

**APLIKASI PEMINJAMAN DENGAN MODEL FAST PADA  
KOPERASI HIDAYAT ARSANI SEJAHTERA  
PANGKALPINANG BERBASIS *CLIENT-SERVER***

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer**



Oleh:  
Budi Haryanto  
1511500117

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

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**APLIKASI PEMINJAMAN DENGAN MODEL FAST PADA KOPERASI  
HIDAYAT ARSANI SEJAHTERA PANGKALPINANG BERBASIS  
CLIENT-SERVER**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**BUDI HARYANTO**

**1511500117**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 02 Juli 2019

Anggota Penguji

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

**NIDN. 0207069301**

Dosen Pembimbing

**Rahmat Sulaiman, M.Kom.**

**NIDN. 0208019401**

**Kaprodi Teknik Informatika**  
**R. Burhan Isnanto Farid, M.Kom.**  
**NIDN. 0224048003**

**Ketua Penguji**  
  
**Yohanes Setiawan, M.Kom.**  
**NIDN. 0219068501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 08 Juli 2019

**KETUA STIKOM ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1511500117

Nama : Budi Haryanto

Judul Skripsi : **APLIKASI PEMINJAMAN DENGAN METODE FAST  
PADA KOPERASI HIDAYAT ARSANI SEJAHTERA  
PANGKALPINANG BERBASIS *CLIENT-SERVER***

Menyatakan bahwa laporan skripsi atau program saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT**. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 28 Juni 2019

( Budi Haryanto )

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik dan lancar. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam perkuliahan jurusan Teknik Informatika pada STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan ini, *penulis* menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, *penulis* ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini, antara lain :

1. Orang tua yang telah memberikan semangat dan doa yang tulus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., MBA. selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, yang telah memberikan kesempatan yang sangat berarti bagi saya.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R. Burham Isnanto F., S.Si., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
6. Bapak Rahmat Sulaiman, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan kesabaran yang tak terhingga dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Teman kos yang saling membantu serta sering membuat kekacauan, serta mantan team KP (Jenni dan Tasya) yang selalu memberi dukungan dalam penulisan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

*Penulis* menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, *penulis* sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun sehingga dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Akhir kata, *penulis* mengucapkan terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik. Semoga dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum.

Pangkalpinang, 28 Juni 2019

Penulis



## **ABSTRACT**

*Koperasi Hidayat Arsani is a cooperative engaged in finance since 11 November 2011 which is still under the auspices of PT Hidayat Arsani Group which has 3 sub-companies in it, namely CV. Surya Indah Perkasa (plaited water ponds, Romodong ponds, Pesaren ponds), Hospital. Arsani, RSIA Muhaya, Sabrina Hotel, GM Hotel, Rakyat Pos. Until now the loan process activities at Koperasi Hidayat Arsani are still conventional or manual. Where members who want to borrow must come directly to the cooperative. As well as the absence of an installment card, members must go to the cooperative if they want to know how many times the loan installments have been paid. By processing loan data that is still not structured and systematic because it has not been stored in one database, there are difficulties in the process of lending that takes a long time. With the existence of problems in processing the cooperative data, it is necessary to make a loan application design that can manage the processing of cooperative data, especially in the loan process. This application is designed using an application system by using the Client-Server based fast model. The results of this study are expected to facilitate the processing of cooperative loan data and be able to improve the effectiveness of member services.*

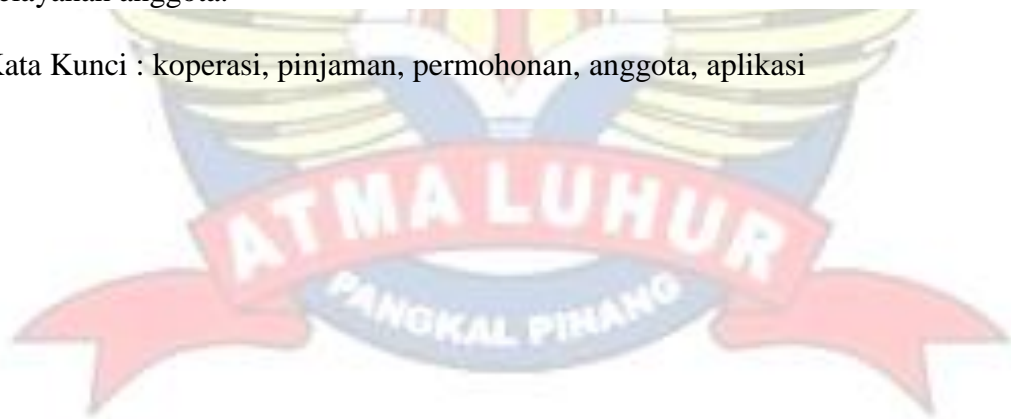
*Keywords: cooperatives, loans, applications, members, applications*



## ABSTRAK

Koperasi Hidayat Arsani adalah Koperasi yang bergerak di bidang keuangan sejak tanggal 11 November 2011 yang masih dalam naungan PT Hidayat Arsani Grup yang mempunyai 3 sub perusahaan didalamnya, yaitu CV. Surya Indah Perkasa ( tambak air anyir, tambak Romodong, tambak Pesaren), RS. Arsani, RSIA Muhaya, Sabrina Hotel, GM Hotel, Rakyat Pos. Sampai saat ini kegiatan proses peminjaman di Koperasi Hidayat Arsani masih secara konvensional atau manual. Dimana Anggota yang ingin melakukan peminjaman harus datang langsung ke tempat koperasi. Serta belum adanya kartu angsuran, jadi anggota harus ke koperasi apabila ingin mengetahui berapa kali jumlah angsuran pinjaman yang sudah dibayar. Dengan pengolahan data pinjaman yang masih belum terstruktur dan sistematis karena belum disimpan dalam satu *database* maka terjadi kesulitan dalam proses peminjaman yang membutuhkan waktu lama. Dengan adanya permasalahan dalam pengolahan data koperasi tersebut maka perlu membuat sebuah perancangan aplikasi pinjaman yang bisa mengatur pengolahan data koperasi terutama didalam proses peminjaman. Aplikasi ini dirancang menggunakan suatu sistem aplikasi dengan menggunakan model fast berbasis *Client-Server*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses pengolahan data pinjaman koperasi serta mampu meningkatkan efektivitas pelayanan anggota.

Kata Kunci : koperasi, pinjaman, permohonan, anggota, aplikasi





## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Aplikasi.....	6
2.2 <i>Android</i> .....	7
2.2.1 Karakteristik <i>Android</i> .....	8
2.2.2 <i>Android Software Development Kit (SDK)</i> .....	9
2.2.3 <i>Android Development Tools (ADT)</i> .....	9
2.2.4 <i>Android Virtual Device (AVD)</i> .....	9
2.2.5 <i>Mobile</i> .....	10
2.3 <i>Java</i> .....	10
2.4 <i>Eclipse IDE (Integrated Development Environment)</i> .....	10
2.5 <i>MySQL</i> .....	11



2.6 Adobe Dreamweaver .....	11
2.7 Web Server .....	12
2.8 Database .....	14
2.9 Unified Modeling Language (UML) .....	15
2.9.1 Use Case Diagram .....	15
2.9.2 Activity Diagram .....	16
2.9.3 Sequence Diagram.....	16
2.9.4 Class Diagram.....	16
2.10 Pengembangan Sistem Dengan Model FAST.....	16
2.11 Black-Box Testing .....	18
2.12 Tinjauan Studi.....	18
<b>BAB III Metodologi Penelitian .....</b>	<b>22</b>
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	22
3.2 Metodologi Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak .....	23
3.3 Tools (Alat Bantu) Pengembangan Sistem.....	23
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
4.1 Sejahtera Koperasi Hidayat Arsani Sejahtera Sejahtera .....	24
4.2 Struktur Organisasi Koperasi Hidayat Arsani Sejahtera .....	25
4.3 Tugas dan Fungsi.....	25
4.3.1 Manager Operasional.....	25
4.3.2 Administrasi dan Accounting .....	26
4.3.3 Collector .....	26
4.3.4 Office Boy .....	26
4.4 Analisis Masalah.....	26
4.5 Analisis Sistem Berjalan.....	27
4.5.1 Prosedur Pendaftaran Anggota Baru .....	27
4.5.2 Prosedur Peminjaman .....	28
4.5.3 Prosedur Angsuran .....	29

4.6 Perancangan Sistem Yang di Usulkan .....	30
4.6.1 <i>Use Case</i> Diagram Yang di Usulkan .....	31
4.6.2 <i>Activity</i> Diagram Yang di Usulkan .....	38
4.6.3 <i>Sequence</i> Diagram Yang di Usulkan .....	46
4.6.4 Class Diagram Yang di Usulkan .....	57
4.7 Rancangan Layar Yang di Usulkan .....	61
4.7.1 Rancangan Layar <i>Client Server</i> yang di Usulkan.....	62
4.7.2 Rancangan Layar <i>Client Server</i> yang Berjalan.....	76
4.8 Pengujian Black Box .....	87
4.8.1 Pengujian Web Admin Menggunakan Black Box .....	87
4.8.2 Pengujian Aplikasi <i>Android</i> Anggota Menggunakan <i>Black Box</i> .....	93
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan .....	94
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Perkembangan Android Dari Masa ke Masa .....	8
Gambar 2.2 Fungsi Web Server .....	13
Gambar 2.3 Cara Kerja Web Server .....	14
Gambar 2.4 Bentuk Database.....	15
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Koperasi Hidayat Arsani Sejahtera .....	25
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Diagram Pendaftaran Anggota.....	28
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram Peminjaman.....	29
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Angsuran .....	30
Gambar 4.5 <i>Use Case</i> Admin .....	31
Gambar 4.6 <i>Use Case</i> Anggota.....	35
Gambar 4.7 <i>Activity</i> Diagram Pendaftaran (Anggota) .....	38
Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram Login (Anggota).....	39
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram Pinjaman (Anggota) .....	39
Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram Pembayaran (Anggota) .....	40
Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram Angsuran (Anggota).....	40
Gambar 4.12 <i>Activity</i> Diagram Log Out (Anggota).....	41
Gambar 4.13 <i>Activity</i> Diagram Login (Admin) .....	41
Gambar 4.14 <i>Activity</i> Diagram Admin (Admin).....	42
Gambar 4.15 <i>Activity</i> Diagram KTP (Admin) .....	42
Gambar 4.16 <i>Activity</i> Diagram Anggota (Admin) .....	43
Gambar 4.17 <i>Activity</i> Diagram Pinjaman (Admin).....	43
Gambar 4.18 <i>Activity</i> Diagram Pembayaran (Admin) .....	44
Gambar 4.19 <i>Activity</i> Diagram Angsuran (Admin) .....	44
Gambar 4.20 <i>Activity</i> Diagram Log Out (Admin) .....	45
Gambar 4.21 <i>Sequence</i> Diagram Pendaftaran (Anggota) .....	46

Gambar 4.22 <i>Sequence</i> Diagram Login (Anggota).....	47
Gambar 4.23 <i>Sequence</i> Diagram Pinjaman (Anggota) .....	48
Gambar 4.24 <i>Sequence</i> Diagram Pembayaran (Anggota).....	49
Gambar 4.25 <i>Sequence</i> Diagram Angsuran (Anggota).....	50
Gambar 4.26 <i>Sequence</i> Diagram Login (Admin) .....	51
Gambar 4.27 <i>Sequence</i> Diagram <i>Admin</i> (Admin).....	52
Gambar 4.28 <i>Sequence</i> Diagram KTP (Admin) .....	53
Gambar 4.29 <i>Sequence</i> Diagram Anggota (Admin) .....	54
Gambar 4.30 <i>Sequence</i> Diagram Pinjaman (Admin).....	55
Gambar 4.31 <i>Sequence</i> Diagram Angsuran (Admin) .....	56
Gambar 4.32 Class Diagram .....	57
Gambar 4.33 Rancangan Tampilan Layar Menu Login (Anggota).....	62
Gambar 4.34 Rancangan Tampilan Layar Menu Daftar Anggota (Anggota)..	63
Gambar 4.35 Rancangan Tampilan Layar Menu Utama (Anggota).....	64
Gambar 4.36 Rancangan Tampilan Layar Menu Pembayaran (Anggota).....	65
Gambar 4.37 Rancangan Tampilan Layar Menu Pinjaman (Anggota).....	66
Gambar 4.38 Rancangan Tampilan Layar Menu Angsuran (Anggota).....	67
Gambar 4.39 Rancangan Tampilan Layar Menu Login (Admin).....	68
Gambar 4.40 Rancangan Tampilan Layar Menu Menu Utama (Admin) .....	69
Gambar 4.41 Rancangan Tampilan Layar Menu <i>Admin</i> (Admin).....	70
Gambar 4.42 Rancangan Tampilan Layar Menu KTP (Admin).....	71
Gambar 4.43 Rancangan Tampilan Layar Menu Anggota (Admin).....	72
Gambar 4.44 Rancangan Tampilan Layar Menu Pinjaman (Admin) .....	73
Gambar 4.45 Rancangan Tampilan Layar Menu Angsuran (Admin).....	74
Gambar 4.46 Rancangan Tampilan Layar Menu Konfirmasi Pembayaran (Admin).....	75
Gambar 4.47 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Daftar Anggota (Anggota) .....	76

Gambar 4.48 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Login (Anggota).....	76
Gambar 4.49 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Utama (Anggota).....	77
Gambar 4.50 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Peminjaman (Anggota).....	77
Gambar 4.51 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Angsuran (Anggota).....	78
Gambar 4.52 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Pembayaran (Anggota).....	78
Gambar 4.53 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Login (Admin) ....	79
Gambar 4.54 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Master Admin (Admin).....	79
Gambar 4.55 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Tambah Admin (Admin).....	80
Gambar 4.56 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Edit Admin (Admin).....	80
Gambar 4.57 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Master KTP (Admin).....	81
Gambar 4.58 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Tambah KTP (Admin).....	81
Gambar 4.59 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Edit KTP (Admin).....	82
Gambar 4.60 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Master Anggota (Admin).....	82
Gambar 4.61 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Tambah Anggota (Admin).....	83
Gambar 4.62 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Edit Anggota	



(Admin).....	83
Gambar 4.63 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Transaksi Pinjaman (Admin).....	84
Gambar 4.64 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Tambah Pinjaman (Admin).....	84
Gambar 4.65 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Detail Pinjaman (Admin).....	85
Gambar 4.66 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Transaksi Angsuran (Admin).....	85
Gambar 4.67 Rancangan Tampilan Layar Berjalan Menu Bayar Angsuran (Admin).....	86



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Daftar Tinjauan Studi.....	18
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Login (Admin).....	32
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Entry KTP (Admin).....	32
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Anggota (Admin) .....	33
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Pinjaman (Admin) .....	33
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Angsuran (Admin).....	33
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Pembayaran (Admin).....	34
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Cetak Laporan (Admin).....	34
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Log Out (Admin).....	35
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Pendaftaran (Anggota).....	36
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Login (Anggota) .....	36
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Peminjaman (Anggota).....	36
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Angsuran (Anggota) .....	37
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case</i> Pembayaran (Anggota).....	37
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case</i> Log Out (Anggota) .....	38
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Admin.....	58
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data KTP .....	58
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Anggota .....	59
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pinjaman .....	60
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Angsuran .....	61
Tabel 4.20 Pengujian <i>Web</i> Admin Menggunakan Black Box.....	86
Tabel 4.21 Hasil <i>Koresponden/Kuesioner</i> Pengujian <i>Web</i> Admin .....	90
Tabel 4.22 Pengujian Aplikasi Anggota <i>Mobile</i> Menggunakan Black Box ....	92
Tabel 4.23 Hasil <i>Koresponden/Kuesioner</i> Pengujian Anggota <i>Mobile</i> .....	93



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*

Status awal



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

Aktivitas



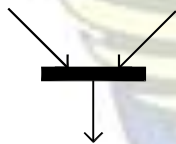
Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.

Pencabangan/*decision*



Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

Penggabungan/*join*



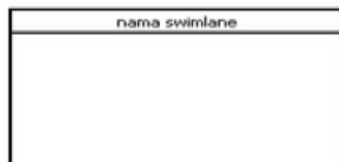
Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

Status akhir

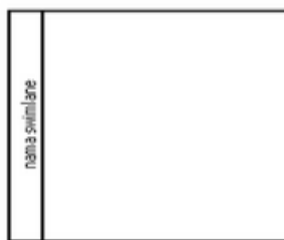


Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

*Swimlane*



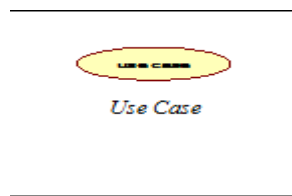
atau



Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

## 2. Simbol Use Case Diagram

### Use Case



Fungsionalisasi yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali diawal *frase* nama *Use Case*.

### Aktor / Actor



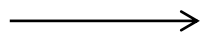
Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal *frase* nama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

### Asosiasi / Association



Komunikasi antar aktor dan *Use Case* yang berpartisipasi pada *Use Case* atau *Use Case* memiliki interaksi dengan aktor.

### Ekstensi / Extend



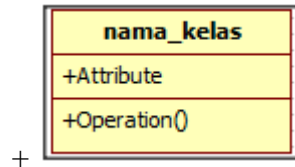
<<extend>>

Relasi *Use Case* tambahan ke sebuah *Use Case* dimana *Use Case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun 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 di tambahkan.

### 3. Simbol *Class Diagram*

Kelas

Kelas pada struktur sistem



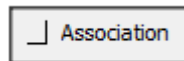
Antarmuka

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek



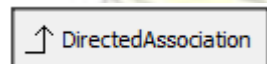
Asosiasi

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



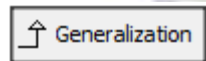
Asosiasi berarah

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



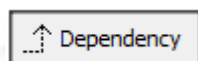
Generalisasi

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



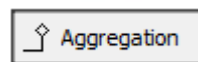
Kebergantungan

Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas



Agregasi/aggregation

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



#### 4. Simbol Sequence Diagram

##### Aktor



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 diawal frase nama aktor.

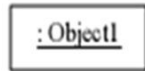
##### Garis hidup/life line objek

Menyatakan kehidupan suatu objek



##### Objek

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan



##### Waktu aktif

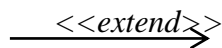
Menyatakan objek dalam keadaa aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.



Aktor tidak memiliki waktu aktif

##### Pesan tipe create

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



##### Pesan tipe call

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

