

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK
Sistem Penjualan Toko Elektronik

Untuk :
Tugas
Objek Oriented Analisis dan Desain

Disusun oleh :
• Delliyan Ananda Pratama 15 111 131

TIF RM 15B

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI BANDUNG
2017

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur mari kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah kami dapat menyelesaikan pembuatan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini dengan baik.

Pembuatan SKPL ini yakni mengenai Sistem Penjualan Toko Elektronik untuk kebutuhan Tugas OOAD. Kami ucapkan terimakasih pada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian dokumen ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.

Namun masih terdapat banyak kekurangan dalam SKPL ini, sehingga kami harapkan kritik dan saran yang membangun demi pembuatan dokumen SKPL selanjutnya yang lebih baik.

Semoga SKPL ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Cimahi, 19 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
DAFTAR PERUBAHAN	ii
DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	1
1.2 Lingkup Masalah.....	1
1.3 Deskripsi, Singkatan, Akronim	1
1.4 Referensi	3
1.5 Deskripsi Umum Dokumen.....	4
BAB II DESKRIPSI GLOBAL PERANGKAT LUNAK	5
2.1 Deskripsi Global Sistem.....	5
2.2 Perspektif Perangkat Lunak	5
2.3 Fungsi Perangkat Lunak.....	5
2.4 Karakteristik Pengguna	6
2.5 Batasan-Batasan	6
BAB III DESKRIPSI RINCIAN KEBUTUHAN.....	7
3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal / Non Fungsional	7
3.1.1 Antarmuka Pemakai	7
3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras	7
3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak	7
3.2 Kebutuhan Fungsional	8
3.2.1 Use Case Diagram.....	8

3.2.2 Skenario Use Case.....	9
3.2.3 Class Diagram	16
3.2.4 Activity Diagram.....	17
3.2.5 Sequence Diagram	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem Penjualan Toko Elektronik.....	8
Gambar 3.2 Class Diagram Sistem Penjualan Toko Elektronik	16
Gambar 3.3 Activity Diagram Mengelola Barang	17
Gambar 3.4 Activity Diagram Mengelola Transaksi	18
Gambar 3.5 Activity Diagram Mengelola Laporan	19
Gambar 3.6 Activity Diagram Mengelola Data Admin.....	20
Gambar 3.7 Sequence Diagram Mengelola Barang.....	21
Gambar 3.8 Sequence Diagram Mengelola Transaksi.....	22
Gambar 3.9 Sequence Diagram Mengelola Laporan	23
Gambar 3.10Sequence Diagram Mengelola Data Admin.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1.3 Daftar Definisi, Singkatan, Akronim.....	1
Tabel 3.1 Daftar Kebutuhan Fungsional.....	8
Tabel 3.2 Skenario Use Case Mengelola Barang.....	9
Tabel 3.3 Skenario Use Case Mengelola Transaksi.....	11
Tabel 3.4 Skenario Use Case Mengelola Laporan	13
Tabel 3.5 Skenario Use Case Mengelola Data Admin.....	15

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Tujuan dari penulisan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini adalah untuk menjabarkan mengenai proses Sistem Penjualan Toko Elektronik. Dokumen ini bertujuan untuk dijadikan bahan acuan bagi dua pihak yang terkait, antara perancang dan pengguna. Untuk perancang dokumen ini digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perangkat lunak, sedangkan bagi pengguna dokumen ini digunakan untuk mencatat semua spesifikasi kebutuhan yang akan dibutuhkan nanti oleh pengguna.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak Sistem Penjualan Toko Elektronik ini dirancang dengan tujuan untuk :

1. Memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen dalam menciptakan sebuah fasilitas penjualan toko elektronik yang mudah dan akurat.
2. Memenuhi kebutuhan untuk dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam proses penjualan.

1.3 Definisi, Singkatan, Akronim

Definisi dari istilah yang akan digunakan pada dokumen ini yaitu :

Tabel 1.1 Daftar Definisi, Singkatan dan Akronim

No	Definisi	Keterangan
1.	SKPL	Sistem Kebutuhan Perangkat Lunak, merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2.	OOAD	Object Oriented Analysis And Design, yaitu pendekatan rekayasa perangkat lunak dari sebuah sistem yang terdiri dari sekelompok objek saling berinteraksi dan setiap objek itu mewakili beberapa entitas yang ditandai dengan adanya sebuah kelas, elemen data dan perilaku objek tersebut.
3.	Use Case Diagram	Adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem.
4.	Class Diagram	Adalah deskripsi sekelompok objek dari properti atau atribut, sifat (operasi), relasi antar objek dan sematik yang umum.
5.	Activity Diagram	Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram <i>state</i> yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dari suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi – fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.
6.	Sequence Diagram	Diagram <i>sequence</i> merupakan diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (<i>message</i>) dalam suatu waktu tertentu.
7.	Offline	Merupakan kondisi diluar jaringan internet.
8.	OS	Operating System, merupakan seperangkat program yang mengelola sumber daya perangkat keras komputer atau hardware, dan menyediakan layanan umum untuk aplikasi perangkat lunak.
9.	Desktop	Merupakan suatu aplikasi yang dapat berjalan sendiri atau independen tanpa menggunakan browser atau koneksi internet disuatu komputer.
10.	Konsumen	Merupakan setiap orang pemakai barang dan

		atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.
11.	Perangkat Lunak	Merupakan data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer.
12.	Transaksi	Aktivitas yang melibatkan dua pihak atau lebih, untuk mempertukarkan sesuatu milik yang satu dengan sesuatu yang lain, milik pihak lain.
13.	Data	Adalah fakta, teks, hasil pengukuran, gambar, suara, dan video yang bernilai informasi.
14.	Input	Fungsi untuk memasukan data atau perintah ke dalam computer yang berupa signal input.
15.	Monitor	Suatu alat yang digunakan sebagai output data tampilan grafis pada computer tersebut atau bisa disebut sebagai layar tampilan computer.

1.4 Referensi

Bahan yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan dokumen ini adalah :

Iklila, dkk. 2010. “Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak”. Makalah. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Brawijaya.

http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak

Schmidt Kartono. 2015. “Sistem Infomasi Proyek Akhir (SISTA)”. SKPL. Program Studi Manajemen Informatika. Universitas Telkom.

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen SKPL untuk Sistem Penjualan Toko Elektronik ini berisi deskripsi kebutuhan perancangan perangkat lunak secara rinci. Pengorganisasian dokumen dikelompokkan dalam tiga bagian utama, yaitu :

1. Bab 1 Pendahuluan, berisi mengenai tujuan pembuatan dokumen; lingkup masalah; definisi, singkatan, dan akronim; referensi yang digunakan serta deskripsi umum dokumen.
2. Bab 2 Deskripsi Global Perangkat Lunak, berisi mengenai pengertian perangkat lunak secara umum; perspektif produk; fungsi produk; karakteristik pengguna serta batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak.
3. Bab 3 Deskripsi Rincian Kebutuhan, berisi mengenai kebutuhan fungsional yang terdiri Use Case Diagram, Skenario Use Case, Class Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram; serta kebutuhan non fungsional.

BAB 2

DESKRIPSI GLOBAL PERANGKAT LUNAK

2.1 Deskripsi Global Sistem

Sistem Penjualan Toko Elektronik adalah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan barang elektronik. Setiap transaksi yang berhubungan dengan penjualan barang – barang elektronik akan dicatat secara otomatis oleh sistem, sehingga memudahkan bagi karyawan toko untuk mendapatkan data dengan mudah dan akurat.

Konsumen yang datang ke toko pun tidak harus lagi menunggu lama untuk melakukan transaksi pembelian, setelah data dimasukan ke sistem maka konsumen tinggal melakukan pembayaran baik secara tunai ataupun debit, dan selanjutnya konsumen akan mendapat nota pembayaran yang diberikan oleh pihak toko.

2.2 Perspektif Perangkat Lunak

Perangkat lunak Sistem Penjualan Toko Elektronik ini digunakan untuk mempermudah proses pemesanan barang – barang baik dari pihak toko maupun konsumen.

2.3 Fungsi Perangkat Lunak

Secara umum, fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini adalah :

1. Dapat melakukan transaksi penjualan barang elektronik
2. Dapat melakukan retur penjualan
3. Dapat mencatat dan mengelola data barang elektronik
4. Dapat membuat laporan penjualan
5. Dapat melakukan registrasi untuk data admin baru

2.4 Karakteristik Pengguna

Adapun pengguna dari perangkat lunak ini yaitu :

1. Pengguna yang memiliki tingkat otorisasi khusus yang disebut admin dan mempunyai wewenang untuk melakukan semua transaksi yang berkaitan dengan penjualan barang elektronik.

2.5 Batasan-Batasan

Batasan-batasan yang digunakan pada perancangan perangkat lunak ini adalah :

1. Hanya untuk transaksi penjualan secara offline.
2. Tipe barang terdapat 3 macam, yaitu elektronik, sparepart dan perabotan.
3. Sistem hanya dapat dijalankan pada OS berbasis desktop.
4. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman java.
5. Sistem dibuat menggunakan program notepad++.

BAB 3

DESKRIPSI RINCIAN KEBUTUHAN

3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal / Non Fungsional

Kebutuhan antarmuka eksternal atau kebutuhan non fungsional pada Sistem Penjualan Toko Elektronik ini mencakup kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka Pemakai

Antarmuka pemakai pada sistem ini dikembangkan dengan menggunakan sistem operasi berbasis desktop. Pemakai atau pengguna akan berinteraksi dengan Sistem Penjualan Toko Elektronik melalui antarmuka pada *Command Prompt* (CMD). Sistem menerima masukan dari pemakai melalui perintah – perintah yang diketikkan melalui keyboard. Keluaran atau hasil dari sistem dapat dilihat pemakai secara langsung pada monitor.

3.1.2 Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang digunakan pada Sistem Penjualan Toko Elektronik ini adalah:

1. Monitor
2. Keyboard
3. Mouse

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak ini dibuat dengan menggunakan program Notepad++, hasil dari sistem yang dibuat dapat dijalankan dengan menggunakan Command Prompt (CMD).

3.2 Kebutuhan Fungsional

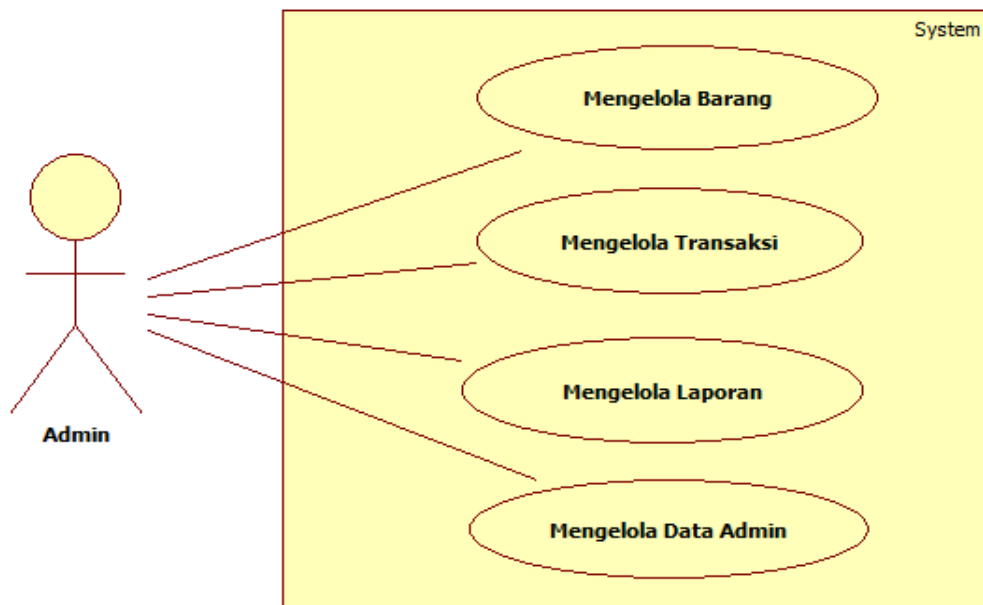
Kebutuhan fungsional perangkat lunak ini berisi mengenai rincian kebutuhan yang berhubungan dengan kinerja sistem, diantaranya yaitu:

Tabel 3.1. Daftar Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan	Kode
1	Sistem dapat membuat dan menampilkan data admin baru	
2	Sistem dapat memilih tipe barang yang diinginkan	
3	Sistem dapat mengelola jenis barang	
4	Sistem dapat mencatat data barang baru	
5	Sistem dapat melakukan kelola transaksi penjualan dan retur	
6	Sistem dapat menampilkan data barang yang terjual	
7	Sistem dapat mengelola laporan yang berkaitan dengan penjualan	

3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram ini digunakan untuk menjelaskan hubungan antara aktor dengan sistem, serta interaksi apa saja yang dapat aktor lakukan dengan sistem.



Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem Penjualan Toko Elektronik

3.2.2 Skenario Use Case

Use Case Diagram dijelaskan secara rinci melalui Skenario Use Case untuk menggambarkan alur cerita yang dilakukan oleh aktor / admin dengan sistem.

1. Skenario Use Case Mengelola Barang

Skenario use case mengelola barang merupakan penjelasan mengenai alur pencatatan dan pengelolaan data barang toko yang dilakukan oleh admin pada sistem.

Tabel 3.2 Skenario Use Case Mengelola Barang

Identifikasi	Mengelola Barang
No. SRS/Usecase	-
Nama Butir Uji	Mengelola Barang
Tujuan	Untuk mengelola data barang di toko
Deskripsi	Membuat data baru, menghapus data yang lama dan melakukan proses update untuk pengubahan data
Kondisi Awal	Menu Utama
Trigger	Apabila Admin membutuhkan data barang
Aktor	Admin
<p style="text-align: center;">Skenario Normal (user memasukkan ekspresi yang benar/valid)</p>	
Aktor	Sistem/Software
1. pilih menu Barang	
	2. Menampilkan pilihan tipe barang Elektronik, Sparepart, Perabotan
3. pilih tipe barang Elektronik / Sparepart / Perabotan	
	4. Menampilkan data untuk isian barang

	Elektronik / Sparepart / Perabotan
5. Menginput barang Elektronik / Sparepart / Perabotan	
Kondisi akhir : Menampilkan data yang telah diinput dan telah tersimpan di sistem.	
Skenario Alternatif (admin telah melakukan skenario 1 - 5, Dan admin salah dalam penginputan barang).	
Aktor	Sistem/Software
	6. sistem menampilkan pilihan ubah / hapus barang
7. pilih kelola barang ubah	
	8. menampilkan data barang lama dan isian data barang baru yang akan diubah
9. melakukan input perubahan data	
Kondisi akhir : data barang baru yang telah diubah disimpan di sistem.	
Skenario tidak normal (admin telah melakukan skenario alternatif 1 – 7, Dan admin melakukan penginputan data yang tidak valid).	
Aktor	Sistem/Software
	8. data barang tidak dapat ditampilkan
Kondisi akhir : kembali ke pilihan menu utama.	

2. Skenario Use Case Mengelola Transaksi

Skenario use case mengelola transaksi merupakan penjelasan mengenai alur transaksi penjualan barang dan retur yang dilakukan oleh admin pada sistem.

Tabel 3.3 Skenario Use Case Mengelola Transaksi.

Identifikasi	Mengelola Transaksi
No. SRS/Usecase	-
Nama Butir Uji	Mengelola Transaksi
Tujuan	Mengelola transaksi penjualan
Deskripsi	Proses menjual atau meretur barang
Kondisi Awal	Menu Barang
Trigger	Saat ada penjualan barang
Aktor	Admin
<p style="text-align: center;">Skenario Normal (user memasukan ekspresi yang benar/valid)</p>	
Aktor	Sistem/Software
	1. menampilkan pilihan ubah, hapus dan kelola transaksi pada menu barang
2. pilih kelola transaksi	
	3. menampilkan pilihan jual dan retur
4. pilih jual	
	5. menampilkan data barang yang akan di jual sesuai data yang di input user.
	6. menampilkan konfirmasi penjualan
7. pilih “Ya” untuk menjual barang	
Kondisi akhir : data barang berhasil dijual.	

Skenario Alternatif (admin telah melakukan skenario normal 1 – 3, dan ada data penjualan barang yang tidak sesuai sehingga perlu di retur)	
Aktor	Sistem/Software
4. pilih retur	
	5. menampilkan data barang yang akan di retur sesuai data yang di input user.
	6. menampilkan konfirmasi retur barang
7. pilih “Ya” untuk retur barang	
Kondisi akhir : data barang berhasil diretur.	
Skenario Tidak Normal Admin memasukan ekspresi tidak benar / tidak valid (admin telah melakukan skenario normal no 1 – 4, Admin melakukan penginputan tidak valid).	
Aktor	Sistem/Software
	5. transaksi tidak dapat dilakukan.
Kondisi akhir : Kembali ke pilihan menu utama	

3. Skenario Use Case Mengelola Laporan

Skenario use case mengelola laporan merupakan penjelasan mengenai alur yang dilakukan oleh admin untuk mencatat dan mengelola laporan terkait dengan penjualan pada sistem.

Tabel 3.4 Skenario Use Case Mengelola Laporan.

Identifikasi	Mengelola Laporan
No. SRS/Usecase	-
Nama Butir Uji	Mengelola Laporan
Tujuan	Mengelola Laporan untuk data toko
Deskripsi	Proses mengelola laporan berdasarkan nomer, periode, tanggal, dan jenis laporan
Kondisi Awal	Menu utama
Trigger	Saat data laporan dibutuhkan
Aktor	Admin
Skenario Normal (user memasukan ekspresi yang benar/valid)	
Aktor	Sistem/Software
1. pilih menu Laporan	
	2. Menampilkan isian nomer, periode, tanggal dan jenis laporan
3. Menginput data sesuai kebutuhan	
	4. Menampilkan pilihan ubah, hapus atau cetak laporan
5. pilih menu Cetak	
	6. menampilkan data laporan sesuai yang diinput admin

Kondisi akhir : data Laporan berhasil ditampilkan.	
Skenario Alternatif (admin telah melakukan skenario 1 - 4, dan ada data yang perlu diperbaiki).	
Aktor	Sistem/Software
5. pilih menu ubah	
	6. menampilkan data lama dan isian untuk data baru untuk diubah
7. melakukan input perubahan data	
Kondisi akhir : sistem menampilkan perubahan data.	
Skenario Tidak Normal Admin memasukan ekspresi tidak benar / tidak valid (admin telah melakukan skenario normal 1 - 4, dan data yang dimasukan tidak valid).	
Aktor	Sistem/Software
	4. laporan tidak dapat ditampilkan
Kondisi akhir : aplikasi kembali ke pilihan menu utama.	

4. Skenario Use Case Mengelola Data Admin

Skenario use case mengelola data admin merupakan penjelasan mengenai alur yang dilakukan oleh aktor untuk mencatat data admin baru pada sistem.

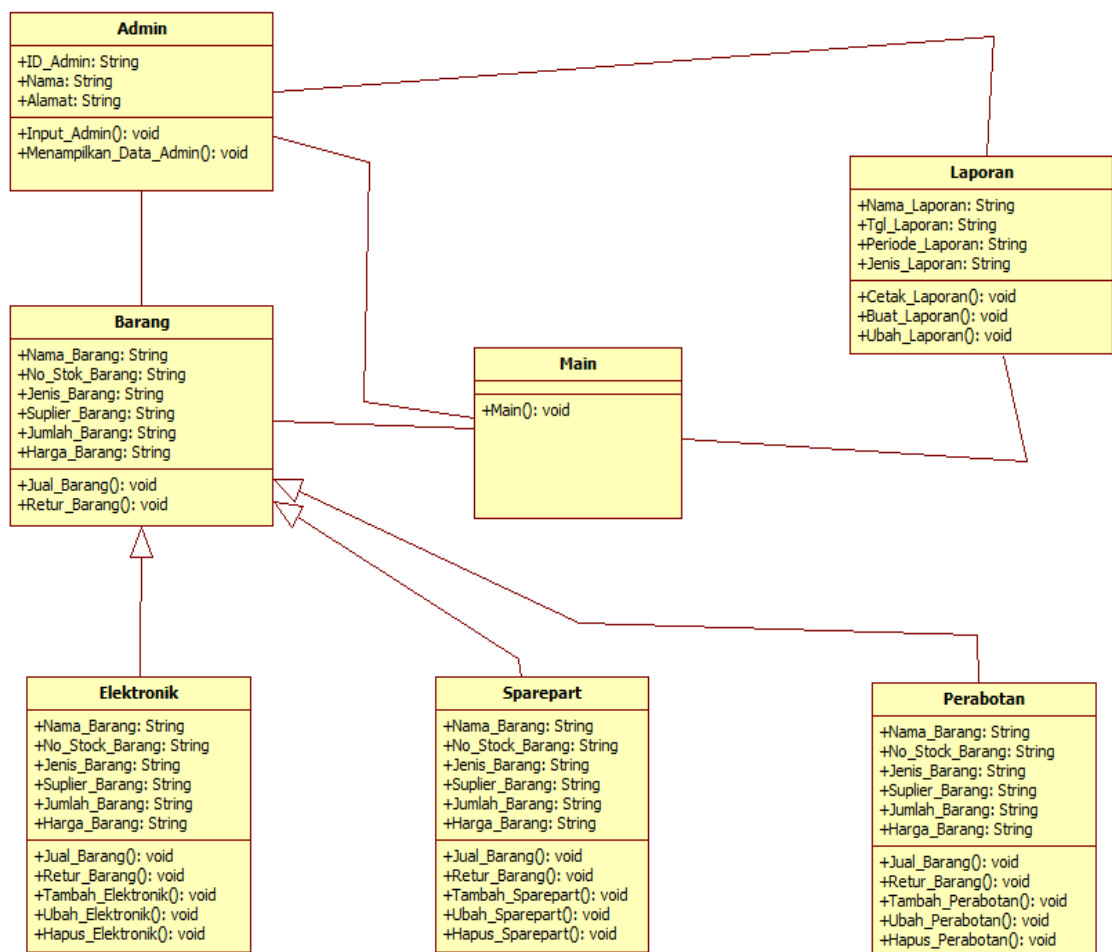
Tabel 3.5 Skenario Use Case Mengelola Data Admin.

Identifikasi	Mengelola Data Admin
No. SRS/Usecase	-
Nama Butir Uji	Mengelola Data Admin
Tujuan	Memasukan data admin baru
Deskripsi	Proses enginput dan menampilkan data admin baru
Kondisi Awal	Menu utama
Trigger	Saat dibutuhkan data admin baru
Aktor	Admin
Skenario Normal (user memasukan ekspresi yang benar/valid)	
Aktor	Sistem/Software
1. pilih menu Admin	
	2. menampilkan isian untuk data admin baru
3. menginput data admin	
	4. menampilkan data admin yang telah tersimpan.
Kondisi akhir : menampilkan data admin baru.	
Skenario Tidak Normal Admin memasukan ekspresi tidak benar / tidak valid (admin telah melakukan skenario normal no 1 – 3,	

Admin melakukan penginputan tidak valid).	
Aktor	Sistem/Software
	4. data admin tidak dapat ditampilkan.
Kondisi akhir : kembali ke pilihan menu utama.	

3.2.3 Class Diagram

Gambaran mengenai sekelompok objek, atribut, serta method yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah sebagai berikut.



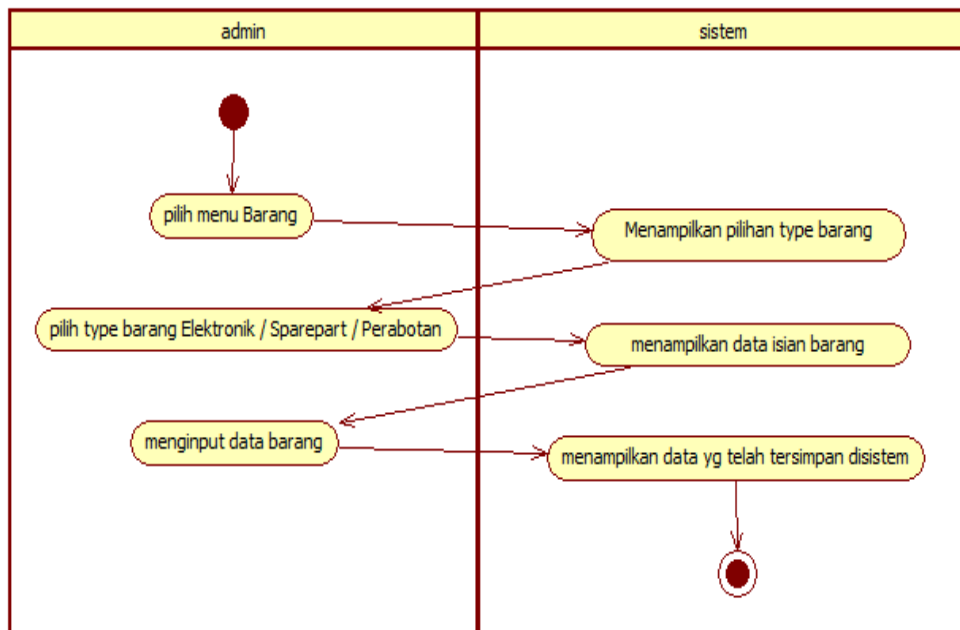
Gambar 3.2 Class Diagram Sistem Penjualan Toko Elektronik

3.2.4 Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aktivitas – aktivitas yang terjadi dalam sistem atau aplikasi yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir aktivitas tersebut berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir. *Activity diagram* Sistem Penjualan Toko Elektronik digambarkan sebagai berikut:

1. Activity Diagram Mengelola Barang

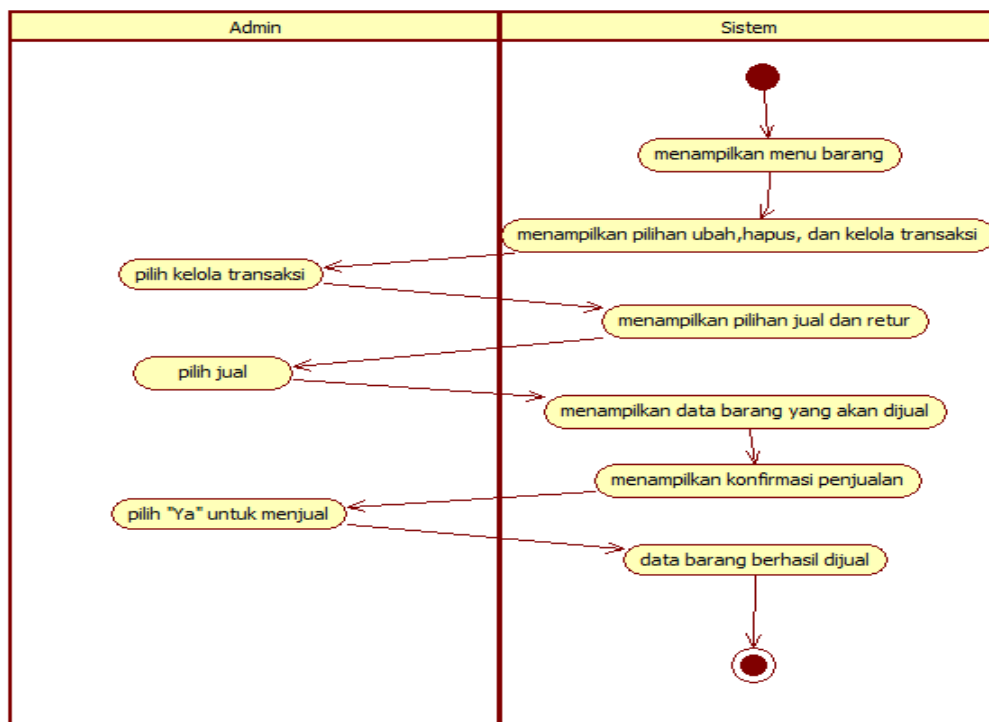
Activity diagram mengelola barang ini menggambarkan proses aktivitas sistem dalam pencatatan dan pengelolaan data barang elektronik.



Gambar 3.3 Activity Diagram Mengelola Barang

2. Activity Diagram Mengelola Transaksi

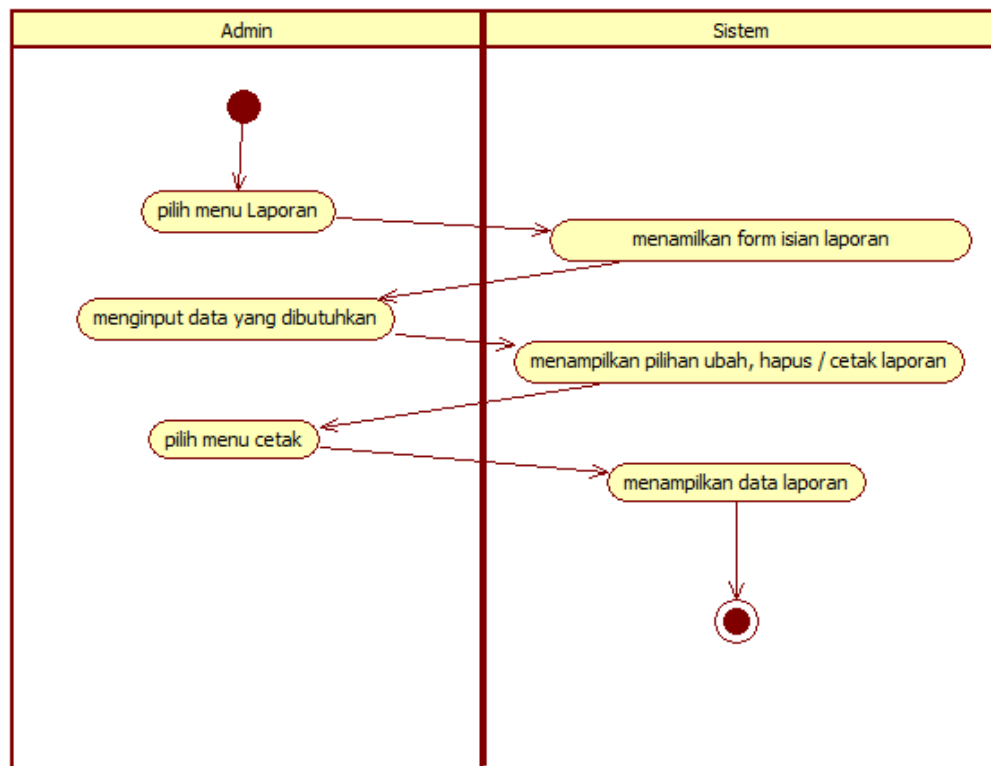
Activity diagram mengelola transaksi ini menggambarkan proses aktivitas sistem dalam pencatatan dan pengelolaan transaksi penjualan barang elektronik.



Gambar 3.4 Activity Diagram Mengelola Transaksi.

3. Activity Diagram Mengelola Laporan

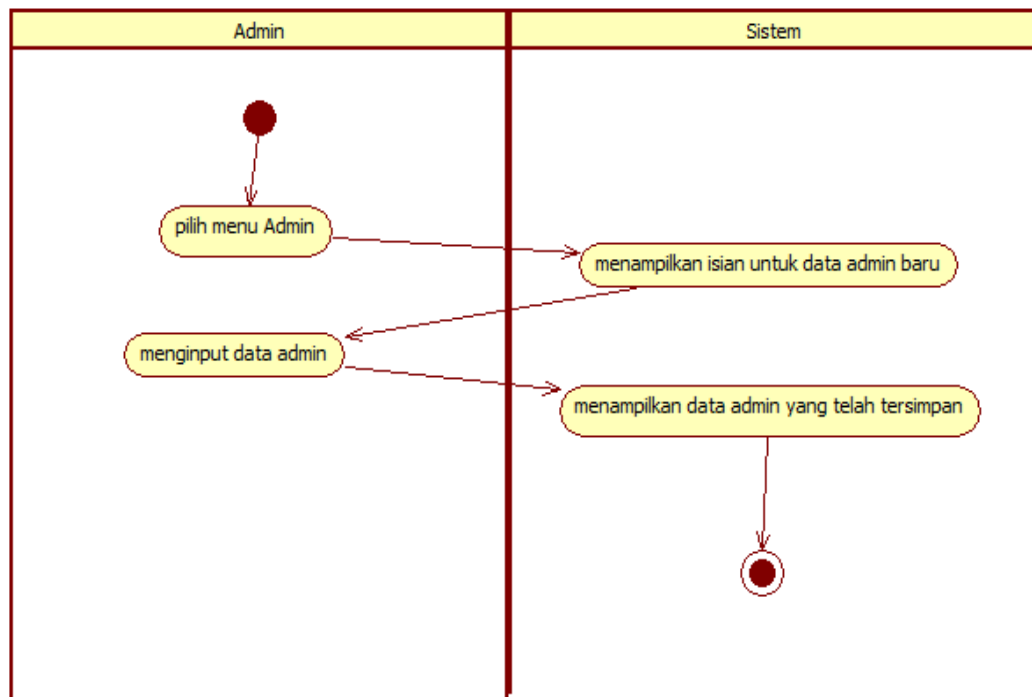
Activity diagram mengelola laporan ini menggambarkan proses aktivitas sistem dalam pencatatan dan pengelolaan laporan berkaitan dengan penjualan.



Gambar 3.5 Activity Diagram Mengelola Laporan.

4. Activity Diagram Mengelola Data Admin

Activity diagram mengelola data admin ini menggambarkan proses aktivitas sistem dalam pencatatan data admin baru.



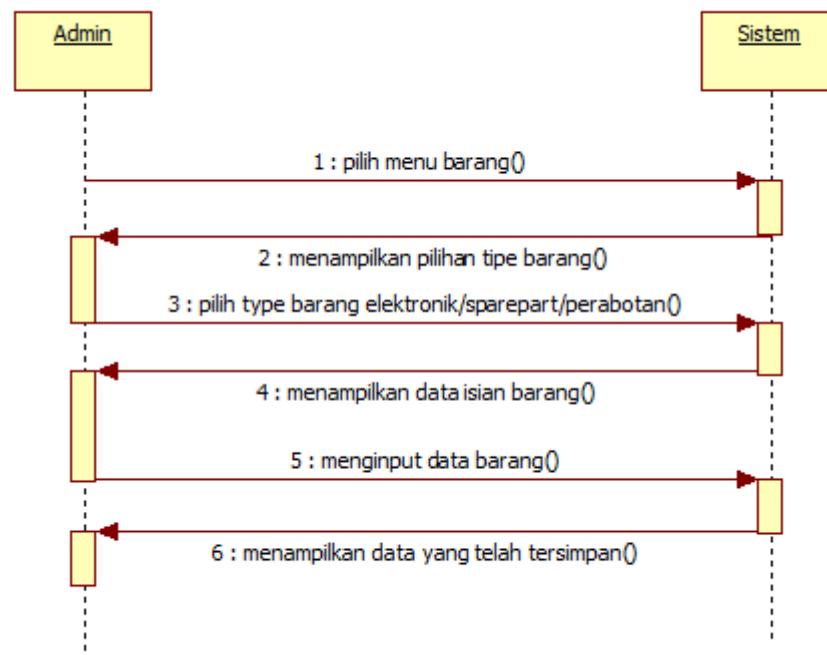
Gambar 3.6 Activity Diagram Mengelola Admin.

3.2.5 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan alur aktivitas setiap objek dengan mendeskripsikan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* dibuat berdasarkan pada skenario *use case* yang telah dijelaskan sebelumnya. Sequence Diagram Sistem Penjualan Toko Elektronik digambarkan sebagai berikut.

1. Sequence Diagram Mengelola Barang

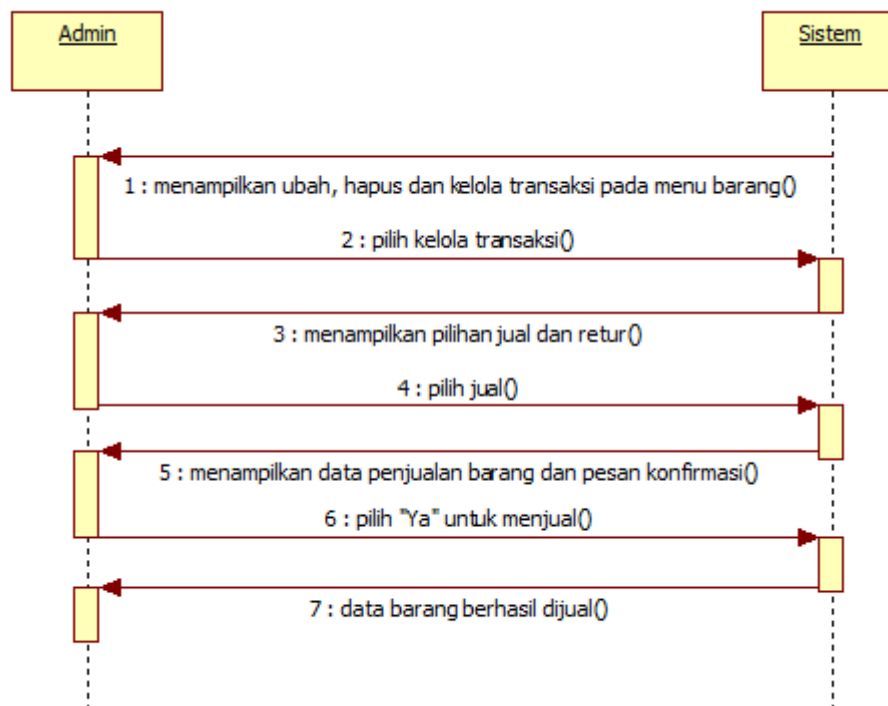
Sequence diagram mengelola barang ini menjelaskan mengenai alur yang dilakukan admin untuk melakukan proses pencatatan dan pengelolaan data barang pada sistem.



Gambar 3.7 Sequence Diagram Mengelola Barang.

2. Sequence Diagram Mengelola Transaksi

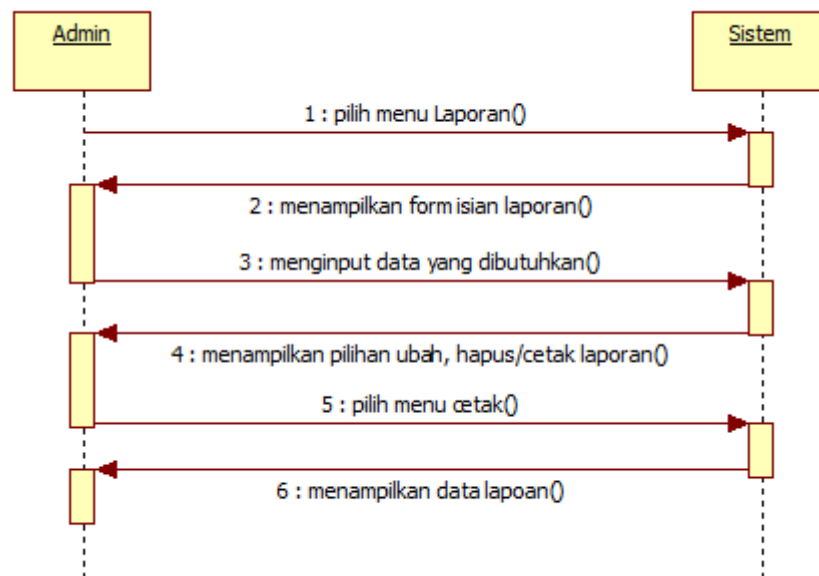
Sequence diagram mengelola transaksi ini menjelaskan mengenai alur yang dilakukan admin untuk melakukan proses pencatatan dan pengelolaan transaksi penjualan barang pada sistem.



Gambar 3.8 Sequence Diagram Mengelola Transaksi.

3. Sequence Diagram Mengelola Laporan

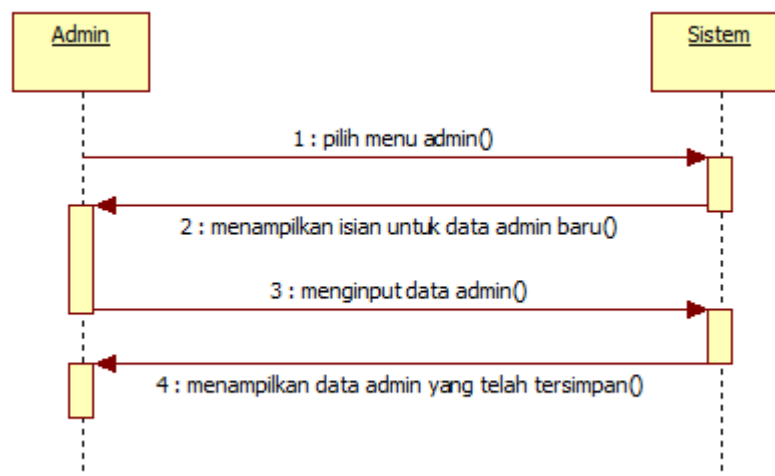
Sequence diagram mengelola laporan ini menjelaskan mengenai alur yang dilakukan admin untuk melakukan proses pencatatan dan pengelolaan data laporan terkait dengan penjualan pada sistem.



Gambar 3.9 Sequence Diagram Mengelola Laporan.

4. Sequence Diagram Mengelola Data Admin

Sequence diagram mengelola data admin ini menjelaskan mengenai alur yang dilakukan admin untuk melakukan proses pencatatan data admin baru pada sistem.



Gambar 3.10 Sequence Diagram Mengelola Admin.