

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Tempat Kerja Praktek

PT. Royal Standard Karawang merupakan salah satu kantor cabang dari perusahaan pusat yang berada di Jalan Kapuk Kamal no.45, Jakarta pusat 14470, Indonesia. Seiring dengan kebutuhan produksi dan maraknya permintaan pasar, maka didirikanlah PT Royal Standard di kota Karawang pada tahun 1994.



Gambar 2.1 Logo PT.Royal Standard

Profil Perusahaan

Nama Badan Usaha : PT. Royal Standard

Motto : Mitra terpercaya untuk tagihan, amplop, dan buku Anda

Berdiri : 1978

Alamat : Jalan Kapuk Kamal no.45, Jakarta pusat 14470, Indonesia

Telepon / fax : Telp. +62 21 619 41 91 Fax. +62 21 619 84 07 / 619 36 64

E-mail : export@royalstandard.co.id
sales@royalstandard.co.id
adijaya@royalstandard.co.id

2.1.1. Sejarah perusahaan

Berdiri pada tahun 1978. Perusahaan ini didirikan oleh Untung Sastrawijaya pendiri dari Royal Standard Group. Royal Standard dimulai dengan kurang dari 50 karyawan di Jakarta Utara di mana pabrik dan kantor berada. yang sekarang menjadi kantor pusat Royal Standard Group.

Royal Standard telah berkembang dari converter kertas kecil, menjadi perusahaan dengan 1400 karyawan yang tersebar di seluruh kantor cabang dan pabriknya di seluruh Indonesia.

Dari perusahaan pengubah kertas yang hanya memproduksi alat tulis kertas kantor, lingkup bisnis Royal Standard diperluas ke bisnis lain.

1980 Divisi pencetakan komersial

1985 Divisi Distribusi

1992 Divisi Hologram

1998 Penagihan dan Pengiriman Surat

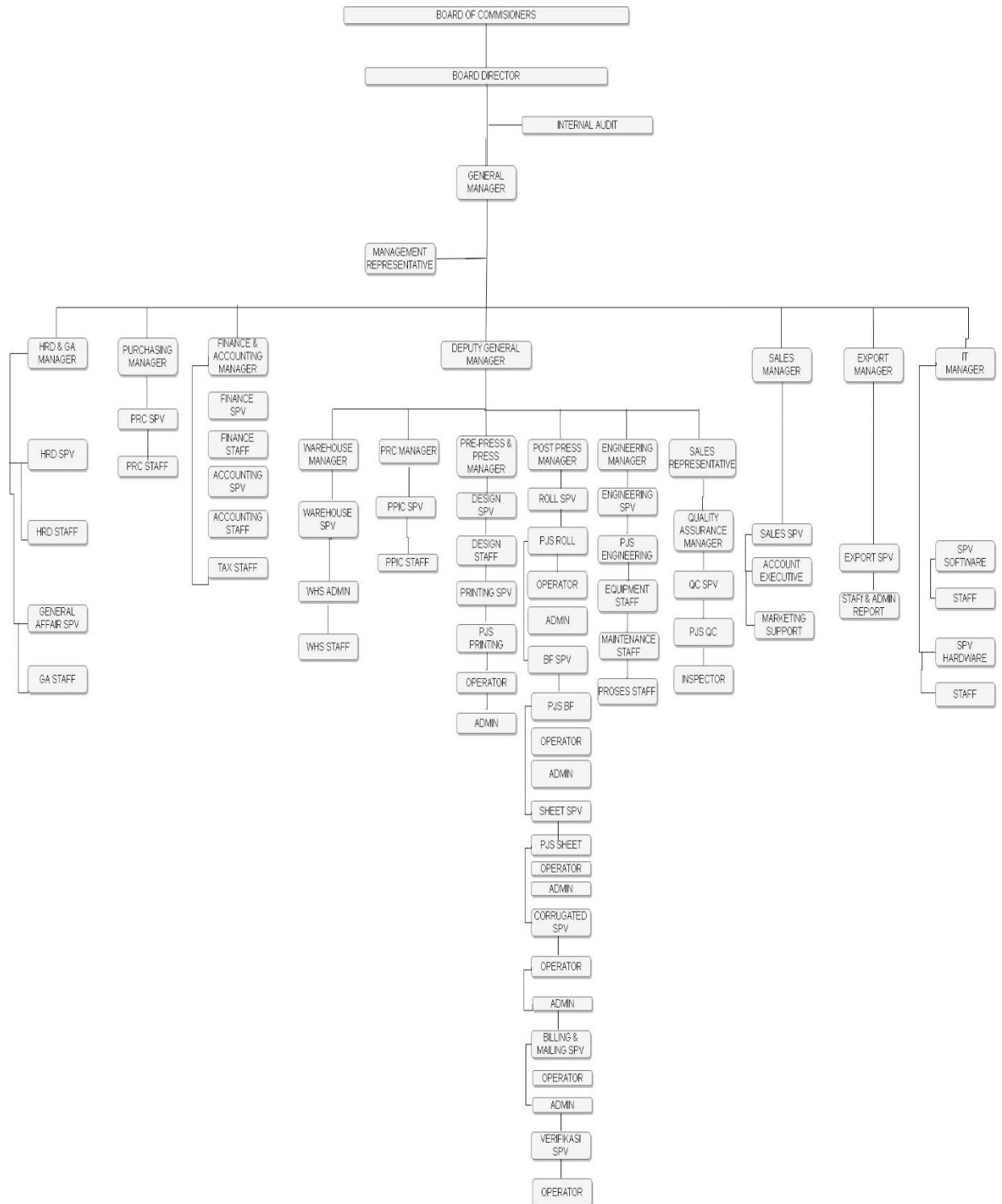
2003 Percetakan Keamanan

2004 Divisi Smart Card

2.1.2. Service Perusahaan

PT Royal Standard adalah perusahaan manufaktur kertas yang memproduksi amplop, buku, dan produk kertas lain bermerek Jaya. Perusahaan ini memiliki tiga lini bisnis yakni percetakan komersial, perdagangan, dan pembuatan *smart card*. Adapun *smart card* ini dioperasikan oleh PT Jaya Smart Technology. Sementara itu, salah satu debitur Untung Sastrawijaya adalah pendiri dari Royal Standard Group.

2.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT.Royal Standard

2.1.4. Visi, Misi, dan Motto Perusahaan

Misi

Visi, Misi dan Motto perusahaan dibuat agar target pencapaian dari perusahaan menjadi semakin jelas.

Visi perusahaan adalah sebagai berikut :

1. menjadi satu-satunya perusahaan di Indonesia yang mampu memproduksi dan menjual rangkaian produk alat tulis lengkap kepada pelanggannya
2. produknya dapat dikenal di seluruh dunia.
3. memiliki merk yang paling disukai di seluruh dunia.

Misi

Adapun misi perusahaan adalah sebagai berikut :

1. Mampu melakukan pengiriman cepat dan memberikan produk-produk berkualitas tinggi.
2. Membangun kesadaran eksistensi Royal Standard dalam bidang konversi Kertas, Mencetak dan mencakup industri di seluruh dunia

Motto

“Mitra tepercaya untuk tagihan, amplop, dan buku Anda”.

2.1.5. Produk Jasa dan Lembaga

Produk yang dihasilkan PT. Royal Standard adalah konverter kertas menjadi amplop, Jasa yang disediakan PT Royal Standard adalah berupa jasa tagihan.

2.1.6. Produk PT Royal Standard

2.1.7. PT Royal Standard adalah perusahaan manufaktur kertas yang memproduksi amplop, buku, dan produk kertas lain bermerek Jaya. Perusahaan ini memiliki tiga lini bisnis yakni percetakan komersial, perdagangan, dan pembuatan *smart card*. Adapun *smart card* ini dioperasikan oleh PT Jaya Smart Technology. Sementara itu, salah satu debitur Untung Sastrawijaya adalah pendiri dari Royal Standard Group.

2.1.7 Uraian Kerja (*Job Description*)

Di dalam Job Descriptions, penulis akan menguraikan atau menjabarkan uraian tugas dari satu bidang dimana kami sedang melaksanakan KP (KERJA PRAKTEK) yaitu Bidang HRD untuk Rekrutmen Pegawai Baru.

2.1.8 Tugas Pokok HRD

Mengemban [tugas](#) dan amanah dalam posisi [HRD](#) di suatu perusahaan memiliki tantangan tersendiri berhubungan dengan tugas-tugas dan tanggung jawabnya. Baik itu ketika seseorang diposisikan sebagai manajer HRD atau berposisi sebagai staf timnya. Semua posisi tersebut pasti memiliki karakteristik tanggung jawab sendiri, yang berbeda dengan divisi atau departemen lainnya. Dalam satu departemen HRD, kerja sama merupakan hal yang penting, karena merupakan suatu tim kerja yang tidak lepas antara satu dengan yang lainnya. tugas pokok dari HRD adalah sebaai berikut :

1. Membuat kebijakan.
2. Bertanggung jawab mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia
3. Membuat sistem HRD yang efektif dan efisien.
4. Bertanggung jawab penuh dalam proses rekrutmen karyawan

5. Melakukan seleksi, promosi, transferring dan demosi pada karyawan yang dianggap perlu
6. Melakukan kegiatan pembinaan dan pelatihan
7. Bertanggung jawab pada hal yang berhubungan dengan absensi karyawan, perhitungan gaji, bonus dan tunjangan.
8. Membuat kontrak kerja karyawan serta memperbaharui masa berlakunya kontrak kerja.
9. Melakukan tindakan disipliner pada karyawan.

2.1.9 Peran PT. Royal Standard Karawang

Pengalaman selama lebih dari 30 tahun membuktikan PT Royal Standard merupakan pemain tangguh yang memiliki peran di bidang industri pengolahan kertas beberapa divisi produk dari PT Royal Standard antara lain Commercial Printing Division, Distribution Division, Hologram Printing, Security Card Printing serta beragam produk stationery lainnya.

2.1.10 Lokasi dan Waktu Kerja Praktek

Kegiatan KP (KERJA PRAKTEK) dilaksanakan Jl. Raya Klari No.45, Gintungkerta, Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41371, Telp [\(0267\) 431912](tel:0267431912)

2.2. Landasan Teori

Dalam penyusunan Kerja Praktek, penulis mengumpulkan beberapa sumber untuk lebih dapat memahami teori dari apa yang telah, dan akan dilaksanakan dalam penyusunan Kerja Praktek ini.

2.2.1. Sistem Informasi

A. Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut Jogianto (2005 : 2) mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang – orang yang betul – betul ada dan terjadi.

Menurut Jogianto (2005 : 3) suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu :

1. Komponen – komponen (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari kumpulan komponen atau subsistem yang saling berinteraksi atau berkerja sama satu sama lain untuk membentuk satu kesatuan. Setiap komponen tertentu yang mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batas sistem yaitu daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan lingkungan luarnya atau dengan sistem yang lainnya. Batas suatu sistem merupakan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut. Dan batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Environments dari suatu sistem adalah apapun yang berada diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar sistem yang bersifat merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lain dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Pengolah (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh manajemen.

7. Keluaran (*Output*)

Keluaran merupakan hasil dari energi yang diolah. Keluaran ini dapat berupa keluaran yang berguna atau keluaran yang tidak berguna. Sebagai contoh panas yang dikeluarkan dari sistem komputer merupakan keluaran yang tidak berguna dan merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang berguna dan dibutuhkan.

8. Sasaran Sistem (*Objectives*)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

B. Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:10) kualitas informasi tergantung dari tiga hal yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*) dan relevan (*relevance*). Berikut ini beberapa pengertiannya:

1. Akurat

Berarti informasi harus bebas dari kekurangan atau kesalahan-kesalahan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

2. Tepat waktu

Berarti informasi harus selalu ada pada saat dibutuhkan pengguna dan tidak datang terlambat. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Jadi bila terlambat, informasi tersebut tidak mempunyai nilai lagi dan dapat berakibat fatal bagi organisasi.

3. Relevan

Informasi untuk tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Maka informasi yang relevan adalah informasi yang berguna dan sesuai dengan kebutuhan setiap pemakainya.

C. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Djoko Sutono (2007 : 7) sistem informasi dalam suatu pemahaman yang sederhana dapat didefinisikan sebagai satu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan yang serupa. Para pemakai biasanya tergabung dalam suatu entitas organisasi formal, seperti Departemen atau Lembaga suatu Instansi Pemerintahan yang dapat dijabarkan menjadi Direktorat, Bidang, Bagian sampai pada unit terkecil dibawahnya.

Sistem informasi mempunyai komponen-komponen yang saling berhubungan, antara lain:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Merupakan kompoenen fisik berupa peralatan input, peralatan proses, dan peralatan output.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Merupakan instruksi yang membuat komputer melakukan pekerjaan tertentu.

3. SDM (*Brainware*)

Sebagai user atau pengoperasi sistem.

2.2.2. Website

Website atau situs merupakan kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan (tele) komunikasi yang ada di seluruh dunia. Seluruh manusia yang secara aktif berpartisipasi sehingga internet menjadi sumber daya informasi yang sangat berharga.

Pengertian website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di internet. Website pertama kali ditemukan oleh *Sir Timothy John, Tim Berners-Lee*. Pada 1991 website terhubung dengan jaringan. Tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari *CERN* pada tanggal 30 April 1993. *CERN* menyatakan bahwa website dapat digunakan secara gratis oleh semua orang. Ada 2 macam jenis website, yakni website statis dan website dinamis. Website statis, yakni website yang informasinya merupakan informasi satu arah, yakni berasal dari pemilik *software* saja. Umumnya website ini berifat tetap, jarang berubah, dan hanya bias diupdate oleh pemiliknya saja. Contoh dari website statis ini adalah profil perusahaan. Sementara itu, website dinamis merupakan website yang mempunyai arus informasi dua arah, yakni yang berasal dari pemilik dan pengguna, sehingga pengupdate-an dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik website. Contoh dari website dinamis ini, yaitu *Friendster, Multiply, dan Facebook*.

Unsur – unsur yang harus ada dalam penyedia website atau situs diantaranya sebagai berikut :

A. Nama *Domain* (*Domainname / URL*)

Alamat unik didalam dunia maya (*internet*) yang berguna untuk menemukan sebuah *website*. Umumnya URL ini di perjualbelikan dengan sistem sewa tahunan. Dan biasanya dibelakang URL ini merupakan akhiran sesuai dengan lokasi dan kepentingan atas di buatnya *website* tersebut. Contohnya : .id, .co.id.

B. Rumah Tempat *Website* (*Webhosting*)

Web hosting merupakan ruangan yang terdapat dalam *harddisk* sebagai tempat penyimpanan data, video, *email*, dan *database* yang nantinya akan ditampilkan didalam *website* tersebut.

C. Bahasa Program

Bahasa program merupakan sarana yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah pada saat *website* tersebut sedang dijalankan. Contoh dari bahasa program, yaitu *HTML*, *PHP*, *JavaScript*, *XML*, dan *JSP*.

D. Desain Website

Pendesainan *website* merupakan hal yang penting. Factor *userfriendly* harus diterapkan dalam pembuatan desain sebuah *website*. Membuat pemakai *website* merasa nyaman dan mudah dalam penggunaannya membuat pemakai *website* akan terus mengunjunginya.

E. Program Transfer Data ke Pusat Data

FTP (*File Transfer Protocol*) merupakan akses yang diberikan pada saat memesan *webhosting*, FTP berguna untuk memindahkan file – file *website* yang ada pada komputer kita ke pusat *webhosting* agar dapat terakses ke seluruh dunia.

2.2.3. PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Pada awalnya PHP

adalah singkatan dari "Personal Home Page Tools". Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Preprocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta website menggunakan PHP, di antaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat[5].

2.2.4. Database

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil *query* basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system / DBMS*). Ada beberapa definisi yang digunakan dalam basis data, yaitu :

1. *Entitas*

Entitas adalah orang, tempat, kejadian, atau konsep yang informasinya direkam. Pada bidang Administrasi Siswa misalnya, siswa, buku, pembayaran.

2. *Atribut*

Atribut biasa disebut juga data elemen, data *field*, atau data *item* yang digunakan untuk menerangkan suatu *entitas* dan mempunyai harga tertentu, misalnya *atribut* dari *entitas* pegawai diterangkan oleh nama, umur, alamat, dan pekerjaan.

3. *Data Value* (Nilai Data)

Data Value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data, elemen, atau atribut. Atribut nama pegawai menunjukkan tempat dimana informasi nama pegawai disimpan, nilai datanya misalnya adalah Arif, Suryo, Jajang dan lain – lain yang merupakan isi data pegawai tersebut.

4. File/Tabel

Kumpulan *Record* sejenis yang mempunyai Panjang elemen yang sama, atribut yang sama, namun berbeda nilai datanya.

5. Record/Tuple

Kumpulan elemen – elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu *entitas* secara lengkap.

2.2.5. MySQL

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus – kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. Selain itu, ia bersifat komersial. Perangkat lunak MySQL sendiri biasa diunduh dari internet. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Itulah sebabnya, istilah seperti table, aris, dan kolom disunahkan pada MySQL. Pada MySQL, sebuah *database* mengandung satu atau beberapa kolom.

2.2.6. Unified Modeling Language

UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. Mengatakan sebagai bahasa, UML memiliki sintaks dan semantic. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan – aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model – model yang kita buat berhubungan satu dengan yang lainnya harus mengikuti standar yang ada. UML bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya. UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk :

- A. Merancang perangkat lunak
- B. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis

- C. Menjabarkan sistem secara rinci untuk Analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem.
- D. Mendokumentsaikan sistem yang ada, proses – proses dan organisasinya.

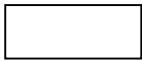
Blok pembangunan utama UML adalah diagram. Beberapa diagram ada yang rinci (jenis timing diagram) dan lainnya ada yang bersifat umum (misalnya diagram kelas). Para pengembang berorientasi objek menggunakan bahasa model untuk menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan sistem yang mereka rancang. UML merupakan alat komunikasi yang konsisten dalam mendukung para pengembang sistem saat ini.

Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi objek. Jim Raumbaugh, penemu notasi *Object Modeling Technique* (OMT) dan *Grady Booch*, penemu *booch Method* (Metode Booch) Bersama – sama menyamakan notasi mereka. Di tahun yang sama, *Ivar Jacobson* (penemu *Object Method*) ikut bergabung. Ketiga orang tersebut Bersama – sama membangun notasi standar OOP.

Use-case adalah kasus atau situasi dimana sistem digunakan untuk memenuhi satu atau lebih dari kebutuhan pengguna, suatu *use-case* menggambarkan bagian-bagian fungsional yang disebabkan oleh sistem.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada Use Case Diagram

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Sesuatu yang berinteraksi dengan sistem dan tidak dapat digantikan dengan desain sistem.
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan interaksi yang mewakili
3		<i>Communication</i>	Menghubungkan <i>Actor</i> dan <i>Use Case</i> untuk menunjukkan bahwa <i>Actor</i> tersebut berpartisipasi pada <i>Use Case</i> tersebut.

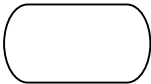
4		<i>System Boundaries</i>	Sebagai batasan bahwa adanya <i>Actor</i> eksternal yang berinteraksi dengan <i>Use Case</i> internal.
5		<i>Generalization</i> <i><<include>></i>	Menyatakan bahwa <i>Use Case</i> yang menunjuk sepenuhnya menggunakan kembali semua langkah dari <i>Use Case</i> yang ditunjuk.
6		<i>Special Case</i>	Menyatakan bahwa <i>use case</i> yang menunjuk adalah khusus dengan <i>Use Case</i> yang lebih umum.

Sumber: UML 2.0 – Kim Hamilton & Russel Miles (2006)

2.2.6.2 Activity Diagram

ActivityDiagram dapat digunakan untuk menentukan bagaimana sistem akan mencapai tujuannya. *Activitydiagram* memperlihatkan tindakan level tinggi yang terhubung untuk mewakili suatu proses yang terjadi pada sistem. Misalnya, *activitydiagram* dapat digunakan dalam langkah-langkah yang terjadi pada proses pembuatan akun blog.

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada Activity Diagram

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial Node</i>	Tanda aktifitas dimulai.
2		<i>Action</i>	Langkah penting yang terjadi dalam aktifitas. Bias jadi perilaku yang dilakukan, perhitungan, atau langkah kunci dalam proses.
3		<i>Edge/Path</i>	Mengarahkan satu aksi ke aksi selanjutnya.

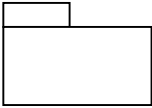
4		<i>Activity frame</i>	Digunakan untuk menampung beberapa aksi yang membentuk suatu aktifitas. Digunakan apabila <i>diagram</i> mempunyai lebih dari satu aktifitas.
5		<i>Decision</i>	Digunakan apabila aksi berikutnya ditentukan oleh kondisi tertentu. Memiliki satu input <i>edge</i> . Setiap keluaran memiliki kata kondisi.
6		<i>Fork Node</i>	Menyatukan atau membagi <i>edge</i> sesuai dengan tujuan atau sumber aksi.
7		<i>Time Events</i>	Memberitahukan penggunaan waktu yang dianggap lama dari suatu aksi ke aksi lain.
8		<i>Objects</i>	Menggambarkan sebuah objek penting yang terlibat antara 2 aksi
9		<i>Final Node</i>	Tanda berakhirnya aktifitas.

Sumber: UML 2.0 – Kim Hamilton & Russel Miles (2006).

2.2.6.3 *Class Diagram*

Classes menggambarkan berbagai jenis objek yang diperlukan dalam sistem untuk memenuhi kebutuhan. Pengklasifikasian merupakan jantung dari setiap sistem yang berorientasi objek, hal itu mengakibatkan *ClassDiagram* menjadi salah satu diagram UML yang paling banyak digunakan. Suatu struktur sistem terbuat dari berbagai kumpulan bagian yang biasa disebut objek. *Classes* menggambarkan berbagai jenis objek yang dimiliki oleh sistem dan *class diagram* menampilkan dan menunjukkan keterhubungannya. Berikut beberapa simbol pada *class diagram*:

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada Class Diagram

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	<i>Class</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana objek terbentuk. Baris pertama adalah Nama <i>Class</i> /objek, baris kedua merupakan atribut-atribut dari objek..
2		<i>Package</i>	Sebagai tempat untuk menaruh <i>class-class</i> yang berada pada paket yang sama.
3		<i>Attribute</i>	Bagian informasi yang memberitahukan keadaan objek.
4		<i>Association</i>	Penghubung antar <i>class</i> yang berkaitan dan saling berinteraksi.
5		<i>Dependency</i>	Digunakan ketika objek dari sebuah kelas bekerja secara ringkas dengan objek dari kelas lain.

Sumber: UML 2.0 – Kim Hamilton & Russel Miles (2006).

