

**APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS ANDROID DI  
RENTAL MOBIL GLOBAL INVESTAMA**

**SKRIPSI**



Oleh :

**MUHAMMAD NURHUDA**

**1511500158**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2019**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

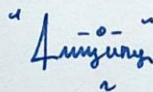
APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS ANDROID DI RENTAL  
MOBIL GLOBAL INVESTAMA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Nurhuda**  
1511500158

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 3 Juli 2019

Dosen Penguji II



**Dwi Yuny Sylfania, M.Kom**  
NIDN. 0207069301

Dosen Pembimbing



**Lukas Tommy, M.Kom**  
NIDN. 0215099201

Dosen Penguji I



**R. Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom**  
NIDN. 0224048003

Dosen Pembimbing



**Rendy Rian C. P., M.Kom**  
NIDN. 0221069201

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1511500158

Nama : Muhammad Nurhuda

Judul Skripsi : APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS ANDROID DI  
RENTAL MOBIL GLOBAL INVESTAMA

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

Pangkalpinang,.....



(Muhammad Nurhuda)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, serta doa dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Aplikasi Penyewaan Mobil Berbasis Android di Rental Mobil Global Investama” tepat pada waktunya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas semua doa dan bantuan yang penulis terima sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayah, Ibu, kakak dan Adik yang telah mendukung penulis baik moral maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Dr Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Lukas Tommy, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah membantu pembuatan program hingga selesai dan merevisi laporan.
7. Kawan kuliah angkatan TI 2015, yang telah memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Muhammad Yasin selaku Direktur di Rental Mobil Global Investama.
9. Teman seperjuangan selama skripsi (Sop, Revi, Bagas, Sabri, Hesty, Fitri, Sandi, Suhardi, Toni, Indra, Jun, Indi, Andi, Pujaka, Bayu, Iqbal, Reynaldi, Fegy, Felix, Reonaldo, Holil, Hendi, Beta, Budi, Ida, Idris, Indi, Tery, Omel, Wulan, Denni, Ayu, Dewi, Yessa dan GrupBijes dan GrupKemanageYoo).
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak Tanizar sebagai Adm sekaligus finance dan siskandar sebagai Personalia.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang,.....2019

Penulis



## ABSTRACT

*The development of information technology is currently very rapid, especially in the field of Information and Communication Technology, for example in applications that have existed in the work and the daily lives of people. Global Investama Car Rental is a company engaged in transportation, which is serving car rental. At present, the system of rental or car rental in Global Investama Car Rental is still using conventional methods. Conventional means that customers order cars by telephone or come directly to a car rental place, of course being inefficient. Therefore, a car rental model is needed in a relatively fast and easy way. Android application is one that can help in solving existing problems. Android was chosen because one of the open source operating systems. The research model and method used as software development are prototype models and Object Oriented Programming (OOP) methods. The software development tool used is the Unified Modeling Language (UML). The application made it easier for customers to book a car at Global Investama car rental.*

*Keywords: Rental, Rental, Car, Aplication, Android*



## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, terutama di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, misalkan di aplikasi yang telah ada di dalam pekerjaan maupun keseharian masyarakat. Rental Mobil Global Investama adalah perusahaan yang bergerak di bidang transportasi, yaitu melayani rental mobil. Saat ini, sistem penyewaan atau rental mobil pada Rental Mobil Global Investama masih memakai cara konvensional. Konvensional berarti pelanggan memesan mobil melalui telepon atau datang langsung ke tempat rental mobil, tentunya menjadi kurang efisien. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah model penyewaan mobil dengan cara yang relatif cepat dan mudah. Aplikasi Android menjadi salah satu yang dapat membantu dalam mengatasi masalah yang ada. Android dipilih karena salah satu sistem operasi *open source*. Model penelitian dan metode yang digunakan sebagai pengembangan perangkat lunak adalah model *prototype* dan metode *Object Oriented Programming* (OOP). Alat bantu pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML). Aplikasi yang dibuat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan mobil di rental mobil Global Investama.

Kata Kunci : Penyewaan, Rental, Mobil, Aplikasi, Android



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1	Latar Belakang .....	1
1.2	Rumusan Masalah.....	2
1.3	Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.3.1	Tujuan Penelitian .....	2
1.3.2	Manfaat Penelitian .....	3
1.4	Batasan Masalah .....	3
1.5	Sistematika Penulisan .....	3

**BAB II LANDASAN TEORI**

2.1	Model <i>Prototype</i> .....	5
2.1.1	Keunggulan <i>Prototype</i> .....	6



2.1.2	Kelemahan <i>Prototype</i> .....	7
2.2	OOP.....	7
2.3	UML.....	7
2.3.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	8
2.3.2	<i>Class Diagram</i> .....	9
2.3.3	<i>Activity Diagram</i> .....	10
2.3.4	<i>Sequen Diagram</i> .....	11
2.4	Aplikasi <i>Mobile</i> .....	12
2.5	Penyewaan Mobil.....	12
2.6	Android.....	13
2.7	HTML.....	13
2.8	PHP.....	13
2.9	MySQL.....	14
2.10	Java.....	14
2.10.1	Kelebihan Java.....	14
2.10.2	Kekurangan Java.....	15
2.11	Android Studio.....	15
2.12	<i>Black box Testing</i> .....	16
2.13	Penelitian terdahulu.....	17
2.13.1	Penelitian oleh Mauredi.....	17
2.13.2	Penelitian Paryanto.....	17
2.13.3	Penelitian Kurniawan.....	17
2.13.4	Penelitian Pitaloka.....	18
2.13.5	Penelitian Ramdhani.....	18
2.13.6	Ringkasan Penelitian Terdahulu.....	19

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Model Pengembangan Sistem.....	21
3.1.1	Pengumpulan Kebutuhan.....	21

3.1.2	Membangun <i>Prototyping</i> .....	22
3.1.3	Evaluasi <i>Prototype</i> .....	22
3.1.4	Pengkodean Sistem Perangkat Lunak .....	22
3.1.5	Pengujian Sistem Perangkat Lunak .....	22
3.1.6	Evaluasi Prangkat Lunak .....	23
3.1.7	Menggunakan Sistem Perangkat Lunak.....	23
3.2	Metode Pengembangan Sistem Perangkat Lunak.....	23
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem Perangkat Lunak .....	23

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Rental Mobil Global .....	25
4.1.1.	Visi Dan Misi.....	25
4.1.2.	Struktur Organisasi .....	25
4.2	Analisi Masalah .....	26
4.2.1	Analisis Kebutuhan.....	26
4.2.2	Kebutuhan Fungsional .....	26
4.2.3	Kebutuhan Non Fungsional .....	27
4.2.4	Analisis Sistem Berjalan.....	28
4.3	Perancangan Sistem .....	29
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan .....	29
4.3.2	Rancangan Sistem.....	30
4.3.3	<i>Use case Diagram</i> Sisitem Usulan <i>Server</i> .. .....	30
4.3.4	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan <i>Client</i> .....	31
4.3.5	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Sisitem Usulan <i>Server</i> .....	31
4.3.6	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Sisitem Usulan <i>Client</i> .....	35
4.3.7	<i>Activity Diagram</i> Sisitem Usulan <i>Server</i> .. .....	37
4.3.8	<i>Activity Diagram</i> Sisitem <i>Client</i> .. .....	49
4.3.9	<i>Sequen Diagram</i> Sisitem Usulan Aplikasi <i>Web</i> .....	55

4.3.10	<i>Sequen Diagram</i> Sisitem Usula <i>Client</i> .....	62
4.3.11	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan.. ..	65
4.3.12	Spesifikasi Basis Data .. ..	66
4.3.13	Rancangan Layar.....	70
4.3.14	Rancangan Layar <i>Server</i> .. ..	70
4.3.15	Rancangan Layar <i>Client</i> .....	75
4.4	Implentasi.....	82
4.4.1	Tampilan Layar <i>Server</i> .....	82
4.4.2	Tampilan Layar <i>Client</i> .....	91
4.4.3	Pengujian Black Box.....	101
 <b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .. ..	103
5.2	Saran .. ..	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>105</b>



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 4.1 : Tabel Spesifikasi <i>Laptop</i> .....	27
Tabel 4.2 : Tabel Spesifikasi <i>Smartphone</i> ke-1 .....	27
Tabel 4.3 : Tabel Spesifikasi <i>Smartphone</i> ke-2 .....	27
Tabel 4.4 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengolah Data Daftar Mobil. 32	32
Tabel 4.5 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengolah Data Fasilitas .....	32
Tabel 4.6 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengolah Data Orderan .....	33
Tabel 4.7 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengolah Data Peminjaman....	34
Tabel 4.8 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengolah Data Transaksi .....	34
Tabel 4.9 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> .....	34
Tabel 4.10 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> .....	35
Tabel 4.11 : Deskripsi <i>Use Case Diagram List</i> Transaksi .....	35
Tabel 4.12 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Memesan Mobil .....	35
Tabel 4.13 : Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> lihat <i>Profile</i> .....	36
Tabel 4.14 : Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> .....	36
Tabel 4.15 : Spesifikasi tabel mobil .....	66
Tabel 4.16 : Spesifikasi tabel gallery mobil.....	67
Tabel 4.17 : Spesifikasi tabel fasilitas mobil .....	67

Tabel 4.18 : Spesifikasi tabel Fasilitas.....	67
Tabel 4.19 : Spesifikasi tabel Users .....	68
Tabel 4.20 : Spesifikasi tabel Transaksi.....	69
Tabel 4.21 : Spesifikasi tabel Detail Transaksi.....	69
Tabel 4.23 : Pengujian Black Box <i>Web Server</i> .....	101
Tabel 4.24 : Pengujian Black Box <i>Android Client</i> .....	102



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Model <i>Prototype</i> .....	5
Gambar 2.2 : Struktur UML.....	8
Gambar 2.3 : <i>Use Case Diagram</i> .....	9
Gambar 2.4 : <i>Class Diagram</i> .....	10
Gambar 2.5 : <i>Activity Diagram</i> .....	11
Gambar 2.6 : <i>Sequen Diagram</i> .....	12
Gambar 2.7 : <i>Blackbox</i> .....	16
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi Rental Mobil Global Investama.....	26
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	29
Gambar 4.3 : <i>Use Case Diagram Server</i> .....	31
Gambar 4.4 : <i>Use Case Diagram Client</i> .....	31
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Daftar Mobil.....	37
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Mobil.....	38
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Edit Data mobil.....	39
Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Mobil.....	39
Gambar 4.9 : <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Fasilitas Mobil.....	40
Gambar 4.10 : <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Fasilitas Mobil.....	41
Gambar 4.11 : <i>Activity Diagram</i> Edit Data Fasilitas Mobil.....	42

Gambar 4.12	: <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Fasilitas Mobil .....	43
Gambar 4.13	: <i>Activity Diagram</i> Data Proses Peminjaman .....	44
Gambar 4.14	: <i>Activity Diagram</i> Detail Proses Peminjaman Mobil .....	45
Gambar 4.15	: <i>Activity Diagram</i> Lihat <i>Detail</i> Transaksi .....	46
Gambar 4.16	: <i>Activity Diagram</i> Orderan Mobil .....	47
Gambar 4.17	: <i>Activity Diagram</i> Detail Orderan Mobil .....	48
Gambar 4.18	: <i>Activity Diagram</i> Logout.....	49
Gambar 4.19	: <i>Activity Diagram</i> login.....	50
Gambar 4.20	: <i>Activity Diagram</i> Data mobil .....	51
Gambar 4.21	: <i>Activity Diagram</i> Keranjang .....	52
Gambar 4.22	: <i>Activity Diagram</i> List Transaksi.....	53
Gambar 4.23	: <i>Activity Diagram</i> Registrasi .....	54
Gambar 4.24	: <i>Activity Diagram</i> Logout.....	55
Gambar 4.25	: <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Daftar Mobil .....	56
Gambar 4.26	: <i>Sequence Diagram</i> Tambah Fasilitas.....	57
Gambar 4.27	: <i>Sequence Diagram</i> Orderan Mobil .....	58
Gambar 4.28	: <i>Sequence Diagram</i> Detail Transaksi.....	59
Gambar 4.29	: <i>Sequence Diagram</i> Users .....	60
Gambar 4.30	: <i>Sequence Diagram</i> Proses Peminjaman Mobil .....	61
Gambar 4.31	: <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	62
Gambar 4.32	: <i>Sequence Diagram</i> Login .....	63
Gambar 4.33	: <i>Sequence Diagram</i> Batal Pesanan.....	63

Gambar 4.34	: <i>Sequence Diagram</i> Manajemen Profile .....	64
Gambar 4.35	: <i>Sequence Diagram</i> Registrasi .....	65
Gambar 4.36	: <i>Class Diagram</i> .....	65
Gambar 4.37	: Rancangan Layar <i>Form Login</i> .....	70
Gambar 4.38	: Rancangan Layar <i>Form</i> Daftar Mobil.....	71
Gambar 4.39	: Rancangan Layar <i>Form</i> Fasilitas Mobil.....	72
Gambar 4.40	: Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Orderan Mobil.....	72
Gambar 4.41	: Rancangan Layar <i>Form</i> Proses Peminjaman Mobil.....	73
Gambar 4.42	: Rancangan Layar <i>Form Detail</i> Transaksi .....	73
Gambar 4.43	: Rancangan Layar <i>Form Users</i> .....	74
Gambar 4.44	: Rancangan Layar <i>Form logout</i> .....	74
Gambar 4.45	: Rancangan Layar <i>login</i> .....	75
Gambar 4.46	: Rancangan Layar Menu Utama Pengguna .....	76
Gambar 4.47	: Rancangan Layar <i>Plash</i> .....	77
Gambar 4.48	: Rancangan Layar List Transaksi .....	78
Gambar 4.49	: Rancangan Layar Data Mobil .....	79
Gambar 4.50	: Rancangan Layar Lihat Profile .....	80
Gambar 4.51	: Rancangan Layar Logout .....	81
Gambar 4.52	: Tampilan Layar <i>Form Login</i> .....	82
Gambar 4.53	: Tampilan Layar <i>Form</i> Halaman Mobil.....	83
Gambar 4.54	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Mobil .....	83
Gambar 4.55	: Tampilan Layar <i>Form</i> Edit Data Mobil .....	84



Gambar 4.56	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Fasilitas Mobil.....	84
Gambar 4.57	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Fasilitas.....	85
Gambar 4.58	: Tampilan Layar <i>Form</i> Edit Fasilitas .....	85
Gambar 4.59	: Tampilan Layar <i>Form</i> Orderan Mobil .....	86
Gambar 4.60	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah Pesanan Mobil .....	86
Gambar 4.61	: Tampilan Layar <i>Form</i> Konfirmasi Pesanan Mobil .....	87
Gambar 4.62	: Tampilan Layar <i>Form</i> Proses Peminjaman Mobil.....	87
Gambar 4.63	: Tampilan Layar <i>Form</i> Konfirmasi Peminjaman .....	88
Gambar 4.64	: Tampilan Layar <i>Form</i> Detail Transaksi.....	88
Gambar 4.65	: Tampilan Layar <i>Form</i> <i>Users</i> .....	89
Gambar 4.66	: Tampilan Layar <i>Form</i> Tambah <i>User</i> .....	89
Gambar 4.67	: Tampilan Layar <i>Form</i> Edit <i>User</i> .....	90
Gambar 4.68	: Tampilan Layar <i>Form</i> <i>Logout</i> .....	90
Gambar 4.69	: Tampilan Layar <i>login</i> .....	91
Gambar 4.70	: Tampilan Layar <i>Plash</i> .....	92
Gambar 4.71	: Tampilan Layar Menu Utama .....	93
Gambar 4.72	: Tampilan Layar Mobil .....	94
Gambar 4.73	: Tampilan Layar <i>Input</i> Data Tanggal Sewa .....	95
Gambar 4.74	: Tampilan Layar Keranjang .....	96
Gambar 4.75	: Tampilan Layar <i>List</i> Transaksi.....	97
Gambar 4.76	: Tampilan Layar Lihat <i>Profile</i> .....	98
Gambar 4.77	: Tampilan Layar <i>logout</i> .....	99



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Use Case Diagram*

1



#### *Use case*

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

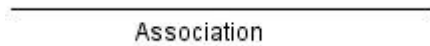
2



#### *Actor*

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

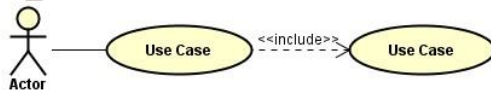
3



#### *Association*

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case* atau *use case* dengan *use case*.

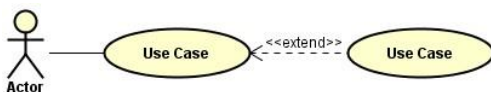
4



#### *Include*

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.

5



#### *Extend*

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

## 2. Simbol Activity Diagram

1



### **Initial Node**

Merupakan simbol untuk memulai *Activity diagram*.

2



### **Activity Final Node**

Merupakan simbol untuk mengakhiri *Activity diagram*.

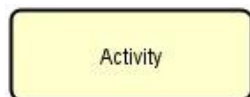
3



### **Swimlane**

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.

4



### **Activity**

*Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.

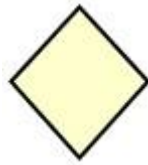
5



### **Transition**

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.

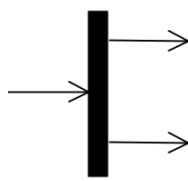
6



**Decision**

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

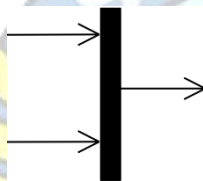
7



**Fork (Percabangan)**

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.

8

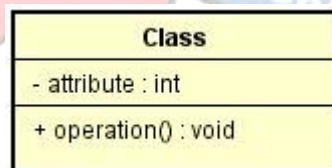


**Join (Penggabungan)**

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

**3. Simbol Class Diagram**

1



**Class**

Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.

2



**Association**

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara class.

**4. Simbol Sequence Diagram**

1



**Actor**

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.

2



**Boundary**

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

3



**Control**

Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

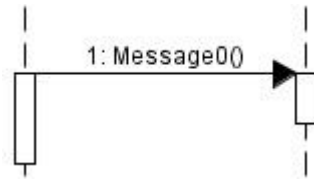
4



**Entity**

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

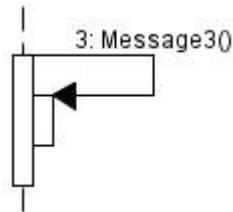
5



**Message**

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

6



**Self Message**

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

7



**Loop Message**

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.

