

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
SARANA PRASARANA SEKOLAH DI DINAS PENDIDIKAN,
KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MODEL *FRAMEWORK
APPLICATION SYSTEM THINKING (FAST)***

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
SARANA PRASARANA SEKOLAH DI DINAS PENDIDIKAN,
KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MODEL *FRAMEWORK
APPLICATION SYSTEM THINKING (FAST)***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Oleh :

VERY KURNIAWAN

2022500064

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 2022500064

Nama : Very Kurniawan

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN SARANA PRASARANA SEKOLAH DI DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MODEL *FRAMEWORK APPLICATION SYSTEM THINKING* (FAST)

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, 30 Juli 2024



Very Kurniawan

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN SARANA
PRASARANA SEKOLAH DI DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN,
DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA BERBASIS *WEBSITE*
DENGAN MODEL *FRAMEWORK APPLICATION SYSTEM THINKING*
(FAST)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Very Kurniawan
2022500064

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 23 Juli 2024

Anggota Penguji



Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0226037701

Dosen Pembimbing



Agustina Mardeka Raya, M.Kom.
NIDN. 02140895001

Kaprodik 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 30 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Etya Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa 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. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D, 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.
8. Ibu Agustina Mardeka Raya, M.Kom. Selaku dosen Pembimbing.
9. Terima kasih kepada bapak Rozali, S.H, M.Si Selaku Kepala Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga yang telah membrikan izin riset di tempat ini.

10. Sahabat seperjuangan (Wahyu, Wulan, Reyhan, Ibnu, Ramahdan, Doni, Toni dan Abu Gifhari) serta teman-teman lainnya yang selalu Memberikan semangat dan selalu mengingatkan dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Untuk teman-teman yang selalu membantu dalam pembuatan skripsi ini dan juga menjadi salah satu penyemangat untuk penulis menyelesaikan skripsi ini (Wahyu, Wulan, Reyhan, Ibnu, Ramahdan, Doni, Toni dan Abu Gifhari).
12. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah Memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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



ABSTRACT

DINDIKPORA, an abbreviation for the Department of Education, Youth and Sports, is an implementing element of the Regional Government which is led by a Head of Service who is responsible to the Mayor through the Regional Secretary. Current technological developments, such as data collection systems, are still not perfect. Infrastructure data collection is currently documented offline, either on internal archives, local drives (eg drive D) or external flash memory, which can cause potential data loss. Therefore, a web-based information system is needed to simplify the process of collecting information and data collection on infrastructure. This system uses Object-Oriented Methods and FAST Models as well as UML to make things easier. With the development of this system, it is hoped that it can expedite and make it easier to collect information and record data on infrastructure stored in a database, thereby reducing the risk of damage and loss of data. The facilities and infrastructure sector will become more efficient in managing infrastructure data, as well as making data collection easier and more structured, thus facilitating data accessibility, and supporting better and faster decision making, in order to cover learning facilities.

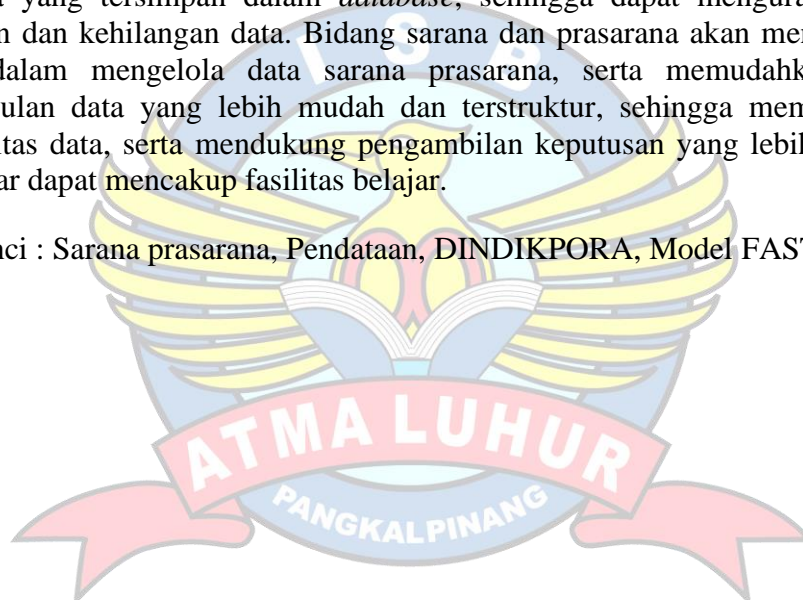
Keywords : Infrastructure, Data Collection, DINDIKPORA, FAST Model



ABSTRAK

DINDIKPORA, singkatan dari Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga, merupakan unsur pelaksana Pemerintah Daerah yang dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang bertanggung jawab kepada Wali Kota melalui Sekretaris Daerah. Perkembangan teknologi saat ini, seperti sistem pendataan masih belum sempurna. Pendataan sarana prasarana saat ini terdokumentasikan secara *offline*, baik di pengarsipan internal, *drive* lokal (misalnya *drive* D) maupun memori *flash* eksternal, yang dapat menyebabkan potensi kehilangan data. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi berbasis web untuk mempermudah proses pengumpulan informasi dan pendataan sarana prasarana. Sistem ini memakai Metode Berorientasi Objek dan Model FAST juga *UML* untuk mempermudah. Dengan perkembangan sistem ini, diharapkan dapat memperlancar dan menjadikan lebih mudah saat pengumpulan informasi serta pendataan sarana prasarana yang tersimpan dalam *database*, sehingga dapat mengurangi risiko kerusakan dan kehilangan data. Bidang sarana dan prasarana akan menjadi lebih efisien dalam mengelola data sarana prasarana, serta memudahkan dalam pengumpulan data yang lebih mudah dan terstruktur, sehingga mempermudah aksesibilitas data, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dan cepat, agar dapat mencakup fasilitas belajar.

Kata Kunci : Sarana prasarana, Pendataan, DINDIKPORA, Model FAST



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
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.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Perancangan	6
2.2 Pengertian Sistem Informasi	6
2.3 Pengertian Pendataan	6
2.4 Pengertian Sarana Prasarana	6
2.5 Pengertian <i>Website</i>	7
2.6 Pengertian (FAST)	7
2.7 Tahapan Model (FAST)	7
2.8 Metode Pengembangan Sistem	8
2.9 Alat Bantu Pengembangan Sistem	9
2.10 Software Pendukung.....	10

2.10.1	Pengertian <i>PHP</i>	10
2.10.2	Pengertian <i>XAMPP</i>	10
2.10.3	Pengertian <i>MySQL</i>	11
2.11	Perancangan Basis Data	11
2.11.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	11
2.11.2	Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i>	12
2.11.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	12
2.11.4	Tabel	13
2.11.5	Spesifikasi Basis Data.....	13
2.12	Tinjauan penelitian Terdahulu.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		15
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi.....	15
3.2	Metode Pengembangan Sistem	17
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	17
BAB IV PEMBAHASAN.....		19
4.1	Tinjauan Umum.....	19
4.1.1	Biografi Organisasi Perangkat Daerah.....	19
4.1.2	Struktur Organisasi Perangkat Daerah	20
4.1.3	Tugas dan Fungsi Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga 22	
4.1.4	Visi dan Misi Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga	23
4.2	Analisa Proses Bisnis	23
4.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	24
4.4	Analisa Dokumen	29
4.4.1	Analisa Dokumen Keluaran	29
4.4.2	Analisa Dokumen Masukan	35
4.5	Identifikasi Kebutuhan	39
4.6	<i>Package Diagram</i>	42
4.7	<i>Use Case Diagram</i>	43
4.8	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	45
4.8.1	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> User Sekolah	45
4.8.2	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> User Dinas.....	49

4.9	Rancangan Basis Data	52
4.9.1	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	52
4.9.2	Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i>	53
4.9.3	<i>LRS (Logical Record Structure)</i>	54
4.9.4	Tabel <i>LRS (Logical Record Structure)</i>	55
4.9.5	Spesifikasi Basis data	57
4.10	Rancangan Layar	66
4.10.1	Rancangan Layar <i>User Sekolah</i>	66
4.10.2	Rancanagn Layar <i>User Dinas</i>	75
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	85
4.11.1	<i>Sequence Diagram Sekolah</i>	85
4.11.2	<i>Sequence Diagram Dinas</i>	94
4.12	<i>Class Diagram</i>	100
4.13	<i>Deployment Diagram</i>	101
BAB V KESIMPULAN		102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA		104
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN.....		107
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN		110
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....		117
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....		124
LAMPIRAN E SURAT RISET		128
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI.....		131
LAMPIRAN G LEMBAR PLAGIAT		133
LAMPIRAN H BODATA PENULIS		135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model FAST.....	15
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Menyiapkan Profil dan Peserta Didik Sekolah.....	24
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Sekolah Mendata Sarana Prasarana	25
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Sekolah Mendata Kerusakan Sarana Prasarana	26
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Sekolah Penghapusan Aset Sarana Prasarana	27
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengelolaan Data dan Penyimpanan	28
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	42
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> User Sekolah	43
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> User Dinas	44
Gambar 4.10 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	52
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	53
Gambar 4.12 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	54
Gambar 4.13 Rancangan Layar <i>User Sekolah Login</i>	66
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>User Sekolah Menu Utama</i>	66
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>User Sekolah Update Profil Sekolah</i>	67
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>User Sekolah Edit Profil Sekolah</i>	67
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>User Sekolah Entry Peserta Didik</i>	68
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>User Sekolah Tambah Peserta Didik</i>	68
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>User Sekolah Entry sarana</i>	69
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>User Sekolah Tambah Sarana</i>	69
Gambar 4.21 Rancangan Layar <i>User Sekolah Entry Prasarana</i>	70
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>User Sekolah Tambah Prasarana</i>	70
Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>User Sekolah Entry Kerusakan Sarana</i>	71
Gambar 4.24 Rancangan Layar <i>User Sekolah Tambah Kerusakan Sarana</i>	71
Gambar 4.25 Rancangan Layar <i>User Sekolah Entry Kerusakan Prasarana</i>	72
Gambar 4.26 Rancangan Layar <i>User Sekolah Tambah Kerusakan Prasarana</i>	72
Gambar 4.27 Rancangan Layar <i>User Sekolah Entry Hapus Aset Sarana</i>	73
Gambar 4.28 Rancangan Layar <i>User Sekolah Tambah Hapus Aset Sarana</i>	73
Gambar 4.29 Rancangan Layar <i>User Sekolah Entry Hapus Aset Prasarana</i>	74
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>User Sekolah Tambah Hapus Aset Prasarana</i>	74
Gambar 4.31 Rancangan Layar <i>User Dinas Login</i>	75
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>User Dinas Menu Utama</i>	75
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>User Dinas Update Manajemen User</i>	76
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>User Dinas Tambah User Dinas</i>	76
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>User Dinas Tambah User Sekolah</i>	77
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>User Dinas Profil Sekolah</i>	77
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>User Dinas Peserta Didik</i>	78
Gambar 4.38 Rancangan Layar <i>User Dinas Data Sarana</i>	79
Gambar 4.39 Rancangan Layar <i>User Dinas Cetak Sarana</i>	79

Gambar 4.40 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Data Prasarana.....	80
Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Cetak Prasarana.....	80
Gambar 4.42 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Data Kerusakan Sarana	81
Gambar 4.43 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Cetak Kerusakan Sarana	81
Gambar 4.44 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Data Kerusakan Prasarana	82
Gambar 4.45 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Cetak Kerusakan Prasarana.....	82
Gambar 4.46 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Data Hapus Aset Sarana.....	83
Gambar 4.47 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Cetak Hapus Aset Sarana.....	83
Gambar 4.48 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Data Hapus Aset Prasarana	84
Gambar 4.49 Rancangan Layar <i>User</i> Dinas Cetak Hapus Aset Prasarana	84
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah <i>Login User</i>	85
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Profil Sekolah	86
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Peserta Didik.....	87
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Sarana.....	88
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Prasarana.....	89
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Kerusakan Sarana	90
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Kerusakan Prasarana.....	91
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Hapus Aset Sarana	92
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Sekolah Hapus Aset Prasarana	93
Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram</i> Dinas <i>Login User</i>	94
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Manajemen <i>User</i>	95
Gambar 4.61 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Profil Sekolah	96
Gambar 4.62 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Peserta Didik	96
Gambar 4.63 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Sarana	97
Gambar 4.64 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Prasarana	97
Gambar 4.65 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Kerusakan Sarana	98
Gambar 4.66 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Kerusakan Prasarana	98
Gambar 4.67 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Hapus Aset Sarana.....	99
Gambar 4.68 <i>Sequence Diagram</i> Dinas Hapus Aset Prasarana.....	99
Gambar 4.69 <i>Class Diagram</i>	100
Gambar 4.70 <i>Deployment Diagram</i>	101

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>User</i>	55
Tabel 4.2 sekolah	55
Tabel 4.3 peserta_didik	55
Tabel 4.4 sarana	55
Tabel 4.5 prasarana	56
Tabel 4.6 kerusakan_sarana	56
Tabel 4.7 kerusakan_prasarana	56
Tabel 4.8 penghapusan_aset_sarana	56
Tabel 4.9 penghapusan_aset_prasarana	57
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data <i>User</i>	57
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Sekolah	58
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Peserta Didik	59
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Sarana	60
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Prasarana	61
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kerusakan Sarana.....	62
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kerusakan Prasarana	63
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Hapus Aset sarana	64
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Hapus Aset Prasarana.....	65



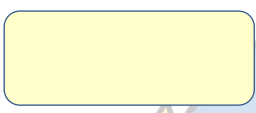


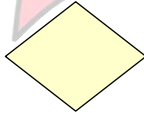


DAFTAR LAMPIRAN


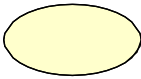

Lampiran A-1 Sistem Berjalan Keluaran data Sarana, kerusakan Sarana & Hapus Aset Sarana.....	108
Lampiran A-2 Sistem Berjalan Keluaran data Prasarana, kerusakan Prasarana & Hapus Aset Prasarana.....	109
Lampiran B-1 Sistem Berjalan Masukan Data Profil Sekolah.....	111
Lampiran B-2 Sistem Berjalan Masukan Data Peserta Didik.....	112
Lampiran B-3 Sistem Berjalan Masukan Data Sarana & Kerusakan Sarana.....	113
Lampiran B-4 Sistem Berjalan Masukan Data Prasarana & Kerusakan Prasarana.....	114
Lampiran B-5 Sistem Berjalan Masukan Data Penghapusan Aset Sarana.....	115
Lampiran B-6 Sistem Berjalan Masukan Data Hapus Aset Prasarana.....	116
Lampiran C-1 Rancangan Keluaran Data Sarana.....	118
Lampiran C-2 Rancangan Keluaran Data Prasarana.....	119
Lampiran C-3 Rancangan Keluaran Data Kerusakan Sarana.....	120
Lampiran C-4 Rancangan Keluaran Data Kerusakan Prasarana.....	121
Lampiran C-5 Rancangan Keluaran Data Penghapusan Aset Sarana.....	122
Lampiran C-6 Rancangan Keluaran Data Penhapusan Aset Prasarana.....	123
Lampiran D-1 Rancangan Masukan Profil Sekolah.....	125
Lampiran D-2 Rancangan Masukan Peserta Didik.....	125
Lampiran D-3 Rancangan Masukan Sarana.....	125
Lampiran D-4 Rancangan Masukan Prasarana.....	126
Lampiran D-5 Rancangan Masukan Kerusakan Sarana.....	126
Lampiran D-6 Rancangan Masukan Kerusakan Prasarana.....	126
Lampiran D-7 Rancangan Masukan Hapus Aset Sarana.....	127
Lampiran D-8 Rancangan Masukan Hapus Aset Prasarana.....	127
Lampiran E-1 Surat Riset ISB Atmaluhur.....	129
Lampiran E-2 Surat Riset Dinas.....	130
Lmpiran F-1 Kartu Konsultasi.....	132
Lampiran G-1 Surat Hasil Pelagiat.....	134
Lampiran H-1 Biodata.....	136

DAFTAR SIMBOL


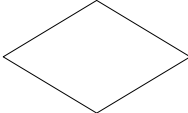

A. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Simbol yang menyatakan awal dari aktivitas.
	<i>End Point</i>	Simbol yang menyatakan akhir dari aktivitas.
	<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem.
	<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.
	<i>Transition</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dan <i>Activity</i> atau antara <i>state</i> dan <i>Activity</i> .
	<i>State</i> <i>Decision</i>	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

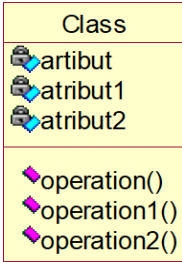
B. Simbol *Use case Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	<i>Use case</i>	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<i>Associations</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>Use case</i> .

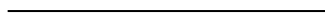
C. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Gambar	Nama	Keterangan
	Entitas	Adalah suatu objek yang terikat dalam sistem, meliputi orang, benda, atau lainnya berupa keterangan yang disimpan di basis data.
	<i>Relationship</i>	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Garis	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

D. Simbol Class Diagram


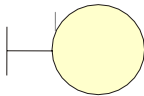
Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Adalah penggambaran himpunan objek dari <i>Class name</i> , <i>attribute</i> , <i>property</i> atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .

Asociation Hubungan antara objek satu dengan objek lainnya.

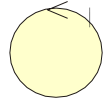


Agregasiom Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu objek merupakan bagian dari objek lain

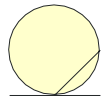
E. Simbol Sequence Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi.
	<i>Boundary</i>	Menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan

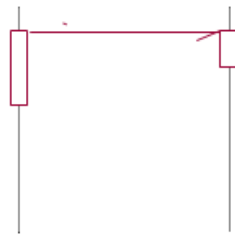
pembatas sistem dengan dunia luar.



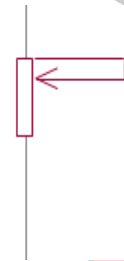
Control Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah *scenario*.



Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem.



Object Message Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



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