

**PENENTUAN PEMILIHAN MOTOR BEKAS DENGAN
MENGUNAKAN METODE FUZZY SUGENO DI SHOWROOM
ANUGRAH MOTOR BANDUNG**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik pada
Perogram Studi Teknik Informatika Universitas Sangga Buana YPKP

Disusun Oleh :

ANGGA NUGRAHA

B1031511RB5001



FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SANGGA BUANA YPKP

BANDUNG

2019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ANGGA NUGRAHA

NIM : B1031511RB5001

Judul : Penentuan Pemilihan Motor Bekas Dengan Metode Fuzzy Sugeno Di
Showroom Anugrah Motor Bandung.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan programming yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa percabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Sangga Buana YPKP Bandung.

Bandung, 30 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan


ANGGA NUGRAHA
NIM. B1031511RB5001

STAMPEL
UNIVERSITAS SANGGA BUANA
YPKP BANDUNG
6000
ENHANCE HUMAN
DEKORASI F024856765

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : ANGGA NUGRAHA
NIM : B1031511RB5001
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : Penentuan Pemilihan Motor Bekas Dengan Metode Fuzzy Sugeno Di
Showroom Anugrah Motor Bandung

Telah dipertahankan pada sidang Skripsi semester Genap 2019 dihadapan para penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Sangga Buana YPKP Bandung.

Bandung, 30 Agustus 2019

Menyetujui,
Pembimbing

Gunawansyah ST., M.Kom

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Riffa Haviani Laluma S.Kom., MT

Penguji 1

Teguh Nurhadi Suharsono, ST. MT

Penguji 2

Tony Arifin, ST., M.Kom

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penentuan Pemilihan Motor Bekas Dengan Menggunakan Metode *Fuzzy Sugeno* Di Showroom Anugrah Motor Bandung”** sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Teknik Informatika Universitas Sangga Buana Bandung.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih terutama kepada dosen pembimbing Tugas Akhir, Teguh Nurhadi Suharsono.ST,.MT yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, bimbingan, arahan, motivasi serta memaklumi segala kekurangan penulis selama penelitian tugas akhir dan penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ayah dan Ibu selaku orangtua penulis yang telah banyak memberikan dukungan dalam segala bentuk yang tidak terhitung.
2. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Sarjana Teknik Informatika Universitas Sangga Buana YPKP Bandung, maupun dosen di Program Studi lain yang memberikan banyak ilmu.
3. Teman-teman seangkatan yang telah membantu dan mendukung dalam proses penulisan Tugas Akhir.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dengan hal yang lebih baik. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang pertanian.

Bandung, 9 September 2019

Penulis

ABSTRAK

Tidak bisa di pungkiri saat ini alat transportasi sangat pesat dan setiap tahun banyak penambahan unit baru dikarenakan pertumbuhan minat konsumen yang semakin bertambah. Salah satu alat transportasi tersebut adalah motor, dan saat ini motor sudah tidak lagi menjadi barang mewah, tetapi sudah menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat. Bahkan konsumen yang tidak mempunyai pendapatan cukup memadai untuk membeli motor baru, mereka bisa membeli motor bekas yang sudah di sediakan oleh dealer-dealer tertentu, karena motor bekas dari segi harga sangat ekonomis bagi konsumen yang membutuhkan. Banyak variasi motor bekas sangat membingungkan konsumen untuk memilih motor bekas yang benar-benar tepat bagi konsumen. Pihak dealer sebagai penyedia layanan motor bekas sangatlah membutuhkan sebuah media promosi untuk mempermudah para konsumen dalam pencarian motor bekas yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. sistem pendukung keputusan dengan metode Fuzzy Sugeno ini di harapkan dapat membantu penjual maupun pembeli dalam seatu transaksi jual beli motor bekas, penjual bisa menuliskan spesifikasi motor pada sistem dan pembeli bisa mengetahui spesifikasi kendaraan melalui sistem tersebut. Pada akhirnya pembeli sudah mendapatkan gambaran tentang motor yang di beli dan mempunyai waktu untuk memerikan pertimbangan.

Kata Kunci : sistem, informasi, motor, fuzzy, sugeno

ABSTRACT

Can not be denied at this time the means of transportation is very fast and every year many new units are added due to growing consumer interest. One of the means of transportation is a motorbike, and now the motorbike is no longer a luxury item, but has become a primary need for the community. Even consumers who do not have enough income to buy a new motorcycle, they can buy used motorcycles that have been provided by certain dealers, because used motorcycles in terms of price are very economical for consumers in need. Many variations of used motorcycles are very confusing for consumers to choose a used motorcycle that is really right for consumers. The dealer as a used motorcycle service provider really needs a media campaign to facilitate consumers in finding used motorcycles that are in accordance with the wants and needs of consumers. The decision support system using the Fuzzy Sugeno method is expected to help both sellers and buyers in a used motorcycle sale and purchase transaction, the seller can write the motor specifications on the system and the buyer can find out the vehicle specifications through the system. In the end the buyer has got a picture of the motorbike that he bought and has time to consider it.

Keywords: system, information, motor, fuzzy, Sugeno

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.4.1 Maksud.....	4

1.4.2 Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem Dan Perangkat Lunak	6
1.6 Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem.....	11
2.1.1 Sistem	11
2.1.2 Karakteristik Sistem	12
2.2 Konsep Dasar Informasi	14
2.2.1 Data.....	14
2.2.2 Informasi.....	14
2.2.3 Kualitas Informasi	16
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	17
2.4 Analisis Sistem.....	17
2.5 Perancangan Sistem.....	17
2.6 Pengertian yang berhubungan dengan pembahasan sistem	18

2.6.1 Penjualan.....	18
2.6.2 Showroom.....	18
2.6.3 Sepeda Motor	19
2.6.4 Sistem Pendukung Keputusan (SPK).....	19
2.6.5 Metode Fuzzy Sugeno	21
2.6.6 Variable Fuzzy Sugeno yang digunakan	28
2.7 Konsep Dasar Pemograman Web.....	32
2.7.1 Web/Website.....	32
2.7.2 PHP.....	33
2.7.3 HTML.....	35
2.8 UML (Unified Modeling Language)	35
2.8.1 Langkah-Langkah Penggunaan UML	36
2.8.2 Fokus UML.....	38
2.8.3 Bangunan Dasar Metodologi UML.....	39
2.9 Perangkat Lunak Pendukung.....	42
2.9.1 Macromedia Dreamweaver.....	42
2.9.2 XAMPP.....	43

BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN

3.1 Tinjauan Institusi / Perusahaan.....	44
3.1.1 Sejarah Institusi / Perusahaan	44
3.1.2 Struktur Organisasi Dan Fungsi.....	46
3.2 Proses Bisnis	48
3.2.1 Analisis Prosedur Yang Berjalan	48
3.2.2 Usecase Sistem Yang Berjalan.....	50
3.2.3 Deskripsi Usecase Yang Berjalan	50
3.2.4 Diagram Activity Yang Berjalan	58
3.3 Spesifikasi Dokumen Yang Berjalan.....	62
3.4 Kelemahan Sistem Yang Berjalan.....	64
3.5 Sistem Requirement.....	65
3.5.1 Kebutuhan Fungsional.....	65
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	66
3.5.3 Metode Fuzzy Sugeno	67

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1 Analisa Kebutuhan Software.....	79
-------------------------------------	----

4.2 Sistem Yang Diusulkan.....	81
4.2.1 UML.....	81
4.2.1.1 Usecase Diagram Yang Diusulkan	82
4.2.1.2 Skenario Yang Diusulkan.....	82
4.2.1.3 Aktiviti Diagram Yang Diusulkan	85
4.2.1.4 Sequence Diagram Yang Diusulkan	88
4.2.2 Class Diagram.....	91
4.2.3 Software Architecture	91
4.2.4 User Interface	92
4.3 Testing.....	97
4.4 Implementasi	101
4.4.1 Spesifikasi Hardware Dan Software	101
4.4.2 Penggunaan Program	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113

LAMPIRAN	115
-----------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Metode Pengembangan Sistem	7
Gambar 2.1	Kualitas Informasi	16
Gambar 2.2	Metode Fuzzy Sugeno Orde 1	24
Gambar 2.3	Langkah – langkah pengembangan sistem fuzzy	27
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	46
Gambar 3.2	<i>Use Case Diagram</i> yang Berjalan	50
Gambar 3.3	Activity Diagram Pemilihan Motor	58
Gambar 3.4	Activity Diagram Pengajuan Kredit Motor	59
Gambar 3.5	Activity Diagram Survei	60
Gambar 3.6	Activity Diagram Pembayaran DP	61
Gambar 3.7	Activity Diagram Pengiriman Motor	62
Gambar 3.8	Grafik Tahun Motor	68
Gambar 3.9	Grafik Harga Motor	68
Gambar 3.10	Grafik Kondisi Motor	69
Gambar 3.11	Grafik Surat Surat Motor	69

Gambar 3.12	Grafik Kelayakan Motor.....	69
Gambar 4.1	Diagram Use Case yang diusulkan.....	82
Gambar 4.2	Activity Diagram Registrasi	86
Gambar 4.3	Activity Diagram Login.....	86
Gambar 4.4	Activity Diagram Pemilihan Motor.....	87
Gambar 4.5	Activity Diagram Pencarian Motor	87
Gambar 4.6	Activity Diagram Kelola Data Motor.....	88
Gambar 4.7	Sequence Diagram Registrasi	88
Gambar 4.8	Sequence Diagram Login	89
Gambar 4.9	Sequence Diagram Pemilihan Motor	89
Gambar 4.10	Sequence Diagram Pencarian Motor.....	90
Gambar 4.11	Sequence Diagram Kelola Data Motor.....	90
Gambar 4.12	Class Diagram.....	91
Gambar 4.13	Arsitektur Jaringan	92
Gambar 4.14	Perancangan Input Form Login.....	93
Gambar 4.15	Perancangan Input Form Login Customer.....	93
Gambar 4.16	Perancangan Input Form Registrasi	94

Gambar 4.17	Perancangan Input Form Data User	95
Gambar 4.18	Perancangan Input Form Tambah Motor.....	95
Gambar 4.19	Perancangan Input Form Merk	96
Gambar 4.20	Perancangan Input Form Cetak Laoporan	96
Gambar 4.21	Perancangan Output Jumlah Motor.....	97
Gambar 4.22	Perancangan Output Penjualan	97
Gambar 4.23	Tampilan Awal Aplikasi.....	105
Gambar 4.24	Form Registrasi Customer	106
Gambar 4.25	Login Customer.....	106
Gambar 4.26	Form Pembelian Motor.....	107
Gambar 4.27	Form Pembayaran Awal	107
Gambar 4.28	Form Login Admin.....	108
Gambar 4.29	Form Kelola Data Motor	108
Gambar 4.30	Form Tambah Motor	109
Gambar 4.31	Form Laporan Penjualan Motor	109
Gambar 4.32	Laporan Penjualan Motor	109
Gambar 4.32	Laporan Penjualan Motor	109

Gambar 4.33	Penentuan Pemilihan Motor.....	110
Gambar 4.34	Hasil Penentuan Pemilihan Motor.....	110

DAFTAR TABEL




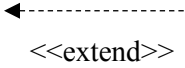
Tabel 3.1	Definisi Aktor dan Deskripsinya	51
Tabel 3.2	Definisi Use Case dan Deskripsinya	51
Tabel 3.3	Skenario Use Case Pemilihan Motor	52
Tabel 3.4	Skenario Use Case Pengajuan Kredit Motor	53
Tabel 3.5	Skenario Use Case Survei	54
Tabel 3.6	Skenario Use Case Pembayaran DP	56
Tabel 3.7	Skenario Use Case Pengiriman Motor	57
Tabel 3.8	Tabel Rule	70
Tabel 3.9	Tabel Fuzzyfikasi.....	72
Tabel 4.1	Skenario Use Case Registrasi	83
Tabel 4.2	Skenario Use Case Login	83
Tabel 4.3	Skenario Use Case Pencarian Motor.....	84
Tabel 4.4	Skenario Use Case Pencarian Motor Metode Fuzzy Sugeno	84
Tabel 4.5	Skenario Use Case Kelola Data Motor	85
Tabel 4.6	Rencana Pengujian.....	98
Tabel 4.7	Pengujian Login User.....	99
Tabel 4.8	Pengujian Input Data Motor	100
Tabel 4.9	Pengujian Pencarian Motor	100


DAFTAR SIMBOL

1. Use Case

Berikut ini merupakan daftar simbol dari Use Case beserta penjelasannya :

Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1]

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p> 	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan <i>actor</i> , biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal fase nama <i>use case</i> .
<p>Aktor</p> 	Orang , proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat di luar system yang akan dibuat itu sendiri jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal fase nama <i>actor</i> .
<p>Asosiasi/ <i>association</i></p> 	Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .
<p><i>Extend</i></p> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan




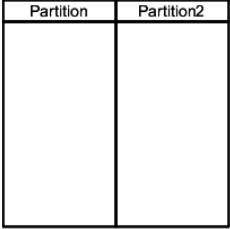
	<p>prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, arah panah menunjukkan pada <i>use case</i> yang dituju.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Include</i></p> <p style="text-align: center;">-----></p> <p style="text-align: center;"><<include>></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini. Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i>, <i>include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan.</p>
<p style="text-align: center;">Sistem</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Digunakan dalam perancangan <i>use case</i> untuk sistem yang diusulkan</p>

2. Activity Diagram

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat pada diagram aktivitas beserta penjelasnya:

Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1]

Simbol	Deskripsi



<p>Status awal</p> 	<p>Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
<p>Status akhir</p> 	<p>Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>
<p>Aktivitas</p> 	<p>Aktivitas yang dilakukan system, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
<p><i>Swimlane</i></p> 	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>

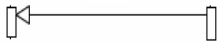
3. Sequence Diagram

Berikut ini merupakan simbol-simbol yang terdapat pada diagram sequence beserta penjelasannya :

Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1]

Simbol	Deskripsi
--------	-----------

<p style="text-align: center;"><i>Object</i></p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 30px; margin: 20px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> : Object1 </div>	<p><i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i>. Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama object di dalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Actor</i></p> <div style="text-align: center; margin: 20px;">  </div>	<p><i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Symbol <i>Actor</i> sama dengan symbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Lifeline</i></p> <div style="text-align: center; margin: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 5px;"> LifeLine </div> <div style="border-left: 1px dashed black; width: 100%; height: 50px;"></div> </div>	<p><i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertical</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Message</i></p> <div style="text-align: center; margin: 20px;">  </div>	<p><i>Message</i>, digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Activation</i></p>	<p><i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada <i>lifeline</i>.</p>


	<p>Mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.</p>
---	--

4. Class Diagram

Berikut ini merupakan daftar simbol-simbol yang terdapat pada diagram kelas beserta penjelasnya :

Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1]

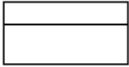

Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;"><i>Class</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Nama <i>Class</i></p> <p style="text-align: center;">+ atribut</p> <p style="text-align: center;">+ atribut</p> <p style="text-align: center;">+ atribut</p> <p style="text-align: center;">+ <i>method</i></p> <p style="text-align: center;">+ <i>method</i></p> </div>	<p><i>Class</i> adalah blok – blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i>. bagian tengah mendefinisikan properti/atribut <i>class</i>. bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah <i>class</i>.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Association</i></p>	<p>Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang</p>

	<p>menghubungkan antara 2 <i>class</i>. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah <i>relationship</i>.</p>
---	---

5. Object Diagram

Berikut ini merupakan daftar simbol-simbol yang terdapat pada diagram objek beserta penjelasannya :

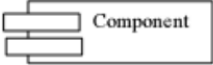
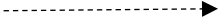
Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1]

Simbol	Deskripsi
<p><i>Object</i></p> 	Objek dari kelas yang berjalan saat sistem dijalankan
<p>Link</p> 	Relasi antar objek

6. Component Diagram

Berikut ini merupakan daftar simbol-simbol yang terdapat pada diagram component beserta penjelasannya :

Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1]

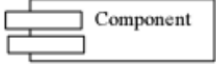
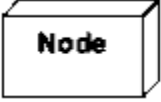

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="540 562 678 594" style="text-align: center;"><i>Component</i></p> 	<p data-bbox="837 470 1360 835">Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah system. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel di sebelah kirinya.</p>
<p data-bbox="532 982 686 1014" style="text-align: center;"><i>Dependency</i></p> 	<p data-bbox="837 894 1360 1192">Sebuah <i>Dependency</i> digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putus-putus yang diarahkan kepada komponen itu bergantung.</p>

7. Deployment Diagram

Berikut ini merupakan daftar simbol-simbol yang terdapat pada diagram deployment beserta penjelasnya :

Sumber : Pengantar Sistem Informasi [1]

Simbol	Deskripsi
--------	-----------

<p><i>Component</i></p> 	<p>Pada <i>deployment</i> diagram, komponen-komponen yang ada diletakkan di dalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka.</p>
<p><i>Node</i></p> 	<p>Node menggambarkan bagian-bagian <i>hardware</i> dalam sebuah system. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.</p>
<p><i>Association</i></p> 	<p>Sebuah <i>association</i> digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen <i>hardware</i>.</p>