

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA UMKM CN  
LAMPUR SUNGAI SELAN**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

### LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922520032

Nama : Astrid Fajriyanti Fadillah

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA UMKM CN LAMPUR SUNGAI SELAN

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

Pangkalpinang, Juni 2022



(Astrid Fajriyanti Fadillah)

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

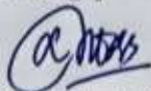
#### SISTEM INFORMASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA UMKM CN LAMPUR SUNGAI SELAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Astrid Fajriyanti Fadillah**  
1922520032

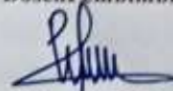
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 27 Juni 2022

**Anggota Penguji**



**Lili Indah Sari, M.Kom**  
NIDN.0228128003

**Dosen Pembimbing**



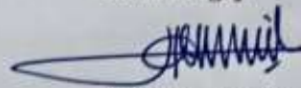
**Fitriyani, M.Kom**  
NIDN. 0220028501

**Kaprodi Sistem Informasi**



**Supardi, M.Kom**  
NIDN.0219059501

**Ketua Penguji**



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 03 Juli 2022

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

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil judul dalam penulisan laporan skripsi adalah **“Sistem Informasi *E-commerce* Sebagai Media Promosi Pada UMKM CN Lampur Sungai Selan”**.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, penulis menerima dengan senang hati atas kritikan dan sarannya. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari 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 atas Rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Keluarga Tercinta, terutama kedua orang tuaku yang sangat aku sayangi dan cintai, Bapak Agustino, S.Pd dan Mamak Nurzannah. Ini adalah kado kecil atas segala yang telah kalian berikan dan kalian lakukan untuk anakmu ini. Terima kasih atas kasih sayang yang tiada terhingga yang tak mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan ucapan terima kasih ini. Kakak ku Dewi Mustika Rahmadani, S.Pd. Terima kasih untuk kasih sayang yang tak kau tampilkan. Terima kasih juga untuk kritik serta saran yang selalu engkau berikan saat adikmu ini berbuat suatu kesalahan. Dan untuk ketiga adikku, Rizki Ananda, Qanita Sholeha, dan Muhammad Al Kharizmi. Terima kasih atas dukungan dan do'a kalian selama ini.
3. Bapak Drs. Djaetun HS selaku Pendiri Yayasan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM., MBA., selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang.



5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Ibu Anisah, M.Kom., selaku Penasehat Akademik ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Ibu Fitriyani, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Ibu Hamidah, M.Kom., dan Ibu Lili Indah Sari, M.Kom., selaku Dosen Penguji ISB Atma Luhur Pangkalpinang
11. Seluruh Bapak/Ibu Dosen beserta staf di lingkungan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
12. Sahabat serta teman-temanku, Dessy, Erya, Mira, Nopita, Ranti, Ririn, Septi, Deva, Wulan, Mai, Shinta, Kak Tania, Kak fifi, Kak Mumut, Kak Zia, Kak Monda, Dewa, dan teman-teman angkatan 2018 di ISB Atma Luhur Pangkalpinang. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritikan yang bersifat membangun.

Pangkalpinang, Juni 2022

(Penulis)

## ABSTRAKSI

UMKM CN Lampung adalah suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan Makanan khususnya Kue Kering dan Kue Basah. Sistem yang berjalan sekarang dimana konsumen masih datang langsung ke tempat UMKM dan memesan melalui social media untuk melakukan pembelian produk. Kendala yang dihadapi UMKM CN Lampung saat ini yaitu penyebaran informasi promosi produk yang terbatas, belum adanya *website* sendiri, kurangnya pembaharuan informasi produk yang baru, dan hal itu berdampak pada kurang maksimalnya pemasukan. Tujuan penelitian ini merancang sebuah aplikasi *e-commerce* sebagai media promosi dan penjualan yang dapat melakukan pemesanan secara online dan memberikan informasi produk yang terbaru. pengembangan sistem menggunakan metode FAST. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *e-commerce* untuk UMKM CN Lampung yang dapat memudahkan kostumer untuk melihat produk secara detail dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke tempat UMKM.

Kata Kunci : UMKM, *website*, *e-commerce*, sistem informasi, jual beli online



## ABSTRACT

UMKM CN Lampung is a business that is engaged in the sale of food, especially cookies and cakes. The current system is where consumers still come directly to UMKM place and orders through social media to make product purchases. The obstacles faced by UMKM CN LAMPUR are the limited dissemination of product promotion information, the absence of their own website, the lack of new product information updates, and this has an impact on less than optimal income. The purpose of this study is to design an e-commerce application as a promotional and sales medium that can place orders online and provide the latest product information. system development using the FAST method. This study resulted in an e-commerce application for UMKM CN Lampung that can make it easier for customers to view products in detail and place orders without having to come to the UMKM place.

*Keywords:* UMKM, website, e-commerce, information sistem, online store



## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>                      | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>              | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                          | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>                               | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACK.....</b>                                | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                              | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                           | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                            | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                        | <b>xii</b>  |
| <br>  |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                       | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                             | 1           |
| 1.2 Perumusan Masalah.....                          | 2           |
| 1.3 Batasan Masalah.....                            | 2           |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....              | 3           |
| 1.4.1 Tujuan.....                                   | 3           |
| 1.4.2 Manfaat.....                                  | 3           |
| 1.5 Sistematika Penulisan.....                      | 3           |
| <br>  |             |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                  | <b>5</b>    |
| 2.1 Pengertian Sistem.....                          | 5           |
| 2.2 Pengertian Informasi.....                       | 5           |
| 2.3 Pengertian Sistem Informasi.....                | 5           |
| 2.4 Pengertian E-commerce.....                      | 5           |
| 2.5 Pengertian Promosi.....                         | 6           |
| 2.6 UMKN CN.....                                    | 6           |
| 2.7 Metode Pengembangan Sistem.....                 | 6           |
| 2.8 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....  | 7           |
| 2.9 PHP ( <i>Perl Hypertext Preprocessor</i> )..... | 8           |
| 2.10 MySQL.....                                     | 8           |
| 2.11 XAMPP.....                                     | 8           |
| 2.12 SublimeText.....                               | 9           |
| 2.13 Tinjauan Pustaka.....                          | 9           |



|  |           |
|--|-----------|
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                       | <b>12</b> |
| 3.1 Model Pengembangan Sistem .....                              | 12        |
| 3.2 Metode Penelitian Sistem.....                                | 12        |
| 3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem .....                         | 13        |
| <br>   |           |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                          | <b>14</b> |
| 4.1 Gambaran Umum UMKM CN Lampung .....                          | 14        |
| 4.2 Struktur Organisasi.....                                     | 14        |
| 4.3 Tugas dan Wewenang.....                                      | 15        |
| 4.3.1 Pemilik .....  | 15        |
| 4.3.2 Bagian Penjualan.....                                      | 15        |
| 4.3.3 Bagian Keuangan .....                                      | 16        |
| 4.4 Proses Analisis Bisnis.....                                  | 16        |
| 4.5 Activity Diagram .....                                       | 17        |
| 4.6 Analisa Dokumen Masuk .....                                  | 22        |
| 4.7 Analisa Dokumen Keluar .....                                 | 22        |
| 4.8 UseCase Diagram .....  | 24        |
| 4.9 Deskripsi <i>UseCase</i> .....                               | 25        |
| 4.9.1 Deskripsi <i>UseCase</i> Berdasarkan Aktor Admin.....      | 25        |
| 4.9.2 Deskripsi <i>UseCase</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan ..... | 27        |
| 4.10 Entity Relationship Diagram .....                           | 29        |
| 4.11 Transformasi ERD ke LRS.....                                | 30        |
| Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS .....                        | 31        |
| 4.12 LRS.....  | 31        |
| 4.13 Tabel.....  | 32        |
| 4.14 Spesifikasi Basis Data .....                                | 34        |
| 4.15 Class Diagram .....   | 39        |
| 4.16 Sequence Diagram.....                                       | 39        |
| 4.17 Rancangan Layar .....                                       | 51        |
| 4.17.1 Rancangan Layar Admin.....                                | 51        |
| 4.17.2 Rancangan Layar Pembeli .....                             | 56        |
| <br>   |           |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>  | <b>60</b> |
| <b>5.1 Kesimpulan .....</b>                                      | <b>60</b> |



|     |                     |    |
|-----|---------------------|----|
| 5.2 | Saran.....          | 60 |
|     | DAFTAR PUSTAKA..... | 61 |



## DAFTAR GAMBAR

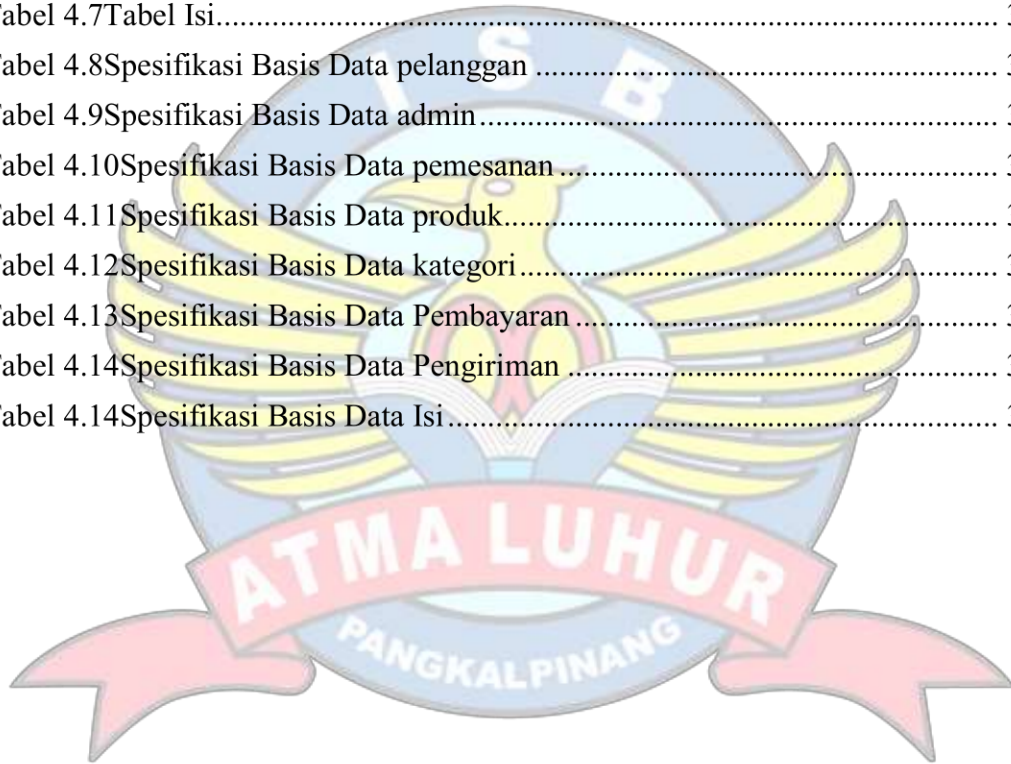
|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....                                  | 15 |
| Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....       | 17 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan.....    | 18 |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pesanan.....      | 19 |
| Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Bukti Pembayaran.....  | 20 |
| Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Penjualan..... | 21 |
| Gambar 4.7 UseCase Diagram Admin.....                                | 25 |
| Gambar 4.8 <i>UseCase Diagram</i> Pelanggan.....                     | 25 |
| Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....                  | 30 |
| Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS.....                             | 30 |
| Gambar 4.11 LRS.....   | 32 |
| Gambar 4.12 Class Diagram.....                                       | 39 |
| Gambar 4.13 <i>sequence diagram</i> login admin.....                 | 40 |
| Gambar 4.14 <i>sequence diagram</i> entry produk.....                | 40 |
| Gambar 4.15 <i>sequence diagram</i> entry kategori.....              | 40 |
| Gambar 4.16 <i>sequence diagram</i> lihat data pelanggan.....        | 41 |
| Gambar 4.17 <i>sequence diagram</i> lihat pesanan.....               | 42 |
| Gambar 4.18 <i>sequence diagram</i> lihat pembayaran.....            | 43 |
| Gambar 4.19 <i>sequence diagram</i> entry pengiriman.....            | 44 |
| Gambar 4.20 <i>sequence diagram</i> buat akun pelanggan.....         | 45 |
| Gambar 4.21 <i>sequence diagram</i> login pelanggan.....             | 46 |
| Gambar 4.22 <i>sequence diagram</i> entry pesanan.....               | 47 |
| Gambar 4.23 <i>sequence diagram</i> entry pembayaran.....            | 40 |
| Gambar 4.24 Rancangan Layar <i>Login</i> .....                       | 51 |
| Gambar 4.25 Rancangan Layar Setelah <i>Login</i> .....               | 51 |
| Gambar 4.26 Rancangan Layar Tampilan Daftar Produk.....              | 52 |
| Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Produk.....                       | 52 |
| Gambar 4.28 Rancangan Layar Tambah Stok Produk.....                  | 53 |
| Gambar 4.29 Rancangan Layar Daftar Beli.....                         | 53 |
| Gambar 4.30 Rancangan Layar Daftar Kategori.....                     | 54 |
| Gambar 4.31 Rancangan Layar Tambah Daftar Kategori.....              | 54 |
| Gambar 4.32 Rancangan Layar Sub Kategori.....                        | 55 |
| Gambar 4.33 Rancangan Layar Tambah Sub Kategori.....                 | 55 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.34 Rancang Layar Utama .....                | 56 |
| Gambar 4.35 Rancang Layar <i>Login</i> Pembeli ..... | 56 |
| Gambar 4.36 Rancang Layar Pendaftaran Akun.....      | 57 |
| Gambar 4.37 Rancang Layar Setelah <i>Login</i> ..... | 57 |
| Gambar 4.38 Rancang Layar Pilih Produk .....         | 58 |
| Gambar 4.39 Rancang Layar Tampilan Keranjang.....    | 58 |
| Gambar 4.40 Rancang Layar Tampilan Pembayaran .....  | 58 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 4.1 Tabel pelanggan .....                    | 32 |
| Tabel 4.2 Tabel admin.....                         | 32 |
| Tabel 4.3 Tabel pemesanan.....                     | 33 |
| Tabel 4.4 Tabel produk .....                       | 33 |
| Tabel 4.5 Tabel kategori .....                     | 33 |
| Tabel 4.6 Tabel Pembayaran.....                    | 33 |
| Tabel 4.7 Tabel Pengiriman .....                   | 33 |
| Tabel 4.7 Tabel Isi.....                           | 33 |
| Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data pelanggan .....   | 34 |
| Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data admin.....        | 35 |
| Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data pemesanan .....  | 35 |
| Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data produk.....      | 36 |
| Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data kategori.....    | 37 |
| Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran ..... | 38 |
| Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pengiriman ..... | 38 |
| Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Isi.....         | 39 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran A-1 Laporan Penjualan.....      | 63 |
| Lampiran B-1 Data Produk.....            | 62 |
| Lampiran B-2 Data Pelanggan.....         | 63 |
| Lampiran B-3 Data Pesanan.....           | 64 |
| Lampiran C-1 Data Laporan Penjualan..... | 68 |
| Lampiran D-1 Data Pelanggan.....         | 69 |
| Lampiran D-2 Data Produk.....            | 67 |
| Lampiran D-3 Data Kategori.....          | 71 |
| Lampiran D-4 Data Pesanan.....           | 69 |
| Lampiran D-5 Data Pembayaran.....        | 73 |
| Lampiran D-6 Laporan Pengiriman.....     | 71 |


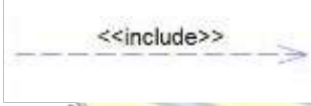




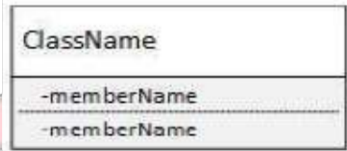
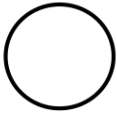

## DAFTAR SIMBOL




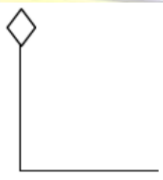
### Simbol *Usecase* Diagram

| No | Gambar  | Nama                                   | Keterangan   |
|----|---|--|--|
| 1  |    | Aktor/ <i>Actor</i>                    | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar 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 bendanya di awal frase nama aktor. |
| 2  |  | <i>Use Case</i>                        | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor  |
| 3  |  | Asosiasi/<br><i>association</i>        | Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.   |
| 4  |  | Generalisasi/<br><i>generalization</i> | Hubungan di mana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).   |



|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| 5 |   | Exstensi/ <i>extend</i>                | Relasi <i>use case</i> tambahan<br>kesebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan |
| 6 |  | Menggunakan /<br><i>include / uses</i> | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.   |

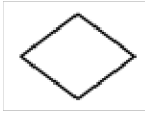
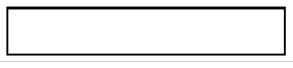

### Simbol *ClassDiagram*

| No | Gambar  | Nama                            | Keterangan   |
|----|---|---------------------------------|--|
| 1  |  | <i>Class</i>                    | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.                          |
| 2  |  | Antarmuka/<br><i>interface</i>  | Sama dengan konsep <i>Interface</i> dalam Pemrograman berorientasi objek.                        |
| 3  |  | Asosiasi/<br><i>association</i> | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> |



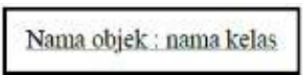
|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| 4 |    | Asosiasi<br>berarah/ <i>directed<br/>association</i>                          | Relasi antar kelas dengan<br>makna kelas<br>yang satu digunakan oleh<br>kelas yang<br>lain, asosiasi biasanya<br>juga disertai dengan<br><i>multiplicity</i> |
| 5 |    | <i>Generalization</i>   | Relasi antar kelas dengan<br>makna generalisasi-<br>spesialisasi (umum<br>khusus).   |
| 6 |   | Kebergantungan<br>/<br><i>dependensi</i>                                      | Relasi antar kelas dengan<br>makna kebergantungan<br>antar kelas.  |
| 7 |  | Relasi antar<br>kelas dengan<br>makna<br>semuabagian<br>( <i>whole-part</i> ) | Relasi antar kelas dengan<br>makna semuabagian<br>( <i>whole-part</i> )  |


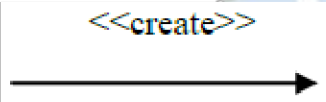
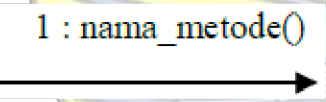
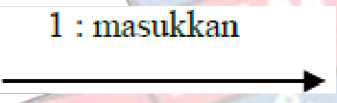
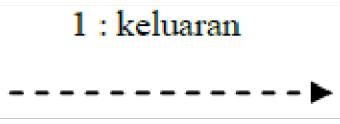
### Simbol *Activity Diagram*

| No | Gambar  | Nama        | Keterangan   |
|----|---|-------------|--|
| 1  |  | Status awal | Status awal aktivitas<br>pada<br>sebuah diagram aktivitas<br>memiliki sebuah status<br>awal. |
| 2  |  | Aktivitas   | Aktivitas yang dilakukan<br>sistem, aktivitas<br>biasanya<br>diawali dengan kata<br>kerja.   |

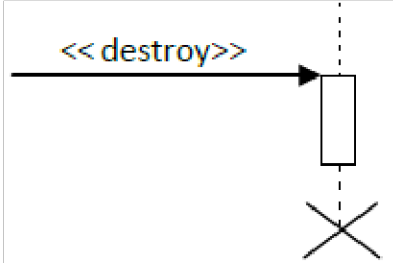
|   |   |                              |   |
|---|---|------------------------------|---|
| 3 |  | Percabangan/<br><i>join</i>  | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.                   |
| 4 |  | Penggabungan/<br><i>join</i> | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.          |
| 5 |  | Status akhir                 | Statusakhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |

### Simbol Sequence Diagram

| No | Gambar  | Nama                         | Keterangan  |
|----|---|------------------------------|---|
| 1  |  | Aktor                        | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri |
| 2  |  | Garis hidup/ <i>lifeline</i> | Menyatakan kehidupan suatu objek  |
| 3  |  | Objek                        | Menyatakan objek yang berinteraksipesan   |

|   |   |                          |   |
|---|---|--------------------------|---|
| 4 |    | Waktu aktif              | Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya            |
| 5 |    | Pesan tipe <i>create</i> | Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat  |
| 6 |  | Pesan tipe <i>call</i>   | Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri   |
| 7 |  | Pesan tipe <i>send</i>   | Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim                                    |
| 8 |  | Pesan tipe <i>return</i> | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang |



|   |   |                              |  |
|---|---|------------------------------|--|
|   |   |                              | menerimakembalian  |
| 9 |  | Pesan tipe<br><i>destroy</i> | Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaliknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> |

