

**PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN KEGIATAN TENAGA KONTRAK
PADA DINDIKPORA KABUPATEN BANGKA BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2021

**PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN KEGIATAN TENAGA KONTRAK
PADA DINDIKPORA KABUPATEN BANGKA BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2021

**PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN KEGIATAN TENAGA
KONTRAK PADA DINDIKPORA KABUPATEN BANGKA
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1822520026
Nama : Regina Putri Pratiwi
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN
KEGIATAN TENAGA KONTRAK PADA
DINDIKPORA KABUPATEN BANGKA BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 2 Agustus 2021



(Regina Putri Pratiwi)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN KEGIATAN TENAGA KONTRAK
PADA DINDIKPORA KABUPATEN BANGKA BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Regina Putri Pratiwi
1822520026**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 21 Agustus 2021

Anggota Penguji



**Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 0218018402**

Dosen Pembimbing



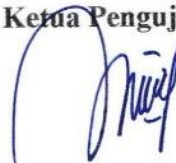
**Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

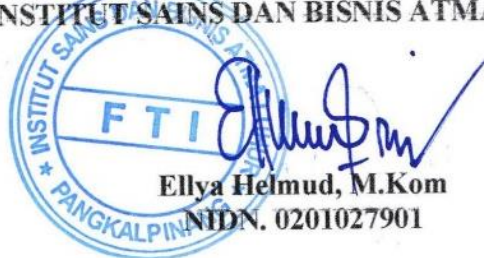
Ketua Penguji



**Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di ISB Atma Luhur.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, pembimbing dan dorongan 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 yang telah mendukung penulis baik semangat maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom. selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Hamidah, M.Kom. selaku pembimbing teori serta pembimbing sistem.
8. Untuk sahabat-sahabat dan juga saudaraku yang telah memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

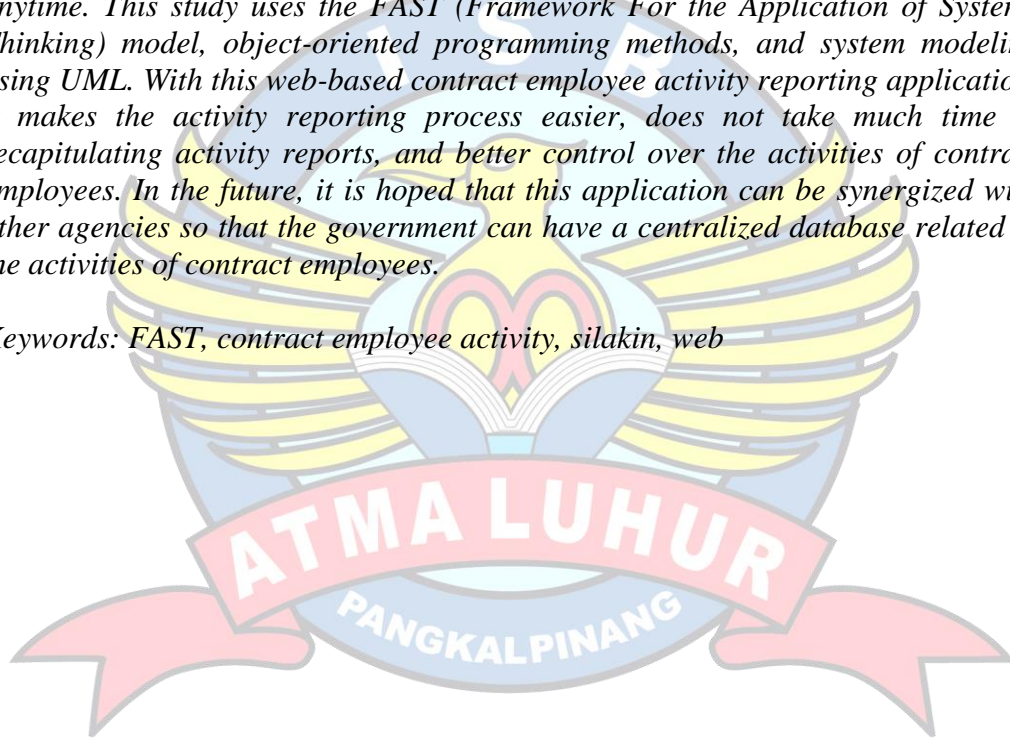
Pangkalpinang, 2 Agustus 2021

Penulis

ABSTRACT

Every government agency has contract employees to assist activities in the relevant agencies, including the DINDIKPORA Kab. Bangka. Each contract employee has an employee performance target or SKP and is required to report on his daily activities. DINDIKPORA Kab. Bangka provides the SILAKIN Google Form to accommodate the reporting of contract employee activities, but the General and Personnel Section has difficulties in processing the data that has been filled in. In addition, the contractors have to recapitulate the activities they have filled in SILAKIN to an Excel file so that it takes a lot of time and becomes inefficient. We propose a web-based application so that the reporting of contract employees' activities and control of contract employees' activities can be done anywhere and anytime. This study uses the FAST (Framework For the Application of Systems Thinking) model, object-oriented programming methods, and system modeling using UML. With this web-based contract employee activity reporting application, it makes the activity reporting process easier, does not take much time in recapitulating activity reports, and better control over the activities of contract employees. In the future, it is hoped that this application can be synergized with other agencies so that the government can have a centralized database related to the activities of contract employees.

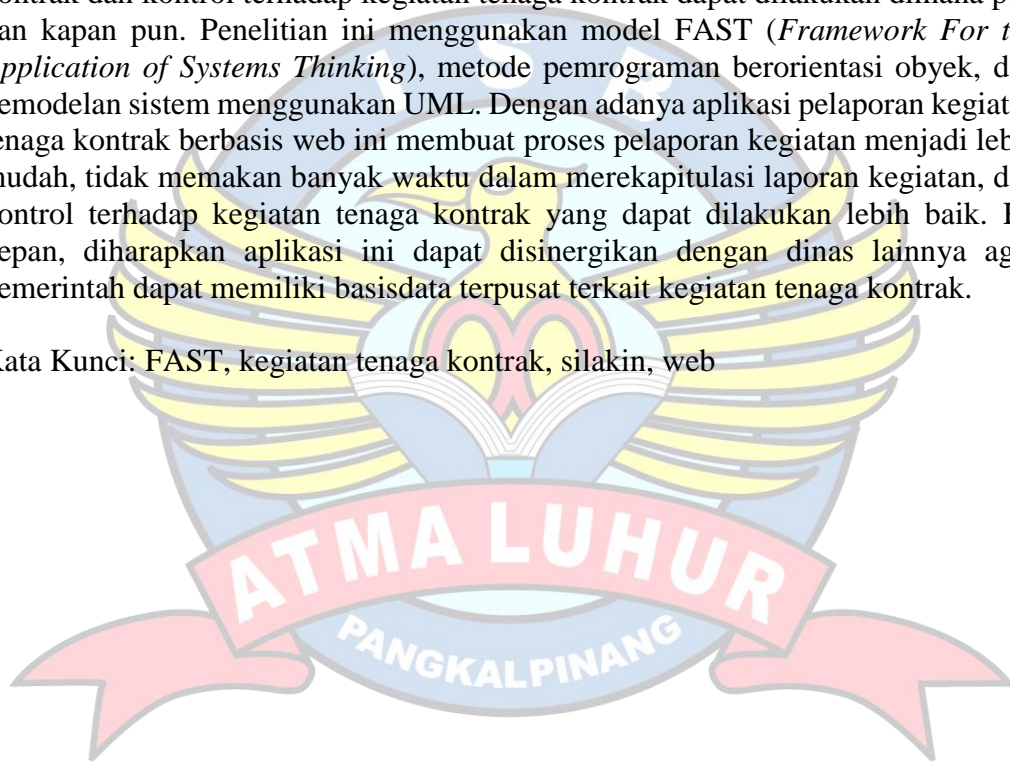
Keywords: FAST, contract employee activity, silakin, web



ABSTRAK

Setiap instansi pemerintah memiliki tenaga kontrak untuk membantu kegiatan di dinas terkait, tidak terkecuali DINDIKPORA Kab. Bangka. Setiap tenaga kontrak memiliki sasaran kinerja pegawai atau SKP dan wajib melaporkan kegiatan hariannya. DINDIKPORA Kab. Bangka menyediakan Google Form SILAKIN untuk mewadahi pelaporan kegiatan tenaga kontrak, akan tetapi Bagian Umum dan Kepegawaian kesulitan dalam mengolah data yang telah diisi. Selain itu, tenaga kontrak harus merekapitulasi ulang kegiatan yang telah mereka isi di SILAKIN ke file Excel sehingga memakan banyak waktu dan menjadi tidak efisien. Kami mengusulkan sebuah aplikasi berbasis web sehingga pelaporan kegiatan tenaga kontrak dan kontrol terhadap kegiatan tenaga kontrak dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun. Penelitian ini menggunakan model FAST (*Framework For the Application of Systems Thinking*), metode pemrograman berorientasi obyek, dan pemodelan sistem menggunakan UML. Dengan adanya aplikasi pelaporan kegiatan tenaga kontrak berbasis web ini membuat proses pelaporan kegiatan menjadi lebih mudah, tidak memakan banyak waktu dalam merekapitulasi laporan kegiatan, dan kontrol terhadap kegiatan tenaga kontrak yang dapat dilakukan lebih baik. Ke depan, diharapkan aplikasi ini dapat disinergikan dengan dinas lainnya agar pemerintah dapat memiliki basisdata terpusat terkait kegiatan tenaga kontrak.

Kata Kunci: FAST, kegiatan tenaga kontrak, silakin, web



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Konsep Dasar Aplikasi Kegiatan Tenaga kontrak	5
2.1.1. Aplikasi	5
2.1.2. Tenaga kontrak	5
2.2. Model FAST	5
2.3. Metode Pemrograman Berorientasi Obyek.....	8
2.4. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	8
2.4.1. <i>Activity Diagram</i>	8
2.4.2. <i>Use Case Diagram</i>	9
2.4.3. <i>Package Diagram</i>	11
2.4.4. <i>Class Diagram</i>	11

2.4.5. <i>Deployment Diagram</i>	13
2.4.6. <i>Sequence Diagram</i>	13
2.5. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Model FAST	19
3.2. Metode Berorientasi Objek.....	20
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	20
BAB IV PEMBAHASAN.....	22
4.1. Tinjauan Umum DINDIKPORA Kab. Bangka	22
4.1.1. DINDIKPORA Kab. Bangka.....	22
4.1.2. Struktur Organisasi DINDIKPORA Kab. Bangka	24
4.1.3. Tugas dan Wewenang.....	25
4.2. Definisi Lingkup	31
4.2.1. Proses Bisnis.....	31
4.2.2. <i>Activity Diagram</i>	32
4.3. Analisa Masalah.....	32
4.3.1. Analisa Keluaran.....	33
4.3.2. Analisa Masukan.....	34
4.4. Identifikasi Kebutuhan.....	35
4.4.1. Identifikasi Kebutuhan Bagian Umum dan Kepegawaian.....	35
4.4.2. Identifikasi Kebutuhan Tenaga kontrak.....	38
4.5. Desain Logis	41
4.5.1. <i>Use Case Diagram</i>	41
4.5.2. Deskripsi Use Case	42
4.5.3. ERD	61
4.5.4. Transformasi ERD ke LRS	62
4.5.5. LRS	63
4.5.6. Tabel	64
4.5.7. Spesifikasi Basis Data.....	67

4.6. Desain Fisik	72
4.6.1. Rancangan Layar	72
4.6.2. <i>Sequence Diagram</i>	84
4.7. Konstruksi dan Pengujian	87
4.7.1. Rancangan Keluaran	87
4.7.2. Rancangan Masukan	88
4.7.3. <i>Class Diagram</i>	92
4.7.4. Tampilan Layar	93
4.7.5. <i>Deployment Diagram</i>	109
4.7.6. Pengujian	110
BAB V PENUTUP	111
5.1. Kesimpulan	111
5.2. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN A	114
LAMPIRAN B	118
LAMPIRAN C	120
LAMPIRAN D	123



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model FAST.....	6
Gambar 3.1. Skema Penelitian	21
Gambar 4.1. Tampak Depan Kantor DINDIKPORA Kab. Bangka	23
Gambar 4.2. Struktur Organisasi DINDIKPORA Kab. Bangka.....	24
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Pelaporan Kegiatan Harian.....	32
Gambar 4.4. <i>Use Case Diagram</i> Bagian Umum dan Kepegawaian	41
Gambar 4.5. <i>Use Case Diagram</i> Tenaga kontrak	42
Gambar 4.6. <i>Entity Relationship Diagram</i>	61
Gambar 4.7. Transformasi ERD ke LRS	62
Gambar 4.8. Logical Record Structure (LRS)	63
Gambar 4.9. Rancangan Layar Halaman <i>Login</i>	72
Gambar 4.10. Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard Admin</i>	73
Gambar 4.11. Rancangan Layar Halaman Data Pejabat	73
Gambar 4.12. Rancangan Layar Halaman Tambah Data Pejabat	74
Gambar 4.13. Rancangan Layar Halaman Ubah Data Pejabat	74
Gambar 4.14. Rancangan Layar Halaman Data Unit Kerja.....	75
Gambar 4.15. Rancangan Layar Halaman Tambah Data Unit Kerja.....	75
Gambar 4.16. Rancangan Layar Halaman Ubah Data Unit Kerja	75
Gambar 4.17. Rancangan Layar Halaman Data Sub Unit Kerja.....	76
Gambar 4.18. Rancangan Layar Halaman Tambah Data Sub Unit Kerja	76
Gambar 4.19. Rancangan Layar Halaman Ubah Data Sub Unit Kerja.....	77
Gambar 4.20. Rancangan Layar Halaman Data Tenaga Kontrak	77
Gambar 4.21. Rancangan Layar Halaman Tambah Data Tenaga Kontrak.....	78
Gambar 4.22. Rancangan Layar Halaman Ubah Data Tenaga Kontrak	79
Gambar 4.23. Rancangan Layar Halaman Data SKP	79
Gambar 4.24. Rancangan Layar Halaman Tambah Data SKP	80
Gambar 4.25. Rancangan Layar Halaman Ubah Data SKP.....	80
Gambar 4.26. Rancangan Layar Halaman Data Jenis Kegiatan	81
Gambar 4.27. Rancangan Layar Halaman Tambah Data Jenis Kegiatan	81

Gambar 4.28. Rancangan Layar Halaman Ubah Data Jenis Kegiatan.....	81
Gambar 4.29. Rancangan Layar Halaman Laporan Kegiatan.....	82
Gambar 4.30. Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard</i> Tenaga kontrak	82
Gambar 4.31. Rancangan Layar Halaman Ganti <i>Password</i>	82
Gambar 4.32. Rancangan Layar Halaman Data Kegiatan	83
Gambar 4.33. Rancangan Layar Halaman Rekap Kegiatan.....	83
Gambar 4.34. <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Login</i> (Admin).....	84
Gambar 4.35. <i>Sequence Diagram</i> Halaman <i>Login</i> (Tenaga Kontrak).....	85
Gambar 4.36. <i>Sequence Diagram</i> Halaman Data Tenaga Kontrak	86
Gambar 4.37. <i>Sequence Diagram</i> Halaman Tambah Data Tenaga Kontrak ...	87
Gambar 4.38. <i>Sequence Diagram</i> Halaman Ubah Data Tenaga Kontrak.....	87
Gambar 4.39. <i>Class Diagram</i>	92
Gambar 4.40. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman <i>Login</i>	93
Gambar 4.41. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman <i>Dashboard</i> Admin.	93
Gambar 4.42. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman <i>Dashboard</i> Tenaga kontrak.....	94
Gambar 4.43. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Data Pejabat.....	95
Gambar 4.44. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Tambah Data Pejabat	95
Gambar 4.45. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ubah Data Pejabat .	96
Gambar 4.46. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Data Unit Kerja	97
Gambar 4.47. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Tambah Data Unit Kerja	97
Gambar 4.48. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ubah Data Unit Kerja	98
Gambar 4.49. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Data Sub Unit Kerja	98
Gambar 4.50. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Tambah Data Sub Unit Kerja	99
Gambar 4.51. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ubah Data Sub Unit Kerja	99
Gambar 4.52. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Data Tenaga Kontrak	100
Gambar 4.53. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Tambah Data Tenaga Kontrak	100

Gambar 4.54. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ubah Data Tenaga Kontrak	101
Gambar 4.55. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Data SKP	102
Gambar 4.56. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Tambah Data SKP.	102
Gambar 4.57. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ubah Data SKP	103
Gambar 4.58. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Data Jenis Kegiatan	104
Gambar 4.59. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Tambah Data Jenis Kegiatan.....	104
Gambar 4.60. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ubah Data Jenis Kegiatan.....	105
Gambar 4.61. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Laporan Kegiatan ..	105
Gambar 4.62. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ganti <i>Password</i>	106
Gambar 4.63. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Data Kegiatan	106
Gambar 4.64. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Tambah Data Kegiatan.....	107
Gambar 4.65. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Ubah Data Kegiatan	108
Gambar 4.66. Tampilan Layar Halaman Layar Halaman Rekap Kegiatan	109
Gambar 4.67. <i>Deployment Diagram</i>	109



DAFTAR TABEL

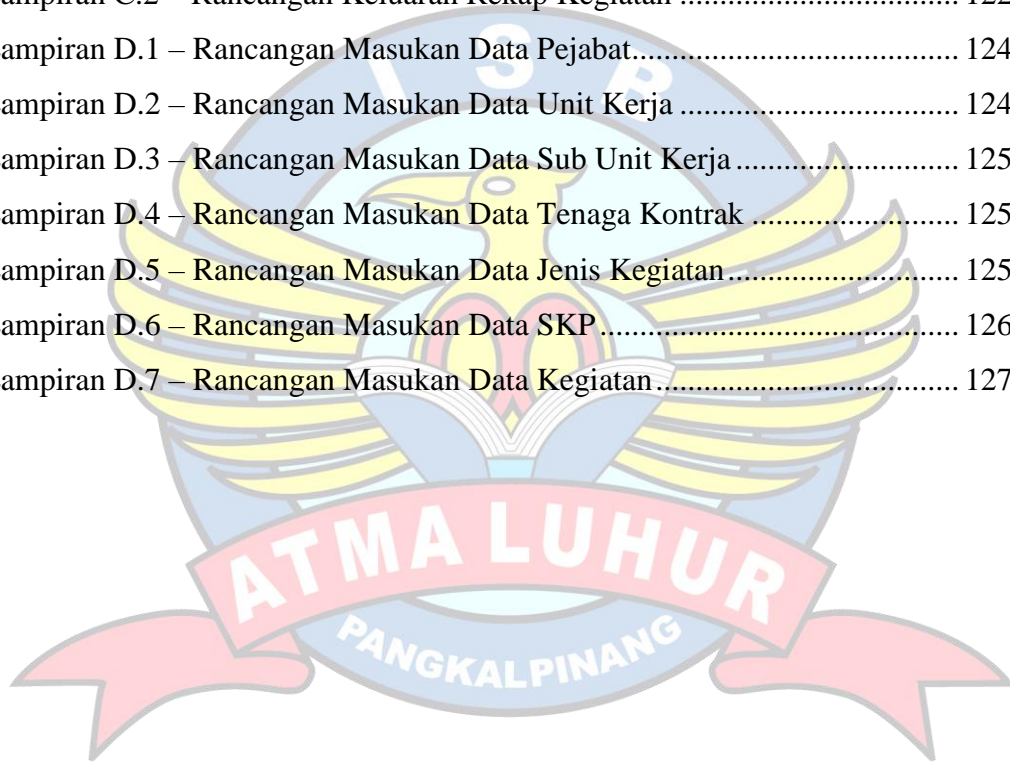
	Halaman
Tabel 2.1. Simbol <i>Activity Diagram</i>	9
Tabel 2.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2.3. Simbol <i>Package Diagram</i>	11
Tabel 2.4. Simbol <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.5. Simbol <i>Deployment Diagram</i>	13
Tabel 2.6. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 4.1. Deskripsi <i>Use Case</i> Melakukan <i>Login</i>	42
Tabel 4.2. Deskripsi <i>Use Case</i> Manajemen Data Pejabat	43
Tabel 4.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Manajemen Data Unit kerja	44
Tabel 4.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Manajemen Data Sub unit kerja	46
Tabel 4.5. Deskripsi <i>Use Case</i> Manajemen Data Tenaga Kontrak	48
Tabel 4.6. Deskripsi <i>Use Case</i> Manajemen Data SKP	51
Tabel 4.7. Deskripsi <i>Use Case</i> Manajemen Data Jenis Kegiatan	53
Tabel 4.8. Deskripsi <i>Use Case</i> Mencetak Laporan Kegiatan Tenaga Kontrak	55
Tabel 4.9. Deskripsi <i>Use Case</i> Melakukan <i>Logout</i>	57
Tabel 4.10. Deskripsi <i>Use Case</i> Melakukan <i>Login</i>	58
Tabel 4.11. Deskripsi <i>Use Case</i> Mengganti <i>Password</i>	58
Tabel 4.12. Deskripsi <i>Use Case</i> Mengisi Kegiatan	59
Tabel 4.13. Tabel Admin	64
Tabel 4.14. Tabel Pejabat	64
Tabel 4.15. Tabel Unit Kerja	65
Tabel 4.16. Tabel Sub unit kerja	65
Tabel 4.17. Tabel Tenaga kontrak	65
Tabel 4.18. Tabel SKP	65
Tabel 4.19. Tabel Jenis Kegiatan	66
Tabel 4.20. Tabel Kegiatan	66
Tabel 4.21. Struktur Tabel Admin	67
Tabel 4.22. Struktur Tabel Pejabat	67
Tabel 4.23. Struktur Tabel Unit Kerja	68

Tabel 4.24. Struktur Tabel Sub Unit Kerja	69
Tabel 4.25. Struktur Tabel Tenaga Kontrak.....	69
Tabel 4.26. Struktur Tabel SKP	70
Tabel 4.27. Struktur Tabel Jenis Kegiatan	71
Tabel 4.28. Struktur Tabel Kegiatan	72
Tabel 4.29. Tabel Pengujian Kebutuhan Fungsional Admin	110
Tabel 4.30. Tabel Pengujian Kebutuhan Fungsional Tenaga Kontrak	110





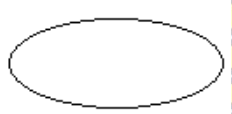
DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A.1 – Laporan Kegiatan Harian Tenaga kontrak (1).....	115
Lampiran A.2 – Laporan Kegiatan Harian Tenaga kontrak (2).....	116
Lampiran A.3 – Laporan Kegiatan Harian Tenaga kontrak (3).....	117
Lampiran B.1 – File Digital Pendukung Kegiatan Harian Tenaga kontrak.....	119
Lampiran B.2 – Data Kegiatan Tenaga kontrak.....	119
Lampiran C.1 – Rancangan Keluaran Laporan Kegiatan	121
Lampiran C.2 – Rancangan Keluaran Rekap Kegiatan	122
Lampiran D.1 – Rancangan Masukan Data Pejabat.....	124
Lampiran D.2 – Rancangan Masukan Data Unit Kerja	124
Lampiran D.3 – Rancangan Masukan Data Sub Unit Kerja	125
Lampiran D.4 – Rancangan Masukan Data Tenaga Kontrak	125
Lampiran D.5 – Rancangan Masukan Data Jenis Kegiatan.....	125
Lampiran D.6 – Rancangan Masukan Data SKP.....	126
Lampiran D.7 – Rancangan Masukan Data Kegiatan.....	127






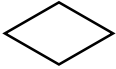
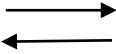
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*





Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi.
	<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan aktor dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.

2. Daftar Simbol *Activity Diagram*


Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Mempelihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Initial node</i>	Memperlihatkan bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Final node</i>	Mempelihatkan bagaimana objek dibentuk dan akhiri.


	<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
	<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.


3. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Object</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara horisontal. Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> di dalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
 : Actor0	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>actor</i> sama dengan simbol pada <i>Use Case Diagram</i> .
	<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>lifeline</i> garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .
	<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambarkan pada sebuah <i>lifeline</i> mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.

Message → *Message* *Message* digambarkan dengan anak panah horisontal antara *activation messege* mengindikasikan komunikasi antara *object* dengan *object*.

 : Boundary1 *Boundary* *Boundary* menjelaskan tentang tempat untuk lingkungan percobaan dan digunakan untuk memonitor objek.

 : Control1 *Control* Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

 : Entity0 *Entity* Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

