

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA VINA JAYA  
*FURNITURE* SUNGAILIAT BERBASIS *WEB*  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**



**AMANDA MONICA**

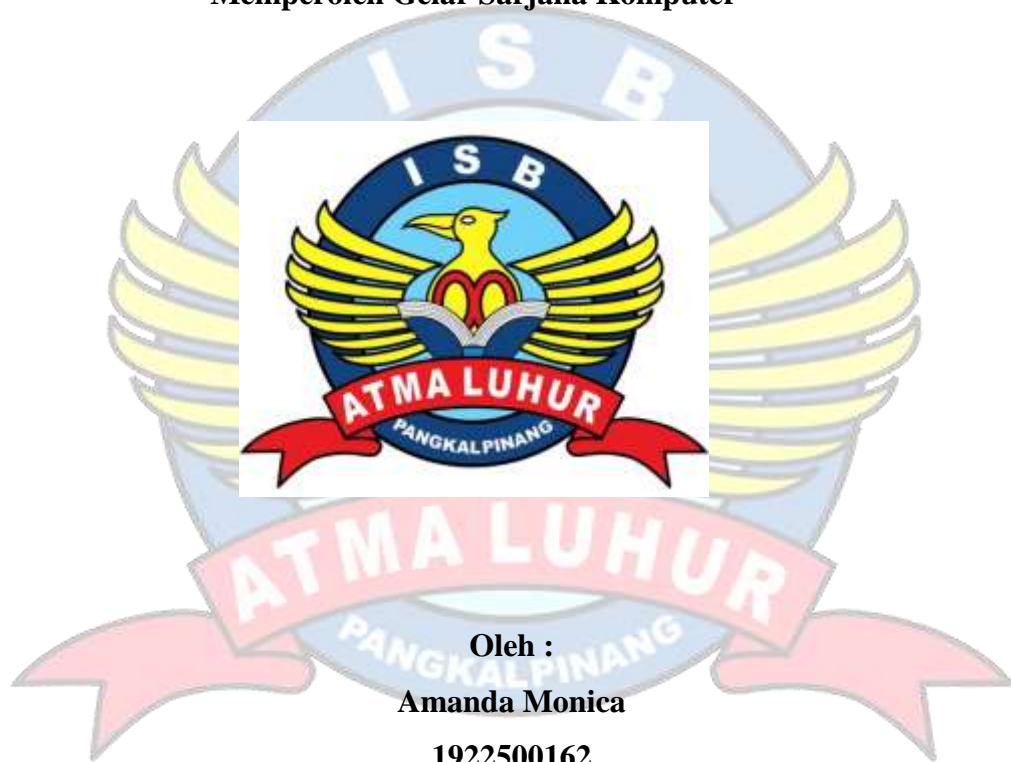
**1922500162**

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

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA VINA JAYA  
*FURNITURE* SUNGAILIAT BERBASIS *WEB*  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :  
Amanda Monica**

**1922500162**

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500162  
Nama : Amanda Monica  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Konsentrasi : Sistem Informasi Bisnis  
Judul Proposal : PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA VINA  
JAYA *FURNITURE* SUNGAILIAT BERBASIS *WEB*  
MENGUNAKAN MODEL FAST

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

Pangkalpinang, Juli 2023



Amanda Monica

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA VINA JAYA FURNITURE  
SUNGAILIAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amanda Monica  
1922500162**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 24 Juli 2023

**Anggota Penguji**



**Fitriyani, M.Kom.  
NIDN. 0220028501**

**Dosen Pembimbing**



**Sujono, M.Kom.  
NIDN. 0211037702**

**Kaprodi Sistem Informasi**



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

**Ketua Penguji**



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 2023

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



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan sebuah persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis mengetahui bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, penulis senantiasa menerima kritik dan saran dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis juga menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Kedua orangtua penulis yang sudah memberikan dukungan materi maupun motivasi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Sujono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
8. Ibu Aching selaku pemilik toko Vina Jaya *Furniture* Sungailiat.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 sistem informasi. Ayo semangat cari kerja.

Semoga Tuhan Yesus membalas kebaikan dan selalu memberkati kita semua, Amin.

Sungailiat, Juli 2023

Penulis

## ABSTRAK

Toko Vina Jaya *Furniture* Sungailiat merupakan usaha yang menjual produk *furniture* yang berdiri pada tahun 2002. Toko Vina Jaya *Furniture* Sungailiat terletak di Kota Sungailiat di Jalan Ruko Pasar Atas No.06 Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Toko Vina Jaya *Furniture* Sungailiat melakukan kegiatan promosi melalui spanduk atau brosur yang disebarakan kepada masyarakat. Akan tetapi, transaksi penjualannya masih dilakukan secara konvensional dan belum menggunakan sistem informasi, sehingga penyajian laporan penjualan maupun pembuatan nota memakan waktu yang lama. Dalam menjawab permasalahan tersebut, dilakukan penelitian untuk merancang *e-commerce* pada Vina Jaya *Furniture* Sungailiat berbasis *web*. Penelitian ini memakai tahapan model FAST, metode pemrograman berorientasi obyek, serta pemodelan sistem dengan UML. Hasil dari penelitian ini dapat memudahkan dan mempercepat pembeli ataupun pengelola dalam melakukan transaksi jual beli.

Kata Kunci: *FAST, Furniture, E-commerce*



## **ABSTRACT**

*Vina Jaya Furniture Sungailiat store is a business that sells furniture products which was established in 2002. Vina Jaya Furniture Sungailiat store is located in Sungailiat City on Jalan Ruko Pasar Atas No.06, Bangka Belitung Islands Province. Vina Jaya Furniture Sungailiat store carries out promotional activities through banners or brochures distributed to the public. However, sales transactions are still carried out conventionally and do not yet use an information system, so that the presentation of sales reports and making notes takes a long time. In answering these problems, research was conducted to design e-commerce on web-based Vina Jaya Furniture Sungailiat. This study uses the FAST model stages, object-oriented programming methods, and system modeling with UML. The results of this study can facilitate and speed up buyers or managers in buying and selling transactions.*

*Keywords: FAST, Furniture, E-commerce*



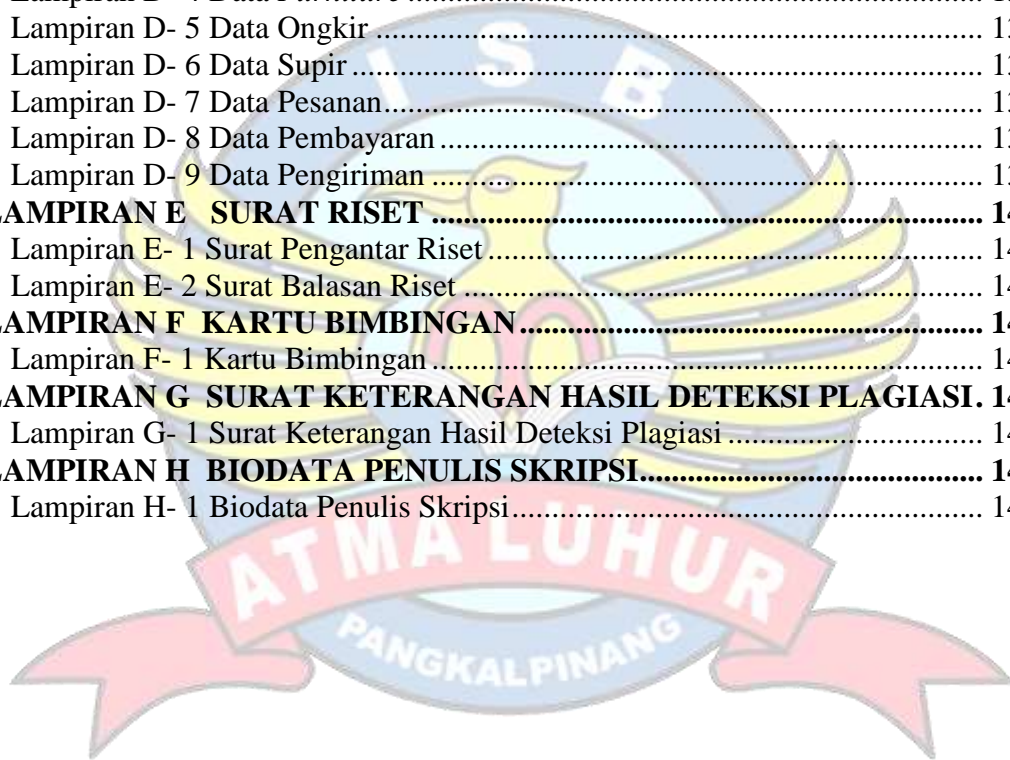
## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1. Pengertian Sistem.....	6
2.2. Pengertian Informasi .....	6
2.3. Pengertian Sistem Informasi .....	6
2.4. Pengertian Perancangan .....	6
2.5. Pengertian <i>E-commerce</i> .....	7
2.6. Pengertian <i>Web</i> .....	7
2.7. Pengertian <i>Furniture</i> .....	7
2.8. Model FAST ( <i>Framework for the Application of System Thinking</i> ) .....	7
2.9. Metode Berorientasi Objek .....	8
2.10. Alat Bantu UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	9
1. <i>Activity Diagram</i> .....	9
2. <i>Use Case Diagram</i> .....	9
3. <i>Package Diagram</i> .....	9
4. <i>Class Diagram</i> .....	10
5. <i>Deployment Diagram</i> .....	10
6. <i>Sequence Diagram</i> .....	10
2.11. <i>Software Pendukung</i> .....	10
1. PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ) .....	10
2. MySQL .....	10
2.12. Alat Bantu Lainnya .....	11
2.12.1. ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	11
2.12.2. Transformasi ERD ke LRS.....	11
2.12.3. LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	12
2.12.4. Tabel .....	12
2.12.5. Spesifikasi Basis Data .....	12
2.13. Tinjauan Pustaka.....	13
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>15</b>



3.1. Model FAST ( <i>Framework for the Application of System Thinking</i> ) .....	15
3.2. Metode Pemograman Berorientasi Obyek .....	18
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	18
1. Sistem.....	18
2. Basis Data .....	20
3. Implementasi Rancangan .....	20
4. Kerangka Penelitian .....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>23</b>
4.1. Tinjauan Umum Toko Vina Jaya <i>Furniture</i> Sungailiat .....	23
4.1.1. Toko Vina Jaya <i>Furniture</i> Sungailiat.....	23
4.1.2. Struktur Organisasi Toko Vina Jaya <i>Furniture</i> Sungailiat .....	24
4.1.3. Tugas dan Wewenang .....	24
4.2. Definisi Lingkup .....	25
4.2.1. Analisa Proses Bisnis .....	25
4.2.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	26
4.3. Analisa Masalah .....	28
4.3.1. Analisa Keluaran .....	29
4.3.2. Analisa Masukan.....	30
4.4. Identifikasi Kebutuhan .....	32
4.4.1. Identifikasi Kebutuhan Admin.....	32
4.4.2. Identifikasi Kebutuhan Pembeli.....	36
4.5. Desain Logis .....	39
4.5.1. <i>Package Diagram</i> .....	39
4.5.2. <i>Usecase Diagram</i> .....	40
4.5.3. Deskripsi <i>Usecase</i> .....	41
4.5.4. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	56
4.5.5. Transformasi ERD ke LRS .....	57
4.5.6. <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	58
4.5.7. Tabel.....	59
4.5.8. Spesifikasi Basis Data .....	61
4.6. Desain Fisik.....	74
4.6.1. Rancangan Keluaran .....	74
4.6.2. Rancangan Masukan .....	75
4.6.3. <i>Class Diagram</i> .....	79
4.6.4. <i>Deployment Diagram</i> .....	80
4.6.5. Struktur Tampilan Layar .....	81
4.6.6. Rancangan Layar Halaman Admin .....	82
4.6.7. Rancangan Layar Halaman Pembeli .....	89
4.6.8. <i>Sequence Diagram</i> .....	95
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>119</b>
5.1. Kesimpulan .....	119
5.2. Saran.....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>122</b>
Lampiran A- 1 Nota Penjualan.....	123
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan .....	124

<b>LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>125</b>
Lampiran B- 1 Data Pembeli.....	126
Lampiran B- 2 Data <i>Furniture</i> (Supplier) .....	127
Lampiran B- 3 Data <i>Furniture</i> (Pemilik) .....	128
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN USULAN .....</b>	<b>129</b>
Lampiran C- 1 Nota Penjualan .....	130
Lampiran C- 2 Laporan Penjualan <i>Furniture</i> .....	131
Lampiran C- 3 Laporan Pengiriman <i>Furniture</i> .....	131
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN USULAN .....</b>	<b>132</b>
Lampiran D- 1 Data Pembeli.....	133
Lampiran D- 2 Data Jenis <i>Furniture</i> .....	134
Lampiran D- 3 Data Merk <i>Furniture</i> .....	134
Lampiran D- 4 Data <i>Furniture</i> .....	135
Lampiran D- 5 Data Ongkir .....	136
Lampiran D- 6 Data Supir .....	136
Lampiran D- 7 Data Pesanan.....	137
Lampiran D- 8 Data Pembayaran .....	138
Lampiran D- 9 Data Pengiriman .....	139
<b>LAMPIRAN E SURAT RISET .....</b>	<b>140</b>
Lampiran E- 1 Surat Pengantar Riset .....	141
Lampiran E- 2 Surat Balasan Riset .....	142
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....</b>	<b>143</b>
Lampiran F- 1 Kartu Bimbingan .....	144
<b>LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI. 145</b>	
Lampiran G- 1 Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi .....	146
<b>LAMPIRAN H BIODATA PENULIS SKRIPSI.....</b>	<b>147</b>
Lampiran H- 1 Biodata Penulis Skripsi.....	148



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model FAST[7] .....	8
Gambar 3. 1 Skema Pengkodean Sistem.....	21
Gambar 3. 2 Skema Penelitian .....	21
Gambar 3. 3 Kerangka Penelitian .....	22
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi .....	24
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan <i>Furniture</i> .....	26
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Penjualan <i>Furniture</i> .....	27
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Pengiriman <i>Furniture</i> .....	28
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan <i>Furniture</i> .....	28
Gambar 4. 6 <i>Package Diagram</i> .....	39
Gambar 4. 7 <i>Usecase Diagram</i> Admin .....	40
Gambar 4. 8 <i>Usecase Diagram</i> Pembeli .....	41
Gambar 4. 9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	56
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke LRS .....	57
Gambar 4. 11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	58
Gambar 4. 12 <i>Class Diagram</i> .....	79
Gambar 4. 13 <i>Deployment Diagram</i> .....	80
Gambar 4. 14 Struktur Tampilan Layar .....	81
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Halaman <i>Login Admin</i> .....	82
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard Admin</i> .....	82
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Halaman Lihat Data Pembeli .....	83
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Halaman Data Jenis <i>Furniture</i> .....	83
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Halaman Data Merk .....	84
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Halaman Data <i>Furniture</i> .....	84
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Halaman Data Ongkir .....	85
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Halaman Data Supir .....	85
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Halaman Data Cek Pesanan .....	86
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Halaman <i>Detail</i> Pesanan .....	86
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Halaman Data Cek Pembayaran.....	87
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman .....	87
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan .....	88
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Halaman Laporan Pengiriman.....	88
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Halaman Katalog <i>Furniture</i> .....	89
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Halaman <i>Login Pembeli</i> .....	89
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Halaman <i>Register</i> .....	90
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Halaman Utama Pembeli.....	90
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Halaman <i>Entry</i> Pesanan .....	91
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Halaman Keranjang.....	91
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Halaman <i>Checkout</i> .....	92
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Halaman Pembayaran.....	92
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Halaman Kirim Bukti Pembayaran .....	93
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Halaman Data Pembayaran .....	93

Gambar 4. 39 Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman .....	94
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Login Admin</i> .....	95
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> <i>Dashboard Admin</i> .....	96
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Pembeli .....	97
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Jenis <i>Furniture</i> .....	98
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Merk.....	99
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data <i>Furniture</i> .....	100
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Ongkir .....	101
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Supir.....	102
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Cek Pesanan .....	103
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Cek Pembayaran.....	104
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pengiriman .....	105
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Cetak Laporan Penjualan .....	106
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Cetak Laporan Pengiriman.....	107
Gambar 4. 53 Halaman Katalog <i>Furniture</i> (Belum <i>Login</i> ) .....	108
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login Pembeli</i> .....	109
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram</i> <i>Register Pembeli</i> .....	110
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Utama Pembeli (Sudah <i>Login</i> ).....	111
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Entry Pesanan</i> .....	112
Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Keranjang Belanja.....	113
Gambar 4. 59 <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Checkout</i> .....	114
Gambar 4. 60 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Pembayaran .....	115
Gambar 4. 61 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Kirim Bukti Pembayaran.....	116
Gambar 4. 62 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Pembayaran.....	117
Gambar 4. 63 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Pengiriman .....	118



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Admin .....	59
Tabel 4. 2 Tabel Pembeli .....	59
Tabel 4. 3 Tabel Pesanan .....	59
Tabel 4. 4 Tabel Pilih .....	59
Tabel 4. 5 Tabel <i>Furniture</i> .....	60
Tabel 4. 6 Tabel Merk .....	60
Tabel 4. 7 Tabel Jenis <i>Furniture</i> .....	60
Tabel 4. 8 Tabel Pembayaran .....	60
Tabel 4. 9 Tabel Pengiriman .....	60
Tabel 4. 10 Tabel Ongkir .....	61
Tabel 4. 11 Tabel Supir .....	61
Tabel 4. 12 Stuktur Tabel Admin .....	61
Tabel 4. 13 Struktur Tabel Pembeli .....	62
Tabel 4. 14 Struktur Tabel Pesanan .....	63
Tabel 4. 15 Struktur Tabel Pilih .....	67
Tabel 4. 16 Struktur Tabel <i>Furniture</i> .....	68
Tabel 4. 17 Struktur Tabel Merk .....	69
Tabel 4. 18 Struktur Tabel Jenis <i>Furniture</i> .....	70
Tabel 4. 19 Struktur Tabel Pembayaran .....	71
Tabel 4. 20 Struktur Tabel Pengiriman .....	72
Tabel 4. 21 Struktur Tabel Ongkir .....	72
Tabel 4. 22 Struktur Tabel Supir .....	73





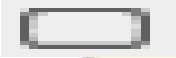



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota Penjualan .....	123
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan .....	124
Lampiran B- 1 Data Pembeli.....	126
Lampiran B- 2 Data <i>Furniture</i> (Supplier).....	127
Lampiran B- 3 Data <i>Furniture</i> (Pemilik).....	128
Lampiran C- 1 Nota Penjualan.....	130
Lampiran C- 2 Laporan Penjualan <i>Furniture</i> .....	131
Lampiran C- 3 Laporan Pengiriman <i>Furniture</i> .....	131
Lampiran D- 1 Data Pembeli .....	133
Lampiran D- 2 Data Jenis <i>Furniture</i> .....	134
Lampiran D- 3 Data Merk <i>Furniture</i> .....	134
Lampiran D- 4 Data <i>Furniture</i> .....	135
Lampiran D- 5 Data Ongkir .....	136
Lampiran D- 6 Data Supir.....	136
Lampiran D- 7 Data Pesanan .....	137
Lampiran D- 8 Data Pembayaran.....	138
Lampiran D- 9 Data Pengiriman .....	139
Lampiran E- 1 Surat Pengantar Riset.....	141
Lampiran E- 2 Surat Balasan Riset .....	142
Lampiran F- 1 Kartu Bimbingan.....	144
Lampiran G- 1 Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi.....	146
Lampiran H- 1 Biodata Penulis Skripsi .....	148



## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Partisi 	Digunakan untuk mengelompokkan <i>Action</i> atau aktivitas berdasarkan individu/objek yang mengeksekusinya. Komponen ini dibentuk dalam notasi <i>swimlane</i> secara vertikal.
<i>Initial Node</i> 	Menunjukkan permulaan atau awal aktivitas dari sebuah diagram aktivitas.
<i>Action / Aktivitas</i> 	Menunjukkan aksi atau tindakan yang dilakukan di sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
<i>Control Flow / Object Flow</i> 	Menunjukkan arah perpindahan aktivitas atau objek satu ke obyek lainnya.
<i>Decission Node &amp; Merge Node</i> 	Menunjukkan pilihan atau keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu dan penggabungan <i>node</i> yang biasanya digunakan untuk percabangan aktivitas jika terdapat lebih dari satu pilihan aktivitas yang dapat dilakukan.
<i>Fork Node</i> 	Menggambarkan pemecahan dari satu aktivitas menjadi dua atau lebih aktivitas yang akan dilakukan secara bersamaan atau paralel.

*Join Node*



Menggambarkan penggabungan dua atau lebih aktivitas menjadi satu.

*Activity Final*



Menunjukkan akhir atau status akhir yang dilakukan di sistem. Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

### Simbol Usecase Diagram

**Simbol**

**Deskripsi**

Aktor / *actor*



Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

*Usecase*



Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal *frase* nama *Usecase*.

*Association*



Komunikasi atau interaksi yang dilakukan aktor dengan *usecase*.

*Extend*



Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* di mana *usecase* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *usecase* tambahan itu; mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi obyek; biasanya arah panah mengarah pada *usecase* yang



ditambahkan; biasanya *usecase* yang menjadi *extend*-nya merupakan jenis yang sama dengan *usecase* yang menjadi induknya.

*include*



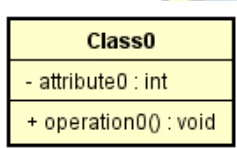
Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* di mana *usecase* yang ditambahkan memerlukan *usecase* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat.

### Simbol *Class Diagram*

**Simbol**

**Deskripsi**

*Class*



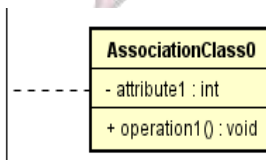
Menggambarkan abstraksi dari objek dalam sistem. Kelas digunakan untuk menggambarkan objek-objek dalam sistem yang mempunyai atribut, metode, dan hubungan dengan kelas lain.

*Association*



Hubungan antar suatu *class* dengan *class* lainnya. Relasi struktural hubungan antara *class*, menyatakan bahwa objek dari suatu *class* diinstansiasi, digunakan, atau dipanggil oleh objek dari *class* yang lain.

*Association Class*



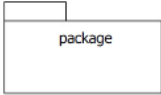
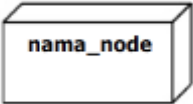


Merupakan kelas yang menjadi bagian dari sebuah hubungan asosiasi antara dua kelas.

*Multiplicity*



1, 0..1, 0..\*, \*, 1..\*

Mengindikasikan berapa banyak obyek dari suatu kelas terelasi ke obyek lain.

## Simbol *Deployment Diagram*

Simbol	Deskripsi
<i>Package</i> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i> .
<i>Node</i> 	Biasanya mengacu pada perangkat keras ( <i>hardware</i> ), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri ( <i>Software</i> ), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
<i>dependency</i> 	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.
<i>Link</i> 	Relasi antar <i>node</i> .

## Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
<i>Actor</i> 	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan <i>boundary</i> .
<i>Boundary</i> 	Merupakan alat yang digunakan untuk berinteraksi dengan sistem lain, baik berupa <i>user interface</i> atau dan lain sebagainya.

*Control*



Menggambarkan perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama, dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

*Entity*



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

*Object*



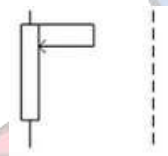
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

*Activation*



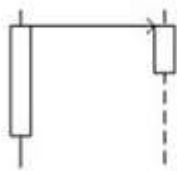
Menunjukkan periode selama suatu obyek atau aktor sedang melakukan suatu tindakan.

*Return*



Pesan berbalik yang dikirim untuk obyek tertentu.

*Object Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.