

## ABSTRAK

PD.Baru belum menggunakan teknologi yang dapat mengelola sistem secara terkomputerisasi, masih melakukan pencatatan secara manual. Sehingga resiko sangat mudah kehilangan data untuk membuat laporan transaksi dan membutuhkan perhitungan untuk alat ukur pembelian optimal tahun berikut serta mengetahui titik aman persediaan stok untuk melakukan pemesanan kembali. Oleh karena itu, dibuat sebuah aplikasi desktop yang memiliki fitur mengelola penjualan, pembelian dan inventori dengan menggunakan metode EOQ dan ROP. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemograman C# dan menggunakan database SQL Server 2008. Sistem pengujian aplikasi ini menggunakan metode *blackbox*, dengan menggunakan metode *blackbox* dapat menunjukkan bahwa aplikasi ini telah dapat memenuhi hasil yang diharapkan. Diharapkan setelah perusahaan PD.Baru mengimplementasikan aplikasi ini, PD.Baru dapat mengelola perusahaan dagang dengan baik.

Kata Kunci: Penjualan, Pembelian, EOQ, ROP, aplikasi desktop, PD.Baru

## **ABSTRACT**

*PD.Baru not using technology that can manage system in computerized, still keep data records in manual. So the risk is very easy to lose the data transaction and requires the calculation of the optimal measuring instrument purchase the following year and to know the point of safe supply stock to make a reservation back . Therefore, created a desktop application that has the features to manage sales, purchasing and inventory by using Economic Order Quantity and Re Order Point. Applications created using programming languages C# and using database SQL Server 2008. This application testing system using the method blackbox, by using the method blackbox this may indicate that the application has been able to meet the the expected result. Expected after PD.Baru to implement this application, PD.Baru can manage well.*

*Keywords: Sales, Purchasing, EOQ, ROP, desktop applications, PD.Baru*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN .....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN .....	iii
PRAKATA .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG .....	xxi
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Pembahasan .....	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian .....	3
1.4.1 Ruang Lingkup Perangkat Lunak .....	3
1.4.2 Ruang Lingkup Perangkat Keras .....	3
1.4.3 Batasan Aplikasi .....	3
1.5 Sumber Data .....	4
1.6 Sistematika Penyajian .....	4
BAB 2. KAJIAN TEORI .....	6
2.1 Sistem Informasi .....	6
2.2 Flowchart .....	6
2.3 Entity Relational Diagram (ERD) .....	6
2.4 Unified Modeling System (UML) .....	7
2.5 Use Case Diagram .....	8
2.6 Activity Diagram .....	9
2.7 Class Diagram .....	9
2.8 Economic Order Quantity (EOQ) .....	10

2.9	ReOrder Point (ROP).....	13
2.10	Bahasa Pemograman C# .....	14
2.11	Microsoft SQL Server .....	15
2.12	Black Box Testing.....	16
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	17
3.1	Proses Bisnis Pembelian Barang Tunai.....	17
3.2	Proses Bisnis Pembelian Utang Jangka Waktu .....	19
3.3	Proses Bisnis Penjualan Barang .....	21
3.4	Proses Bisnis Pembayaran Utang .....	23
3.5	Proses Bisnis Retur Pembelian .....	24
3.6	Contoh Penggunaan Rumus EOQ .....	26
3.7	Entity Relationship Diagram .....	27
3.7.1	Transformasi ERD ke Tabel .....	28
3.8	Use Case.....	32
3.8.1	Use Case Mengelola Supplier .....	33
3.8.2	Use Case Mengelola Barang .....	34
3.8.3	Use Case Mengelola Jenis Barang .....	35
3.8.4	Use Case Mengelola Pengguna.....	36
3.8.5	Use Case Mengelola Pegawai .....	37
3.8.6	Use Case Mengelola Pelanggan .....	38
3.8.7	Use Case Mengelola Penjualan .....	39
3.8.8	Use Case Detail Penjualan .....	40
3.8.9	Use Case Mengelola Pembelian .....	41
3.8.10	Use Case Mengelola Retur Pembelian .....	42
3.8.11	Use Case Mengelola Pembayaran Utang .....	43
3.8.12	Use Case Mengelola Satuan .....	44
3.8.13	Use Case Mengelola Perhitungan EOQ .....	45
3.9	Activity Diagram.....	47
3.9.1	Melakukan Login .....	47
3.9.2	Melakukan Logout .....	48
3.9.3	Menambah Data Pengguna .....	48
3.9.4	Menghapus Data Pengguna.....	49

3.9.5	Mengganti Kata Sandi .....	50
3.9.6	Menambah Data Pegawai .....	51
3.9.7	Mengubah Data Pegawai .....	52
3.9.8	Menghapus Data Pegawai .....	53
3.9.9	Mencari Data Pegawai .....	54
3.9.10	Menambah Data Pelanggan .....	55
3.9.11	Mengubah Data Pelanggan .....	56
3.9.12	Menghapus Data Pelanggan.....	57
3.9.13	Mencari Data Pelanggan.....	58
3.9.14	Menambah Data Supplier .....	59
3.9.15	Mengubah Data Supplier .....	60
3.9.16	Menghapus Data Supplier.....	61
3.9.17	Mencari Data Supplier.....	62
3.9.18	Menambah Data Barang .....	63
3.9.19	Mengubah Data Barang .....	64
3.9.20	Mencari Data Barang .....	65
3.9.21	Menambah Data Jenis Barang.....	66
3.9.22	Mengubah Data Jenis Barang.....	67
3.9.23	Menghapus Data Jenis Barang .....	68
3.9.24	Mencari Data Jenis Barang.....	69
3.9.25	Menambah Data Satuan .....	70
3.9.26	Menghapus Data Satuan .....	71
3.9.27	Menambah Data Pembelian.....	72
3.9.28	Mencari Data Pembelian.....	73
3.9.29	Menambah Data Pembelian Detail .....	74
3.9.30	Menghapus Data Pembelian Detail.....	75
3.9.31	Menambah Data Penjualan.....	76
3.9.32	Mencari Data Penjualan.....	77
3.9.33	Menambah Detail Penjualan .....	78
3.9.34	Menghapus Detail Penjualan .....	79
3.9.35	Pembayaran Utang .....	80
3.9.36	Mencari Data Utang .....	81

3.9.37	Menambah Retur Pembelian .....	82
3.9.38	Menambah Detail Retur Pembelian .....	83
3.9.39	Menghapus Detail Retur Pembelian .....	84
3.9.40	Menambah Perhitungan EOQ.....	85
3.10	Class Diagram .....	86
3.11	Rancangan Antarmuka .....	87
3.11.1	Rancangan Antarmuka Menu Login.....	87
3.11.2	Rancangan Antarmuka Menu Pengguna .....	88
3.11.3	Rancangan Antarmuka Menu Ganti Sandi.....	89
3.11.4	Rancangan Antarmuka Menu Utama .....	89
3.11.5	Rancangan Antarmuka Menu Barang.....	90
3.11.6	Rancangan Antarmuka Menu Jenis Barang.....	90
3.11.7	Rancangan Antarmuka Menu Supplier .....	91
3.11.8	Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan .....	92
3.11.9	Rancangan Antarmuka Menu Pegawai.....	93
3.11.10	Rancangan Antarmuka Menu Penjualan .....	94
3.11.11	Rancangan Antarmuka Menu Detil Penjualan .....	95
3.11.12	Rancangan Antarmuka Menu Pembelian.....	96
3.11.13	Rancangan Antarmuka Menu Satuan Barang.....	97
3.11.14	Rancangan Antarmuka Menu Lihat Penjualan .....	98
3.11.15	Rancangan Antarmuka Menu Perhitungan EOQ .....	98
3.11.16	Rancangan Antarmuka Menu Pembayaran Utang.....	99
3.11.17	Rancangan Antarmuka Menu Retur Pembelian.....	100
BAB 4.	HASIL PENELITIAN .....	102
4.1	Halaman Menu Login.....	102
4.2	Halaman Menu Utama.....	103
4.3	Halaman Menu Pengguna .....	105
4.4	Halaman Menu Ganti Sandi.....	106
4.5	Halaman Menu Supplier .....	107
4.6	Halaman Menu Pelanggan .....	108
4.7	Halaman Menu Pegawai.....	109
4.8	Halaman Menu Barang.....	110

4.9	Halaman Menu Jenis Barang .....	111
4.10	Halaman Menu Satuan .....	112
4.11	Halaman Menu Penjualan .....	113
4.12	Halaman Detail Penjualan .....	114
4.13	Halaman Lihat Penjualan.....	115
4.14	Halaman Menu Pembelian .....	116
4.15	Halaman Retur Pembelian.....	117
4.16	Halaman Pembayaran Utang .....	118
4.17	Halaman Perhitungan EOQ .....	119
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN .....	121
5.1	Pengujian Sistem Login .....	121
5.2	Pengujian Sistem Mengelola Supplier .....	121
5.3	Pengujian Sistem Mengelola Pelanggan .....	122
5.4	Pengujian Sistem Mengelola Pegawai.....	123
5.5	Pengujian Sistem Mengelola Pengguna .....	124
5.6	Pengujian Sistem Mengelola Ganti Sandi.....	125
5.7	Pengujian Sistem Mengelola Satuan.....	126
5.8	Pengujian Sistem Mengelola Barang.....	127
5.9	Pengujian Sistem Mengelola Jenis Barang .....	128
5.10	Pengujian Sistem Mengelola Penjualan .....	128
5.11	Pengujian Sistem Mengelola Penjualan Detail .....	129
5.12	Pengujian Sistem Mengelola Pembelian .....	130
5.13	Pengujian Sistem Mengelola Pembelian Detail .....	131
5.14	Pengujian Sistem Mengelola Retur Pembelian.....	132
5.15	Pengujian Sistem Mengelola Detail Retur Pembelian .....	133
5.16	Pengujian Sistem Mengelola Pembayaran Utang .....	133
5.17	Pengujian Sistem Lihat Penjualan .....	134
5.18	Pengujian Sistem Perhitungan EOQ.....	134
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN .....	135
6.1	Simpulan.....	135
6.2	Saran.....	135
	DAFTAR PUSTAKA.....	136





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Pembelian Barang Tunai .....	18
Gambar 3.2 Flowchart Pembelian Utang Jangka Waktu .....	20
Gambar 3.3 Flowchart Penjualan Barang .....	22
Gambar 3.4 Flowchart Pembayaran Utang.....	23
Gambar 3.5Flowchart Retur Pembelian .....	25
Gambar 3.6 Entitty Relationship Diagram PD.Baru .....	27
Gambar 3.7 Use Case PD.Baru.....	33
Gambar 3.8 Use Case Mengelola Supplier.....	34
Gambar 3.9 Use Case Mengelola Barang .....	35
Gambar 3.10 Use Case Mengelola Jenis Barang.....	36
Gambar 3.11 Use Case Mengelola Pengguna .....	37
Gambar 3.12 Use Case Mengelola Pegawai .....	38
Gambar 3.13 Use Case Mengelola Pelanggan.....	39
Gambar 3.14 Use Case Mengelola Penjualan .....	40
Gambar 3.15 Use Case Mengelola Detail Penjualan.....	41
Gambar 3.16 Use Case Mengelola Pembelian .....	42
Gambar 3.17 Use Case Mengelola Retur Pembelian .....	43
Gambar 3.18 Use Case Mengelola Pembayaran Utang .....	44
Gambar 3.19 Use Case Mengelola Satuan .....	45
Gambar 3.20 Use Case Mengelola Perhitungan EOQ.....	46
Gambar 3.21 Activity Diagram Melakukan Login .....	47
Gambar 3.22 Activity Diagram Melakukan Logout.....	48
Gambar 3.23 Activity Diagram Menambah Data Pengguna .....	49
Gambar 3.24 Activity Diagram Menghapus Data Pengguna.....	50
Gambar 3.25 Activity Diagram Mengganti Kata Sandi.....	51
Gambar 3.26 Activity Diagram Menambah Data Pegawai .....	52
Gambar 3.27 Activity Diagram Mengubah Data Pegawai .....	53
Gambar 3.28 Activity Diagram Menghapus Data Pegawai .....	54
Gambar 3.29 Activity Diagram Mencari Data Pegawai .....	55
Gambar 3.30 Activity Diagram Menambah Data Pelanggan.....	56

Gambar 3.31 Activity Diagram Mengubah Data Pelanggan.....	57
Gambar 3.32 Activity Diagram Menghapus Data Pelanggan .....	58
Gambar 3.33 Activity Diagram Mencari Data Pelanggan .....	59
Gambar 3.34 Activity Diagram Menambah Data Supplier.....	60
Gambar 3.35 Activity Diagram Mengubah Data Supplier.....	61
Gambar 3.36 Activity Diagram Menghapus Data Supplier .....	62
Gambar 3.37 Activity Diagram Mencari Data Supplier .....	63
Gambar 3.38 Activity Diagram Menambah Data Barang .....	64
Gambar 3.39 Activity Diagram Mengubah Data Barang .....	65
Gambar 3.40 Activity Diagram Mencari Data Barang .....	66
Gambar 3.41 Activity Diagram Menambah Data Jenis Barang .....	67
Gambar 3.42 Activity Diagram Mengubah Data Jenis Barang .....	68
Gambar 3.43 Activity Diagram Menghapus Data Jenis Barang .....	69
Gambar 3.44 Activity Diagram Mencari Data Jenis Barang .....	70
Gambar 3.45 Activity Diagram Menambah Data Satuan .....	71
Gambar 3.46 Activity Diagram Menghapus Data Satuan.....	72
Gambar 3.47 Activity Diagram Menambah Data Pembelian .....	73
Gambar 3.48 Activity Diagram Mencari Data Pembelian .....	74
Gambar 3.49 Activity Diagram Menambah Data Pembelian Detail .....	75
Gambar 3.50 Activity Diagram Menghapus Data Pembelian Detail .....	76
Gambar 3.51 Activity Diagram Menambah Data Penjualan .....	77
Gambar 3.52 Activity Diagram Mencari Data Penjualan .....	78
Gambar 3.53 Activity Diagram Menambah <i>Detail</i> Penjualan .....	79
Gambar 3.54 Activity Diagram Menghapus <i>Detail</i> Penjualan .....	80
Gambar 3.55 Activity Diagram Pembayaran Utang .....	81
Gambar 3.56 Activity Diagram Mencari Data Utang .....	82
Gambar 3.57 Activity Diagram Menambah Retur Pembelian.....	83
Gambar 3.58 Activity Diagram Menambah Detail Retur Pembelian.....	84
Gambar 3.59 Activity Diagram Menghapus Detail Retur Pembelian .....	85
Gambar 3.60 Activity Diagram Menambah Perhitungan EOQ .....	86
Gambar 3.61 Class Diagram Aplikasi <i>Desktop</i> PD.Baru.....	87
Gambar 3.62 Rancangan Antarmuka Menu Login.....	88

Gambar 3.63 Rancangan Antarmuka Menu Pengguna .....	88
Gambar 3.64 Rancangan Antarmuka Ganti sandi .....	89
Gambar 3.65 Rancangan Antarmuka Menu Utama .....	89
Gambar 3.66 Halaman Antarmuka Menu Barang .....	90
Gambar 3.67 Rancangan Antarmuka Menu Jenis Barang .....	91
Gambar 3.68 Rancangan Antarmuka Menu Supplier .....	92
Gambar 3.69 Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan .....	93
Gambar 3.70 Rancangan Antarmuka Menu Pegawai .....	94
Gambar 3.71 Rancangan Antarmuka Menu Penjualan .....	95
Gambar 3.72 Rancangan Antarmuka Menu Detil Penjualan .....	96
Gambar 3.73 Rancangan Antarmuka Menu Pembelian .....	97
Gambar 3.74 Rancangan Antarmuka Menu Satuan Barang .....	97
Gambar 3.75 Rancangan Antarmuka Menu Lihat Penjualan .....	98
Gambar 3.76 Rancangan Antarmuka Perhitungan EOQ dan ROP .....	99
Gambar 3.77 Rancangan Antarmuka Menu Pembayaran Utang .....	100
Gambar 3.78 Rancangan Antarmuka Menu Retur pembelian .....	101
Gambar 4.1 Halaman Menu Login .....	102
Gambar 4.2 Halaman Utama Admin .....	105
Gambar 4.3 Halaman Utama Pemilik .....	105
Gambar 4.4 Halaman Menu Pengguna .....	106
Gambar 4.5 Halaman Menu Ganti Sandi .....	107
Gambar 4.6 Halaman Menu Supplier .....	108
Gambar 4.7 Halaman Menu Pelanggan .....	109
Gambar 4.8 Halaman Menu Pegawai .....	110
Gambar 4.9 Halaman Menu Barang .....	111
Gambar 4.10 Halaman Menu Jenis Barang .....	112
Gambar 4.11 Halaman Menu Satuan .....	113
Gambar 4.12 Halaman Menu Penjualan .....	114
Gambar 4.13 Halaman detail Penjualan .....	115
Gambar 4.14 Halaman Lihat Penjualan .....	116
Gambar 4.15 Halaman Menu Pembelian .....	117
Gambar 4.16 Halaman Retur Pembelian .....	118

Gambar 4.17 Halaman Pembayaran Utang.....	119
Gambar 4.18 Halaman Perhitungan EOQ .....	120

## DAFTAR TABEL

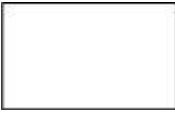

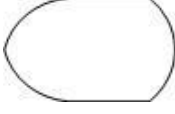


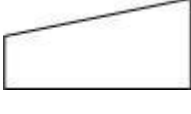
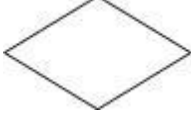
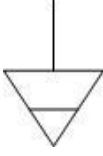
Tabel 3.1 Tabel Barang .....	28
Tabel 3.2 Tabel Admin.....	28
Tabel 3.3 Tabel Supplier .....	28
Tabel 3.4 Tabel Pelanggan .....	29
Tabel 3.5 Tabel Jenis Barang .....	29
Tabel 3.6 Tabel Pegawai .....	29
Tabel 3.7 Tabel Pembelian Detail .....	29
Tabel 3.8 Tabel Pembelian .....	30
Tabel 3.9 Tabel Penjualan .....	30
Tabel 3.10 Tabel Penjualan Detail.....	30
Tabel 3.11 Tabel Retur Pembelian .....	30
Tabel 3.12 Tabel Detail Retur .....	31
Tabel 3.13 Tabel Satuan.....	31
Tabel 3.14 Tabel EOQ .....	31
Tabel 5.1 Pengujian Sistem Login .....	121
Tabel 5.2 Pengujian Sistem Mengelola Supplier.....	121
Tabel 5.3 Pengujian Sistem Mengelola Pelanggan.....	122
Tabel 5.4 Pengujian Sistem Mengelola Pegawai .....	124
Tabel 5.5 Pengujian Sistem Mengelola Pengguna .....	125
Tabel 5.6 Pengujian Sistem Mengelola Ganti Sandi.....	126
Tabel 5.7 Pengujian Sistem Mengelola Satuan .....	126
Tabel 5.8 Pengujian Sistem Mengelola Barang .....	127
Tabel 5.9 Pengujian Sistem Mengelola Jenis Barang.....	128
Tabel 5.10 Pengujian Sistem Mengelola Penjualan.....	128
Tabel 5.11 Pengujian Sistem Mengelola Penjualan Detail.....	129
Tabel 5.12 Pengujian Sistem Mengelola Pembelian.....	131
Tabel 5.13 Pengujian Sistem Mengelola Pembelian Detail.....	132
Tabel 5.14 Pengujian Sistem Mengelola Retur Pembelian .....	132
Tabel 5.15 Pengujian Sistem Detail Retur Pembelian .....	133
Tabel 5.16 pengujian Sistem Mengelola Pembayaran Utang .....	133

Tabel 5.17 Pengujian Sistem Lihat Penjualan .....	134
Tabel 5.18 Pengujian Sistem Perhitungan EOQ.....	134




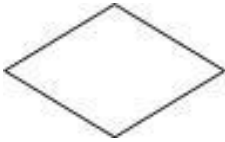

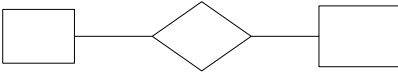
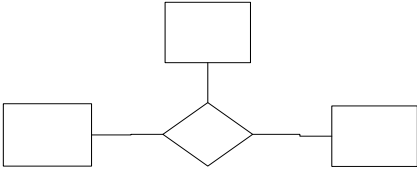
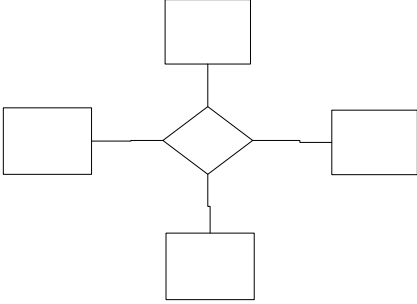
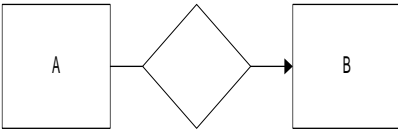
## **DAFTAR LAMPIRAN**

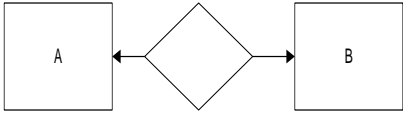
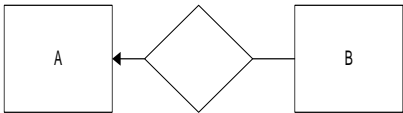
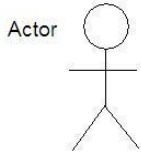

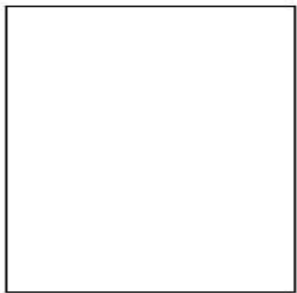
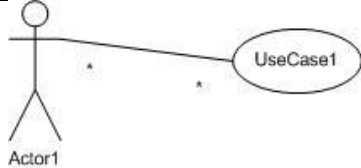
LAMPIRAN A. Riwayat hidup penulis.....	137
--	-----

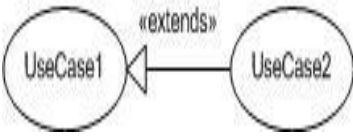
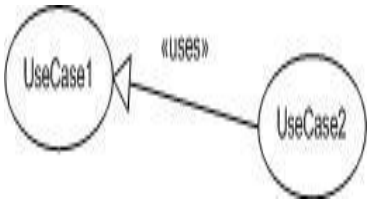
## DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

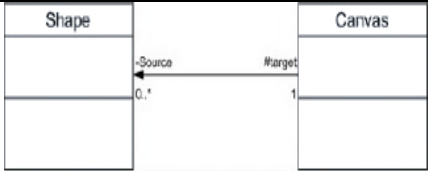
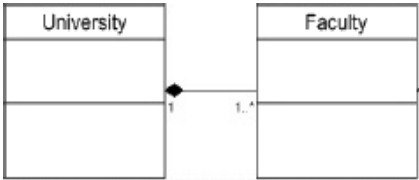
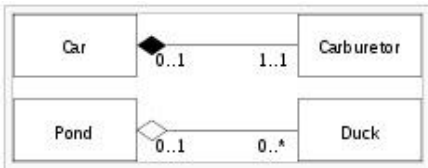
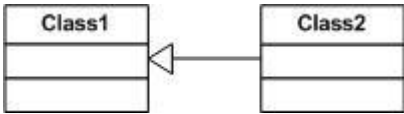
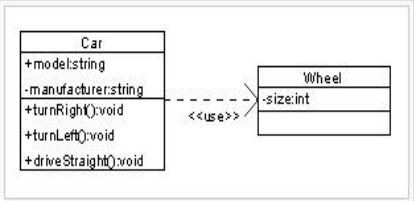


Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		<i>Process</i>	Menunjukkan proses yang dilakukan sistem.
Flowchart		<i>Document</i>	Dokumen seperti surat keterangan, gaji, dan lain-lain.
Flowchart		<i>Display</i>	Menunjukkan data di layar monitor.
Flowchart		<i>Manual operation</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan secara manual.
Flowchart		<i>Database</i>	Menunjukkan tempat penyimpanan data atau database sebuah sistem.
Flowchart		<i>Manual input</i>	Menunjukkan pemasukan data yang dilakukan secara manual menggunakan keyboard, barcode scan, dan lain-lain.
Flowchart		<i>Decision</i>	Menunjukkan pilihan pengambilan keputusan, biasa berisi ya atau tidak dan dapat dialirkan ke simbol lainnya.
Flowchart		<i>Off-line Storage</i>	Menunjukkan pengarsipan dokumen.




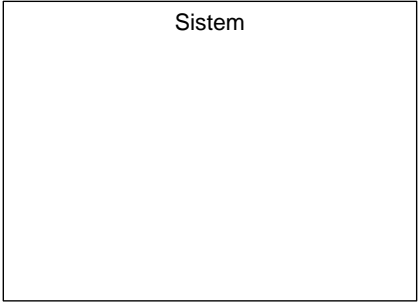


Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Anak Panah	Menunjukkan alur dari setiap simbol.
ERD		Atribut	Mendeskripsikan karakter entitas
ERD		Entitas	Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
ERD		Relasi	Hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
ERD		Garis/Kardinalitas	Penghubung antara relasi dengan entitas
ERD		Binary	Satu relasi menghubungkan dua entitas
ERD		Ternary	Satu relasi menghubungkan tiga entitas
ERD		N-ary	Satu relasi menghubungkan banyak entitas
ERD		Many to one	himpunan entitas A berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
ERD		<i>One to one</i>	Himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B
ERD		<i>One to many</i>	Himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan entitas pada himpunan B, tapi tidak sebaliknya
UML		<i>Actor</i>	Entitas eksternal dari sistem
UML		<i>Use Case</i>	Bagian fungsional dari sistem
UML		Sistem	Sistem yang digunakan
UML		<i>Associations</i>	Hubungan antara aktor dan <i>use case</i> , aktor menggunakan <i>use case</i> tersebut
UML		<i>Extends</i>	Merupakan <i>use case</i> yang ada di

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
			dalam <i>use case</i> induk, usecase yang di- <i>extends</i> merupakan proses yang tidak harus digunakan
UML		<i>Include</i>	Merupakan <i>use case</i> di mana jika use case yang satu meng- <i>include</i> use case yang lain maka use case yang di- <i>include</i> harus dilakukan terlebih dahulu
UML	+	<i>Public</i>	Semua objek dapat menggunakan fitur ini
UML	-	<i>Private</i>	Hanya objek yang memiliki atribut / <i>method</i> ini yang dapat menggunakan fitur ini
UML	#	<i>Protected</i>	Hanya objek induk yang memiliki atau objek turunan yang memiliki atribut / <i>method</i> ini yang dapat menggunakan fitur ini
UML	~	<i>Package</i>	Hanya objek di dalam <i>package</i> yang

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
			sama dengan <i>package</i> objek induk dapat menggunakan fitur ini
UML		<i>Associations</i>	Hubungan antar <i>class, class</i> memiliki atribut berupa class lain.
UML		<i>Agregation</i>	Hubungan yang menyatakan bagian, kelas yang satu memiliki atribut kelas yang lain.
UML		<i>Composition</i>	Hubungan yang hubungan antara dua <i>class</i> yang tidak dapat dipisahkan (satu kesatuan).
UML		<i>Generalization / Inheritance</i>	Merupakan hubungan turunan, <i>subclass</i> memiliki atribut yang dimiliki oleh <i>superclass</i>
UML		<i>Dependency</i>	Hubungan ketergantungan tetapi tidak seperti asosiasi, seperti contoh di samping
UML		Status Awal	Status awal aktivitas sistem
UML		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
UML		<i>Decision /</i> percabangan	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
UML		Penggabunga n / <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
UML		Status akhir	Status akhir dilakukan sistem
UML		swimlane	Memisahkan organisasi yang bertanggungjawab terhadap aktivitas yang terjadi