

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS *E-COMMERCE*  
PADA WINDI KERUDUNG**

**SKRIPSI**



**Putriani**

**1522500108**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS  
*E-COMMERCE* PADA WINDI KERUDUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Salah Satu Syarat  
Mempermudah Gelar Sarjana Komputer**



**Oleh :**

**Putriani**

**1522500108**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522500108

Nama : Putriani

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS  
E-COMMERCE PADA WINDI KERUDUNG**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau Program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2019



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS  
E-COMMERCE PADA WINDI KERUDUNG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Putriani**  
1522500108  
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 02 Juli 2019

Anggota Penguji



Sujono, M.Kom  
NIDN. 0211037702

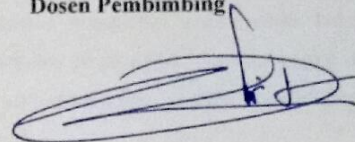
Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN. 0211108306

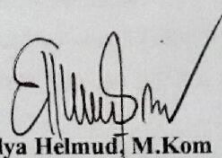
Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing



Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul dalam penulisan Skripsi adalah **“Pengembangan Sistem Informasi Berbasis E-Commerce Pada Windi Kerudung”**.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. yang telah menciptakan dan meberika kehidupan di dunia.
2. Keluarga tercinta terutama Bapak dan Ibu serat kakak dan adikku yang selalu memberikan semangat, dukungan moral dan material, motivasi dan do'anya.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST.,M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Drs.Harry Sudjikianto, MM, MBA Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi sekaligus selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Robi selaku Pemilik Windi Kerudung yang telah memberi izin riset.
8. Bapak/Ibu Dosen beserta staf dilingkungan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Sahabat-sahabatku Lupita, Riska Rara, Kasidah, Niza, Yosita dan yang lainnya yang sama-sama sedang berjuang menyelesaikan studinya masing-masing, yang selalu memberi semangat.



10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015 di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/i Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, Juni 2019

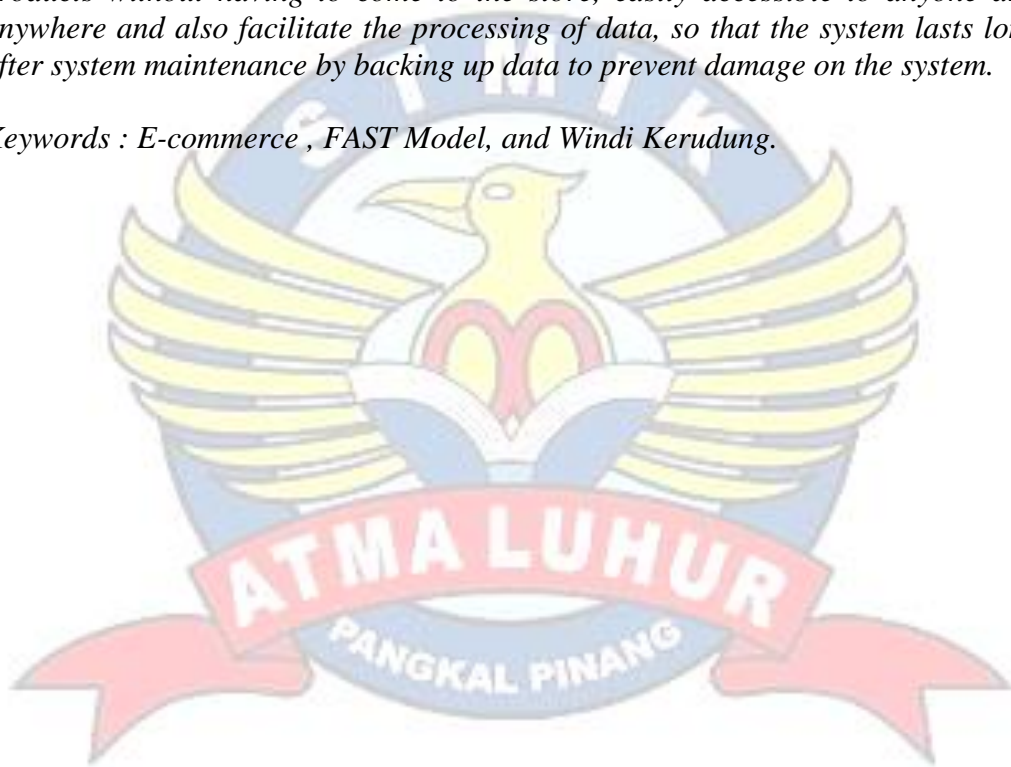
Penulis



### **Abstract**

*Windi Kerudung is a business that sells hijab that provides all kinds of hijab, robes and provides various kinds of hijab accessories that were established in 2018. the problem in the veil is the lack of marketing of products in the hood so that the income in the veil is still less stable, the management of the information is still manual, to overcome the problems that exist in windscreens, it is necessary to create an e-commerce based sales information system to facilitate sales. In this research phase, researchers used the FAST model ( Framework the Application Of System Thinking) that is 5 stages as follows scope definition, problem analysis needs analysis, logical design and physical design and integration. With the e-commerce system at Windi Kerudung, customers can easily get information about products without having to come to the store, easily accessible to anyone and anywhere and also facilitate the processing of data, so that the system lasts long after system maintenance by backing up data to prevent damage on the system.*

*Keywords : E-commerce , FAST Model, and Windi Kerudung.*



## Abstrak

Windi Kerudung merupakan sebuah badan usaha yang penjualan jilbab yang menyediakan segala macam – macam jilbab, gamis dan menyediakan berbagai macam aksesoris jilbab yang berdiri pada tahun 2018. permasalahan diwindi kerudung yaitu kurangnya pemasaran produk yang ada diwindi kerudung sehingga pendapatan diwindi kerudung masih kurang stabil, pengelolaan informasinya juga masih secara manual, untuk manggatasi masalah yang ada pada windi kerudung maka perlu membuat sistem inforomasi penjualan berbasis *e-commerce* untuk mempermudah penjualan. Dalam tahap penelitian ini, peneliti menggunakan model *FAST* ( *Framework the Application Of System Thinking* ) yaitu 5 tahap sebagai berikut definisi lingkup, analisa permasalahan analisa kebutuhan, desain logis dan desain fisik dan integrasi. Dengan adanya sistem *e-commerce* pada Windi Kerudung ini pelanggan menjadi mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus datang ketoko, mudah diakses siapa saja dan dimana saja dan juga mempermudah pengolahan data-data, agar sistem bertahan lama lalukan perawatan sistem dengan membackup data agar mencegah kerusakan pada sistem.

Kata Kunci : *E-commerce*, Model *FAST*, dan Windi Kerudung.





## DAFTAR ISI

Halaman

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Model <i>FAST</i> .....	5
2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.3 Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	8
2.3.1 <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....	8
2.3.2 Diagram-Diagram Unified Modeling Language ( <i>UML</i> ).....	8
2.4 <i>E-Commerce</i> .....	10
2.4.1 Definisi <i>E-Commerce</i> .....	11
2.4.2 Komponen <i>E-Commerce</i> .....	11

2.4.3	Jenis-jenis <i>E-Commerce</i> .....	11
2.5	Teori Pendukung .....	12
2.5.1	<i>XAMPP</i> .....	12
2.5.2	<i>My SQL</i> .....	12
2.5.3	<i>PHP</i> .....	13
2.5.4	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i> .....	13
2.5.5	<i>HTML (Hypertext Markup Language)</i> .....	14
2.6	Perancangan Basis Data.....	14
2.6.1	.ERD.....	14
2.6.2	Transformasi ERD ke LRS .....	15
2.6.3	LRS .....	15
2.6.4	Transformasi LRS ke Tabel .....	15
2.6	Tinjauan Peneliti Terdahulu .....	16
 <b>BAB III ORGANISASI</b>		
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	18
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.3	Tools Pengembangan Perangkat Lunak .....	19
3.3.1	UML.....	19
3.3.2	Desain Basis Data .....	20
3.4	Bagan Metodologi FAST.....	21
 <b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		
4.1	Sejarah Organisasi Windi Kerudung .....	22
4.2	Struktur Organisasi Windi Kerudung.....	22
4.3	Tugas dan Wewenang.....	23
4.4	Metode FAST .....	24
4.4.1	Definisi Lingkup .....	22
4.4.2	Analisa Permasalahan .....	24
4.4.2.1	Proses Bisnis .....	24
4.4.2.2	Analisa Dukumen .....	29

4.4.3 Analisa Kebutuhan .....	32
4.4.3.1 Identifikasi Kebutuhan .....	32
4.4.4 Desain Logis .....	36
4.4.4.1 <i>Package Diagram</i> .....	36
4.4.4.2 Use Case Diagram.....	37
4.4.4.3 Desain Basis Data .....	45
4.4.4.3.1 ERD .....	46
4.4.4.3.2 Transformasi .....	47
4.4.4.3.3 LRS .....	48
4.4.4.3.4 Tabel .....	49
4.4.4.3.5 Spesifikasi Basis Data .....	50
4.4.4.3.6 Class Diagram .....	57
4.4.4.3.7 Deployment Diagram.....	58
4.4.4.3.9 Sequence Diagram.....	59
4.4.5 Desain Fisik dan Integrasi .....	78
4.4.5.1 Rancangan Keluaran .....	78
4.4.5.2 Rancangan Masukan .....	79
4.4.5.3 Struktur Tampilan Sistem .....	82
4.4.5.4 Rancangan Layar .....	83
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	99
5.2 Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN B KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN SKRIPSI .....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	25
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan .....	26
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk Eceran.....	27
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk Grosir.....	28
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan .....	29
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i> .....	36
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	37
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	38
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	45
Gambar 4.11 <i>Transformasi Diagram ERD ke LRS</i> .....	46
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structur (LRS)</i> .....	47
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i> .....	57
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i> .....	58
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	59
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Produk.....	60
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kategori.....	61
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Ekpedisi.....	62
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kota.....	63
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Ongkir.....	64
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	65
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran.....	66
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan .....	67
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman.....	68
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota.....	69
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Laporan Penjualan.....	70
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun.....	71
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	72
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk.....	73

Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	74
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	75
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	76
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Konfirmasi Terima Pesanan.....	77
Gambar 4.34 Struktur Tampilan Sistem.....	82
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	83
Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Admin.....	83
Gambar 4.37 Rancangan Layar Halaman Admin Data Produk.....	84
Gambar 4.38 Rancangan Layar Admin Tambah Produk.....	84
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman Admin Data Kategori.....	85
Gambar 4.40 Rancangan Layar Admin Tambah Kategori.....	85
Gambar 4.41 Rancangan Layar Halaman Admin Data Ekpedisi.....	86
Gambar 4.42 Rancangan Layar Admin Tambah Ekpedisi.....	86
Gambar 4.43 Rancangan Layar Halaman Admin Data Ongkir.....	87
Gambar 4.44 Rancangan Layar Admin Tambah Ongkir.....	87
Gambar 4.45 Rancangan Layar Halaman Admin Data Kota.....	88
Gambar 4.46 Rancangan Layar Admin Tambah Kota.....	88
Gambar 4.47 Rancangan Layar Halaman Admin Data Pelanggan .....	89
Gambar 4.48 Rancangan Layar Admin Tambah Pelanggan.....	89
Gambar 4.49 Rancangan Layar Halaman Admin Data Pesanan.....	90
Gambar 4.50 Rancangan Layar Halaman Admin Detail Pesanan.....	90
Gambar 4.51 Rancangan Layar Halaman Admin Cetak Nota.....	91
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Admin Data Pembayaran.....	91
Gambar 4.53 Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman.....	92
Gambar 4.54 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Pengiriman.....	92
Gambar 4.55 Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan.....	93
Gambar 4.56 Rancangan Layar Halaman Utama.....	93
Gambar 4.57 Rancangan Layar Halaman Sign Up.....	94
Gambar 4.59 Rancangan Layar Halaman Log In.....	94
Gambar 4.60 Rancangan Layar Halaman Lihat Produk.....	95
Gambar 4.61 Rancangan Layar Halaman Entry Pesanan.....	95



Gambar 4.62 Rancangan Layar Halaman Detail Keranjang.....	96
Gambar 4.63 Rancangan Layar Halaman Detail Pesanan.....	96
Gambar 4.64 Rancangan Layar Halaman Pembayaran.....	97
Gambar 4.65 Rancangan Layar Halaman Konfirmasi Terima Pesanan .....	98



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Admin .....	48
Tabel 4.2 Pelanggan.....	48
Tabel 4.3 Pesanan.....	48
Tabel 4.4 Pilih .....	48
Tabel 4.5 Produk.....	48
Tabel 4.6 Kota .....	49
Tabel 4.7 Pembayaran.....	49
Tabel 4.8 Nota .....	49
Tabel 4.9 Pengiriman.....	49
Tabel 4.10 Kategori.....	49
Tabel 4.11 Ongkir.....	49
Tabel 4.12 Ekpedisi.....	49
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Admin .....	50
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	50
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	51
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pilih .....	51
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Produk.....	52
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kota.....	52
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	53
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Nota .....	53
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	54
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	54
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Ongkir .....	55
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Ekpedisi.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Dokumen Masukan.....	101
Lampiran A-1 Data Produk.....	101
Lampiran A-2 Data Pelanggan.....	102
Lampiran A-3 Data Pesananan.....	103
Lampiran A-4 Bukti Pembayaran.....	104
Lampiran B Dokumen Keluaran.....	101
Lampiran B-1 Nota.....	105
Lampiran B-2 Laporan Penjualan.....	106
Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	107
Lampiran C-1 Laporan Penjualan.....	107
Lampiran C-2 Nota.....	108
Lampiran D Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	109
Lampiran D-1 Data Kota .....	110
Lampiran D-2 Data Produk.....	111
Lampiran D-3 Data Kategori .....	112
Lampiran D-4 Data Ekpedisi.....	113
Lampiran D-5 Data Ongkir.....	114
Lampiran D-6 Data Pengiriman.....	115
Lampiran D-7 Data Pesanan .....	116
Lampiran D-8 Data Pembayaran.....	117
Lampiran D-9 Data Pelanggan.....	118
Lampiran E Kartu Bimbingan Skripsi.....	119

## DAFTAR SIMBOL

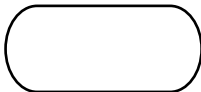
Simbol *Activity Diagram*

Status awal



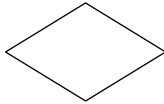
Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal

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*



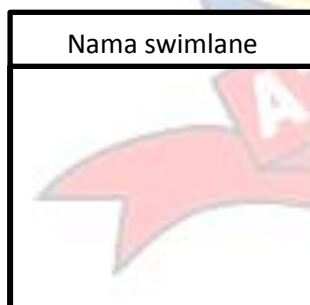
Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu

Status akhir



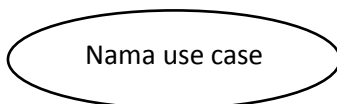
Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Swimlane



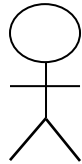
Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

*Use case*



Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama *use case*

Aktor / *actor*



nama aktor

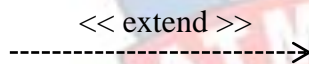
Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor

Asosiasi / *association*



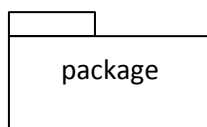
Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor

Ekstansi / *extend*



Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan

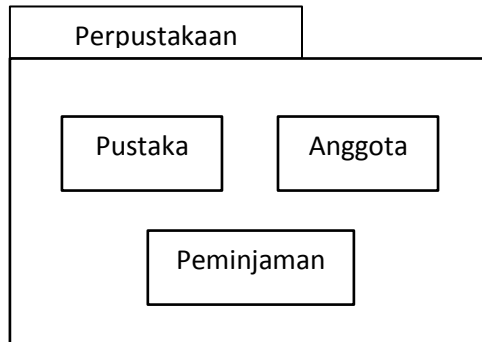
*Package*



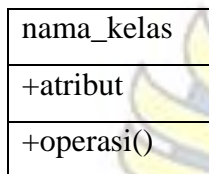
Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.



Elemen dalam *package* digambarkan di dalam *package*



Kelas



Kelas pada struktur sistem

Antarmuka/ *interface*



nama\_interface

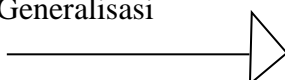
asosiasi/ *association*



asosiasi berarah / *directed association*



Generalisasi



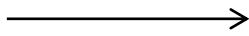
Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

Kebergantungan / *dependency*



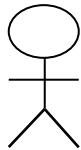
Agregasi / *aggregation*



Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan anatar kelas

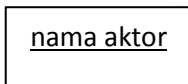
Relasi anatar kelas dengan makna semua-bagian (*whole-part*)

Aktor



nama aktor

atau



tanpa waktu aktif

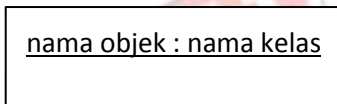
Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor

Garis hidup / *lifeline*



Menyatakan kehidupan suatu objek

Objek

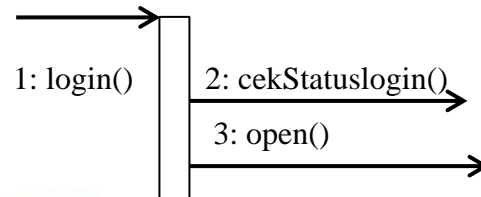


Menyatakan objek yang berinteraksi pesan

Waktu aktif



Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya



Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan didalam metode login()

Aktor tidak memiliki waktu aktif

Pesan tipe create

<<create>>



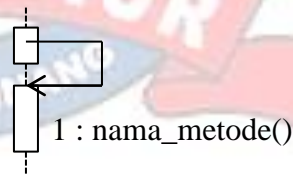
Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

Pesan tipe call

1 : nama\_metode()



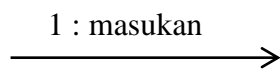
Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,



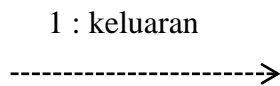
Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.

Pesan tipe send

Menyatakan bahwa suatu objek



Pesan tipe return



Pesan tipe destroy  
<<destroy>>



mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim  
Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

