

**RANCANG BANGUN APLIKASI SELEKSI PEGAWAI DI  
SEKRETARIAT DAERAH KOTA PANGKALPINANG  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



Febfirza Rifqi Alrechan

1511500162

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1511500162

Nama : Febfirza Rifqi Alrechan

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Seleksi Pegawai di Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang Berbasis Android

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

Pangkalpinang, 01 Juli 2019



(Febfirza Rifqi Alrechan)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN APLIKASI SELEKSI PEGAWAI DI SEKRETARIAT  
DAERAH KOTA PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Febfirza Rifqi Alrechan  
1511500162**

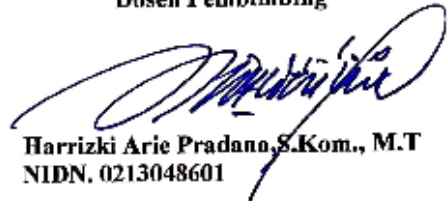
Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji  
Pada Tanggal 04 Juli 2019

**Dosen Penguji II**



**Tri Sugihartono, M.Kom  
NIDN. 0224129301**

**Dosen Pembimbing**



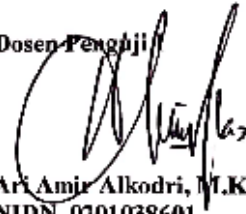
**Harrizki Arie Pradana, S.Kom., M.T  
NIDN. 0213048601**

**Kaprodi Teknik Informatika**



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

**Dosen Penguji**



**Ari Amir Alkodri, M.Kom  
NIDN. 0201038601**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Juli 2019

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

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 memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
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 R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M. Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Harrizki Arie Pradana,S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing.
7. Bapak Ari Amir Alkodri, M.Kom selaku dosen penguji satu.
8. Bapak Tri Sugihartono, M.Kom selaku dosen penguji dua.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 01 Juli 2019

Penulis

## **ABSTRACT**

*The Regional Secretariat of the City of Pangkalpinang is located at Jalan Rasakunda, Girimaya District. The Regional Secretariat of the City of Pangkalpinang operates in a field that deals with the aspirations of the general public or even about the dispute itself. The number of employees in the office has less effective human resources or difficulties in selecting employees. With the application of employee selection in the Regional Secretariat of the City of Pangkalpinang based on Android which aims to determine competent human resources by facilitating the selection of appropriate and accurate employees and knowing the results of selection quickly and transparently. The model used is the Waterfall model that describes a systematic and sequential approach to software development. This development model is linear from the initial stage of development of the system, namely the maintenance stage. As a test in this application using blackbox testing to find out the results obtained is an employee selection application in the Regional Secretariat of the City of Pangkalpinang based on Android and managed to determine which employees have been screened with the capacity of demand.*

*Keywords: Application, Employee Selection, Waterfall, Android, Pangkalpinang*



## ABSTRAK

Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang beralamat di Jalan Rasakunda Kecamatan Girimaya. Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang bergerak di bidang yang menangani tentang aspirasi masyarakat umum atau pun mengenai pemerontahan itu sendiri. Banyaknya pegawai yang ada di kantor tersebut terdapat sumber daya manusia yang kurang efektif atau kesulitan dalam penyeleksian pegawai. Dengan adanya aplikasi seleksi pegawai di Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang berbasis android yang bertujuan untuk menentukan sumber daya manusia yang berkompeten dengan mempermudah dalam penyeleksian pegawai yang tepat dan akurat serta mengetahui hasil Penyeleksian secara cepat dan transparan. Adapun model yang digunakan adalah *Waterfall* model yang menggambarkan pendekatan sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan *system* yaitu tahap pemeliharaan. Sebagai pengujian dalam aplikasi ini menggunakan *blackbox testing* untuk mengetahui hasil yang didapatkan adalah aplikasi seleksi pegawai di Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang berbasis android dan berhasil menentukan pegawai yang telah disaring dengan kapasitas permintaan.

Kata Kunci : Aplikasi, Penyeleksi pegawai, *Waterfall*, Android, Pangkalpinang



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	2
1.4 METODOLOGI PENELITIAN .....	2
1.5 BATASAN MASALAH .....	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 DEFINISI MODEL PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK .....	4
2.1.1 Model <i>Waterfall</i> .....	5
2.1.2 Tahapan <i>Waterfall</i> .....	5
2.2 DEFINISI METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK .....	7
2.2.1 Metode <i>Object Oriented Programming</i> (OOP) .....	7
2.3 DEFINISI <i>TOOLS</i> PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK .....	7
2.3.1 <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	7
2.4 TEORI PENDUKUNG .....	11
2.4.1 Aplikasi .....	11
2.4.2 Penyaringan .....	11

2.4.3 Pegawai .....	12
2.4.4 Sistem.....	12
2.4.5 Android .....	13
2.4.5.1 Sejarah Singkat Andoid.....	14
2.4.5.2 <i>Android Development Tools (ADT)</i> .....	14
2.4.5.3 <i>Android Software Development Kit(SDK)</i> .....	15
2.4.6 MySQL.....	15
2.4.7 PHP .....	16
2.4.8 Web Server.....	16
2.4.9 Eclipse.....	16
2.4.10 Xampp.....	17
2.4.11 <i>Java</i> .....	17
2.4.12 <i>Database</i> .....	17
2.5 Penelitian Terdahulu .....	18
2.5.1 Penelitian Intan Nur Farida, Rina Firliana (2016) .....	18
2.5.2 Penelitian Sary Fatimah, Afriyudi, Edi Supratman (2013).....	18
2.5.3 Penelitian Lilis Sopianti, Nurdin Bahtiar (2015) .....	18
2.5.4 Penelitian Muhammad Irfan Nashrullah, Gunawan Abdillah, Faiza Renaldi (2016).....	19
2.5.5 Penelitian Andreas Handojo, Djoni H. Setiabudi (2012).....	19
2.5.6 Penelitian Ilman Fahma Dwijaya (2012) .....	19
2.5.5 Penelitian Febfirza Rifqi Alrechan (2019).....	20

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Model <i>Waterfall</i> .....	21
3.2 Metode <i>Objek Oriented Programming (OOP)</i> .....	22
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	22

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

4.1 Tujuan Organisasi .....	24
4.1.1 Optimalisasi Fungsi Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang .....	24



4.1.2 Struktur Organisasi.....	24
4.1.3 Tugas dan Wewenang .....	25
4.2 Analisis.....	26
4.2.1 Analisis Sistem Berjalan .....	26
4.2.2 Analisis Sistem Usulan .....	30
4.3 Desain.....	53
4.3.1 Class Diagram .....	53
4.3.2 Tabel.....	54
4.3.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	59
4.3.4 Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem.....	66
4.4 Implementasi .....	84
4.4.1 Implementasi Aplikasi Android .....	84
4.4.2 Implementasi Web Server .....	89
4.5 Pengujian <i>Black Box</i> .....	100
4.5.1 <i>Black Box</i> Aplikasi Android.....	100
4.5.2 <i>Black Box</i> Sistem Web Server.....	106
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 KESIMPULAN .....	107
5.2 SARAN .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	108
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i> .....	5
Gambar 2.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	8
Gambar 2.3 <i>Activity Diagram</i> .....	9
Gambar 2.4 <i>Class Diagram</i> .....	10
Gambar 2.5 <i>Sequence Diagram</i> .....	11
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	41
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	29
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> Sistem Usulan .....	31
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Masuk Kepegawain .....	40
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Lihat Panduan .....	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Tambah Panduan .....	41
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Ubah Panduan.....	41
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Hapus Panduan .....	42
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Lihat Akun .....	42
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Ubah Akun.....	43
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Lihat Biodata .....	43
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Ubah Biodata.....	44
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Lihat Berkas Pegawai .....	44
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Verivikasi.....	45
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Simpan Proses <i>Profile</i> .....	45
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Hasil Penyaringan.....	46
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Lihat Admin.....	46
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Tambah Admin .....	47
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Ubah Admin .....	47
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Hapus Admin.....	48
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Cetak Laporan.....	48
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Lihat Panduan.....	49
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Daftar .....	49
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Login.....	50

Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Biodata.....	50
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Input Berkas.....	51
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Pengumuman .....	51
Gambar 4.28 <i>Class Diagram</i> .....	52
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Masuk .....	58
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Panduan.....	59
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> User.....	59
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Biodata.....	60
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Persyaratan.....	60
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi .....	61
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Hasil Penyaringan .....	61
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan.....	62
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Panduan.....	62
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Daftar .....	63
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	63
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Biodata Pegawai .....	64
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Persyaratan.....	64
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Pengumuman .....	65
Gambar 4.43 Antarmuka <i>Form Splash</i> .....	65
Gambar 4.44 Antarmuka <i>Form Menu Utama</i> .....	66
Gambar 4.45 Antarmuka <i>Form Panduan</i> .....	66
Gambar 4.46 Antarmuka <i>Form Daftar</i> .....	67
Gambar 4.47 Antarmuka <i>Form Biodata</i> .....	67
Gambar 4.48 Antarmuka <i>Form Persyaratan</i> .....	68
Gambar 4.49 Antarmuka <i>Form Masuk</i> .....	68
Gambar 4.50 Antarmuka <i>Form Tahun Penyaringan</i> .....	69
Gambar 4.51 Antarmuka <i>Form Pengumuman</i> .....	69
Gambar 4.52 Antarmuka <i>Form Keluar</i> .....	70
Gambar 4.53 Antarmuka halaman <i>Masuk</i> .....	70
Gambar 4.54 Antarmuka halaman <i>Menu Utama</i> .....	71
Gambar 4.55 Antarmuka berhasil <i>Login</i> .....	71

Gambar 4.56 Antarmuka halaman Data Panduan .....	71
Gambar 4.57 Antarmuka halaman Tambah Panduan .....	72
Gambar 4.58 Antarmuka halaman Berhasil Tambah.....	72
Gambar 4.59 Antarmuka halaman Ubah Panduan.....	72
Gambar 4.60 Antarmuka halaman Berhasil Ubah .....	73
Gambar 4.61 Antarmuka halaman Hapus Panduan .....	73
Gambar 4.62 Antarmuka Form Keluar .....	73
Gambar 4.63 Antarmuka halaman Daftar .....	74
Gambar 4.64 Antarmuka halaman Data <i>User</i> .....	74
Gambar 4.65 Antarmuka halaman Ubah <i>User</i> .....	75
Gambar 4.66 Antarmuka halaman Berhasil Ubah .....	75
Gambar 4.67 Antarmuka Biodata .....	76
Gambar 4.68 Antarmuka Form Keluar .....	76
Gambar 4.69 Antarmuka halaman Ubah Biodata .....	77
Gambar 4.70 Antarmuka halaman Berhasil Ubah Biodata.....	77
Gambar 4.71 Antarmuka halaman Persyaratan Pegawai .....	78
Gambar 4.72 Antarmuka halaman Data Persyaratan .....	78
Gambar 4.73 Antarmuka halaman Data Verivikasi .....	79
Gambar 4.74 Antarmuka halaman Verivikasi Data .....	79
Gambar 4.75 Antarmuka halaman Tahun Proses <i>Profile</i> .....	79
Gambar 4.76 Antarmuka Form Keluar .....	80
Gambar 4.77 Antarmuka halaman Tahun Laporan.....	80
Gambar 4.78 Antarmuka halaman Laporan .....	81
Gambar 4.79 Antarmuka halaman <i>Download</i> Laporan .....	81
Gambar 4.80 Antarmuka halaman Admin .....	82
Gambar 4.81 Antarmuka halaman Tambah Admin .....	82
Gambar 4.82 Antarmuka halaman Ubah Admin.....	83
Gambar 4.83 <i>Form</i> Menu Utama .....	83
Gambar 4.84 Form Panduan .....	84
Gambar 4.85 Form Daftar .....	84
Gambar 4.86 Form Biodata.....	85

Gambar 4.87 Form Persyaratan.....	85
Gambar 4.88 Form Masuk .....	86
Gambar 4.89 Form Pilih Tahun Pengumuman .....	86
Gambar 4.90 Form Tampil Pengumuman.....	87
Gambar 4.91 Form Keluar .....	87
Gambar 4.92 Halaman Masuk.....	88
Gambar 4.93 Halaman Menu Utama .....	88
Gambar 4.94 Halaman Admin .....	89
Gambar 4.95 Halaman Tambah Admin .....	89
Gambar 4.96 Halaman Ubah Admin.....	90
Gambar 4.97 Halaman Panduan.....	90
Gambar 4.98 Halaman Tambah Panduan.....	91
Gambar 4.99 Halaman Ubah Panduan.....	91
Gambar 4.100 Halaman Akun Pegawai.....	92
Gambar 4.101 Halaman Ubah Akun Pegawai .....	92
Gambar 4.102 Halaman Biodata Pegawai .....	93
Gambar 4.103 Halaman Ubah Biodata Pegawai.....	93
Gambar 4.104 Halaman Persyaratan Pegawai .....	94
Gambar 4.105 Halaman Verifikasi Pegawai .....	94
Gambar 4.106 Halaman Proses Pilih Tahun Penyaringan .....	95
Gambar 4.107 Halaman Pilih Tahun Laporan .....	95
Gambar 4.108 Halaman Laporan Hasil Penyaringan.....	96
Gambar 4.109 Halaman <i>Download</i> Laporan .....	96

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi Use Case Panduan .....	32
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi Use Case Daftar .....	33
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi Use Case Masuk .....	34
Tabel 4.4 Tabel Deskripsi Use Case Biodata.....	34
Tabel 4.5 Tabel Deskripsi Use Case Input Persyaratan .....	36
Tabel 4.6 Tabel Deskripsi Use Case Verifikasi .....	37
Tabel 4.7 Tabel Deskripsi Use Case Pengumuman .....	38
Tabel 4.8 Tabel Deskripsi Use Case Cetak Laporan.....	39
Tabel 4.9 Tabel User .....	53
Tabel 4.10 Tabel Biodata Pegawai.....	53
Tabel 4.11 Tabel Persyaratan Pegawai .....	54
Tabel 4.12 Tabel Nilai Sub Aspek .....	55
Tabel 4.13 Tabel Nilai <i>Core Factor</i> dan Nilai <i>Secondary Factor</i> .....	56
Tabel 4.14 Tabel Verifikasi .....	56
Tabel 4.15 Tabel Admin .....	57
Tabel 4.16 Tabel Panduan.....	58
Tabel 4.17 Pengujian <i>Blackbox</i> pada Form Panduan.....	97
Tabel 4.18 Pengujian <i>Blackbox</i> pada Form Daftar .....	97
Tabel 4.19 Pengujian <i>Blackbox</i> pada Form Biodata .....	98
Tabel 4.20 Pengujian <i>Blackbox</i> pada Form Persyaratan .....	99
Tabel 4.21 Pengujian <i>Blackbox</i> pada Form Masuk.....	101
Tabel 4.22 Pengujian <i>Blackbox</i> pada Form Pilih Tahun Penyaringan.....	102
Tabel 4.23 Pengujian <i>Blackbox</i> pada Form Keluar.....	102
Tabel 4.24 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman Masuk.....	102
Tabel 4.25 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman Admin.....	103
Tabel 4.26 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman Panduan.....	104
Tabel 4.27 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman <i>User</i> .....	105
Tabel 4.28 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman Biodata Pegawai.....	106

Tabel 4.29 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman Persyaratan Pegawai .....	106
Tabel 4.30 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman Verifikasi Pegawai .....	106
Tabel 4.31 Pengujian <i>Blackbox</i> pada halaman Laporan .....	107



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram



#### *Start Point*

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### *End Point*

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### *Activity State*

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



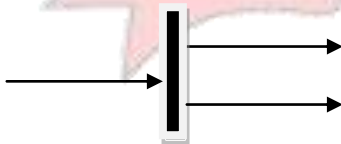
#### *Swimlane*

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



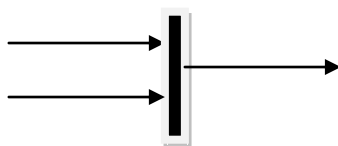
#### *Decision Points*

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



#### *Fork*

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



#### *Join*

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.



[ ... ]

*Guards*

Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.



*Transition*

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state.

2. Use Case Diagram



*Actor*

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.



*Use Case*

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



*Relasi/Asosiasi*

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

<< include >>

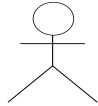
----->

Asosiasi yang termasuk didalam *use case* lain, yang bersifat harus dilakukan bila *use case* lain tersebut dilakukan.

<<extend>>  
----->

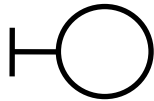
Perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

### 3. Sequence Diagram



#### *Actor*

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



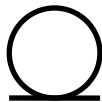
#### *Boundary*

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).



#### *Control*

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.



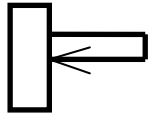
#### *Entity*

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



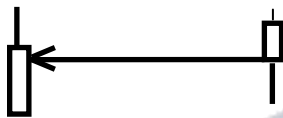
#### *Object Message*

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



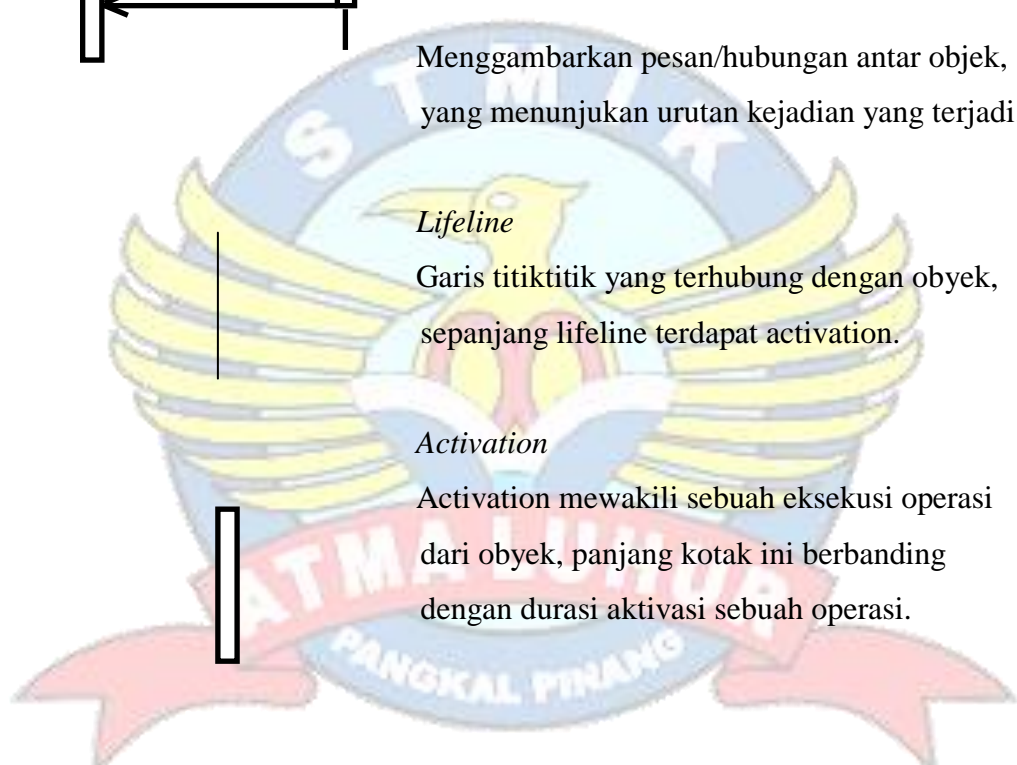
*Recursive*

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



*Return Message*

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



*Lifeline*

Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.

*Activation*

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.