>Detail</i>	59
Tabel 4.21 Spesifikasi Pembelian	60
Tabel 4.22 Spesifikasi <i>Supplier</i>	61
Tabel 4.23 Spesifikasi Kota	62
Tabel 4.24 Spesifikasi Kurir	63






DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A-1 Nota.....	129
LAMPIRAN A-2 Laporan Penjualan.....	130
LAMPIRAN B-1 Data Produk.....	132
LAMPIRAN C-1 <i>Invoice</i>	134
LAMPIRAN C-2 Laporan Penjualan.....	134
LAMPIRAN D-1 Data Produk.....	136
LAMPIRAN D-2 Data Konsumen.....	136
LAMPIRAN D-3 Data <i>Orders</i>	137
LAMPIRAN E-1 Surat Pengantar Riset Skripsi	139
LAMPIRAN E-2 Surat Balasan Riset Skripsi	140
LAMPIRAN F-1 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	142
LAMPIRAN F-2 Sertifikat	143
LAMPIRAN G-1 Biodata Penulis Skripsi.....	145

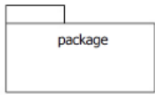

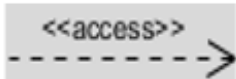


DAFTAR SIMBOL


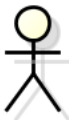

1. Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Start Point</i>	<i>Start Point</i> menggambarkan awal dari aktivitas.
2.		<i>Activity</i>	Aktivitas menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai <i>activity state</i> .
3.		<i>Decision</i>	<i>Decision</i> / percabangan mempunyai transisi sebuah garis dari/ke decision point.
4.		<i>Join</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu
5.		<i>End Point</i>	<i>End point</i> menggambarkan akhir dari sebuah aktivitas.

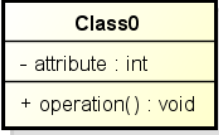

2. Simbol Package Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Package</i>	<i>Packages</i> berisikan sekumpulan elemen UML yang saling memiliki hubungan <i>logical</i>
2.		<i>Import</i>	Notasi import mengartikan sebuah package mengimport sebuah fungsi dari Package lain dan memberikan One Way Permission.
3.		<i>Access</i>	Notasi acces mengartikan sebuah package membutuhkan fungsi dari package lain untuk menjalankan fungsi package itu sendiri.

3. Simbol Use Case Diagram






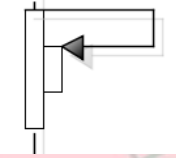


No	simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Usecase</i>	<i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan <i>actor</i> , yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
2.		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah Orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat sendiri.
3.		<i>Association</i>	Asosiasi adalah komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah.

4. Simbol *Class Diagram*

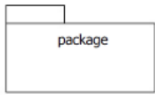
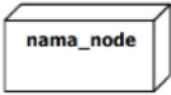


No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2.		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menggabungkan antar <i>class</i> .




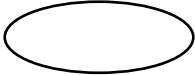
5. Simbol Sequence Diagram

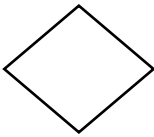

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem.
2.		<i>Boundary</i>	Sebuah objek yang menjadi penghubung antara <i>user</i> dengan sistem.
3.		<i>Control</i>	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.
4.		<i>Entity</i>	Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam <i>database</i> .
5.		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.
6.		<i>Recursive</i>	Sebuah objek yang mempunyai sebuah operasi kepada dirinya sendiri.
7.		<i>Lifeline</i>	Garis titik yang terhubung dengan objek, sepasang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .
8.		<i>Activation</i>	Sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

6. Simbol *Deployment Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Package</i>	Package merupakan simbol bungkus dari satu atau lebih
2.		<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalan mode disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang di ikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
3.		<i>Depedency</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> . Arah panah mengarah pada <i>node</i> yang digunakan
4.		<i>Link</i>	Relasi antar <i>node</i>

7. Simbol *ERD*

No	Notasi	Nama	Keterangan
1.		<i>Entitas</i>	Objek dasar yang berhubungan ke dalam sistem yang objeknya berupa orang, benda atau hal lain yang keterangannya perlu disimpan dalam suatu basis data.
2.		<i>Atribut</i>	Keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dibasis data.

3.		<i>Relasi</i>	Relasi atau hubungan transaksi yang terjadi di antara dua entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data.
4.		<i>Link</i>	Sebagai suatu penghubung antara himpunan, relasi dan himpunan entitas dengan atributnya.

