

**SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI MENGGUNAKAN  
FOTO *SELFIE* DAN *GEOTAGGING* BERBASIS WEB PADA  
DINAS KELAUTAN DAN PERIKANAN KOTA  
PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

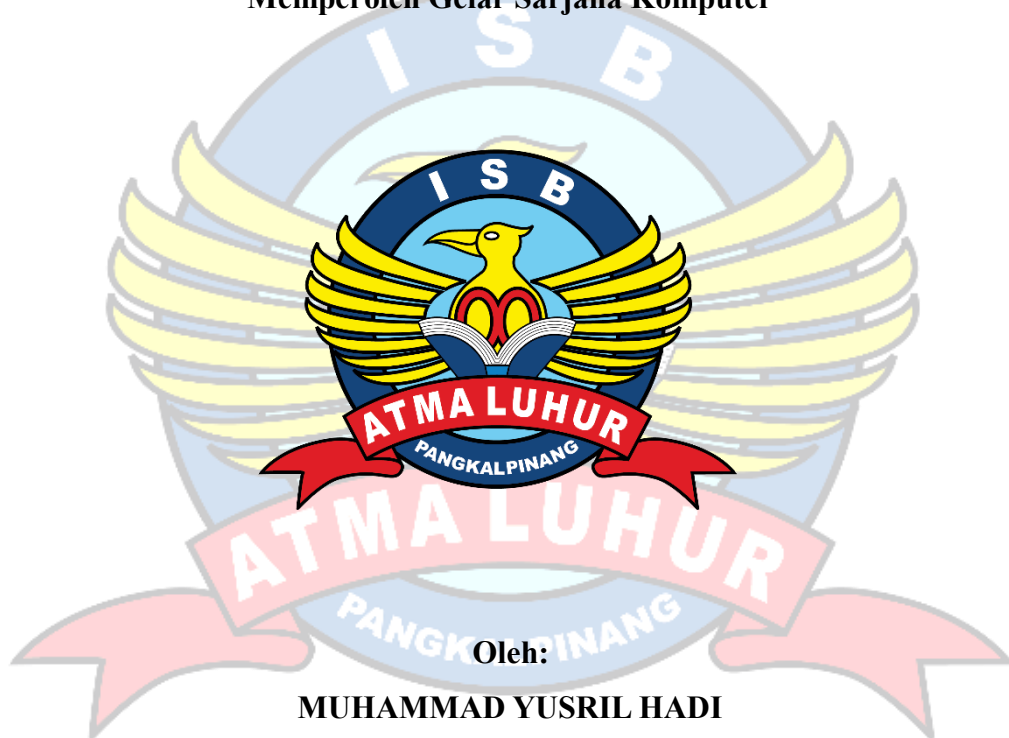


**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2024**

**SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI MENGGUNAKAN  
FOTO *SELFIE* DAN *GEOTAGGING* BERBASIS WEB PADA  
DINAS KELAUTAN DAN PERIKANAN KOTA  
PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:  
MUHAMMAD YUSRIL HADI**

**2022500040**

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 2022500040  
Nama : Muhammad Yusril Hadi  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI  
MENGUNAKAN FOTO *SELFIE* DAN *GEOTAGGING*  
BERBASIS WEB PADA DINAS KELAUTAN DAN  
PERIKANAN KOTA PANGKALPINANG DENGAN  
MODEL 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, 6 Agustus 2024



Muhammad Yusril Hadi

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

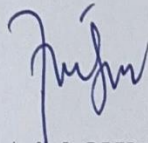
SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI MENGGUNAKAN FOTO *SELFIE*  
DAN *GEOTAGGING* BERBASIS WEB PADA DINAS KELAUTAN DAN  
PERIKANAN KOTA PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Yusril Hadi**  
2022500040

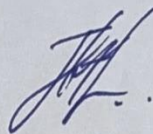
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 30 Juli 2024

**Anggota Penguji**



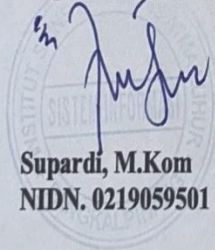
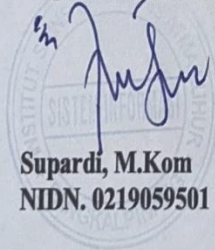
**Anisah, M.Kom**  
NIDN. 0226078302

**Dosen Pembimbing**



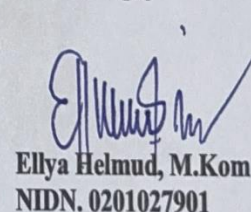
**Hengki, M.Kom**  
NIDN. 0207049001

**Kaprodi Sistem Informasi**



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

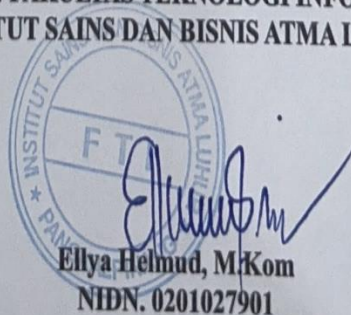
**Ketua Penguji**



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Agustus 2024

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



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



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini sebagai salah satu syarat 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. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat penulis harapkan.

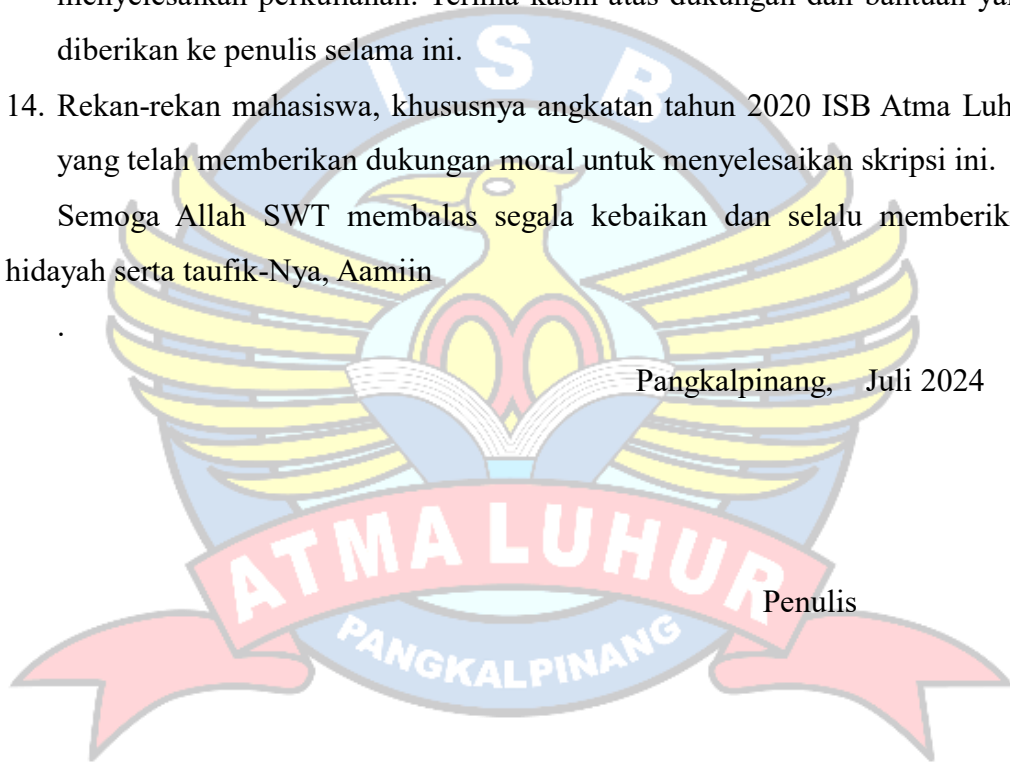
Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan berupa kesehatan dan kekuatan bagi penulis.
2. Kedua Orang tua penulis, Almarhum Bapak Ridwan dan Ibu Juniar yang telah memberikan dukungan moral maupun materi kepada penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan dapat di balas oleh Allah SWT.
3. Keluarga besar penulis, yuk Ria, yuk Kiki, yuk Dita, kak Ade, bang Tian, bang Cipta, kakak Husna, kakak Khalila dan dek Hilya yang selalu memberi dukungan baik secara moral maupun materi kepada penulis untuk segera menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
4. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan 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 ISB Atma Luhur.
8. Bapak Hengki, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.

9. Bapak Dr. David Oktaviandi, S.T., M.T., selaku Kepala Dinas Kelautan dan Perikanan Kota Pangkalpinang.
10. Paman Bani, beliau adalah sosok yang telah banyak mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
11. Bang Feri, beliau adalah abang sepupu yang turut membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Bang Alfin Wan, selaku calon direktur Binus Palembang.
13. Anggy Firz'ah Pratama, beliau merupakan teman seperjuangan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan. Terima kasih atas dukungan dan bantuan yang diberikan ke penulis selama ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa, khususnya angkatan tahun 2020 ISB Atma Luhur yang telah memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan skripsi ini.  
Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan selalu memberikan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin

Pangkalpinang, Juli 2024

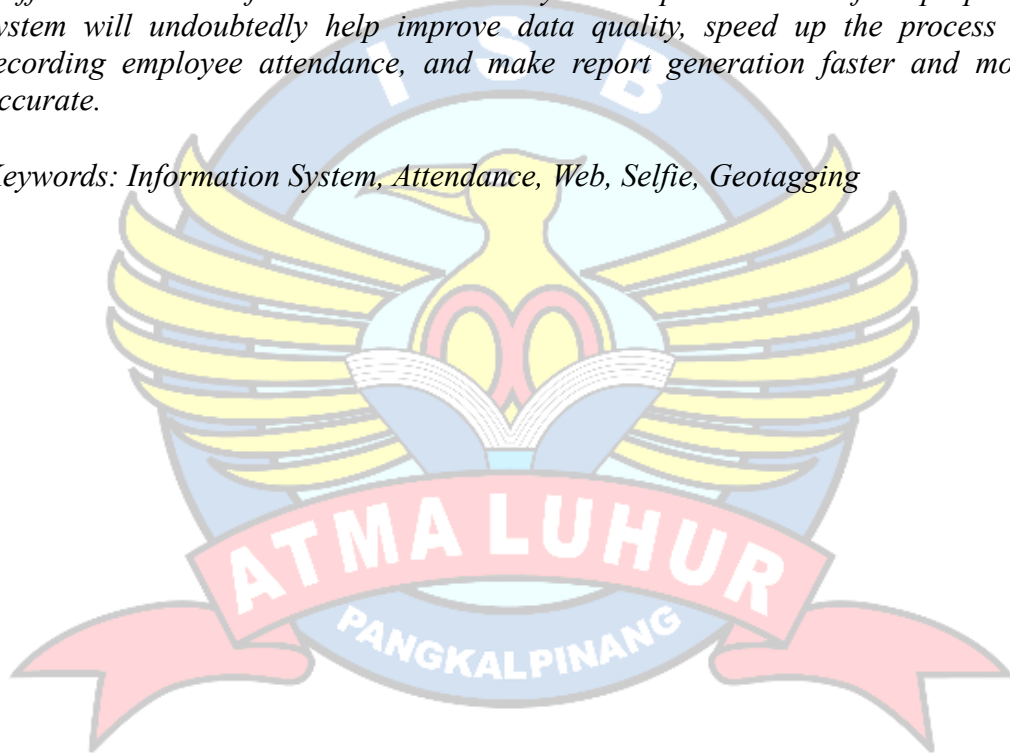
Penulis



## **ABSTRACT**

*Building a web-based employee attendance information system using selfies and geotagging for the Department of Marine and Fisheries of Pangkalpinang City is the main focus of this research, using the FAST (Framework for the Application of System Thinking) model. The primary goal of this software is to improve the efficiency of employee attendance data processing and to make the data more systematic. The Department of Marine and Fisheries of Pangkalpinang City is a newly established regional office, inaugurated in 2020. The attendance system at DKP still uses conventional techniques, where all processes are manual, such as recording employee attendance and generating reports. This method is considered inefficient in terms of time and data security. The implementation of the proposed system will undoubtedly help improve data quality, speed up the process of recording employee attendance, and make report generation faster and more accurate.*

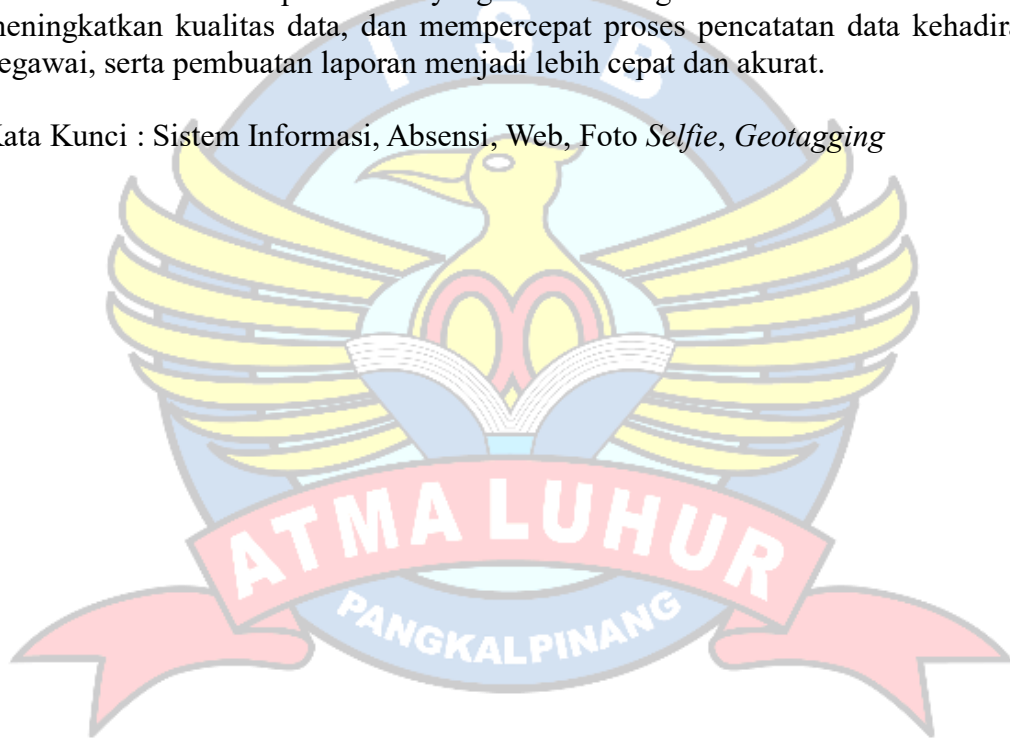
*Keywords: Information System, Attendance, Web, Selfie, Geotagging*



## ABSTRAK

Membangun sistem informasi absensi pegawai menggunakan foto *selfie* dan *geotagging* berbasis web untuk digunakan di Dinas Kelautan dan Perikanan kota Pangkalpinang adalah fokus utama dari penelitian ini, dengan menggunakan model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*). Tujuan utama dari perangkat lunak ini untuk meningkatkan efisiensi pengolahan data absensi pegawai dan juga agar data lebih tersistematis. Dinas Kelautan dan Perikanan kota Pangkalpinang merupakan sebuah perangkat daerah yang baru diresmikan tahun 2020. Sistem absensi dari DKP masih menggunakan teknik konvensional, dimana seluruh proses masih bersifat manual seperti pencatatan kehadiran pegawai, pembuatan laporan sehingga hal ini dinilai kurang efektif dalam hal waktu dan keamanan data. Penerapan sistem yang bakal dibangun ini tentu akan membantu meningkatkan kualitas data, dan mempercepat proses pencatatan data kehadiran pegawai, serta pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Absensi, Web, Foto *Selfie*, *Geotagging*





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2. Manfaat Penelitian .....	3
1.5. Sistem Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1. Sistem.....	5
2.2. Informasi .....	5
2.3. Sistem Informasi .....	5
2.4. Absensi.....	6
2.5. <i>Geotagging</i> .....	6

2.6.	Foto <i>Selfie</i> .....	6
2.7.	Web.....	6
2.8.	Model Pengembangan Sistem.....	6
2.8.1.	<i>Framework for Application of System Thinking (FAST)</i> .....	6
2.9.	Metode Pengembangan Sistem.....	7
2.9.1.	Berorientasi Objek.....	7
2.10.	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	8
2.10.1.	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	8
2.10.2.	Jenis-Jenis UML.....	8
2.11.	Perancangan Basis Data.....	9
2.12.	<i>Software</i> Pendukung.....	9
2.13.	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	10
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>13</b>
3.1.	Model Pengembangan Sistem.....	13
3.1.1.	Model FAST.....	13
3.2.	Metode Pengembangan Sistem.....	15
3.2.1.	Metode Berorientasi Objek.....	15
3.3.	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	15
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>17</b>
4.1.	Tinjauan Umum.....	17
4.1.1.	Sejarah Dinas Kelautan dan Perikanan Kota Pangkalpinang.....	17
4.1.2.	Struktur Organisasi DKP Kota Pangkalpinang.....	17
4.1.3.	Tugas dan Wewenang.....	18
4.2.	Analisa Proses Bisnis.....	18
4.3.	<i>Activity Diagram</i> .....	19
4.4.	Analisa Dokumen.....	21
4.4.1.	Analisa Dokumen Keluaran.....	21
4.4.2.	Analisa Dokumen Masukan.....	22
4.5.	Identifikasi Kebutuhan.....	23
4.6.	<i>Package Diagram</i> .....	24

4.7.	<i>Use Case Diagram</i> .....	25
4.8.	Deskripsi <i>Use Case</i> .....	26
4.9.	Rancangan Basis Data.....	35
4.9.1.	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	35
4.9.2.	Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i> ( LRS) .....	36
4.9.3.	<i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	37
4.9.4.	Tabel.....	38
4.9.5.	Spesifikasi Basis Data .....	40
4.10.	Rancangan Antar Muka.....	45
4.10.1.	Rancangan Dokumen Keluaran.....	45
4.10.2.	Rancangan Dokumen Masukan.....	47
4.11.	<i>Deployment Diagram</i> .....	49
4.12.	<i>Class Diagram</i> .....	50
4.13.	Struktur Tampilan.....	51
4.14.	Rancangan Layar.....	52
4.15.	<i>Sequence Diagram</i> .....	67
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>80</b>
5.1.	Kesimpulan .....	80
5.2.	Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN A</b>	<b>KELUARAN SISTEM BERJALAN</b> .....	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN B</b>	<b>MASUKAN SISTEM BERJALAN</b> .....	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN C</b>	<b>RANCANGAN KELUARAN</b> .....	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN D</b>	<b>RANCANGAN MASUKAN</b> .....	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN E</b>	<b>SURAT KETERANGAN RISET</b> .....	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN F</b>	<b>KARTU BIMBINGAN</b> .....	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN G</b>	<b>SURAT KETERANGAN PLAGIASI</b> .....	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN H</b>	<b>BIODATA PENULIS</b> .....	<b>105</b>

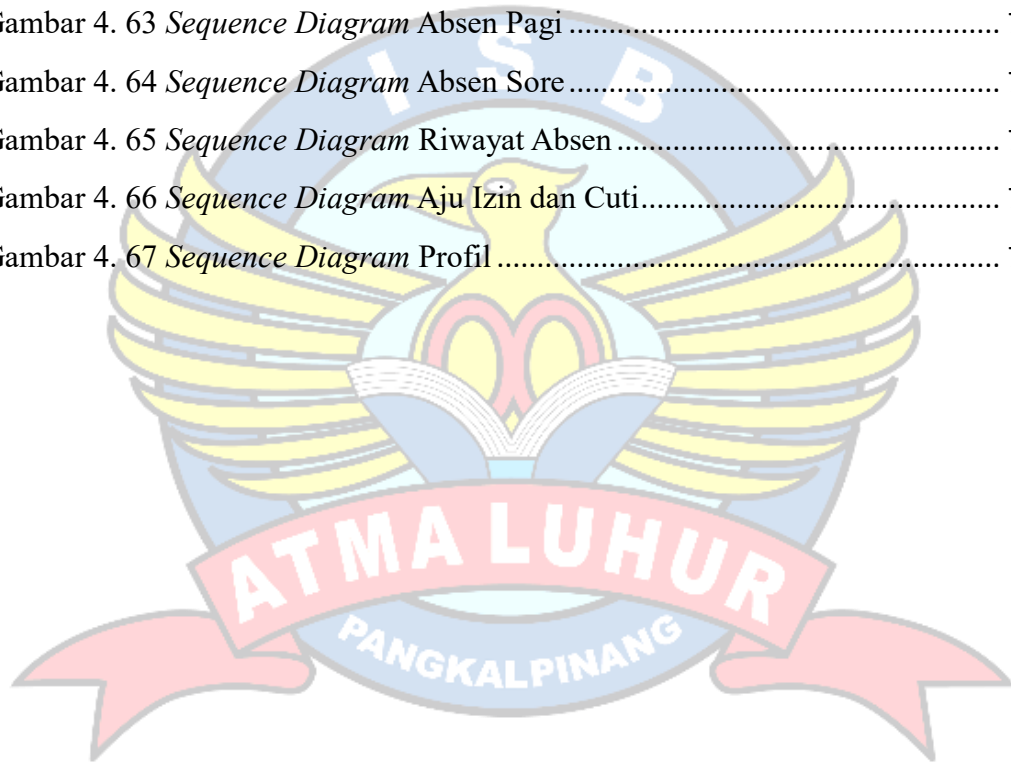
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Tahapan Model FAST.....	13
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi DKP kota Pangkalpinang .....	17
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Proses Absensi Manual.....	19
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengajuan Izin.....	20
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Proses Perekapan Absensi .....	20
Gambar 4. 5 <i>Package Diagram</i> .....	24
Gambar 4. 6 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	25
Gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram</i> Pegawai.....	26
Gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram</i> Operator.....	26
Gambar 4. 9 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	35
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke LRS.....	36
Gambar 4. 11 <i>Logical Record Structure</i> .....	37
Gambar 4. 12 <i>Deployment Diagram</i> .....	49
Gambar 4. 13 <i>Class Diagram</i> .....	50
Gambar 4. 14 Struktur Tampilan.....	51
Gambar 4. 15 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	52
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Beranda .....	52
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Riwayat Absen .....	53
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Izin dan Cuti.....	53
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Kontrol Izin dan Cuti .....	54
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Rekap.....	54
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Master Data Unit Kerja .....	55
Gambar 4. 22 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Unit Kerja .....	55
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Master Jabatan.....	56
Gambar 4. 24 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Jabatan .....	56
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Master Pegawai .....	57

Gambar 4. 26 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pegawai.....	57
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Master Kategori.....	58
Gambar 4. 28 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Kategori .....	58
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Profil.....	59
Gambar 4. 30 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	59
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Absensi .....	60
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Riwayat Absen .....	60
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Master Izin dan Cuti.....	61
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Kontrol Izin dan Cuti .....	61
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Rekap.....	62
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Profil.....	62
Gambar 4. 37 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	63
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Absen.....	63
Gambar 4. 39 Rancangan Layar <i>Entry</i> Absen.....	64
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Absen dalam Status Izin .....	64
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Riwayat Absen .....	65
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Izin dan Cuti.....	65
Gambar 4. 43 Rancangan Layar <i>Entry</i> Izin dan Cuti.....	66
Gambar 4. 44 Rancangan Layar Profil.....	66
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	67
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Beranda.....	67
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> Riwayat Absen .....	68
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> Kontrol Izin.....	68
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Rekap .....	69
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram Entry</i> Unit Kerja .....	69
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram Entry</i> Jabatan .....	70
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pegawai .....	71
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram Entry</i> Kategori .....	72
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram</i> Profil .....	72



Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	73
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram Absen</i> .....	73
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram Riwayat Absen</i> .....	74
Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram Kontrol Izin dan Cuti</i> .....	74
Gambar 4. 59 <i>Sequence Diagram Rekap</i> .....	75
Gambar 4. 60 <i>Sequence Diagram Profil</i> .....	75
Gambar 4. 61 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	76
Gambar 4. 62 <i>Sequence Diagram Absen</i> .....	76
Gambar 4. 63 <i>Sequence Diagram Absen Pagi</i> .....	77
Gambar 4. 64 <i>Sequence Diagram Absen Sore</i> .....	77
Gambar 4. 65 <i>Sequence Diagram Riwayat Absen</i> .....	78
Gambar 4. 66 <i>Sequence Diagram Aju Izin dan Cuti</i> .....	78
Gambar 4. 67 <i>Sequence Diagram Profil</i> .....	79



## DAFTAR TABEL




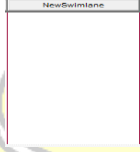

	Halaman
Tabel 4. 1 Tabel pegawai.....	38
Tabel 4. 2 Tabel unitkerja.....	38
Tabel 4. 3 Tabel jabatan.....	38
Tabel 4. 4 Tabel kategori.....	38
Tabel 4. 5 Tabel absen.....	39
Tabel 4. 6 Tabel absen_pagi.....	39
Tabel 4. 7 Tabel absen_sore.....	39
Tabel 4. 8 Tabel izin.....	39
Tabel 4. 9 Spesifikasi Basis Data pegawai.....	40
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data unitkerja.....	41
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data jabatan.....	41
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data kategori.....	42
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data absen.....	42
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data absen_pagi.....	43
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data absen_sore.....	44
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data izin.....	45

## DAFTAR LAMPIRAN



	Halaman
Lampiran A - 1 Laporan Rekap Absensi .....	85
Lampiran B - 1 Data Absensi .....	87
Lampiran B - 2 Data Izin .....	88
Lampiran C - 1 Seluruh Rekap.....	90
Lampiran C - 2 Seluruh Rekap Per Unit Kerja .....	91
Lampiran C - 3 Rekap Absen Pagi .....	92
Lampiran C - 4 Rekap Absen Pagi Per Unit Kerja.....	92
Lampiran C - 5 Rekap Absen Sore.....	93
Lampiran C - 6 Rekap Absen Sore Seluruh Unit Kerja .....	93
Lampiran D - 1 Data Absensi.....	95
Lampiran D - 2 Data Izin .....	95
Lampiran D - 3 Data Unit Kerja .....	96
Lampiran D - 4 Data Jabatan .....	96
Lampiran D - 5 Data Pegawai.....	97
Lampiran D - 6 Data Kategori .....	97
Lampiran E - 1 Surat Permohonan Riset.....	99
Lampiran E - 2 Surat Balasan .....	100
Lampiran F - 1 Kartu Bimbingan.....	102
Lampiran G - 1 Surat Keterangan Plagiasi .....	104
Lampiran H - 1 Biodata Penulis.....	106


## 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 pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.
	<i>Transition State</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dan <i>activity</i> atau antara <i>state</i> dan <i>activity</i> .

### B. Simbol *UseCase 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>Usecase</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>usecase</i> .
---	---------------------	---

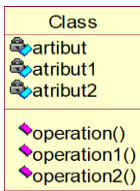

### C. Simbol *Sequence Diagram*

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.
	<i>Control</i>	Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i> .
	<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem.
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



	<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.
---	---------------	--

#### D. Simbol Class Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	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> .
	<i>Asociation</i>	Hubungan antara objek satu dengan objek lainnya.

#### E. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar	Nama	Keterangan
	Entitas	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