**BAB IV**

**KESIMPULAN**

Kesimpulan dari laporan yang penulis adalah UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OOP. Ada beberapa macam UML yaitu : Class Diagram, ERD, Sequen Diagram dan Use Case. Tujuan dari perancangan ini yaitu : Relevan (*Relevancy*),Akurat (*Accurancy*),Tepat waktu (*Time liness*),Ekonomis (*Economy*),Efisien (*Efficiency*), Ketersediaan (*Availability*),Dapat dipercaya (*Reliability*) ,Konsisten.

Keuntungan dari perancangan UML yaitu kita bisa membuat gambaran terlebih dahulu serta alur dari sistem yang ingin dibuat.