

**APLIKASI PEMESANAN PRODUK PETERNAKAN DARI
KONGKE FARM BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**Muhammad Rifky Nugraha
1911510011**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2023

**APLIKASI PEMESANAN PRODUK PETERNAKAN DARI
KONGKE FARM 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
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1911510011
Nama : Muhammad Rifky Nugraha
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN PRODUK PETERNAKAN
DARI KONGKE FARM 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, 28 Juli 2023



Muhammad Rifky Nugraha

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1911510011
Nama : Muhammad Rifky Nugraha
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : APLIKASI PEMESANAN PRODUK PETERNAKAN
DARI KONGKE FARM BERBASIS ANDROID

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
PANGKALPINANG, 28 JULI 2023

Dosen Pembimbing,



Chandra Kirana, M.Kom.

NIDN. 0228108501

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PEMESANAN PRODUK PETERNAKAN DARI KONGKE FARM
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rifky Nugraha
1911510011**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 29 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



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

Kaprodi Teknik informatika



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

Dosen Pembimbing



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

Ketua Penguji




**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

ISB ATMA LUHUR



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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika ISB ATMA LUHUR.

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. Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun HS. selaku pendiri ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing dan Kaprodi Teknik Informatika ISB ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semua pihak diberikan keberkahan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Pangkalpinang, 28 Juli 2023

Penulis

ABSTRACT

Kongke Farm is a farm located in Puding, Bangka Regency, Bangka Belitung. The process of selling livestock products at Kongke Farm requires buyers to come directly to the place to purchase livestock products. This causes the buyer to ensure the availability of the product he wants to order by always coming to the place, which sometimes may not be in accordance with the wishes of the buyer. This direct ordering process causes inefficiencies in terms of time. From the above problems, a system is needed that can assist in the process of ordering products at Kongke Farm. Therefore researchers will design an android application system that can be used by buyers to place product orders, product payments, product complaints. Then a website application that can be used by Kongke Farm to manage data in the sales process. In making the application, the model used is the prototype model and for the tools used is the Unified Modeling Language. This application can increase efficiency and simplify the process of ordering livestock products from Kongke Farm.

Keywords: Kongke Farm, Android, Ordering



ABSTRAK

Kongke Farm adalah sebuah peternakan yang terletak di Puding, Kabupaten Bangka, Bangka Belitung. Proses penjualan hasil peternakan pada Kongke Farm mengharuskan pembeli untuk datang langsung ke tempat untuk melakukan pembelian produk peternakan. Hal ini menyebabkan pembeli harus memastikan ketersediaan produk yang ingin dipesan dengan selalu datang ke tempat, yang terkadang bisa tidak sesuai dengan keinginan pembeli. Proses pemesanan secara langsung ini menyebabkan tidak efisien nya dalam hal waktu. Dari permasalahan diatas, dibutuhkan sistem yang dapat membantu pada proses pemesanan produk di Kongke Farm. Oleh karena itu peneliti akan merancang sebuah sistem aplikasi *android* yang dapat digunakan oleh pembeli untuk melakukan pemesanan produk, pembayaran produk, komplain produk. Lalu aplikasi *website* yang dapat digunakan oleh pihak Kongke Farm untuk memanajemen data dalam proses penjualan. Dalam pembuatan aplikasi, model yang digunakan adalah model *prototype* dan untuk *tools* yang digunakan adalah *Unified Modelling Language*. Dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi dan mempermudah proses pemesanan produk peternakan dari Kongke Farm.

Kata Kunci: Kongke Farm, *Android*, Pemesanan



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	5
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Model <i>Prototype</i>	7
2.2 Tahapan <i>Prototype</i>	7
2.3 <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	9
2.4 <i>Unfied Modelling Language</i> (UML)	9
2.5 <i>Android</i>	11
2.6 <i>Java</i>	13
2.7 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	13

2.8	<i>MySQL</i>	14
2.9	Pengujian <i>Black Box</i>	15
2.10	Penelitian Terdahulu	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Penelitian.....	19
3.2	Teknik Pengumpulan Data	21
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	21

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Latar Belakang Kongke Farm.....	22
4.1.1	Visi dan Misi Kongke Farm.....	23
4.2	Analisis Masalah Sistem Yang Berjalan	23
4.3	Analisis Hasil Solusi	24
4.4	Analisa Kebutuhan Sistem	25
4.5	Analisa Sistem Usulan	26
4.5.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin Toko	26
4.5.2	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pimpinan.....	31
4.5.3	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin Gudang.....	37
4.5.4	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pembeli.....	39
4.5.5	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Admin Toko	44
4.5.6	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Pimpinan.....	49
4.5.7	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Admin Gudang.....	55
4.5.8	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Pembeli.....	57
4.5.9	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Admin Toko	61
4.5.10	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Pimpinan.....	67
4.5.11	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Admin Gudang.....	75
4.5.12	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Pembeli.....	77
4.5.13	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	83
4.5.14	Spesifikasi Basis Data.....	83
4.5.15	Rancangan Layar Aplikasi <i>Website</i>	90

4.5.16 Rancangan Layar Aplikasi <i>Android</i>	96
4.6 Implementasi	102
4.6.1 Tampilan Layar Aplikasi Admin Toko.....	102
4.6.2 Tampilan Layar Aplikasi Pimpinan.....	106
4.6.2 Tampilan Layar Aplikasi Admin Gudang.....	112
4.6.2 Tampilan Layar Aplikasi Pengguna.....	113
4.7 Pengujian <i>Black Box</i>	119

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	123
5.2 Saran	123

DAFTAR PUSTAKA	124
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	125
-----------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Prototype</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	10
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	10
Gambar 2.5 Contoh <i>Class Diagram</i>	11
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>Prototype</i>	19
Gambar 4.1 Foto tempat produksi Kongke Farm.....	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	23
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin Toko	26
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pimpinan.....	31
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin Gudang.....	37
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pembeli.....	39
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Login</i>	44
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Data Admin Toko.....	45
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Data Pembeli.....	45
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Lihat Produk.....	46
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Chat</i>	46
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Data Pembelian.....	47
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Komplain Pembelian	48
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Komplain Pembelian	48
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Logout</i>	49
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Login</i>	49
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Data Admin Toko.....	50
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Data Admin Gudang.....	51
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Data Pimpinan	51
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Data Pembeli.....	52
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Data Produk.....	52
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Data Pembelian.....	53

Gambar 4.23	<i>Activity Diagram</i> Komplain Pembelian	53
Gambar 4.24	<i>Activity Diagram</i> Komplain Pembelian	54
Gambar 4.25	<i>Activity Diagram</i> Logout	54
Gambar 4.26	<i>Activity Diagram</i> Login	55
Gambar 4.27	<i>Activity Diagram</i> Data Produk	56
Gambar 4.28	<i>Activity Diagram</i> Logout	56
Gambar 4.29	<i>Activity Diagram</i> Daftar	57
Gambar 4.30	<i>Activity Diagram</i> Login	58
Gambar 4.31	<i>Activity Diagram</i> Lihat Produk	58
Gambar 4.32	<i>Activity Diagram</i> Keranjang	59
Gambar 4.33	<i>Activity Diagram</i> Chat	59
Gambar 4.34	<i>Activity Diagram</i> Daftar Pembelian	60
Gambar 4.35	<i>Activity Diagram</i> Daftar Komplain	60
Gambar 4.36	<i>Activity Diagram</i> Logout	61
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram</i> Login	62
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram</i> Data Admin Toko	62
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram</i> Data Pembeli	63
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	64
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Chat	64
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram</i> Data Pembelian	65
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Komplain Pembelian	66
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram</i> Komplain Pembelian	66
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram</i> Logout	67
Gambar 4.46	<i>Sequence Diagram</i> Login	68
Gambar 4.47	<i>Sequence Diagram</i> Data Admin Toko	68
Gambar 4.48	<i>Sequence Diagram</i> Data Admin Gudang	69
Gambar 4.49	<i>Sequence Diagram</i> Data Pimpinan	70
Gambar 4.50	<i>Sequence Diagram</i> Data Pembeli	71
Gambar 4.51	<i>Sequence Diagram</i> Data Produk	72
Gambar 4.52	<i>Sequence Diagram</i> Data Pembelian	72
Gambar 4.53	<i>Sequence Diagram</i> Komplain Pembelian	73

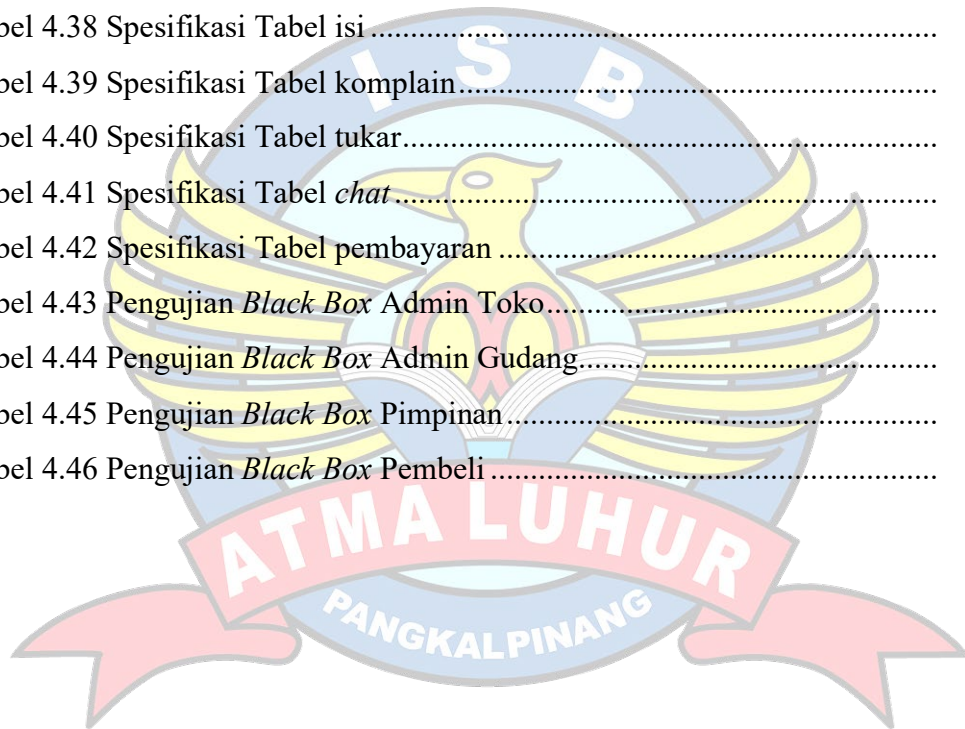
Gambar 4.54	<i>Sequence Diagram</i> Komplain Pembelian	74
Gambar 4.55	<i>Sequence Diagram</i> Logout	74
Gambar 4.56	<i>Sequence Diagram</i> Login	75
Gambar 4.57	<i>Sequence Diagram</i> Data Produk	76
Gambar 4.58	<i>Sequence Diagram</i> Logout	77
Gambar 4.59	<i>Sequence Diagram</i> Daftar	77
Gambar 4.60	<i>Sequence Diagram</i> Login	78
Gambar 4.61	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	79
Gambar 4.62	<i>Sequence Diagram</i> Keranjang.....	80
Gambar 4.63	<i>Sequence Diagram</i> Chat.....	80
Gambar 4.64	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Pembelian	81
Gambar 4.65	<i>Sequence Diagram</i> Daftar Komplain	82
Gambar 4.66	<i>Sequence Diagram</i> Logout	82
Gambar 4.67	<i>Class Diagram</i> Sitem Usulan.....	83
Gambar 4.68	Rancangan Layar <i>Login</i>	90
Gambar 4.69	Rancangan Layar Data Admin Toko.....	91
Gambar 4.70	Rancangan Layar Data Admin Gudang	91
Gambar 4.71	Rancangan Layar Data Pimpinan.....	92
Gambar 4.72	Rancangan Layar Data Pembeli	93
Gambar 4.73	Rancangan Layar Data Produk.....	93
Gambar 4.74	Rancangan Layar <i>Chat</i>	94
Gambar 4.75	Rancangan Layar Data Pembelian	95
Gambar 4.76	Rancangan Layar Komplain Pembelian.....	95
Gambar 4.77	Rancangan Layar <i>Splashscreen</i>	96
Gambar 4.78	Rancangan Layar <i>Login</i>	97
Gambar 4.79	Rancangan Layar Daftar.....	97
Gambar 4.80	Rancangan Layar Menu Utama.....	98
Gambar 4.81	Rancangan Layar Produk	98
Gambar 4.82	Rancangan Layar Deskripsi Produk.....	99
Gambar 4.83	Rancangan Layar Keranjang	99
Gambar 4.84	Rancangan Layar Rincian Pembelian	100
Gambar 4.85	Rancangan Layar Komplain.....	100

Gambar 4.86	Rancangan Layar Daftar Komplain.....	101
Gambar 4.87	Rancangan Layar Tukar Komplain	101
Gambar 4.88	Tampilan Layar <i>Login</i>	102
Gambar 4.89	Tampilan Layar Data Admin Toko	103
Gambar 4.90	Tampilan Layar Data Pembeli.....	103
Gambar 4.91	Tampilan Layar Data Produk	104
Gambar 4.92	Tampilan Layar <i>Chat</i>	104
Gambar 4.93	Tampilan Layar Data Pembelian.....	105
Gambar 4.94	Tampilan Layar Komplain Pembelian	105
Gambar 4.95	Tampilan Layar Laporan Penjualan	106
Gambar 4.96	Tampilan Layar <i>Login</i>	107
Gambar 4.97	Tampilan Layar Data Admin Toko	107
Gambar 4.98	Tampilan Layar Data Admin Gudang.....	108
Gambar 4.99	Tampilan Layar Data Pimpinan	108
Gambar 4.100	Tampilan Layar Data Pembeli.....	109
Gambar 4.101	Tampilan Layar Data Produk	110
Gambar 4.102	Tampilan Layar Data Pembelian.....	110
Gambar 4.103	Tampilan Layar Komplain Pembelian	111
Gambar 4.104	Tampilan Layar Laporan Penjualan	111
Gambar 4.105	Tampilan Layar <i>Login</i>	112
Gambar 4.106	Tampilan Layar Data Produk	112
Gambar 4.107	Tampilan Layar <i>Splashscreen</i>	113
Gambar 4.108	Tampilan Layar <i>Login</i>	114
Gambar 4.109	Tampilan Layar Daftar	114
Gambar 4.110	Tampilan Layar Menu Utama	115
Gambar 4.111	Tampilan Layar Produk.....	115
Gambar 4.112	Tampilan Layar Deskripsi Produk	116
Gambar 4.113	Tampilan Layar Keranjang.....	116
Gambar 4.114	Tampilan Layar Rincian Pembelian.....	117
Gambar 4.115	Tampilan Layar Komplain	117
Gambar 4.116	Tampilan Layar Daftar Komplain.....	118
Gambar 4.117	Tampilan Layar Tukar Komplain.....	118

DAFTAR TABEL



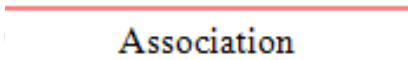
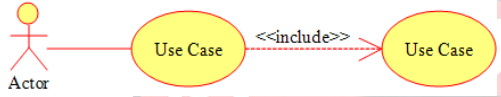
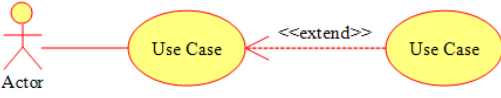
	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	26
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Admin Toko</i>	27
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Data Pembeli</i>	27
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Lihat Produk</i>	28
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Chat</i>	28
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Data Pembelian</i>	29
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Komplain Pembelian</i>	29
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Laporan Penjualan</i>	30
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	31
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	32
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Admin Toko</i>	32
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Admin Gudang</i>	33
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Pimpinan</i>	33
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case Data Pembeli</i>	34
Tabel 4.15 Deskripsi <i>Use Case Data Produk</i>	35
Tabel 4.16 Deskripsi <i>Use Case Data Pembelian</i>	35
Tabel 4.17 Deskripsi <i>Use Case Komplain Pembelian</i>	36
Tabel 4.18 Deskripsi <i>Use Case Laporan Penjualan</i>	36
Tabel 4.19 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	37
Tabel 4.20 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	38
Tabel 4.21 Deskripsi <i>Use Case Data Produk</i>	38
Tabel 4.22 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	39
Tabel 4.23 Deskripsi <i>Use Case Data Produk</i>	40
Tabel 4.24 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	40
Tabel 4.25 Deskripsi <i>Use Case Lihat Produk</i>	41
Tabel 4.26 Deskripsi <i>Use Case Keranjang</i>	41
Tabel 4.27 Deskripsi <i>Use Case Chat</i>	42
Tabel 4.28 Deskripsi <i>Use Case Daftar Pembelian</i>	42

Tabel 4.29 Deskripsi <i>Use Case</i> Daftar Komplain.....	43
Tabel 4.30 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	43
Tabel 4.31 Spesifikasi Tabel admin_toko.....	84
Tabel 4.32 Spesifikasi Tabel admin_gudang	84
Tabel 4.33 Spesifikasi Tabel pimpinan.....	85
Tabel 4.34 Spesifikasi Tabel pembeli	85
Tabel 4.35 Spesifikasi Tabel produk.....	86
Tabel 4.36 Spesifikasi Tabel keranjang	86
Tabel 4.37 Spesifikasi Tabel pembelian	87
Tabel 4.38 Spesifikasi Tabel isi	87
Tabel 4.39 Spesifikasi Tabel komplain.....	88
Tabel 4.40 Spesifikasi Tabel tukar.....	88
Tabel 4.41 Spesifikasi Tabel <i>chat</i>	89
Tabel 4.42 Spesifikasi Tabel pembayaran	89
Tabel 4.43 Pengujian <i>Black Box</i> Admin Toko.....	119
Tabel 4.44 Pengujian <i>Black Box</i> Admin Gudang.....	120
Tabel 4.45 Pengujian <i>Black Box</i> Pimpinan.....	120
Tabel 4.46 Pengujian <i>Black Box</i> Pembeli	122





DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*

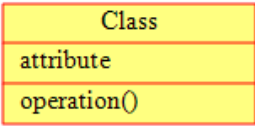
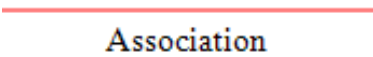
No	Simbol	Keterangan
1		Use case Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
2		Actor Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
3		Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan <i>use case</i> atau <i>use case</i> dengan <i>use case</i> .
4		Include Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
5		Extend Menunjukkan suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Simbol *Activity Diagram*

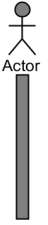
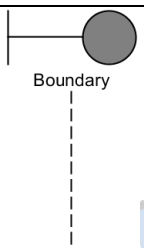
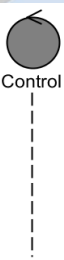
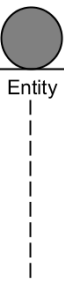
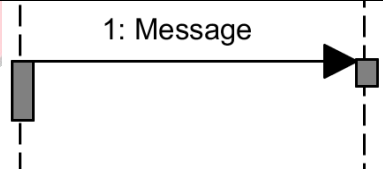
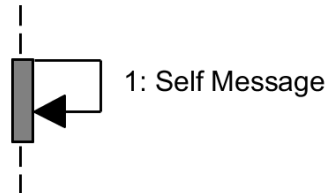
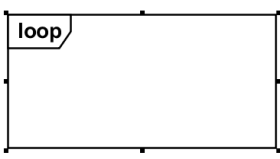
No	Simbol	Keterangan
1		Initial Node Merupakan simbol untuk memulai <i>Activity diagram</i> .
2		Activity Final Node Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity diagram</i>

3		Swimlane Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		Activity <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i> .
6		Decision Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		Fork (Percabangan) Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		Join (Penggabungan) Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Class Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Actor Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
2		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.
3		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.
4		Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
5		Message Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
6		Self Message Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
7		Loop Message Menggambarkan dengan sebuah frame dengan label loop dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran Biodata Penulis Skripsi
- Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran Hasil Wawancara
- Lampiran Laporan Keuangan
- Lampiran Kuisisioner
- Lampiran Foto Responden
- Lampiran Surat Permohonan Riset
- Lampiran Surat Balasan Permohonan Riset

