

**MENGAJAR (KBM) DAN EKSTRAKURIKULER PADA SMK
NEGERI 1 PANGKALPINANG BERBASIS WEB**

SKRIPSI



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

2022

**SISTEM INFORMASI PENJADWALAN KEGIATAN BELAJAR
MENGAJAR (KBM) DAN EKSTRAKURIKULER PADA SMK
NEGERI 1 PANGKALPINANG BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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



**Oleh :
Tiara Shinta
1822500107**

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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

NIM : 1822500107
Nama : Tiara Shinta
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJADWALAN KEGIATAN
BELAJAR MENGAJAR (KBM) DAN
EKSTRAKURIKULER PADA SMK NEGERI 1
PANGKALPINANG BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukandalam Laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademi yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



(Tiara Shinta)

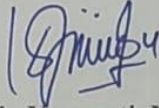
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJADWALAN KEGIATAN BELAJAR
MENGAJAR (KBM) DAN EKSTRAKURIKULER PADA SMK NEGERI 1
PANGKALPINANG BERBASIS WEB**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
TIARA SHINTA
1822500107

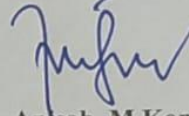
Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 02 Juli 2022

Anggota Penguji



Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 0218018402

Dosen Pembimbing



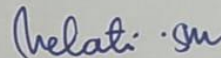
Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Kaprodik Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Melati Suci M., M.Kom
NIDN. 0206098301

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Juli 2022

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


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritikan 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 terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM., MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
8. Ibu Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.

9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya, Aamiin.

Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis



ABSTRACTION

The lesson schedule is an important aspect of teaching and learning activities in schools. A well-organized and stored lesson schedule can support, facilitate and enhance the quality of education. Currently, the scheduling of teaching and learning activities that run at SMK Negeri 1 Pangkalpinang is still manual and the schedule that has been compiled is not stored with a good computerized system. This study developed an information system for scheduling teaching and learning activities and extracurricular activities to assist the curriculum section at SMK Negeri 1 Pangkalpinang in compiling and storing data on teaching and extracurricular activities schedules. The development of this information system uses the waterfall model. The waterfall model was chosen because it has a clear process flow, good documentation results, is cost effective and is widely used in large-scale software development. Tools in the development of this information system using a unified modeling language (UML) and entity relationship diagrams (ERD). With this scheduling information system, it can provide convenience in the preparation of schedules and schedules that have been prepared can be stored neatly on a computerized system.

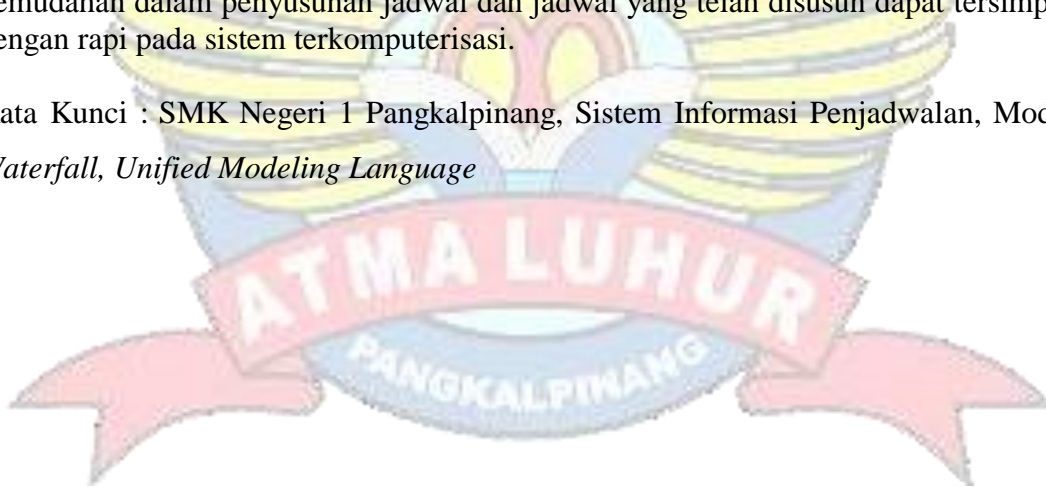
Keywords : SMK Negeri 1 Pangkalpinang, Scheduling Information System, Waterfall Model, Unified Modeling Language



ABSTRAKSI

Jadwal pelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jadwal pelajaran yang tersusun dan tersimpan dengan baik dapat mendukung, memperlancar dan mempertinggi kualitas pendidikan. Saat ini, penjadwalan kegiatan belajar mengajar yang berjalan di SMK Negeri 1 Pangkalpinang masih bersifat manual dan jadwal yang telah disusun tidak tersimpan dengan sistem terkomputerisasi yang baik. Penelitian ini mengembangkan sebuah sistem informasi penjadwalan kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler untuk membantu bagian kurikulum di SMK Negeri 1 Pangkalpinang dalam melakukan penyusunan dan penyimpanan data jadwal kegiatan belajar mengajar dan ekstrakurikuler. Pengembangan sistem informasi ini menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* dipilih karena mempunyai alur proses yang jelas, hasil dokumentasi yang baik, hemat biaya dan banyak digunakan pada pengembangan perangkat lunak skala besar. Alat bantu dalam pengembangan sistem informasi ini menggunakan *unified modeling language* (UML) dan *entity relationship diagram* (ERD). Dengan adanya sistem informasi penjadwalan ini dapat memberikan kemudahan dalam penyusunan jadwal dan jadwal yang telah disusun dapat tersimpan dengan rapi pada sistem terkomputerisasi.

Kata Kunci : SMK Negeri 1 Pangkalpinang, Sistem Informasi Penjadwalan, Model *Waterfall*, *Unified Modeling Language*



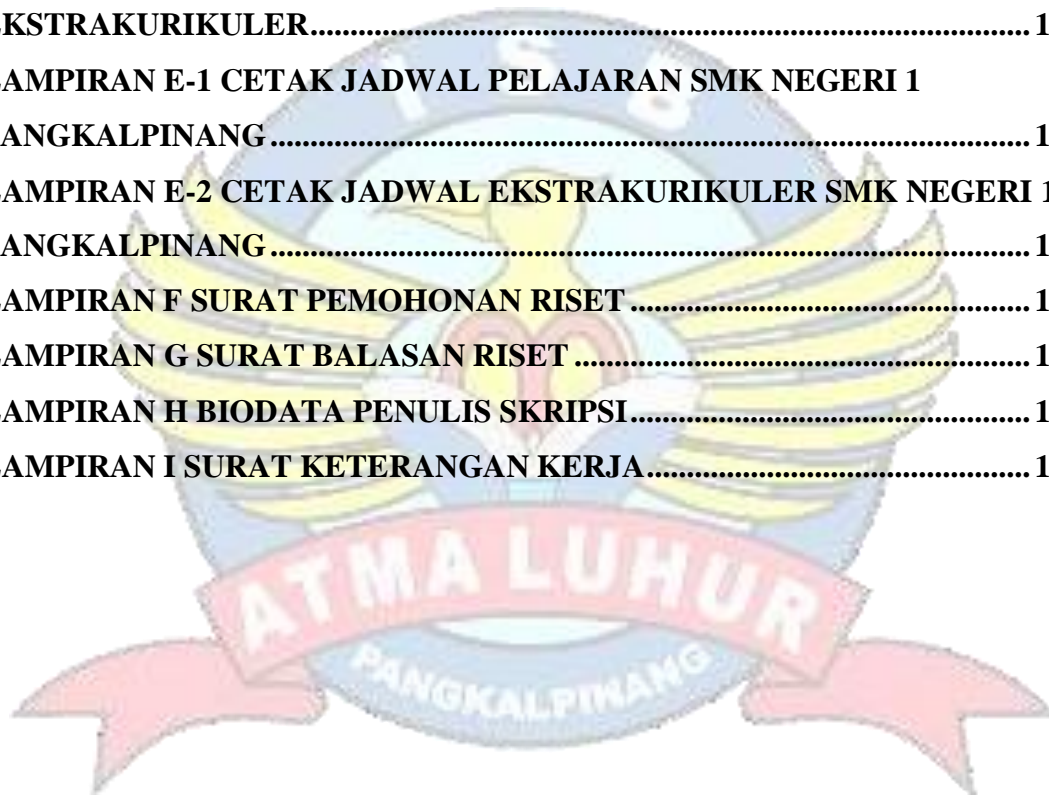
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang	1
Rumusan Masalah	2
Batasan Masalah.....	3
Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
Tinjauan Pustaka	6
Penelitian Terdahulu	6
Landasan Teori	7
Pengertian Sistem.....	7
Pengertian Informasi	8
Sistem Informasi	9
Pengertian Penjadwalan	11
Pengertian Web	11
PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	12
MySQL.....	12

Basis Data.....	13
<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	24
<i>Model Waterfall</i>	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
Model Pengembangan Sistem Informasi.....	30
Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	31
Alat Bantu Pengembangan Sistem	32
<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	32
<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	33
Kerangka Penelitian.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	34
Tinjauan Umum.....	34
Profil SMK Negeri 1 Pangkalpinang	34
Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Pangkalpinang	34
Visi	35
Misi	35
Analisa Kebutuhan Perangkat	35
Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	35
<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	37
Analisa Dokumen Masukan	41
Analisa Dokumen Keluaran	42
Identifikasi Kebutuhan.....	43
<i>Package Diagram</i>	48
<i>Use Case Diagram</i>	49
Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	52
Desain.....	58
<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	58

<i>Transformasi Entity Relationship Diagram (ERD) ke Logical Record</i>	
<i>Structure (LRS)</i>	59
<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	60
Tabel.....	60
Spesifikasi Basis Data	62
Rancangan Masukan	67
Rancangan Keluaran	69
Rancangan Layar.....	72
<i>Sequence Diagram</i>	90
<i>Class Diagram</i>	98
<i>Deployment Diagram</i>	98
BAB V PENUTUP	99
Kesimpulan.....	99
Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN A-1 DATA JADWAL PELAJARAN	103
LAMPIRAN A-2 DATA EKSTRAKURIKULER	104
LAMPIRAN B-1 DATA JURUSAN SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG ...	105
LAMPIRAN B-2 DATA KELAS SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG	106
LAMPIRAN B-3 DATA GURU SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG	107
LAMPIRAN B-4 DATA MATA PELAJARAN SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG	108
LAMPIRAN C-1 RANCANGAN MASUKAN DATA JURUSAN	109
LAMPIRAN C-2 RANCANGAN MASUKAN DATA JABATAN	109
LAMPIRAN C-3 RANCANGAN MASUKAN DATA GURU	110
LAMPIRAN C-4 RANCANGAN MASUKAN DATA MATA PELAJARAN ..	110
LAMPIRAN C-5 RANCANGAN MASUKAN DATA EKSTRAKURIKULER	111

LAMPIRAN D-1 RANCANGAN KELUARAN DATA JADWAL PELAJARAN	111
LAMPIRAN D-2 RANCANGAN KELUARAN DATA JADWAL EKSTRAKURIKULER.....	112
LAMPIRAN D-3 RANCANGAN KELUARAN LAPORAN JADWAL PELAJARAN.....	113
LAMPIRAN D-4 RANCANGAN KELUARAN LAPORAN JADWAL EKSTRAKURIKULER.....	114
LAMPIRAN E-1 CETAK JADWAL PELAJARAN SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG	116
LAMPIRAN E-2 CETAK JADWAL EKSTRAKURIKULER SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG	117
LAMPIRAN F SURAT PEMOHONAN RISET	118
LAMPIRAN G SURAT BALASAN RISET	119
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	120
LAMPIRAN I SURAT KETERANGAN KERJA.....	121



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Entitas Satu-ke-Satu atau one-to-one	26
Gambar 2.2 Hubungan Entitas Satu-ke-Banyak atau one-to-many	26
Gambar 2.3 Hubungan Entitas Banyak-ke-Satu atau many-to-one	27
Gambar 2.4 Hubungan Entitas Banyak-ke-Banyak atau many-to-many	27
Gambar 2.5 Diagram Model Waterfall [15]	28
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	33
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Pangkalpinang	34
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pendataan Jabatan	37
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pendataan Mata Pelajaran	37
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Pendataan Guru	38
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Pendataan Jurusan	38
Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Pendataan Kelas	39
Gambar 4.7 Activity Diagram Proses Pendataan Ekstrakurikuler	39
Gambar 4.8 Activity Diagram Proses Penyusunan Jadwal Pelajaran	40
Gambar 4.9 Activity Diagram Proses Penyusunan Jadwal Ekstrakurikuler	40
Gambar 4.10 Package Diagram	49
Gambar 4.11 Use Case Diagram Bagian Kurikulum	50
Gambar 4.12 Use Case Diagram Kepala Sekolah	51
Gambar 4.13 Use Case Diagram Guru	51
Gambar 4.14 Entity Relationship Diagram (ERD)	58
Gambar 4.15 Transformasi Entity Relationship Diagram (ERD) ke Logical Record Structure (LRS)	59
Gambar 4.16 Logical Record Structure (LRS)	60
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Login	72
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Dashboard untuk Bagian Kurikulum	72
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Data Guru untuk Bagian Kurikulum	73

Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Guru untuk Bagian Kurikulum	73
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Edit Data Guru untuk Bagian Kurikulum	74
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Data Mata Pelajaran untuk Bagian Kurikulum	74
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Mata Pelajaran untuk Bagian Kurikulum	75
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Edit Data Mata Pelajaran untuk Bagian Kurikulum	75
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Data Jurusan untuk Bagian Kurikulum	76
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Jurusan untuk Bagian Kurikulum	76
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Edit Data Jurusan untuk Bagian Kurikulum	77
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Data Jabatan untuk Bagian Kurikulum....	77
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Jabatan untuk Bagian Kurikulum	78
Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Edit Data Jabatan untuk Bagian Kurikulum	78
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Data Ekstrakurikuler untuk Bagian Kurikulum	79
Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Ekstrakurikuler untuk Bagian Kurikulum.....	79
Gambar 4.33 Rancangan Layar Halaman Edit Data Ekstrakurikuler untuk Bagian Kurikulum	80
Gambar 4.34 Rancangan Layar Halaman Data Jadwal Pelajaran untuk Bagian Kurikulum	80
Gambar 4.35 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Jadwal Pelajaran untuk Bagian Kurikulum.....	81

Gambar 4.36 Rancangan Layar Halaman Edit Data Jadwal Pelajaran untuk Bagian Kurikulum	81
Gambar 4.37 Rancangan Layar Halaman Cetak Data Jadwal Pelajaran untuk Bagian Kurikulum	82
Gambar 4.38 Rancangan Layar Halaman Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Bagian Kurikulum	82
Gambar 4.39 Rancangan Layar Halaman Tambah Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Bagian Kurikulum.....	83
Gambar 4.40 Rancangan Layar Halaman Edit Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Bagian Kurikulum.....	83
Gambar 4.41 Rancangan Layar Halaman Cetak Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Bagian Kurikulum.....	84
Gambar 4.42 Rancangan Layar Halaman Dashboard untuk Kepala Sekolah.....	84
Gambar 4.43 Rancangan Layar Halaman Data Guru untuk Kepala Sekolah.....	85
Gambar 4.44 Rancangan Layar Halaman Data Jadwal Pelajaran untuk Kepala Sekolah.....	85
Gambar 4.45 Rancangan Layar Halaman Cetak Data Jadwal Pelajaran untuk Kepala Sekolah.....	86
Gambar 4.46 Rancangan Layar Halaman Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Kepala Sekolah.....	86
Gambar 4.47 Rancangan Layar Halaman Cetak Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Kepala Sekolah.....	87
Gambar 4.48 Rancangan Layar Halaman Dashboard untuk Guru	87
Gambar 4.49 Rancangan Layar Halaman Data Jadwal Pelajaran untuk Guru	88
Gambar 4.50 Rancangan Layar Halaman Cetak Data Jadwal Pelajaran untuk Guru	88
Gambar 4.51 Rancangan Layar Halaman Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Guru	89
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Cetak Data Jadwal Ekstrakurikuler untuk Guru.....	89
Gambar 4.53 Sequence Diagram Login Bagian Kurikulum.....	90

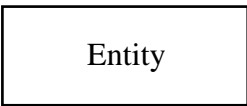
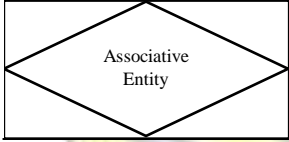

Gambar 4.54 Sequence Diagram Kelola Data Jabatan	90
Gambar 4.55 Sequence Diagram Kelola Data Guru	91
Gambar 4.56 Sequence Diagram Kelola Data Mata Pelajaran	91
Gambar 4.57 Sequence Diagram Kelola Data Jurusan.....	92
Gambar 4.58 Sequence Diagram Kelola Data Jadwal Pelajaran	92
Gambar 4.59 Sequence Diagram Lihat dan Cetak Jadwal Pelajaran Bagian Kurikulum	93
Gambar 4.60 Sequence Diagram Kelola Data Ekstrakurikuler	93
Gambar 4.61 Sequence Diagram Lihat dan Cetak Data Ekstrakurikuler Bagian Kurikulum	94
Gambar 4.62 Sequence Diagram Login Kepala Sekolah	94
Gambar 4.63	95
Gambar 4.64 Sequence Diagram Kepala Sekolah Lihat dan Cetak Jadwal Pelajaran	95
Gambar 4.65 Sequence Diagram Kepala Sekolah Lihat dan Cetak Data Ekstrakurikuler.....	96
Gambar 4.66 Sequence Diagram Login Guru	96
Gambar 4.67 Sequence Diagram Guru Lihat dan Cetak Jadwal Pelajaran.....	97
Gambar 4.68 Sequence Diagram Guru Lihat dan Cetak Data Ekstrakurikuler	97
Gambar 4.69 Class Diagram.....	98
Gambar 4.70 Deployment Diagram.....	98

DAFTAR TABEL

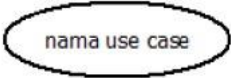
Tabel 2.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram.....	17
Tabel 2.2 Simbol-Simbol Activity Diagram.....	20
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Sequence Diagram	21
Tabel 2.4 Simbol-Simbol Class Diagram	24
Tabel 2.5 Simbol-Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	24
Tabel 4.1 Tabel Jabatan.....	60
Tabel 4.2 Tabel Guru.....	60
Tabel 4.3 Tabel Jurusan.....	61
Tabel 4.4 Tabel Mapel.....	61
Tabel 4.5 Tabel Jadwal Mengajar	61
Tabel 4.6 Tabel Isi	61
Tabel 4.7 Tabel Ekstrakurikuler	61
Tabel 4.8 Tabel Jadwal Ekstrakurikuler.....	62
Tabel 4.9 Spesifikasi Tabel Jabatan	62
Tabel 4.10 Spesifikasi Tabel Guru	63
Tabel 4.11 Spesifikasi Tabel Jurusan	64
Tabel 4.12 Spesifikasi Tabel Mapel	64
Tabel 4.13 Spesifikasi Tabel Jadwal	65
Tabel 4.14 Spesifikasi Tabel Isi	65
Tabel 4.15 Spesifikasi Tabel Ekstrakurikuler.....	66
Tabel 4.16 Spesifikasi Tabel Jadwal Ekstrakurikuler	66

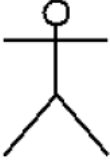

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>	Suatu entity digambarkan sebagai sebuah persegi panjang yang memiliki nama entity tersebut.
	<i>Associative Entity</i>	Entity yang digunakan pada many-to-many relationship
	<i>garis</i>	Menghubungkan antara entitas dengan relasi




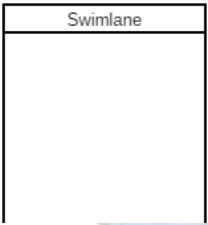
Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling berkaitan bertukar pesan antar unit atau actor. Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case

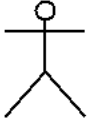
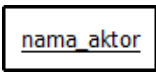
	<p>Actor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
	<p>Asosiasi / association</p>	<p>Komunikasi antar actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor</p>



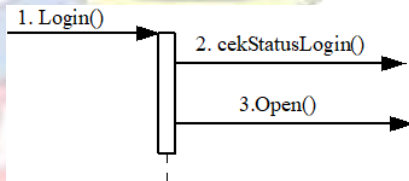
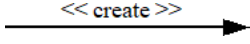
Simbol Activity Diagram

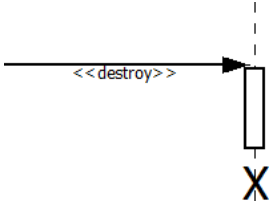
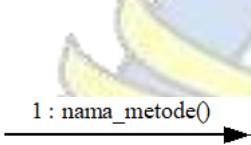
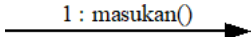
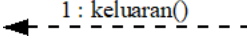
Simbol	Nama	Keterangan
	<p>Status Awal</p>	<p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal</p>
	<p>Aktivitas</p>	<p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja</p>

	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	Penggabungan / <i>join</i>	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

Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
 Atau  Tanpa Waktu Aktif	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 actor adalah gambar orang, akan tetapi actor belum tentu

		merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama actor.
	Garis hidup / <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Nama_objek : Nama_kelas</div>	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
	Waktu Aktif	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya</p>  <pre> sequenceDiagram actor Actor activate Actor Actor->>Object: 1. Login() activate Object Object->>Object: 2. cekStatusLogin() Object->>Object: 3. Open() deactivate Object deactivate Actor </pre> <p>Maka cekStatusLogin() dan Open() dilakukan dalam metode Login(). Aktor tidak memiliki waktu aktif.</p>
	Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek dalam membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

	<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p>	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i></p>
	<p>Pesan tipe <i>call</i></p>	<p>Menyatakan suatu objek dalam memanggil operasi atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi atau metode. Karena ini memanggil operasi atau metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi</p>
	<p>Pesan tipe <i>send</i></p>	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
	<p>Pesan tipe <i>return</i></p>	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode</p>

		menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
--	--	--

