

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Koperasi

Koperasi berasal dari perkataan *co* dan *operation*, yang mengandung arti kerja sama untuk mencapai tujuan. Oleh sebab itu definisi koperasi adalah suatu perkumpulan yang beranggotakan orang-orang atau badan-badan, yang memberikan kebebasan masuk dan keluar sebagai anggota, dengan bekerja sama secara kekeluargaan menjalankan usaha, untuk mempertinggi kesejahteraan jasmaniah para anggotanya (Widiyanti dan Sunindhia, 1992).

Definisi tersebut mengandung unsur-unsur bahwa: Perkumpulan koperasi bukan merupakan perkumpulan modal (bukan akumulasi modal), akan tetapi persekutuan social

1. Sukarela untuk menjadi anggota, netral terhadap aliran dan agama
2. Tujuannya mempertinggi kesejahteraan jasmaniah anggota-anggota dengan kerja sama secara kekeluargaan

Koperasi merupakan suatu perkumpulan orang-orang yang bekerja sama dengan bertujuan mensejahterakan para anggota koperasi tersebut. Selain itu, koperasi juga memberikan kebebasan untuk masuk atau keluar sebagai anggota sesuai dengan peraturan yang ada (Hadhikusuma, 2000).

Koperasi simpan pinjam adalah koperasi yang kegiatannya untuk menghimpun dana dan menyalurkan melalui kegiatan simpan pinjam dari dan untuk anggota koperasi yang bersangkutan, calon anggota koperasi yang bersangkutan, koperasi lain dan atau anggota anggotanya (Rudianto, 2006).

Pada dasarnya koperasi simpan pinjam menjalankan fungsi yang hampir sama dengan bank, yaitu menjalankan penggalan dana masyarakat yang membutuhkan. Yang membedakan adalah bahwa koperasi dimiliki oleh sejumlah orang/badan sebagai pemegang saham, pengendalian dana dari masyarakat luas, namun hanya menyalurkan dana yang terhimpun kepada masyarakat yang mampu memenuhi persyaratan teknis bank.

Pada pengertian diatas dapat disimpullkan, suatu kegiatan penyimpanan dan penyediaan dana dari dan untuk anggota koperasi, calon anggota koperasi, dan koperasi lain berdasarkan kesepakatan simpan menyimpan dan pinjam meminjam atas dasar kebaikan.

Salah contoh aplikasi simpan pinjam yang ada saat ini

aplikasi koperasi perangkat lunak PC yang dibuat oleh Apre Wiantoro dkk, POLITEKNIK NEGERI BATAM 2013. Basis data yang digunakan adalah mysql, pembuatan aplikasi koperasi simpan pinjam ini menggunakan bahasa pemrograman java. Adapun perangkat lunak digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah Netbeans adalah penyusun aplikasi koperasi simpan pinjam ini dan Heidi SQL penyusun basis data. Ini adalah beberapa capture aplikasi dengan java netbeans:

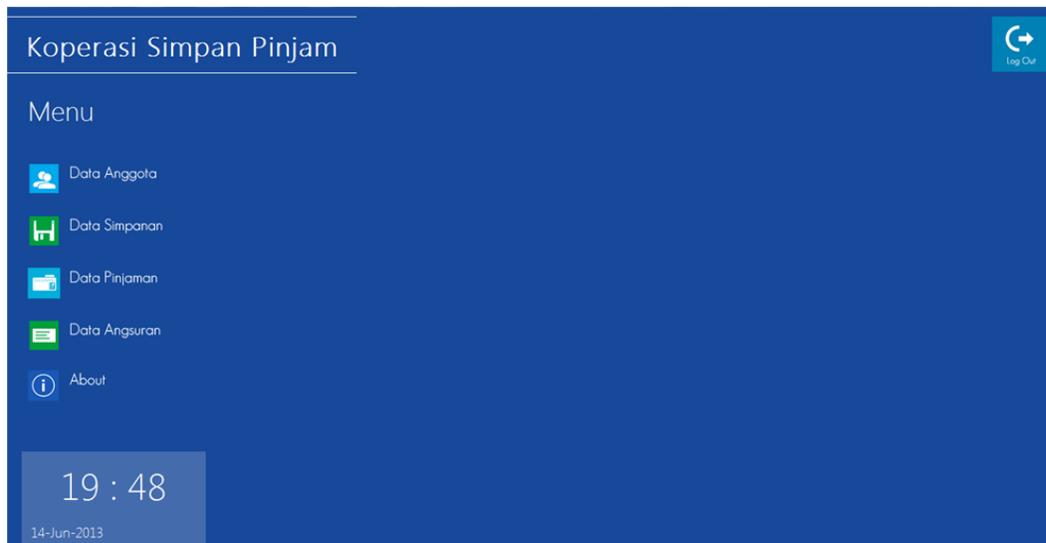
Pada gambar 2.1 Jendela menu utama akan muncul apabila user berhasil memasukan username dan password dengan benar pada frame login. Menu utama akan aktif sesuai dengan hak akses.

Pada gambar 2.2 Digunakan untuk mengelola data anggota sesuai dengan hak akses dari pengguna dapat dilihat pada gambar dibawah.

Pada gambar 2.3 Digunakan untuk mengelola data angsuran sesuai dengan hak akses dari pengguna dapat dilihat pada gambar dibawah.

Pada gambar 2.4 Digunakan untuk mengelola data simpanan sesuai dengan hak akses dari pengguna dapat dilihat pada gambar dibawah.

Pada gambar 2.5 Digunakan untuk mengelola data pinjaman sesuai dengan hak akses dari pengguna dapat diliha pada gambar dibawah.



Gambar 2.1 Menu Utama Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam(Apre Wiantoro, 2013)

Data Anggota

DATA ANGGOTA

No Anggota No. Telpn

Nama Anggota Status **Aktif**

Tempat, Tgl Lahir Tgl Masuk

Jenis Kelamin **Laki-laki**

Alamat

Berdasarkan nama...

No Anggota	Nama Anggota	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Alamat	No Telpn	Tanggal Masuk	Status
A001	zaki	solo	2013-09-09	Laki-laki	batam	1111	2013-09-09	Aktif
A002	Muhamad Aris	jakarta	2013-06-04	Laki-laki	bontania	085266666666	2013-06-14	Aktif
A003	Budia	Manukwari	1991-05-03	Laki-laki	Blitar	09818181111	2013-01-22	Aktif
A004	Budic	sumenep	2013-01-05	Perempuan	Blitar	114114	2013-01-25	Aktif
A005	Budia	Manukwari	1991-05-03	Laki-laki	Blitar	09818181111	2013-01-22	Aktif

Gambar 2.2 Menu Data Anggota (Apre Wiantoro, 2013)

Data Angsuran

DATA ANGSURAN

Kode Pinjam **1** No Bukti **3**

No Anggota **A001** Tgl Angsur

Angsuran **31200** Angsuran Ke

Berdasarkan no pinjam...

No Bukti	Tanggal Bukti	No Pinjam	Angsuran	Angsuran Ke
1	2013-06-01	1	61200	1
2	2013-06-07	1	61200	2

Gambar 2.3 Menu Data Angsuran (Apre Wiantoro, 2013)

Gambar 2.4 menu data simpanan (Apre Wiantoro, 2013)

Gambar 2.5 Menu data pinjaman (Apre Wiantoro, 2013)

Itulah beberapa capture salah satu aplikasi koperasi simpan pinjam yang dengan bahasa pemrograman java netbeans.

2.2 Tujuan koperasi simpan pinjam

Tujuan dari koperasi simpan pinjam adalah (Firdaus, 2004):

1. Membantu keperluan kredit para anggota yang sangat membutuhkan
2. Mendidik para anggota supaya giat menyimpan secara teratur, sehingga membentuk modal sendiri
3. Menambah pengetahuan tentang perkoperasian

Untuk mencapai tujuan pemberian kredit, perlu adanya pengawasan terhadap penggunaan kredit yang telah diberikan, sehingga penyelewengan dapat dihindarkan (Firdaus, 2004)

Untuk mencapai tujuannya, koperasi simpan pinjam harus melaksanakan aturan mengenai peran pengurus, pengawas, manajer dan yang paling penting, rapat anggota. Pengurus berfungsi sebagai pusat pengambil keputusan tinggi, pemberi nasehat dan penjaga berkesinambungannya organisasi dan sebagai orang yang dapat dipercaya.

Menurut UU no.25 tahun 1992, pasal 39, pengawas bertugas melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijaksanaan dan pengelolaan koperasi dan menulis laporan koperasi, dan berwenang meneliti catatan yang ada pada koperasi, mendapatkan segala keterangan yang diperlukan dan seterusnya.

Untuk manajer koperasi simpan pinjam juga seperti manajer di organisasi apapun, harus memiliki ketrampilan eksekutif, kepemimpinan, jangkauan pandangan jauh ke depan dan menemukan kompromi dan pandangan berbeda. Akan tetapi, untuk mencapai tujuan, rapat anggota harus mempunyai kekuasaan tertinggi dalam organisasi koperasi. Hal ini ditetapkan dalam pasal 22 sampai pasal 27 UU no.25 tahun 1992.

2.3. Otomatisasi untuk mengetahui kelayakan simpan pinjam

Otomatisasi untuk mengetahui kelayakan simpan pinjam ini adalah suatu sistem informasi yang berbasis web yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan dokumen. otomatisasi ini sistem yang bagaimana suatu dokumen informasi yang dapat kita ketahui kelayakannya tanpa harus dilihat secara langsung. Dokumen ini bisa ketahui kelayakannya melalui pengiriman lewat web bisa berbentuk surat rumah, foto copy ktp, foto copy keluarga, slip gaji terakhir dan dokumen lainnya. Otomatisasi ini akan digunakan oleh CV.Rizki Bersama. tujuan dari otomatisasi ini yaitu mempermudah kinerja karyawan pada CV.Rizki Bersama. Dengan sistem ini mekanisme dan proses perekapan simpanan lebih cepat, transaksi peminjaman lebih cepat, mulai dari pengisian formulir peminjaman, angsuran, mengetahui persetujuan peminjaman sampai pada pencairan peminjam. aplikasi ini nanti dapat digunakan oleh Admin dan operator CV.Rizki Bersama.

Aplikasi ini digunakan secara online, proses pendaftaran anggota di input secara tersistem dengan mendaftarkan akun terlebih dahulu. setelah anggota mendaftarkan maka proses peminjaman dapat dilakukan. Proses peminjaman harus di setujui dahulu oleh operator apabila anggota memenuhi syarat maka akan di terima oleh operator dan jika sebaliknya akan ditolak.

Apabila sudah menjadi anggota dari CV.Rizki Bersama maka proses transaksi angsuran dapat di transfer melalui rekening yang telah ditentukan oleh admin tanpa harus ada yang menagih ketempat anggota. Anggota yang akan membayar angsuran harus mengirimkan struk bukti transfer ke rekening yang dituju sesuai tanggal,waktu dan jumlahnya, bukti transfer bisa dilakukan dari web online Cv.rizki bersama. jika anggota

sudah mengirimkan bukti struk pembayaran angsuran maka operator akan mengecek terlebih dahulu detail dokumen struk pembayaran angsuran yang dikirimkan oleh anggota apabila sesuai maka operator akan mengkonfirmasi angsuran anggota.

2.4. Internet dan Web

2.4.1 Internet

internet adalah jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer terhubung ke jaringan tersebut.

Internet merupakan jaringan komputer terbesar yang digunakan saat ini, jaringan ini bukan saja merupakan jaringan antar komputer tetapi juga merupakan jaringan antar jaringan komputer diseluruh dunia. (Budhi Irawan,2005)

2.4.2 Web

World Wide Web (www) atau biasa disebut dengan web, merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Informasi web didistribusikan melalui pendekatan hypertext, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen lain.

Dengan pendekatan hypertext ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari suatu dokumen ke dokumen yang lain. Dokumen-dokumen yang diaksespun dapat tersebar diberbagai mesin dan bahkan diberbagai Negara.

Perubahan informasi dalam halaman-halaaman web dapat ditangani melalui perubahan data, bukan melalui perubahan program kecuali jika memang diharuskan adanya perubahan dari sintaknya atau kode programnya.

Sebagai imlementasinya, aplikasi web dapat dikoneksikan ke basis data dengan sintak program PHP dengan PHPMyAdmin (Sunarto,2009).

1. Kelebihan aplikasi web

- a. Kita dapat menjalankan aplikasi berbasis web dimanapun kapanpun tanpa harus melakukan penginstalan.
- b. Terkait dengan isu lisensi (hak cipta) kita tidak memerlukan lisensi ketika menggunakan web-based application, sebsb lisensi telah menjadi tanggung jawab dari web penyedia aplikasi
- c. Dapat dijalankan di system operasi manapun. Tidak peduli apakah kita menggunakan linux, windows, aplikasi berbasis web dapat dijalankan asalkan kita memiliki browser dan akses internet.
- d. Dapat diakses lewat banyak media seperti: computer dan handpone yang sudah sesuai dengan standard WAP.
- e. Tidak perlu spesifikasi komputer yang tinggi untuk menggunakan aplikasi berbasis web ini, sebab di beberapa kasus, sebagian besar proses dilakukan di web server penyedia aplikasi berbasis web ini.

2. Kelemahan aplikasi web

- a. Dibutuhkan koneksi internet dan internet yang handal dan stabil, hal ini bertujuan agar pada saat aplikasi dijalankan akan berjalan dengan lancar.
- b. Dibutuhkan sistem keamanan yang baik dikarenakan aplikasi dijalankan secara terpusat, sehingga apabila server di pusat down maka sistem aplikasi tidak bisa berjalan.

2.5. Tools Aplikasi Web

2.5.1 Tools Pemrograman

1. HTML

Hypertext Markup Language adalah sekumpulan perintah yang terformat yang digunakan untuk membuat halaman dokumen web. Ketika membuka sebuah halaman web, maka browser akan menginterpretasikan perintah HTML pada halaman tersebut dan ke dalam teks dan grafik (Fathul Wahid, 2005).

2. CSS

CSS merupakan kependekan *Cascading Style Sheet* yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari *tag* maupun atribut standar HTML.

CSS sebenarnya adalah suatu kumpulan atribut untuk fungsi format tampilan dan dapat digunakan untuk mengontrol tampilan banyak dokumen secara bersamaan. Keuntungan menggunakan CSS yaitu jika ingin mengubah dokumen, maka tidak perlu mengubah satu persatu.

Penggunaan CSS ada dua cara yaitu dengan menyisipkan kode CSS langsung dalam kode HTML atau simpan menjadi file tersendiri berekstensi *.css. Dengan menyimpan sebagai file tersendiri akan memudahkan untuk mengontrol tampilan dalam banyak dokumen secara langsung. CSS mendapat dukungan penuh pada browser versi 4 dan pada versi sebelumnya, hanya *Internet Explorer* yang masih mampu mengenal CSS. Tampilan CSS dapat berbeda jika ditampilkan pada menu browser yang berbeda. (Diar Puji Oktavian, 2010).

3. PHP

PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang di gunakan sebagai script *server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML.

PHP dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language* artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada *web browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di server. (Peranginangin, 2006).

Ketika menggunakan PHP sebagai *server-side embedded script language* maka server akan melakukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Membaca permintaan dari client/browser
- b. Mencari halaman/page di server
- c. Melakukan instruksi yang diberikan oleh PHP untuk melakukan modifikasi pada halaman/page
- d. Mengirim kembali halaman tersebut kepada client melalui internet atau intranet

4. Javascript

javascript adalah bahasa script yang dikembangkan oleh SUN MICROSYSTEM dan NetScape yang digunakan untuk membuat halaman-halaman web lebih interaktif. Javascript dapat berinteraksi dengan kode HTML (fathul wahid, 2005)

2.5.2 Database dan Mysql

1. Database

Database adalah bagian penting dari pemrograman modern, sehingga keseluruhan bahasa program menyediakan fungsi untuk mengakses data.

Standar utama untuk bahasa database adalah Structured Query Language (SQL). SQL distandardisasi sebagai bahasa untuk menciptakan database, menyimpan informasi kedalam database, dan mendapatkan kembali informasi darinya (Peranginangin,2006).

2. Mysql

Mengenai pengertian MySQL adalah merupakan perangkat lunak untuk system manajemen database (database management system). Karena sifatnya yang open source dan memiliki kemampuan menampung kapasitas yang sangat besar, maka MySQL menjadi database yang sangat populer dikalangan programmer web. Pada bulan Mei 1996, MySQL versi 1.0 berhasil dirilis namun penggunaanya terbatas 4 orang saja. namun di bulan Oktober di tahun yang sama versi 3.11.0 dilepaskan ke public tapi belum bersifat open source. Bulan Juni 2000, MySQL AB mengumumkan bahwa sejak versi 3.23.19, MySQL adalah merupakan software database yang bebas berlisensi GPL atau General Public License yang open source. Mulanya MySQL hanya berjalan di system operasi linux namun pada saat MySQL versi 3.22 tahun 1998-1999 sudah tersedia diberbagai platform termasuk windows. Ini terjadi karena MySQL menjadi semakin populer dan dilirik banyak orang karena kestabilan dan kecepatan yang meningkat (Sukarno, 2006)

Beberapa keunggulan dari MySQL adalah:

- a. Mampu menangani jutaan user dalam waktu yang bersamaan

- b. Mampu menampung lebih dari 50.000.000 record
- c. Memiliki user privilege yang mudah dan efisien
- d. Klien dan peralatan MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (tool) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.

Beberapa kekurangan dari MySQL adalah:

- a. Untuk koneksi ke bahasa pemrograman visual seperti vb, Delphi, dan foxpro, mysql kurang support, karena koneksi ini menyebabkan field yang dibaca harus sesuai dengan koneksi dari program visual tersebut, dan ini yang menyebabkan mysql jarang dipakai dalam program visual.
- b. Data yang ditangani belum begitu besar
- c. Dari sisi security, atau keamanan, yang agak terlalu sederhana bagi sebuah SQL Engine, meskipun tidak sesederhana SQLite yang juga datang dari dunia open source dan cukup digemari para web developer.

2.6. Teori Database

2.6.1 Database

Database adalah logical data yang saling terhubung dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi (Connolly dan Begg, 2010).

Database digunakan dalam kehidupan sehari-hari baik secara sadar maupun tidak sadar, contoh database yang sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

- a. Pembayaran kartu kredit
- b. Pembayaran liburan pada agen travel

- c. Pembayaran belanja di supermarket
- d. Mencari buku di perpustakaan
- e. Penggunaan internet.

Prinsip utama database adalah pengaturan data dengan tujuan utama fleksibilitas dan kecepatan dalam pengambilan data kembali. Adapun tujuan database diantaranya adalah:

1. Efisiensi meliputi *speed*, *space* dan *accuracy*
2. Menangani data dalam jumlah besar
3. Kebersamaan pemakaian (*sharebility*)
4. Meneadakan duplikasi dan inkonsistensi data

2.6.2 DMS

Database Management Sistem adalah sistem software yang memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, memelihara, dan kontrol akses ke database. DBMS adalah software yang berinteraksi dengan program aplikasi dan pengguna database (Connolly dan Begg, 2010). Biasanya DBMS menyediakan fasilitas sebagai berikut:

- a. DDL (*Data Definition Language*)

DDL memungkinkan pengguna untuk menentukan tipe data dan struktur dan kendala pada data yang akan disimpan dalam database.

- b. DML (*Data Manipulation Language*)

Ini memungkinkan pengguna untuk memasukkan, update, menghapus dan mengambil data dari database biasanya meskipun memanipulasi data bahasa (DML).

- c. Memberikan akses kontrol ke database:

1. Keamanan sistem: yang mencegah pengguna yang tidak berhak mengakses database.
2. *Integritas system*: yang menjaga konsistensi data yang tersimpan.
3. *Concurrency control system*: yang memungkinkan berbagi akses database.
4. Pemulihan sistem control: yang mengembalikan database ke keadaan yang konsisten sebelumnya setelah perangkat keras atau kegagalan software.

2.7. Pemodelan UML

UML didefinisikan sebagai bahasa visual untuk menjelaskan, memberikan spesifikasi, merancang, membuat model dan mendokumentasikan aspek-aspek dari sebuah sistem.

Karena tergolong bahasa visual, UML lebih mengedepankan penggunaan diagram untuk menggambarkan aspek dari sistem yang sedang dimodelkan. Bahasa visual lebih ke mental model pikiran kita, sehingga permodelan menggunakan bahasa visual lebih mudah dan lebih cepat dipahami dibandingkan apabila dituliskan dalam sebuah bahasa pemrograman.

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML, menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem (Nugroho, 2005). Ada beberapa diagram dalam UML (Unified Modelling Language) antara lain :

1) *Use case diagram*

Use case diagram menggambarkan interaksi antara use case dan actor. Use case merupakan gambaran fungsional dari sistem berdasarkan kebutuhan perspektif

pengguna. Actors menggambarkan orang atau sistem yang berkembang atau menerima informasi dari sistem. Actors berada di luar sistem. Banyak informasi yang di dapat kumpulkan dari use case diagram. Satu diagram menggambarkan keseluruhan fungsi sistem.

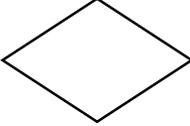
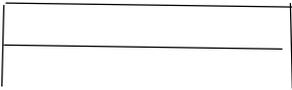
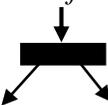
Tabel 2.1 Notasi *use case* diagram (Martin Fowler, 2005)

No	Nama	Deskripsi	Simbol
1	<p><i>Actor</i></p>  <p>actor</p>	<p><i>Actor</i> adalah pengguna sistem, <i>actor</i> merupakan tipe entitas tapi berada di luar sistem. <i>Actor</i> dapat berupa pengguna manusia, perangkat keras eksternal, atau subjek lainnya.</p>	 <p>actor</p>
2	<p><i>Use case</i></p>  <p>Use Case</p>	<p>Digambarkan sebagai lingkaran ellips, merupakan urutan kegiatan yang berinteraksi dengan <i>Actor</i> di dalam sistem</p>	 <p>Use Case</p>
3	<p><i>Association</i></p> 	<p>Merupakan penghubung antara <i>actor</i> dan <i>use case</i></p>	

2) Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram (Satzinger, 2005)

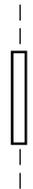
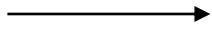
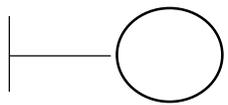
Simbol	Deskripsi
status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
percabangan/decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
penggabungan/join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
<i>fork</i> 	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel

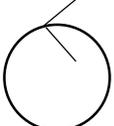
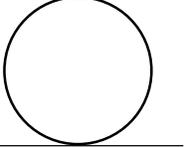
	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan
---	---

3) Sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait)

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram* (Munawar, 2005)

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		LifeLine	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi
2		Actor	Digunakan untuk menggambarkan user/pengguna
3	<p>Message()</p> 	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
4		Boundary	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form

5		Control class	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel
6		Entity class	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

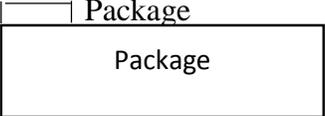
4) *Development diagram*

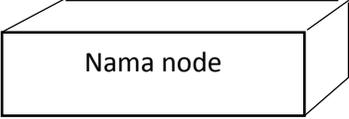
Deployment / physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen dieploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisik.

Dengan pemodelan menggunakan UML ini, pengembang dapat melakukan:

1. Tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan
2. Bagaimana objek-objek dalam sistem saling mengirimkan pesan (message) dan saling bekerjasama satu sama lain.
3. Menguji apakah sistem sudah berfungsi sebagaimana mestinya.
4. Dokumentasi sistem untuk keperluan-keperluan tertentu di masa yang akan datang.

Tabel 2.4 Simbol Development Diagram (Munawar, 2005)

Simbol	Deskripsi
	Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih mode

<p>Node</p> 	<p>Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (software). Jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen</p>
<p>kebergantungan / dependency</p> 	<p>Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai</p>
	<p>Relasi antar node</p>

