

**OPTIMASI E-COMMERCE PADA TOKO AJUN ELEKTRONIK  
KELAPA BANGKA BARAT**

**SKRIPSI**



**SEPTYA RULIYANTI**

**1522500075**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2019**

**OPTIMASI E-COMMERCE PADA TOKO AJUN ELEKTRONIK  
KELAPA BANGKA BARAT**

**SKRIPSI**

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



Oleh :  
**SEPTYA RULIYANTI**

1522500075

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522500075

Nama : SEPTYA RULIYANTI

Judul Skripsi : OPTIMASI E-COMMERCE PADA TOKO AJUN  
ELEKTRONIK KELAPA BANGKA BARAT

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, 2019

METERAI  
TEMPEL  
No. 800F8AFF68709880  
6000  
ENAM RIBURUPIAH  
(Septya Ruliyanti)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA  
TOKO AJUN ELEKTRONIK KELAPA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Septya Ruliyanti**

**1522500075**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal ( 02 Juli 2019 )

**Susunan Dewan Penguji**

**Anggota**



**Anisah, S.Kom, M.Kom**

**NIDN.0226078302**

**Dosen Pembimbing**



**Sarwindah, S.Kom, M.M**

**NIDN.0212068601**

**Kaprodi Sistem Informasi**



**Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom**

**NIDN.0211108306**

**Ketua**



**Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom**

**NIDN.0201027901**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal ( 09 Juli 2019 )

**KETUA SEMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc**



Scanned with  
CamScanner

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Dialah yang telah menganugerahkan Al-quran sebagai petunjuk bagi hamba-Nya dan rahmat bagi segenap alam. Dialah yang maha mengetahui makna dan maksud kandungan Al-quran. Salawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Tak lupa pula puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi di Toko Ajun Elektronik Kelapa Bangka Barat yang beralamatkan di Jl. Raya Kelapa, Bangka Barat. Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang strata satu (SI) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul dalam penulisan skripsi adalah **“Optimasi E-commerce Pada Toko Ajun Elektronik Kelapa Bangka Barat”**

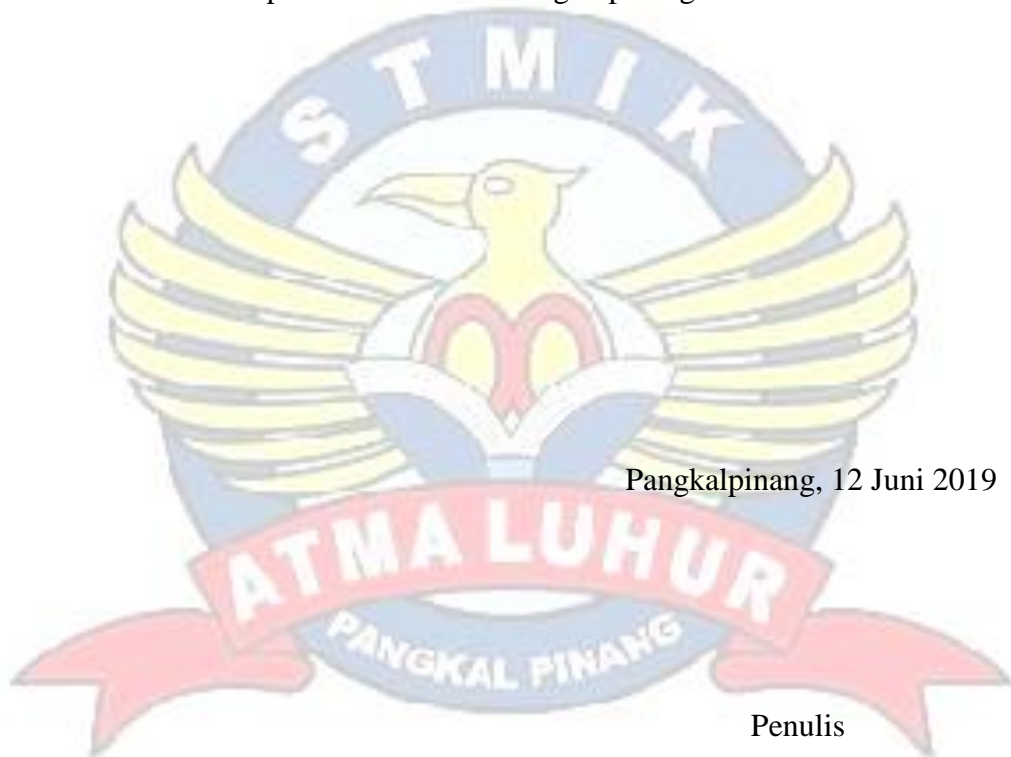
Terselesainya laporan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan dan bantuan berbagai pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu lewat kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia ini.
2. Keluarga tercinta, terutama ayah dan ibu yang selalu memberikan semangat, dukungan moral dan materil, motivasi dan doa yang tiada henti.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku Dosen Pembimbing,
7. Bapak Jun Kong(Ajun) selaku Kepala pada Toko Ajun Elektronik yang telah memberi izin riset.

8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen beserta staf dilingkungan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saranyang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.



## ABSTRACT

Toko Ajun Elektronik is a shop that sells electronic household necessities, this shop was established on January 23, 2017, this store originated from a small and medium-sized shop located in Kelapa village, West Bangka coconut district, an electronic store originating from the name of the shop owner itself. This shop used to start renting shophouses on the West Bangka coconut road, as time went on this shop began to develop and eventually made its own place. With website e-commerce that is able to provide information about goods to customers quickly through internet network technology. FAST is a framework that is flexible enough for various types of projects and strategies. The development of the system with the FAST method is done sequentially which includes the stages of scope definition, problem analysis, needs analysis, logical design, decision analysis, physical design & integration, construction & testing, integration & delivery. The results of this research are website-based e-commerce optimization.

*Keywords : E-commerce, website, FAST, Ajun Elektronik Kelapa*



## ABSTRAK

Toko Ajun elektronik merupakan toko yang menjual elektronik kebutuhan rumah tangga, toko ini berdiri pada tanggal 23 Januari 2017, toko ini berawal dari usaha toko kecil menengah yang berada di desa Kelapa kecamatan kelapa Bangka Barat, Ajun elektronik berasal dari nama pemilik toko itu sendiri. Toko ini dulunya masih bermula menyewa ruko-ruko di pinggiran jalan kelapa Bangka Barat, seiring berjalannya waktu toko ini mulai berkembang dan akhirnya membuat tempat miliknya sendiri. Dengan adanya wevsite e-commerce yang mampu memberikan informasi mengenai barang kepada pelanggan dengan cepat melalui teknologi jaringan internet. *FAST* adalah sebuah kerangka kerja yang cukup fleksibel untuk berbagai jenis proyek dan strategi. Pengembangan sistem dengan metode *FAST* dilakukan secara berurutan yaitu meliputi tahapan definisi lingkup, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, desain fisik & integrasi, kontruksi & pengujian, insralasi & pengiriman Hasil penelitian ini berupa optimasi e-commerce berbasis *website*.

Kata Kunci : *E-commerce, website, FAST, Ajun Elektronik Kelapa*





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 <i>E-commerce</i> .....	5
2.1.1 Definisi <i>E-commerce</i> .....	5
2.1.2 Komponen <i>E-commerce</i> .....	6
2.1.3 Jenis-jenis <i>E-commerce</i> .....	6
2.1.4 Istilah-istilah dalam <i>E-commerce</i> .....	8
2.1.5 Kelemahan Dan Kendala Dalam <i>E-commerce</i> .....	9
2.1.6 Dampak Positif Dan Negatif Dalam <i>E-commerce</i> .....	10
2.2 FAST .....	11
2.3 Metode Berorientasi Objek .....	14

2.4 UML.....	14
2.4.1 Tujuan UML .....	15
2.4.2 Keunggulan UML .....	16
2.5 <i>Internet</i> .....	16
2.6 <i>Website</i> .....	16
2.7 XAMPP.....	18
2.8 MYSQL.....	18
2.9 Adobe Dream Weaver CS6 .....	19
2.10 HTML.....	19
2.11 PHP.....	20
2.12 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	21
<b>BAB III ORGANISASI</b>	
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	25
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	28
3.3 Tools Pengembangan Sistem .....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Sejarah Toko Ajun Elektronik.....	30
4.2 Struktur Organisasi Toko Ajun Elektronik .....	30
4.3 Jabatan Tugas dan Wewenang .....	31
4.4 Analisa Siste.....	31
4.4.1 Proses Bisnis .....	31
4.4.2 Activity Diagram.....	32
4.4.3 Analisa Keluaran .....	34
4.4.4 Analisa Masukan.....	35
4.4.5 Analisa Kebutuhan .....	37
4.5 Desain Sistem.....	39
4.5.1 Package Diagram .....	39
4.5.2 Use Case Diagram .....	40
4.5.3 Deskripsi Use Case .....	41
4.6 Rancangan Basis Data.....	45
4.6.1 ERD.....	45

4.6.2	Tranformasi.....	46
4.6.3	LRS .....	47
4.6.4	Tabel .....	48
4.6.5	Spesifikasi Basis Data.....	50
4.6.6	Rancangan Keluaran .....	55
4.6.7	Rancangan Masukan .....	56
4.6.8	Class Diagram.....	59
4.6.9	Deployment Diagram.....	60
4.6.10	Squence Diagram .....	61
4.6.11	Rancangan Layar .....	70
4.6.12	Struktur Tampilan.....	85
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>88</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN</b>		
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN</b>		
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN HASIL KELUARAN</b>		
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN HASIL MASUKAN</b>		
<b>LAMPIRAN E SURAT RISET DAN SURAT BALASAN IZIN RISET</b>		
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN SKRIPSI</b>		
<b>LAMPIRAN G LEMBARAN BERITA ACARA</b>		
<b>LAMPIRAN H BIODATA</b>		
<b>LAMPIRAN I LEMBARAN PENDADARAN SKRIPSI</b>		

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model FAST.....	11
Gambar 3.1 langkah-langkah model FAS.....	27
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	30
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan.....	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Pesanan Barang .....	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan.....	34
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i> .....	39
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	40
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan .....	40
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	45
Gambar 4.9 <i>Transformasi Diagram ERD ke LRS</i> .....	46
Gambar 4.10 <i>Logical Record Structur (LRS)</i> .....	47
Gambar 4.11 <i>Class Diagram</i> .....	59
Gambar 4.12 <i>Deployment Diagram</i> .....	60
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin .....	61
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori .....	62
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang.....	63
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman .....	64
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Entry Wilayah.....	65
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun Pelanggan .....	66
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan .....	67
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Pembayaran .....	68
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Lihat dan Cetak Laporan Penjualan.....	69
Gambar 4.22 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Login Admin .....	70
Gambar 4.23 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Dashboard.....	70
Gambar 4.24 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Data Barang.....	71
Gambar 4.25 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Tambah Data Barang.....	71
Gambar 4.26 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Edit Data Barang ..	72
Gambar 4.27 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Data Kategori .....	72

Gambar 4.28 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Tambah Kategori..	73
Gambar 4.29 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Edit Data Kategori	73
Gambar 4.30 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Data Pelanggan.....	74
Gambar 4.31 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Tambah Pelanggan ..	74
Gambar 4.32 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Edit Data Pelanggan .	75
Gambar 4.33 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Data Wilayah.....	75
Gambar 4.34 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Tambah Wilayah .	76
Gambar 4.35 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Edit Data Wilayah	76
Gambar 4.36 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Data Pengiriman...	77
Gambar 4.37 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Tambah Pengirim .	77
Gambar 4.38 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Edit Pengirim.....	78
Gambar 4.39 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Data Pesanan .....	78
Gambar 4.40 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Detail Pesanan .....	79
Gambar 4.41 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Data Pembayaran..	79
Gambar 4.42 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Tambah Pembayaran	80
Gambar 4.43 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Edit Pembayaran ..	80
Gambar 4.44 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Utama Pelanggan..	81
Gambar 4.45 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Registrasi .....	81
Gambar 4.46 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Login Pelanggan...	82
Gambar 4.47 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Entry Pesanan .....	82
Gambar 4.48 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Detail Keranjang ..	83
Gambar 4.49 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Detail Pesanan .....	83
Gambar 4.50 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Pembayaran .....	84
Gambar 4.51 Rancangan Layar Antar Muka Halaman Pesanan Diterima..	84
Gambar 4.52 Struktur Tampilan .....	85

## DAFTAR TABEL

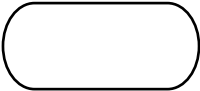


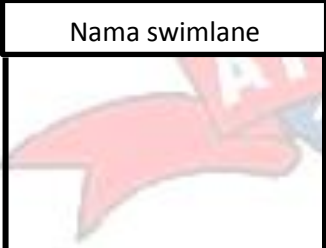
	Halaman
Tabel 4.1 Admin .....	48
Tabel 4.2 Pelanggan .....	48
Tabel 4.3 Pesanan.....	48
Tabel 4.4 Pengiriman.....	48
Tabel 4.5 Wilayah.....	49
Tabel 4.6 Pembayaran .....	49
Tabel 4.7 Ada.....	49
Tabel 4.8 Barang.....	49
Tabel 4.9 Kategori.....	50
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	50
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	50
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	51
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	52
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Wilayah.....	52
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	53
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Ada.....	53
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Barang.....	54
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Laporan Penjualan .....	91
Lampiran A-2Nota .....	92
Lampiran B-1 Data Barang .....	94
Lampiran B-2 Data Kategori.....	95
Lampiran B-3 Pelanggan.....	96
Lampiran B-4 Pesanan .....	97
Lampiran C-1 Rancangan Laporan Penjualan .....	99
Lampiran C-2 Rancangan Pembayaran.....	99
Lampiran D-1 Rancangan Admin .....	101
Lampiran D-2 Rancangan Barang.....	101
Lampiran D-3 Rancangan Kategori .....	102
Lampiran D-4 Rancangan Pelanggan .....	102
Lampiran D- 5Rancangan Pesanan .....	103
Lampiran D-6 Rancangan Pengiriman.....	103
Lampiran D-7 Rancangan Wilayah.....	104
Lampiran E-1 Surat Riset.....	106
Lampiran E-2 Surat Balasan Izin Riset.....	107
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan Skripsi .....	109
Lampiran G-1 Lembaran Berita Acara .....	111
Lampiran H-1 BIODATA.....	111
Lampiran I-1 Lembaran Sidang Pendadaran Skripsi .....	111

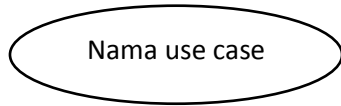
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*

Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	
Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	
Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	
Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	
Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	
Swimlane	
	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi



*Use case*



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

Aktor / *actor*



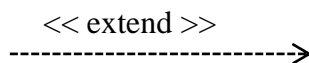
Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor

Asosiasi / *association*



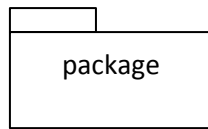
Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor

Ekstansi / *extend*



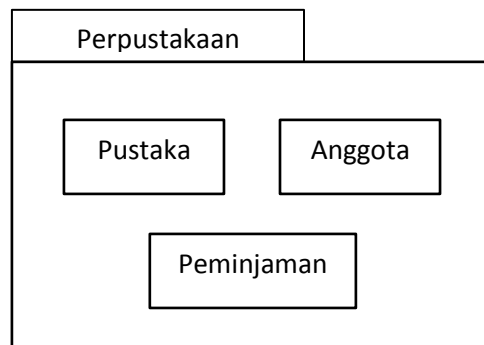
Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan

*Package*

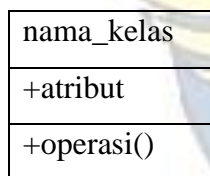


Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

Elemen dalam *package* digambarkan di dalam *package*



Kelas



Kelas pada struktur sistem

Antarmuka/ *interface*



nama\_interface

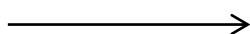
Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek

asosiasi/ *association*

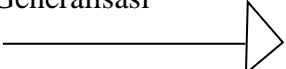
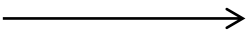
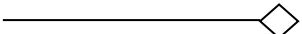


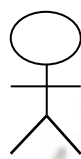
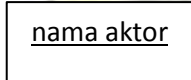
Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

asosiasi berarah / *directed association*



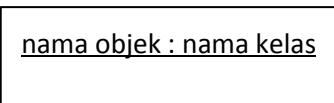
Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )

Aktor  nama aktor atau  tanpa waktu aktif	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; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
--	--

Garis hidup / *lifeline*      Menyatakan kehidupan suatu objek

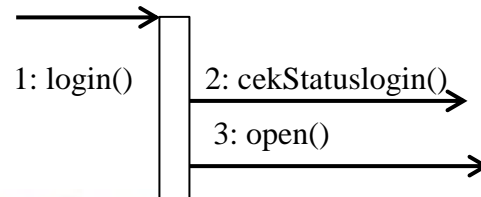


Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
--	--

Waktu aktif



Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya



Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan didalam metode login()

Aktor tidak memiliki waktu aktif

Pesan tipe create

<<create>>



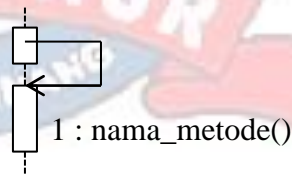
Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

Pesan tipe call

1 : nama\_metode()



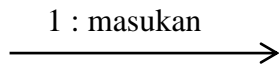
Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,



Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.

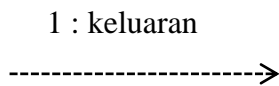
Pesan tipe send

Menyatakan bahwa suatu objek



mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

Pesan tipe return



Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

Pesan tipe destroy



Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

