

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN *MEMBERSHIP*  
BERBASIS *WEB* PADA YAYASAN KURNIA WUSHU  
KENCANA (YKWK) PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**REZA ANGGRAINI**

**1922500196**

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

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN *MEMBERSHIP*  
BERBASIS *WEB* PADA YAYASAN KURNIA WUSHU  
KENCANA (YKWK) PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

**REZA ANGGRAINI**

**1922500196**

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1922500196

Nama : Reza Anggraini

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN *MEMBERSHIP*  
BERBASIS *WEB* PADA YAYASAN KURNIA WUSHU  
KENCANA (YKWK) PANGKAL PINANG

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

Pangkalpinang, 25 Juli 2023



Reza Anggraini

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN *MEMBERSHIP* BERBASIS *WEB*  
PADA YAYASAN KURNIA WUSHU KENCANA (YKWK)  
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reza Anggraini**  
1922500196

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 25 Juli 2023

**Anggota Penguji**



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

**Dosen Pembimbing**



**Lili Indah Sari, M.Kom**  
NIDN. 0228128003

**Kaprodj Sistem Informasi**



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

**Ketua Penguji**



**Hamidah, M.Kom**  
NIDN. 0210048302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Agustus 2023

**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 serta nikmat sehat yang luar biasa.
2. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Suratno dan ibunda tersayang Alm.Jumiati beserta kakak-kakaku Oki Dwi Suryadi, Alm.Tri Prabowo, Feny Ayu Mentari, Wishnu Aribowo Probonegoro, dan Lili Indah Sari yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis. Terimakasih atas dukungannya.
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. Ibu Lili Indah Sari, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, meluangkan waktu untuk membimbing penulis menyelesaikan skripsi dengan penuh kesabaran.
9. Bapak Ricky Kurniawan selaku Pemilik Yayasan Kurnia Wushu Kencana (YKWK) Pangkalpinang.

10. Pemerintah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang telah memberikan beasiswa kepada penulis.
11. Kawan-kawan penulis “Sistem Kebut Semalam”: Hena Mitriani, Sri Agustina, Tri Scorpio, Eko Prayoga, Johan Alamsyah, Yulinda Sari dan Merlyn Gebhyanti. Terima kasih sudah menjadi teman terbaik selama menempuh perkuliahan ini dan mengajarkan banyak hal. Pengalaman yang biasa bersama kalian akan menjadi momen terindah yang tak terlupakan dan pasti akan sangat dirindukan. Semoga pertemanan kita terus berlanjut sampai akhir hayat. Dan sukses untuk kita semua. Aamiin.
12. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019, rekan-rekan senior, dan sesama mahasiswa lainnya yang telah membagi ilmu serta memberi dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
13. Keluarga besar dan saudara yang telah memberikan dukungan moral, semangat dan mempercayai penulis untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
14. Last but not least, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 25 Juli  
2023

Reza Anggraini

## **ABSTRACT**

*Kurnia Wushu Kencana Foundation (YKWK) is a martial arts organization. The one who started his organization in the context of developing the Wushu martial arts in Pangkal Pinang City has an adequate training ground with adequate facilities as well. Not only for Wushu martial arts, but also equipped with Wushu Taolu martial arts, Wushu Shanda/Chinese Boxing, Pencak Silat Tarung, Pencak Silat Seni, Cardio Boxing, Boxing (boxing). Management of data members as a whole is still carried out conventionally resulting in inefficient storage of data members prone to damage and loss. Therefore a web-based system was created to make it easier for admins to manage membership. The system development methodology in this study uses the FAST (Framework for the Application of System Thinking) model which applies the OOAD (Object Oriented Analysis Design) method with UML (Unified Modeling Language) tools. This research produces a web-based membership management information system that is expected to provide convenience in managing all data members.*

*Keywords: System, Management, Membership, Web, Fast.*



## ***ABSTRAKSI***

Yayasan Kurnia Wushu Kencana (YKWK) adalah sebuah organisasi olahraga bela diri. Yang memulai organisasinya dalam rangka pengembangan olahraga bela diri Wushu yang ada di Kota Pangkal Pinang memiliki tempat latihan yang memadai dengan fasilitas yang memadai juga. Bukan hanya untuk cabang olahraga bela diri Wushu, tetapi dilengkapi dengan cabang olahraga bela diri Wushu Taolu, Wushu Shanda/Chinese Boxing, Pencak Silat Tarung, Pencak Silat Seni, Cardio Boxing, Boxing(tinju). Pengelolaan data members dalam keseluruhan masih dilakukan secara konvensional sehingga mengakibatkan penyimpanan data members tidak efisien rentan rusak dan hilang. Maka dari itu dibuatlah sebuah sistem yang berbasis web agar lebih mempermudah admin dalam pengelolaan membership. Metodologi pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*) yang menerapkan metode OOAD (*Object Oriented Analysis Design*) dengan tools UML (*Unified Modelling Language*). Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pengelolaan membership berbasis web yang diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pengelolaan keseluruhan data members.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pengelolaan , Membership, Web, Fast.





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN / PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
1.4.1 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Sistem Informasi Pengelolaan Membership.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.1.2 Pengertian Sistem Informasi .....	6
2.1.3 Pengertian Pengelolaan .....	7
2.1.4 Pengertian <i>Membership</i> .....	7
2.2 FAST (Framework For The Application of System Thingking) .....	7
2.3 Metode Pengembangan Sistem .....	9
2.3.1 <i>Object Oriented Analysis &amp; Design</i> (OOAD).....	9
2.4 Perancangan Basis Data .....	10
2.4.1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	10

2.4.2	Tranformasi ERD ke LRS .....	11
2.4.3	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ).....	11
2.4.4	Tabel Relasi .....	11
2.4.5	Spesifikasi Basis Data.....	11
2.4.6	Rancangan Layar.....	12
2.5	Konsep Dasar Web.....	12
2.5.1	Website .....	12
2.5.2	Web Browser .....	12
2.5.2	Web Server.....	12
2.6	Software Pengguna.....	13
2.6.1	CodeIgniter .....	13
2.6.2	PhpMyAdmin.....	13
2.6.3	MySQL .....	14
2.7	Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	14
2.7.1	Unified Modeling Language (UML).....	14
2.7.2	Jenis-jenis Unified Modeling Language (UML).....	14
2.8	Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi .....	22
3.1.1	Model FAST ( <i>Framework for the application of system thinking</i> ).....	22
3.1.2	Tahapan Model FAST (Framework for the application of system thinking).....	23
3.2	Motode Penelitian Pengembangan Sistem .....	24
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.2.2	Motode Pengembangan Sistem.....	25
3.2.2.1	OOAD (Object Oriented Analysis Design) .....	25
3.2.3	Jenis-Jenis UML Unified Modeling Language (UML) .....	25
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	25
3.3.1	UML (Unified Modeling Language) .....	25
3.3.2	Jenis UML (Unified Modeling Language) .....	25

3.4 Kerangka Penelitian .....	27
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Tinjauan Umum Objek Penelitian.....	28
4.1.1 Latar Belakang Yayasan Kurnia Wushu Kencana (YKWK) Pangkalpinang .....	28
4.1.2 Stuktur Organisasi .....	29
4.1.3 Tugas Dan Wewenang .....	29
4.2 Model Pengembangan FAST ( <i>Framework for the Application Of System Thinking</i> ) .....	31
4.2.1 <i>Scope Defination</i> (Definisi Lingkup) .....	31
4.2.2 Analisa Masalah ( <i>Problem Analysis</i> ) .....	31
4.2.2.1 Analisa Proses Bisnis Berjalan .....	31
4.2.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	33
4.2.2.3 Analisa Dokumen Keluaran.....	38
4.2.2.4 Analisa Dokumen Masukan.....	40
4.2.3 Analisa Kebutuhan .....	43
4.2.3.1 Indentifikasi Kebutuhan .....	43
4.2.3.2 <i>Package Diagram</i> .....	47
4.2.3.3 <i>Usecase Diagram</i> .....	47
4.2.3.3.1 <i>Usecase Diagram Members</i> .....	47
4.2.3.3.2 <i>Usecase Diagram Admin</i> .....	48
4.2.3.4 <i>Deskripsi Usecase</i> .....	49
4.2.4 Desain Logis ( <i>Logical Design</i> ) .....	55
4.2.4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	55
4.2.4.2 <i>Transformasi ERD ke LRS</i> .....	56
4.2.4.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	57
4.2.4.4 Tabel .....	58
4.2.4.5 Spesifikasi Basis Data .....	60
4.2.4.6 Rancangan Sistem Usulan .....	66
4.2.4.6.1 Rancangan Sistem Keluaran .....	66
4.2.4.6.2 Rancangan Sistem Masukkan .....	67

4.2.5 Analisa Keputusan ( <i>Decision Analysi</i> ).....	68
4.2.6 Desain Fisik dan Integritas.....	70
4.2.6.1 Struktur Tampilan Rancangan Layar.....	70
4.2.6.2 Rancangan Layar .....	71
4.2.6.3 <i>Sequance Diagram</i> .....	83
4.2.7 <i>Class Diagram</i> .....	92
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	92
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN</b> .....	97
<b>LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN</b> .....	102
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN</b> .....	109
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN MASUKAN</b> .....	114
<b>LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET</b> .....	118
<b>LAMPIRAN F SURAT BALASAN TEMPAT RISET</b> .....	120
<b>LAMPIRAN G SURAT SELESAI RISET</b> .....	122
<b>LAMPIRAN H KARTU BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....	124
<b>LAMPIRAN I SURAT KETERANGAN PLAGIAT</b> .....	126
<b>LAMPIRAN J KARTU BIODATA DIRI</b> .....	128

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan FAST ( <i>Framework for the Application of System Thinking</i> ) .....	9
Gambar 3.1 Tahapan Model FAST ( <i>Framework for the Application of System Thinking</i> ) .....	22
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian .....	27
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	29
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Kelas .....	33
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelatih .....	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran <i>Members</i> .....	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran <i>Members</i> Baru .....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Jadwal .....	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Presensi Latihan.....	36
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran/Perpanjangan <i>Members</i> Lama.....	37
Gambar 4.9 <i>Package Diagram</i> .....	47
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> <i>Members</i> .....	47
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	48
Gambar 4.12 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	55
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke LRS .....	56
Gambar 4.14 <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	57
Gambar 4.15 Struktur Tampilan .....	70
Gambar 4.16 Rancangan Layar Registrasi <i>Members</i> .....	71
Gambar 4.17 Rancangan Layar Login <i>Members</i> .....	71
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tampilan Utama <i>Members</i> .....	72
Gambar 4.19 Rancangan Layar Tampilan Formulir .....	72
Gambar 4.20 Rancangan Layar Lakukan Pembayaran <i>Members</i> .....	73
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tampilan Pembayaran <i>Members</i> .....	73
Gambar 4.22 Rancangan Layar Login Admin .....	74
Gambar 4.23 Rancangan Layar Tampilan Utama Admin.....	74
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tampilan Data Formulir.....	75

Gambar 4.25 Rancangan Layar Tampilan Tambah Data <i>Members</i> .....	75
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tampilan Data <i>Members</i> Admin.....	76
Gambar 4.27 Rancangan Layar Tampilan Data Pembayaran .....	76
Gambar 4.28 Rancangan Layar Tampilan Tambah Kelas Admin .....	77
Gambar 4.29 Rancangan Layar Tampilan Data Kelas .....	77
Gambar 4.30 Rancangan Layar Tambah Pelatih Admin .....	78
Gambar 4.31 Rancangan Layar Tampilan Data Pelatih Admin.....	78
Gambar 4.32 Rancangan Layar Tambah Absen (Absen).....	79
Gambar 4.33 Rancangan Layar Tampilan Data Absen (Admin).....	79
Gambar 4.34 Rancangan Layar Tambah Jadwal.....	80
Gambar 4.35 Rancangan Layar Data Jadwal (Admin) .....	80
Gambar 4.36 Rancangan Layar Laporan <i>Members</i> Admin .....	81
Gambar 4.37 Rancangan Layar Laporan Pembayaran (Admin).....	81
Gambar 4.38 Rancangan Layar Laporan Absen (Admin) .....	82
Gambar 4.39 <i>Sequence</i> Diagram <i>Registrasi Members</i> .....	83
Gambar 4.40 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login Members</i> .....	84
Gambar 4.41 <i>Sequence</i> Diagram Pembayaran <i>Members</i> .....	85
Gambar 4.42 <i>Sequence</i> Diagram Login Admin .....	86
Gambar 4.43 <i>Sequence</i> Diagram Data <i>Members</i> .....	87
Gambar 4.44 <i>Sequence</i> Diagram Data Kelas .....	88
Gambar 4.45 <i>Sequence</i> Diagram Pelatih.....	89
Gambar 4.46 <i>Sequence</i> Diagram Data Absen .....	90
Gambar 4.47 <i>Sequence</i> Diagram Data Jadwal .....	91
Gambar 4.48 <i>Class Diagram</i> .....	92

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel User .....	58
Tabel 4.2 Tabel Formulir .....	58
Tabel 4.3 Tabel Pembayaran .....	58
Tabel 4.4 Tabel Members .....	58
Tabel 4.5 Tabel Dapat .....	58
Tabel 4.6 Tabel Absen .....	59
Tabel 4.7 Tabel Jadwal .....	59
Tabel 4.8 Tabel Pelatih .....	59
Tabel 4.9 Tabel Ada .....	59
Tabel 4.10 Tabel Kelas .....	59
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data User .....	60
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Formulir .....	61
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	61
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Members .....	62
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Dapat .....	62
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Absen .....	63
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Jadwal .....	63
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pelatih .....	64
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Ada .....	64
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Kelas .....	65



## DAFTAR SIMBOL

### ACTIVITY DIAGRAM



#### Start State

Menggambarkan awal dari aktivitas



#### End State

Menggambarkan akhir aktivitas



#### Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



#### Activity State

Menggambarkan proses bisnis



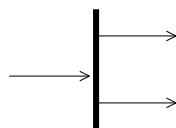
#### Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



#### Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri



#### Fork

untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.



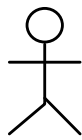
## USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

### Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya



### Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system

### Association

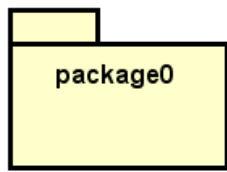
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

### Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).

## PACKAGE DIAGRAM

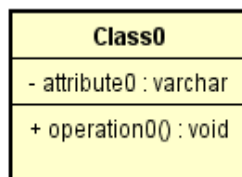


powered by Astah

### Pacakage

Menggambarkan pengelompokan elemen pemodelan

## CLASS DIAGRAM



### Class/Kelas

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

### Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar objek.

1

1..\*

### Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

0..\* Nol atau lebih

1..\* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9

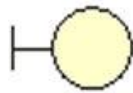
## SEQUENCE DIAGRAM



### Actor

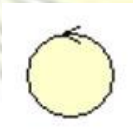
Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.



### Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.



### Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.



### Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan

### Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



### Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



### Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek



**Lifeline**

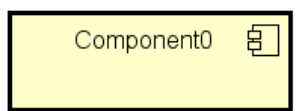
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek



**Loop**

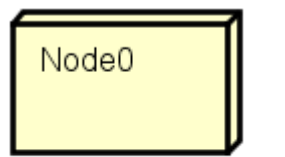
Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

**DEPELOYMENT DIAGRAM**



**Component**

Komponen – komponen yang ada diletakkan di dalam node



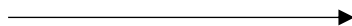
**Node**

Menggambarkan *workstation*, *server* atau *hardware* lainnya



**Link**

Menggambarkan hubungan *node* ke *node*



**Dependency**

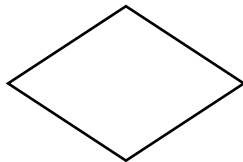
Menggambarkan hubungan komponen ke komponen

**ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM**



**Entitas**

Suatu objek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



**Relasi**

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



**Garis**

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

