

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
BOLDe *STORE* BANGKA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
BOLDe *STORE* BANGKA**

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
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500129
Nama : Gusti Dinda Permata
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
BOLDe *STORE* BANGKA

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

Pangkalpinang, 18 Juli 2023



Gusti Dinda Permata

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *BOLDe STORE* BANGKA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gusti Dinda Permata
1922500129**

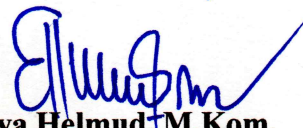
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 2 Agustus 2023

Anggota Penguji



**Marini, M.Kom.
NIDN. 0212037801**

Dosen Pembimbing



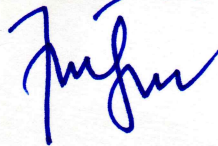
**Ellya Helmud, M.Kom.
NIDN. 0201027901**

Kaprodi Sistem Informasi



**Supardi, M.Kom.
NIDN. 0219059501**

Ketua Penguji



**Anisah, M.Kom.
NIDN. 0226078302**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Agustus 2023

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



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya skripsi ini. Penulis mempersembahkannya kepada :

1. Allah SWT, yang selalu menerangi kegelapanku, membenarkan kesalahanku, meluruskan jalanku, dan yang utama selalu melindungi dan memudahkanku. Atas Rahmat-NYA penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ayah & Mamak, yang telah mendorong anak bungsu nya ini untuk tetap menuntut ilmu dalam jenjang perkuliahan ini, tanpa dorongan Ayah dan Mamak mungkin saat ini penulis tidak akan pernah merasakan mengerjakan suatu hal yang dinamakan “SKRIPSI”, dan mungkin penulis masih menjadi manusia yang kekurangan ilmu. Skripsi ini penulis persembahkan untuk Ayah dan Mamak yang telah sangat berjasa dalam hidup penulis.
3. Suamiku, yang selalu menjadi garda terdepan dalam penyelesaian skripsi ini, tanpa dirinya mungkin skripsi ini tidak akan pernah selesai. Terima kasih sudah memahami keadaanku, membantu dalam segala hal. Terima kasih sudah menjadi penenang dikala penulis sedang panik, bingung, serta tidak tau apa yang harus dilakukan. Terima kasih atas segala support sehingga penulis dapat dengan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Anakku Gefariel, terima kasih anak baik yang sangat memahami, yang tidak pernah rewel ketika penulis harus menyelesaikan tugas akhir ini, anak baik yang selalu pengertian, Terima kasih sayang telah memberikan kekuatan dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk Gefariel, agar nanti menjadi acuan buat Gefariel menjadi lebih dari apa yang dilakukan penulis.

5. *Last but not least*, teruntuk Gusti Dinda Permata, Apresiasi sebesar-besarnya terhadap dirimu yang telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih telah bertahan ditengah cobaan-cobaan yang selalu menerpa. Kamu selalu berharga lebih dari apapun.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu, dan semoga Allah SWT melimpahkan karunia-nya dalam setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan-NYA.



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., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Suamiku tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
10. Team BOLDe Store Bangka, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan riset di sana.
11. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 18 Juli 2023

Penulis

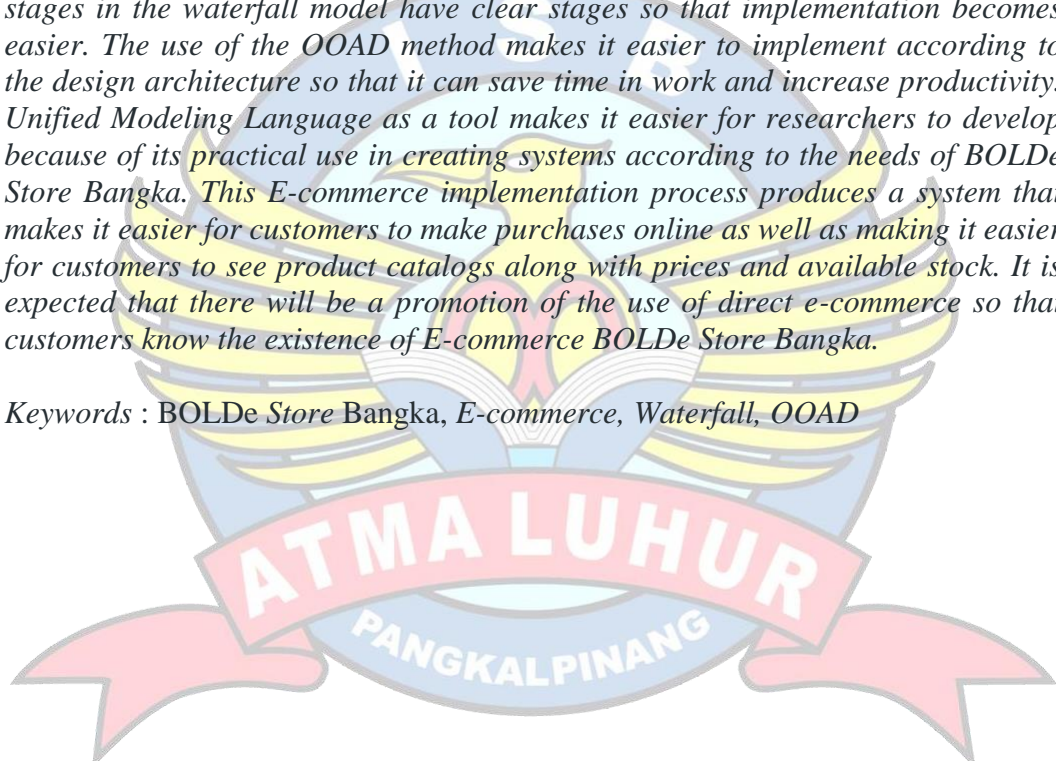
Gusti Dinda Permata



ABSTRACT

BOLDe Store Bangka is currently still selling offline in stores and online through marketplaces such as Shopee and Tokopedia, so currently BOLDe Store Bangka does not have its own e-commerce which is considered less efficient in increasing sales, and sales through the marketplace are also difficult to reach relationships with consumers. The data collection process that occurs at the Bangka BOLDe Store until now also still uses a paid system. BOLDe Store Bangka needs an E-commerce system that can reach and make it easier for customers to make purchase transactions remotely, as well as make it easier for admins to do a data collection. This E-commerce design process uses the waterfall model because the stages in the waterfall model have clear stages so that implementation becomes easier. The use of the OOAD method makes it easier to implement according to the design architecture so that it can save time in work and increase productivity. Unified Modeling Language as a tool makes it easier for researchers to develop because of its practical use in creating systems according to the needs of BOLDe Store Bangka. This E-commerce implementation process produces a system that makes it easier for customers to make purchases online as well as making it easier for customers to see product catalogs along with prices and available stock. It is expected that there will be a promotion of the use of direct e-commerce so that customers know the existence of E-commerce BOLDe Store Bangka.

Keywords : BOLDe Store Bangka, E-commerce, Waterfall, OOAD



ABSTRAKSI

BOLDe Store Bangka saat ini masih melakukan penjualan secara *offline* di *store* dan secara *online* melalui *marketplace* seperti Shopee dan Tokopedia, sehingga saat ini BOLDe Store Bangka belum memiliki *e-commerce* tersendiri yang mana dinilai kurang efisien dalam meningkatkan penjualan, serta penjualan melalui *marketplace* juga sulit untuk menjangkau hubungan pada konsumen. Proses pendataan yang terjadi pada BOLDe Store Bangka hingga saat ini juga masih menggunakan sistem berbayar. BOLDe Store Bangka membutuhkan sebuah sistem *E-commerce* yang dapat menjangkau serta mempermudah pelanggan untuk melakukan transaksi pembelian melalui jarak jauh, juga mempermudah admin dalam melakukan sebuah pendataan. Proses perancangan *E-commerce* ini menggunakan model *waterfall* disebabkan tahapan-tahapan yang ada dalam model *waterfall* memiliki tahapan yang jelas sehingga penerapan menjadi lebih mudah. Penggunaan metode *OOAD* mempermudah dalam pengimplementasian sesuai dengan arsitektur rancangan sehingga dapat menghemat waktu dalam pengerjaan serta meningkatkan produktivitas. *Unified Modeling Language* sebagai *tools* mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan karena penggunaannya yang praktis dalam menciptakan sistem sesuai kebutuhan BOLDe Store Bangka. Proses implementasi *E-commerce* ini menghasilkan sebuah sistem yang mempermudah pelanggan melakukan pembelian secara *online* juga mempermudah pelanggan dalam melihat katalog produk beserta harga dan stok yang tersedia. Diharapkan adanya promosi penggunaan *E-commerce* langsung agar pelanggan mengetahui adanya *E-commerce* BOLDe Store Bangka.

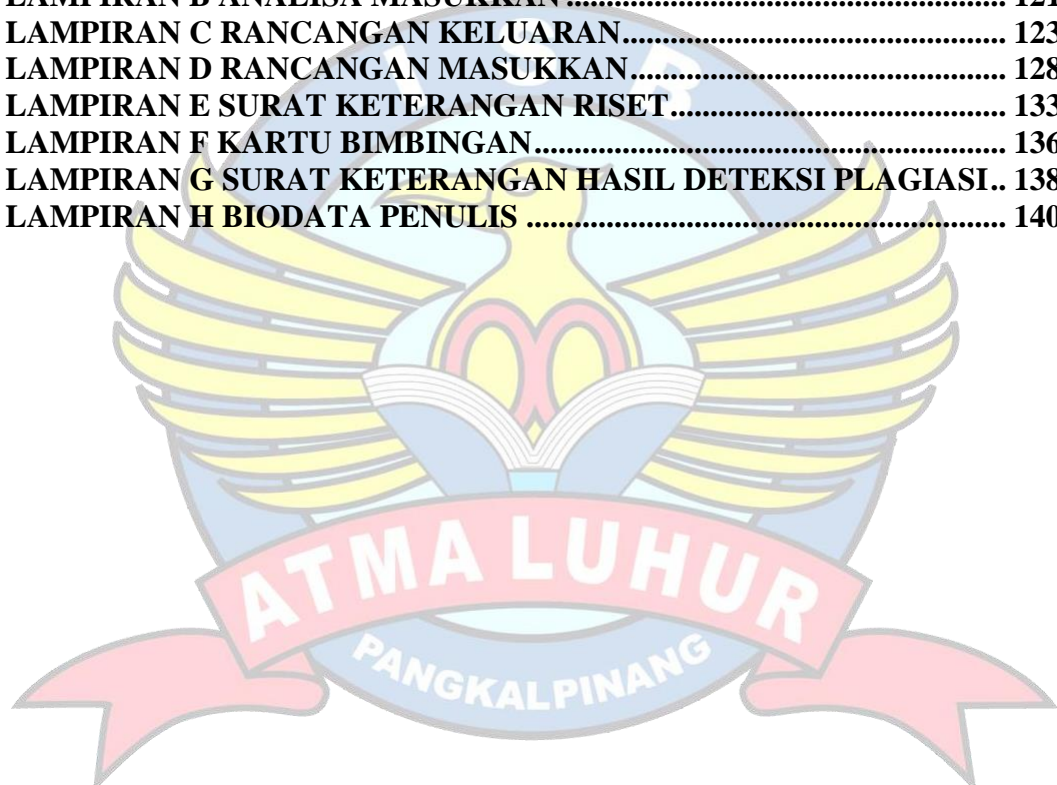
Kata Kunci : BOLDe Store Bangka, *E-commerce*, *Waterfall*, *OOAD*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 <i>E-Commerce</i>	5
2.3 <i>Website</i>	6
2.4 Model <i>Waterfall</i>	7
2.5 <i>OOAD (Object Oriented Analysis Design)</i>	9
2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	9
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.6.2 <i>Class Diagram</i>	11
2.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	11
2.6.4 <i>Activity Diagram</i>	11
2.7 <i>MySQL</i>	12
2.8 <i>XAMPP</i>	13
2.9 <i>Tools</i> Pendukung.....	13
2.9.1 <i>Entity Relationship diagram (ERD)</i>	13
2.9.2 <i>Logical Record Structur (LRS)</i>	13
2.9.3 Transformasi ERD ke LRS	13
2.9.4 Tabel/Relasi	13
2.9.5 Spesifikasi Basis Data	14
2.9.6 Analisa Dokumen Keluaran	14
2.9.7 Analisa Dokumen Masukkan	14
2.9.8 Rancangan Masukkan.....	14

2.9.9 Rancangan Keluaran.....	15
2.9.10 Rancangan Layar	15
2.10 Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Model Pengembangan Sistem.....	19
3.1.1 Analisa Kebutuhan Sistem	19
3.1.2 Desain	20
3.1.3 Implementasi	20
3.1.4 Pengujian	20
3.1.5 Pemeliharaan	20
3.2 Metode Pengembangan Sistem	21
3.3 Tools Pengembangan Sistem	21
3.3.1 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	21
3.3.2 XAMPP	22
3.3.3 <i>MySQL</i>	23
3.3.4 Tools Pendukung	23
3.4 Kerangka Penelitian	24
BAB IV PEMBAHASAN	25
4.1 Tinjauan Umum	25
4.1.1 Profil.....	25
4.1.2 Sejarah Organisasi	27
4.1.3 Struktur Organisasi.....	27
4.1.4 Tugas & Wewenang	28
4.2 Analisa Proses Bisnis	29
4.2.1 Proses Bisnis Pencatatan Data Barang	29
4.2.2 Proses Bisnis Transaksi Penjualan <i>Offline</i>	29
4.2.3 Proses Bisnis Transaksi Penjualan <i>Online</i>	29
4.2.4 Proses Bisnis Laporan Penjualan.....	30
4.3 <i>Activity Diagram</i>	31
4.4 Analisa Keluaran.....	34
4.5 Analisa Masukkan.....	35
4.6 Analisa Kebutuhan.....	36
4.7 <i>Package Diagram</i>	43
4.8 <i>Use Case Diagram</i>	44
4.8.1 <i>Use Case Diagram</i> Admin	44
4.8.2 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	45
4.9 Deskripsi Use Case	46
4.10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	54
4.11 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	55
4.12 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	56
4.13 Tabel	57
4.14 Spesifikasi Basis Data.....	59
4.15 Rancangan Antar Muka	66
4.15.1 Rancangan Keluaran.....	66

4.15.2 Rancangan Masukkan.....	69
4.15.3 Rancangan Layarp	71
4.16 <i>Sequence Diagram</i>	91
4.17 <i>Class Diagram</i>	111
4.18 <i>Deployment Diagram</i>	112
BAB V PENUTUP	113
5.1 Kesimpulan	113
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN A ANALISA KELUARAN	118
LAMPIRAN B ANALISA MASUKKAN	121
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	123
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKKAN	128
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	133
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	136
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI ..	138
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS	140

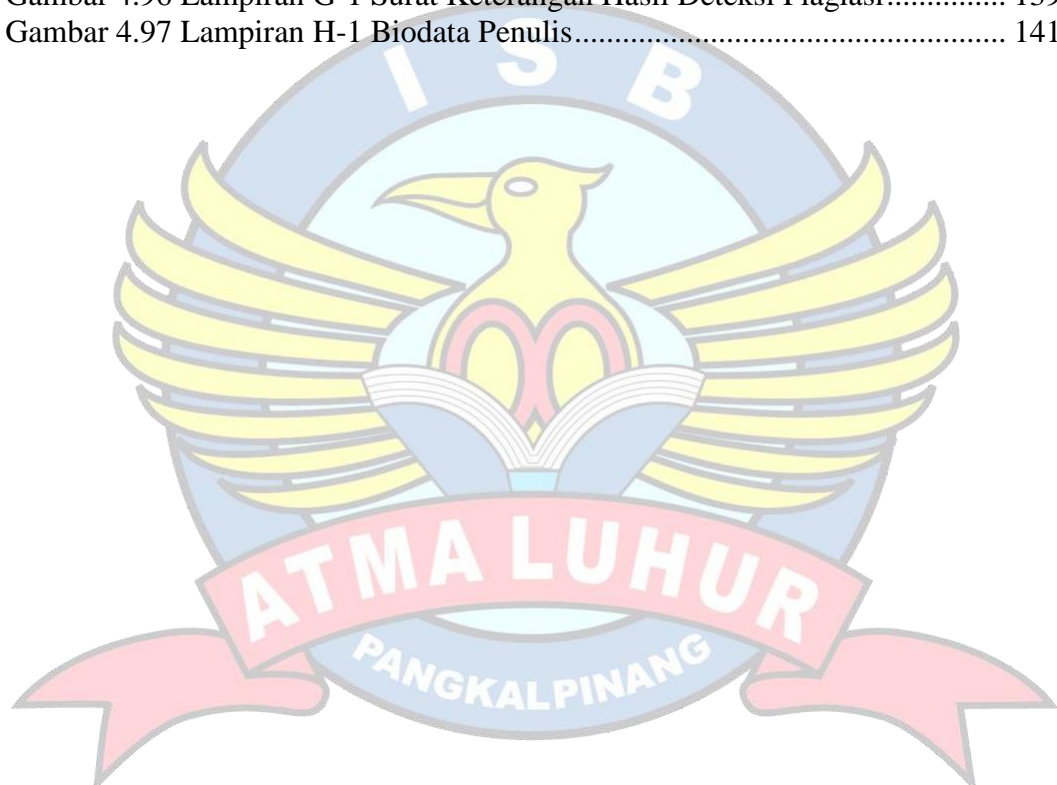


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Waterfall	8
Gambar 2.2 Simbol Use Case	10
Gambar 2.3 Simbol Aktor	11
Gambar 2.4 Simbol Asosiasi	11
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	24
Gambar 4.1 Tampak Depan BOLDe Store Bangka.....	26
Gambar 4.2 Tampak Dalam BOLDe Store Bangka.....	26
Gambar 4.3 Activity Diagram Pencatatan Data Barang	31
Gambar 4.4 Activity Diagram Transaksi Penjualan Offline.....	32
Gambar 4.5 Activity Diagram Transaksi Penjualan Online	33
Gambar 4.6 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	34
Gambar 4.7 Package Diagram	43
Gambar 4.8 Use case Diagram Master Admin	44
Gambar 4.9 Use case Diagram Transaksi Admin	44
Gambar 4.10 Use case Diagram Laporan	45
Gambar 4.11 Use case Diagram Transaksi Pelanggan	45
Gambar 4.12 Entity Relationship Diagram.....	54
Gambar 4.13 ERD ke Logical Record Structure (LRS)	55
Gambar 4.14 Logical Record Structure (LRS)	56
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Daftar	71
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Utama.....	72
Gambar 4.17 Rancangan Layar Pilih produk.....	72
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman keranjang	73
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Pesanan	73
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Form Bayar.....	74
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Data Pembayaran.....	74
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman	75
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Dashboard Admin.....	75
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Data Pengguna.....	76
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Pengguna.....	76
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Edit Data Pengguna	77
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Pelanggan	77
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Kategori	78
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Kategori.....	78
Gambar 4.30 Rancangan Layar Edit Data Kategori	79
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Data Produk	79
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Produk.....	80
Gambar 4.33 Rancangan Layar Halaman Edit Data Produk	81
Gambar 4.34 Rancangan Layar Halaman Data Ekspedisi	81
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Ekspedisi.....	82
Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Edit Data Ekspedisi	82
Gambar 4.37 Rancangan Layar Halaman Data Transaksi Pesanan.....	83

Gambar 4.38 Rancangan Layar Halaman Detail Pesanan	83
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman Nota	84
Gambar 4.40 Rancangan Layar Halaman Detail Nota.....	84
Gambar 4.41 Rancangan Layar Halaman Data Pembayaran.....	85
Gambar 4.42 Rancangan Layar Halaman Form Pengiriman	86
Gambar 4.43 Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman	87
Gambar 4.44 Rancangan Layar Halaman Tanggal Laporan Pesanan.....	87
Gambar 4.45 Rancangan Layar Halaman Laporan Pesanan.....	88
Gambar 4.46 Halaman Tanggal Laporan Penjualan Offline.....	88
Gambar 4.47 Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan Offline.....	89
Gambar 4.48 Halaman Tanggal Laporan Penjualan Online	89
Gambar 4.49 Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan Online	90
Gambar 4.50 Halaman Tanggal Laporan Pengiriman	90
Gambar 4.51 Rancangan Layar Halaman Laporan Pengiriman	91
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Cetak Nota Pembelian	91
Gambar 4.53 Rancangan Layar Halaman Cetak Pesanan.....	92
Gambar 4.54 Rancangan Layar Halaman Cetak Bukti Pembayaran	92
Gambar 4.55 Sequence Diagram Login Admin.....	93
Gambar 4.56 Sequence Diagram Admin	94
Gambar 4.57 Sequence Diagram Pelanggan.....	95
Gambar 4.58 Sequence Diagram Produk.....	96
Gambar 4.59 Sequence Diagram Kategori	97
Gambar 4.60 Sequence Diagram Ekspedisi.....	98
Gambar 4.61 Sequence Diagram Pesanan	99
Gambar 4.62 Sequence Diagram Nota.....	100
Gambar 4.63 Sequence Diagram Pembayaran.....	101
Gambar 4.64 Sequence Diagram Pengiriman	102
Gambar 4.65 Sequence Diagram Laporan Pesanan	103
Gambar 4.66 Sequence Diagram Laporan Nota	104
Gambar 4.67 Sequence Diagram Laporan Pembayaran	105
Gambar 4.68 Sequence Diagram Laporan Pengiriman.....	106
Gambar 4.69 Sequence Diagram Daftar	107
Gambar 4.70 Sequence Diagram Login Pelanggan	108
Gambar 4.71 Sequence Diagram Halaman Pesanan.....	109
Gambar 4.72 Sequence Diagram Halaman Pembayaran	110
Gambar 4.73 Sequence Diagram Halaman Data Pembayaran.....	111
Gambar 4.74 Sequence Diagram Halaman Pengiriman.....	112
Gambar 4.75 Class Diagram	113
Gambar 4.76 Deployment Diagram	114
Gambar 4.77 Lampiran A-1 Nota Pembelian	121
Gambar 4.78 Lampiran A-2 Laporan Penjualan	122
Gambar 4.79 Lampiran B-1 Data Barang	124
Gambar 4.80 Lampiran B-2 Bukti Transfer.....	124
Gambar 4.81 Lampiran C-1 Bukti Pesanan	126
Gambar 4.82 Lampiran C-2 Bukti Pembayaran	126
Gambar 4.83 Lampiran C-3 Laporan Pesanan.....	127

Gambar 4.84 Lampiran C-4 Bukti Nota	127
Gambar 4.85 Lampiran C-5 Laporan Penjualan Offline	128
Gambar 4.86 Lampiran C-6 Laporan Penjualan Online	128
Gambar 4.87 Lampiran C-7 Laporan Pengiriman	129
Gambar 4.88 Lampiran D-1 Data Kategori	131
Gambar 4.89 Lampiran D-2 Data Produk.....	131
Gambar 4.90 Lampiran D-3 Data Ekspedisi.....	132
Gambar 4.91 Lampiran D-4 Data Pelanggan.....	132
Gambar 4.92 Lampiran D-5 Data Pesanan	133
Gambar 4.93 Lampiran E-1 Surat Permohonan Riset.....	134
Gambar 4.94 Lampiran E-2 Surat Balasan Riset.....	135
Gambar 4.95 Lampiran F-1 Kartu Bimbingan.....	137
Gambar 4.96 Lampiran G-1 Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi.....	139
Gambar 4.97 Lampiran H-1 Biodata Penulis.....	141



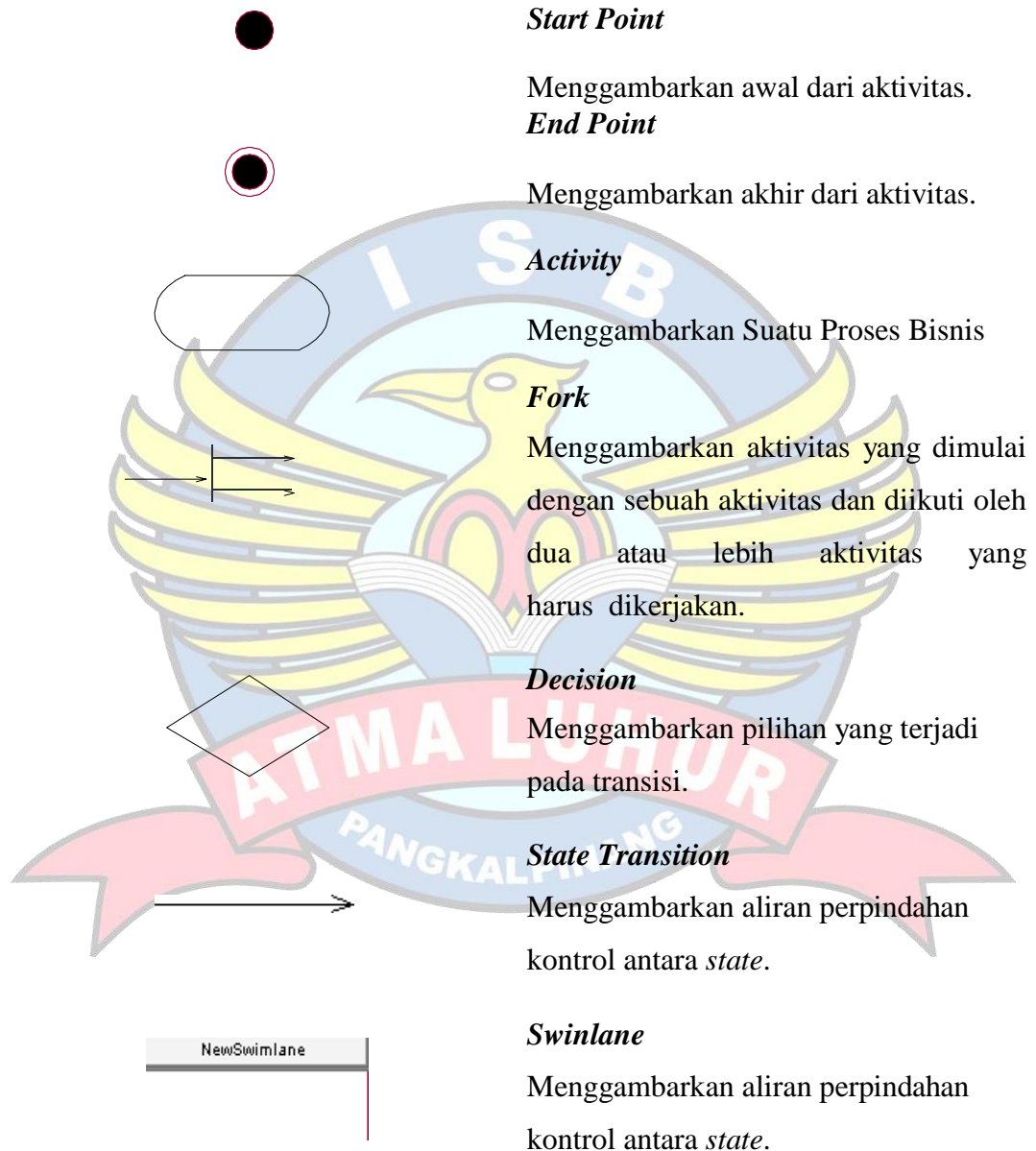
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4.1 Tabel Admin	57
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	57
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	57
Tabel 4.4 Tabel Pembayaran.....	57
Tabel 4.5 Tabel Pengiriman	57
Tabel 4.6 Tabel Ekspedisi	58
Tabel 4.7 Tabel Ada.....	58
Tabel 4.8 Tabel Produk.....	58
Tabel 4.9 Tabel Bayar	58
Tabel 4.10 Tabel Nota.....	58
Tabel 4.11 Tabel Kategori	59
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Admin.....	59
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	60
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	61
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	61
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	62
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Ekspedisi	63
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Ada	63
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Produk	64
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Bayar	64
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Nota	65
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	65



DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Simbol Use Case Diagram



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.

Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Asociation

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*



Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

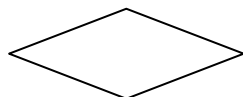


Relationship

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*

Garis

Menghubungkan *entity* dengan *Relationship*



Simbol Sequence Diagram



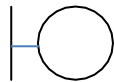
Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (Struktur data dari sebuah sistem)



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Digunakan untuk mengontrol kelas dari Form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.

Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan



Message to self

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri



Loop

Menggambarkan Perulangan dalam sequence

