

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Jeperson Hutahaean 2018:13).

Sedangkan Menurut Anggraeni dan Irviani (2017), Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Adapun komponen dari sistem informasi menurut R Risnawati (2018), diantaranya sebagai berikut:

1) Komponen input

Komponen Input merupakan sebuah data yang masuk ke dalam sistem informasi.

2) Komponen model

Kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang memproses data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3) Komponen output

Output informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem

4) Komponen teknologi

Teknologi merupakan alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan output dan membantu pengendalian sistem.

5) Komponen basis data

Merupakan kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan dalam komputer.

6) Komponen control

Pengendalian yang dirancang untuk menanggulangi gangguan terhadap sistem informasi.

II.2. Rancang Bangun

Rancang Bangun merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket

perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada (Rahmat Gunawan, et al. 2021:48).

Menurut Maulani, et al. (2018:157), Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut

II.3. Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau data gambar gerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Puspita and Aminah, 2018).

Menurut Wendy Andriyan, et al. (2020), *website* merupakan bagian dari teknologi internet, dimana teknologi adalah sistem yang diciptakan oleh manusia untuk maksud dan tujuan tertentu untuk mempermudah manusia dalam meringankan usahanya, meningkatkan hasilnya, dan menghemat tenaga dan sumber daya yang ada.

Secara umum *website* digolongkan menjadi 3 jenis menurut Adi Novari Chandra, et al, (2021), yaitu:

1. *Website* statis

Website statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah yang artinya untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit kode yang menjadi struktur dari situs ini.

2. *Website* dinamis

Website dinamis adalah *website* yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin, biasanya disediakan halaman *backend* untuk mengedit konten dari *website* tersebut.

3. *Website* interaktif

Website interaktif adalah *website* yang menyediakan fasilitas untuk pengguna bisa berinteraksi dan beradu argument mengenai suatu topik.

II.4. **Pemesanan**

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik.

- a. *Product* (produk) adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, diperoleh dan digunakan atau dikonsumsi untuk dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan meliputi barang fisik, jasa, orang, tempat, organisasi, gagasan dan ide.
- b. *Price* (harga) yaitu jumlah uang yang harus dibayar oleh pelanggan untuk memperoleh produk atau jasa untuk memperoleh satu buah produk dan hendaknya harga akan dapat terjangkau oleh konsumen.

- c. *Place* (saluran distribusi atau tempat) termasuk aktivitas perusahaan untuk menyalurkan produk atau jasa tersedia bagi konsumen. Kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk Serta merupakan keputusan distribusi menyangkut kemudahan akses terhadap jasa bagi para pelanggan. Tempat dimana produk tersedia dalam sejumlah saluran distribusi dan outlet yang memungkinkan konsumen dapat dengan mudah memperoleh suatu produk.
- d. *Promotion* (promosi) berarti aktivitas yang meliputi berbagai metode, yaitu iklan, promosi penjualan, mengkomunikasikan produk dan membujuk pelanggan, Menggambarkan berbagai macam cara yang ditempuh perusahaan dalam rangka menjual produk ke konsumen. Penjualan tatap muka dan hubungan masyarakat, mengkomunikasikan 12 produk dan membujuk pelanggan, Menggambarkan berbagai macam cara yang ditempuh perusahaan dalam rangka menjual produk ke konsumen (Wilujeng Putri Yuliantikno, 2019).

II.5. *Wedding Organizer*

Wedding Organizer (WO) merupakan bisnis jasa yang memberikan pelayanan jasa pengorganisasian segala aktivitas yang berkaitan dengan kebutuhan dalam suatu pesta pernikahan. Bisnis ini muncul karena adanya peluang dalam kehidupan modern yang menginginkan kecepatan, kemudahan, dan kepraktisan untuk mengatasi masalah masyarakat perkotaan maupun perdesaan. *Wedding Organizer* membantu memberikan informasi mengenai berbagai macam

yang berhubungan dengan acara pernikahan diantaranya catering service, tata rias dan busana, florist dan dekorasi, gedung, photography, dan video shooting, mc dan hiburan serta undangan dan souvenir yang dibutuhkan dalam pernikahan (YK Kapella, 2017).

Menurut Wilujeng Putri Yuliantikno (2019), Berikut beberapa alasan kapan saat yang tepat jika pelanggan membutuhkan jasa *wedding organizer*:

a. Waktu Yang Sangat Berharga

Khususnya bila calon pengantin atau keluarga sibuk terikat dengan aktifitas pekerjaan yang tinggi sehingga sulit menyisakan waktu yang cukup untuk menyiapkan sendiri segala perencanaan & perlengkapan acara.

b. Efisiensi Waktu Dan Tenaga

Begitu banyak macam kebutuhan sebuah pesta pernikahan dan tersedia beraneka ragam pilihan. Bila belum memiliki sendiri data atau pengalaman menggunakan suatu jasa atau produk, sungguh melelahkan bila Anda harus mencari dan membandingkannya sendiri satu persatu. Dengan memanfaatkan semua informasi mengenai pernikahan yang disediakan oleh seorang *Wedding Organizer*, Anda dapat menghemat waktu dan tenaga.

c. Tanggung jawab Profesional atas Kelancaran Acara

Menjelang pesta, ditengah kegembiraan dan kesibukan Anda dalam mempersiapkan penampilan diri secara sempurna, hampir tidak mungkin lagi bagi Anda untuk memeriksa sendiri kesiapan perlengkapan pesta seperti dekorasi, catering, fotografer, dll. Anda dapat stres sendiri bila melakukan semuanya sendirian. Juga tidak enak rasanya meminta anggota keluarga atau teman untuk

bertanggung jawab menangani masalah itu. Dengan kontrak kerja yang profesional, *Wedding Organizer* akan bertanggung jawab secara penuh atas kelancaran acara.

d. Penampilan Yang Sempurna

Pesta pernikahan Anda akan menjadi kenangan seumur hidup. Kesiapan fisik dan mental yang sempurna adalah kunci dari segalanya. Kerjasama yang terpadu antara anda dan sebuah tim yang profesional akan membantu mewujudkannya.

e. Ruang Lingkup

Berikut merupakan ruang lingkup pekerjaan seorang *Wedding Organizer* antara lain:

- a) Memberikan input kepada calon pengantin mengenai hal-hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan pelaksanaan upacara pernikahan
- b) Mencari lokasi resepsi (bila belum ada)
- c) Menyusun budget
- d) Membantu perencanaan mengenai tema, alur, dan dekorasi pesta
- e) Membuat Buku Program Acara Pernikahan (Skenario acara & pengambilan gambar)
- f) Mengkoordinasikan dan mengarahkan job description panitia keluarga
- g) Fasilitasi, negosiasi dan koordinasi dengan pihak gedung/hotel dan supplier/vendor seperti catering, dekorasi, fotografer, perias, grup musik, dll

- h) Pengurusan persyaratan akad nikah & perizinan lain-lain
- i) Menyusun jadwal kerja dan jadwal pembayaran
- j) Mengatur setting ruangan dan flow tamu di rumah maupun di tempat resepsi
- k) Supervisi pelaksanaan upacara pernikahan agar segala sesuatunya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rencana
- l) Mengambil langkah-langkah pengamanan bila terjadi keadaan darurat (sebatas dengan kewenangan yang diberikan).

II.6. *User Centered Design (UCD)*

Menurut Yordan Savira, et al. (2020), *User Centered Design (UCD)* merupakan suatu pendekatan atau teknik dengan menempatkan pengguna sebagai titik pusat dari proses pengembangan sistem yang kemudian bertujuan untuk meningkatkan kepuasan dan kenyamanan dari pengguna tersebut dalam penggunaan sistem atau produk yang dimaksud. Proses UCD merupakan proses yang memerlukan pengulangan atau bersifat iteratif yang mana perlu dilakukan pengulangan sejak tahap awal hingga tahapan implementasi pada proses desain dan evaluasinya.

Menurut Supardianto dan Arief Binsar Tampubolon (2020), Berikut adalah hal hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode UCD:

1. Target pengembangan aplikasi adalah pengguna
2. Perancangan terstruktur atau terintegrasi
3. Proses pengujian dari awal hingga akhir melibatkan pengguna

4. Perancangan interaktif

Adapun prinsip yang harus diperhatikan dalam UCD menurut Yatana Saputri, et al. (2017) Yaitu:

1. Fokus pada pengguna

Perancangan harus berhubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui *interview*, *survey*, dan partisipasi dalam *workshop* perancangan. Tujuannya adalah untuk memahami kognisi, karakter, dan sikap pengguna serta karakteristik *anthropometric*. Aktivitas utamanya mencakup pengambilan data, analisis dan integrasinya ke dalam informasi perancangan dari pengguna tentang karakteristik tugas, lingkungan teknis, dan organisasi.

2. Perancangan terintegrasi

Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.

3. Pengujian pengguna

Satu-satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan sistem yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan-balik yang cermat, wawasan pemecahan terhadap masalah yang ada, dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

4. Perancangan interaktif

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dan dites berulang kali. Berdasarkan hasil tes kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna, dan pendekatan pelatihannya.

II.7. *Database*

Database adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data. Setiap database mempunyai perintah tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari, dan menyalin data yang ada di dalamnya (Enterprise 2017:1).

Menurut Mulyana, Wahana (2017), Penggunaan basis data memungkinkan data dapat disimpan dalam jumlah yang besar serta dapat diakses secara bersamaan oleh banyak pengguna.

Tujuan dan manfaat basis data menurut YK Kapella (2017), antara lain:

a) Kecepatan dan kemudahan (*speed*)

Pemanfaatan Basis data memungkinkan kita untuk dapat menyimpan data atau melakukan perubahan atau manipulasi terhadap data dan menampilkan kembali data tersebut dengan lebih cepat dan mudah, daripada kita menyimpan data secara manual (non elektronik) atau secara elektronik (tetapi tidak dalam bentuk penerapan basis data).

b) Efisiensi ruangan penyimpanan (*space*)

Dengan basis data, efisiensi penggunaan ruang penyimpanan dapat dilakukan, karena kita dapat melakukan penekanan jumlah reduksi data, baik dengan menerapkan sejumlah pengkodean atau dengan membuat file-file antara kelompok data yang saling berhubungan

c) Keakuratan (*accuracy*)

Pemanfaatan pembentuk relasi antar data bersama dengan penerapan aturan tipe data, domain data, keunikan data, dan sebagainya yang secara ketat

dapat diterapkan dalam sebuah basis data, sangat berguna untuk menekan ketidakakuratan penyimpanan data.

d) Ketersediaan (*availability*)

Pertumbuhan data dengan sejalan waktu akan semakin membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Padahal tidak semua data tersebut selalu kita gunakan. Oleh karena itu kita dapat memilih adanya data utama, data transaksi, data historis hingga data kadaluarsa

e) Kelengkapan (*completeness*)

Untuk mengakomodasikan kebutuhan kelengkapan data yang semakin berkembang, kita tidak hanya menambah *record-record* data, tetapi juga dapat melakukan perubahan struktur dalam basis data, baik dalam bentuk penambahan objek baru (*table*) atau dengan penambahan field-field baru pada suatu *table*.

f) Keamanan (*security*)

Basis data menawarkan sisi keamanan sehingga kita dapat menentukan pemakai yang boleh menggunakan basis data beserta objek-objek di dalamnya dan menentukan jenis-jenis operasi apa saja yang boleh dilakukan.

g) Kebersamaan pemakai (*shareability*)

Basis data dikelola oleh sistem (aplikasi) mendukung lingkungan *multiuser*.

II.8. HTML

HTML adalah sebuah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML dapat dimengerti sebagai sebuah kumpulan perintah-perintah untuk *web browser*

tentang bagaimana menampilkan isi ke user. Itu merupakan standar terbuka yang telah di *update* oleh W3C atau *World Wide Web Consortium* (A Putra, 2021).

Sedangkan menurut Selli Mariko (2019), *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten pada halaman website. Fungsi-fungsi yang dapat dilakukan dengan bahasa programan HTML adalah:

1. Mengatur serta mendesain tampilan isi halaman website.
2. Membuat table pada halaman website.
3. Mempublikasikan halaman website secara online.
4. Membuat form yang dapat menjadi input serta menangani registrasi dan transaksi via website.
5. Menampilkan area gambar pada browser.

II.9. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis. PHP juga sering juga digunakan untuk membangun sebuah CMS (Syamsul Bakhri, 2018). PHP merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan.

Menurut Nuraida Batubara, et al. (2021), Pada prinsipnya *server* akan bekerja apabila ada permintaan dari *client*. Dalam hal ini client menggunakan

kode-kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke *server*. Sistem kerja dari PHP diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman website oleh browser. Berdasarkan URL atau alamat *website* dalam jaringan internet, *browser* akan menemukan sebuah alamat dari *webserver*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *webserver*. Selanjutnya *webserver* akan mencari berkas yang diminta dan menampilkan isinya di browser. *Browser* yang mendapatkan isinya segera menerjemahkan kode HTML dan menampilkannya. Apabila dalam file tersebut tidak mengandung *script* PHP, permintaan *user* akan langsung ditampilkan ke *browser*, namun jika dalam file tersebut mengandung *script* PHP, maka proses akan dilanjutkan ke modul PHP sebagai mesin yang menerjemahkan *script-script* PHP dan mengolah *script* tersebut, sehingga dapat dikonversikan ke kode-kode HTML lalu ditampilkan ke *browser user*.

II.10. MySQL

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan *MySQL*, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query data*. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query MySQL* 13 bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase* (Rahmawati E S Dan Intannia S R, 2017).

Menurut Syamsul Bakhri (2018), MySQL adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multiuser dan SQL Database management system (DBMS).

II.11. *Unified Modeling language (UML)*

Menurut Fifin Sonata, Vina Winda Sari (2019), UML adalah salah satu tool/model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object-oriented*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem *software*.

Sedangkan menurut penelitian (Rizkita et al., 2018), bahwa UML merupakan teknik yang dapat mengembangkan sistem dengan menggunakan salah satu bahasa yaitu bahasa grafis sebagai alat pendokumentasian dan juga dalam melakukan spesifikasi sistem. UML memiliki banyak diagram, dan diagram itu digunakan untuk melakukan pemodelan data maupun sistem.

Adapun beberapa jenis diagram yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML menurut Sandfreni, et al. (2021) antara lain:

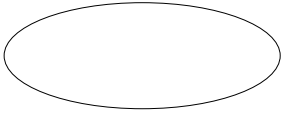
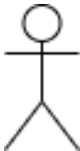
1. *Use Case Diagram*

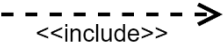
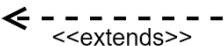
Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (*Behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi

apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Adapun simbol simbol yang digunakan dalam *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel II.1

Tabel II.1. Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
	<i>Actor</i> atau Aktor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Aktor atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor dapat berinteraksi dengan <i>use case</i>, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i>.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i>, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa

	yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
	<i>Include</i> merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	<i>Extends</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

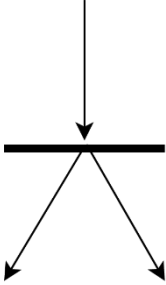
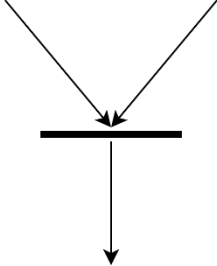
(Sumber: Sandfreni, et al. 2021)

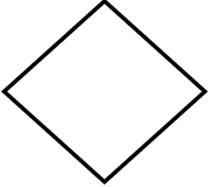
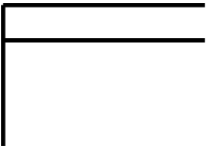
2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity diagram* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Adapun simbol simbol yang digunakan dalam *Activity Diagram* dapat dilihat pada Tabel II.2

Tabel II.2. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End Point</i> digunakan untuk mengakhiri sebuah aktivitas.
	<i>Activities</i> digunakan untuk menggambarkan suatu proses ataupun kegiatan.
	<i>Fork</i> atau percabangan digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi

	<i>Decision Points</i> menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>
	<i>Swimlane</i> Merupakan pembagian <i>Activity Diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

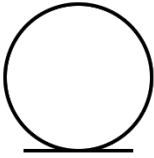
(Sumber: Sandfreni, et al. 2021)

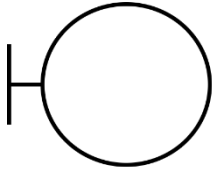
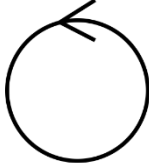
3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Adapun simbol simbol yang digunakan dalam *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel II.3

Tabel II.3. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
	<i>Entity Class</i> merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi

	landasan untuk menyusun basis data.
	<i>Boundary Class</i> Merupakan kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.
	<i>Control class</i> merupakan suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.
	<i>Activation</i> mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.
	<i>Lifeline</i> adalah garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat <i>activation</i> .
	<i>Recursive</i> menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

	<i>Message</i> merupakan simbol yang digunakan untuk mengirim pesan antar <i>class</i>
---	---

(Sumber: Sandfreni, et al. 2021)

4. *Class Diagram*

Class Diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *Constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan.

Adapun simbol simbol yang digunakan dalam *class diagram* dapat dilihat pada Tabel II.4

Tabel II.4. Multiplicity Class Diagram

<i>Multiplicity</i>	<i>Penjelasan</i>
1	Satu dan hanya satu
0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
1..*	1 atau lebih
0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1
n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4

(Sumber: Sandfreni, et al. 2021)