

**IMPLEMENTASI PENDATAAN UMKM PROVINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Jimmy Ngui

1811500025

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

2022

**IMPLEMENTASI PENDATAAN UMKM PROVINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1811500025

Nama : Jimmy Ngui

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PENDATAAN UMKM PROVINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG 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, 4 Juli 2022



Jimmy Ngui

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

IMPLEMENTASI PENDATAAN UMKM PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jimmy Ngui

1811500025

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 6 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Devi Irawan, M. Kom.
NIDN. 0231018201**

Dosen Pembimbing



**Chandra Kirana, M.Kom.
NIDN. 0228108501**

Kaprodi Teknik informatika



**Chandra Kirana, M.Kom.
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR**



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa 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 Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata 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. Tuhan Yang Maha Esa karena telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayah dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis melalui doa, spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs Sebagai Pendiri dan Pembina Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Harry Sudjikianto, MM, MBA Sebagai Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, Selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Chandra Kirana, M. Kom Selaku dosen pembimbing.
8. Bapak Ari Amir Alkodri, M. Kom. Selaku Ketua Penguji ujian sidang skripsi.
9. Bapak Devi Irawan, M. Kom. Selaku Anggota Penguji ujian sidang skripsi.
10. Saudara atau keluarga yang telah membantu dan memberikan semangat.
11. Sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Penulis panjatkan doa kehadiran Tuhan Yang Maha Esa semoga pengorbanan dan bantuan mereka diterima dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun walaupun demikian penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat, Amin.

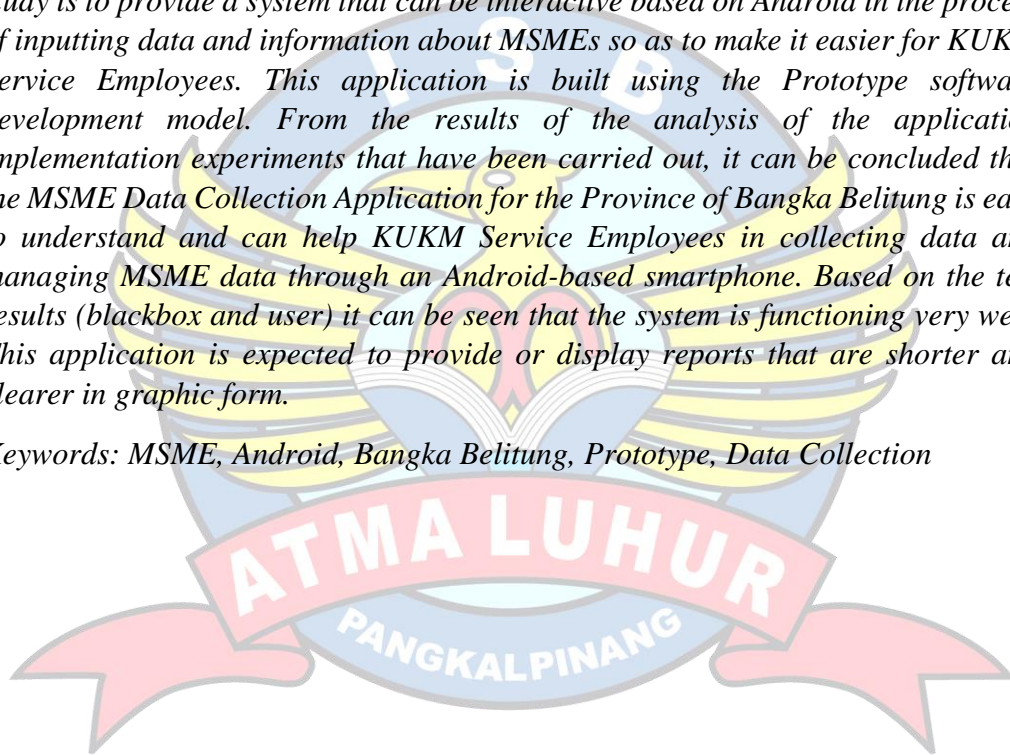
Pangkalpinang, 22 Februari 2022



ABSTRACT

The development of technology that is currently growing and developing rapidly, namely internet technology which is included in the development of Android technology. The use of Android plays an important role in aspects of everyday life. With the existence of Android, the work of collecting data on MSMEs will be more effective and efficient. The current problem is how to make it easy for employees at the KUKM Service to obtain and collect complete and accurate MSME data information in the Province of the Bangka Belitung Islands. The purpose of this study is to provide a system that can be interactive based on Android in the process of inputting data and information about MSMEs so as to make it easier for KUKM Service Employees. This application is built using the Prototype software development model. From the results of the analysis of the application implementation experiments that have been carried out, it can be concluded that the MSME Data Collection Application for the Province of Bangka Belitung is easy to understand and can help KUKM Service Employees in collecting data and managing MSME data through an Android-based smartphone. Based on the test results (blackbox and user) it can be seen that the system is functioning very well. This application is expected to provide or display reports that are shorter and clearer in graphic form.

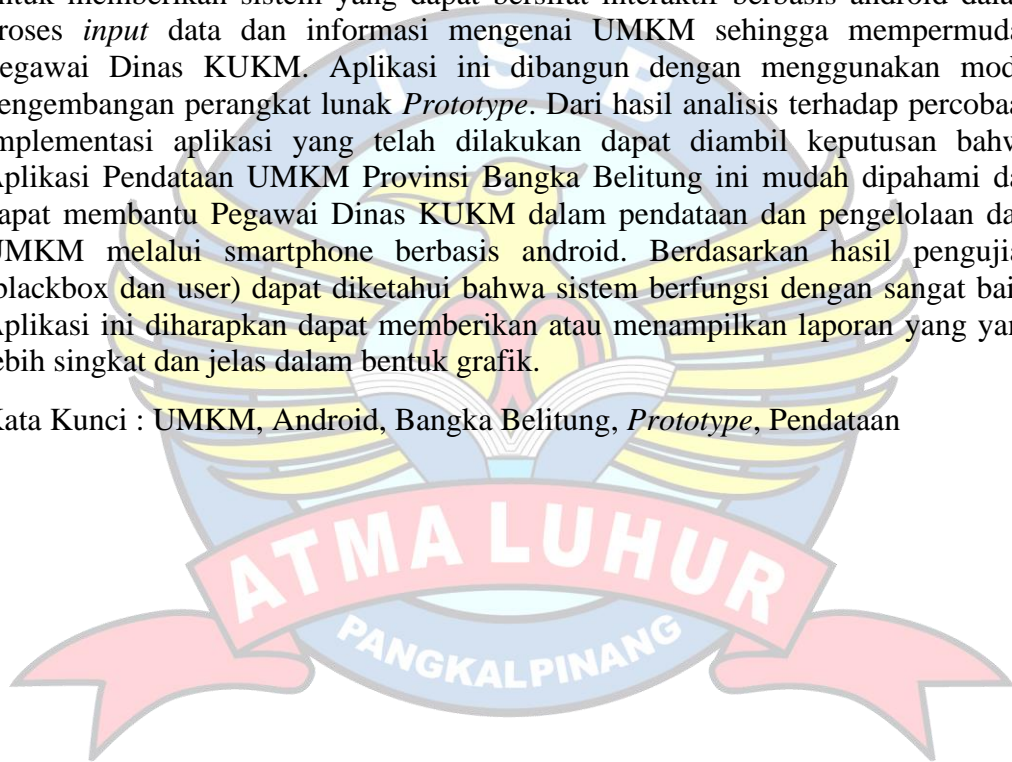
Keywords: MSME, Android, Bangka Belitung, Prototype, Data Collection



ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang saat ini sedang tumbuh dan berkembang pesat dengan cepat yaitu teknologi internet yang termasuk di dalam merupakan perkembangan teknologi Android. Penggunaan Android memegang peranan penting dalam aspek kehidupan sehari-hari. Dengan adanya Android, maka pekerjaan pendataan UMKM akan menjadi lebih efektif dan efisien. Masalah saat ini adalah bagaimana memberikan kemudahan kepada Pegawai di Dinas KUKM untuk mendapatkan dan mengumpulkan informasi data UMKM di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang lengkap dan akurat. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan sistem yang dapat bersifat interaktif berbasis android dalam proses *input* data dan informasi mengenai UMKM sehingga mempermudah Pegawai Dinas KUKM. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Prototype*. Dari hasil analisis terhadap percobaan implementasi aplikasi yang telah dilakukan dapat diambil keputusan bahwa Aplikasi Pendataan UMKM Provinsi Bangka Belitung ini mudah dipahami dan dapat membantu Pegawai Dinas KUKM dalam pendataan dan pengelolaan data UMKM melalui smartphone berbasis android. Berdasarkan hasil pengujian (blackbox dan user) dapat diketahui bahwa sistem berfungsi dengan sangat baik. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan atau menampilkan laporan yang lebih singkat dan jelas dalam bentuk grafik.

Kata Kunci : UMKM, Android, Bangka Belitung, *Prototype*, Pendataan



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
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 laporan.....	3
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	5
2.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.3. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah	7
2.4. IUMK	8
2.5. NIB	8
2.6. Provinsi Kepulauan Bangka Belitung	8
2.7. Android	9
2.8. Java.....	9
2.9. PHP	9
2.10. <i>Web Server</i>	10
2.11. MySQL.....	10
2.12. Arsitektur Android	11
2.13. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Model Penelitian	18
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Latar Belakang Organisasi	22
4.1.1. Struktur Organisasi	23
4.1.2. Jabaran Tugas dan Wewenang	24
4.2. Analisis Masalah	25
4.2.1. Analisis Kebutuhan	26
4.2.2. Analisis Sistem Berjalan	27
4.3. Perancangan Sistem	28
4.3.1 Identifikasi Sistem usulan	28
4.3.2. Rancangan Sistem	29
4.3.3. Rancangan Layar.....	66
4.4. Implementasi	88
4.4.1. Tampilan Layar	88
4.4.2. Pengujian.....	115

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	120
5.2. Saran.....	120

DAFTAR PUSTAKA	121
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	123
----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Prototype.....	5
Gambar 2. 2 Arsitektur Sistem Operasi Android.....	11
Gambar 2. 3 Use Case Diagram.....	12
Gambar 2. 4 Activity Diagram.....	13
Gambar 2. 5 Class Diagram.....	13
Gambar 2. 6 Sequence Diagram.....	14
Gambar 3. 1 Model Prototype.....	18
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.....	23
Gambar 4. 2 Activty Diagram Sistem Berjalan.....	27
Gambar 4. 3 Activity Diagram Sistem Usulan.....	28
Gambar 4. 4 Use Case Diagram Pegawai.....	29
Gambar 4. 5 Use Case Diagram Admin.....	40
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Login.....	51
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Registrasi Data UMKM.....	52
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Kelola Data UMKM.....	53
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Jumlah UMKM Terdaftar.....	54
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Pengajuan.....	55
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Pengaduan Kepada UMKM.....	56
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Keluar/Logout.....	57
Gambar 4. 13 Activity Diagram <i>Login</i>	58
Gambar 4. 14 Activity Diagram Registrasi Data UMKM.....	59
Gambar 4. 15 Activity Diagram Kelola Data UMKM.....	60
Gambar 4. 16 Activity Diagram Jumlah UMKM Terdaftar.....	61
Gambar 4. 17 Activity Diagram Pengajuan IUMK.....	62
Gambar 4. 18 Activity Diagram Pengajuan NIB.....	63
Gambar 4. 19 Activity Diagram Pengaduan UMKM.....	64
Gambar 4. 20 Activity Diagram Keluar/ <i>Logout</i>	65
Gambar 4. 21 Class Diagram Rancangan Sistem.....	66

Gambar 4. 22 Rancangan Layar <i>Login</i>	67
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Halaman Utama.....	68
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Pilih Kabupaten/Kota	69
Gambar 4. 25 Rancangan Layar <i>Input</i> Data UMKM 1	70
Gambar 4. 26 Rancangan Layar <i>Input</i> Data UMKM 2	70
Gambar 4. 27 Rancangan Layar <i>Input</i> Data UMKM 3	71
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Kelola Data UMKM.....	72
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Lihat Data UMKM.....	73
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Jumlah UMKM Terdaftar	74
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Pengaduan UMKM	75
Gambar 4. 32 Rancangan Layar <i>Input</i> Data Pengaduan UMKM	76
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Pengajuan IUMK dan NIB	77
Gambar 4. 34 Rancangan Layar <i>Input</i> Data Pengajuan IUMK	78
Gambar 4. 35 Rancangan Layar <i>Input</i> Data Pengajuan NIB	79
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Kelola Data Pengajuan IUMK	80
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Lihat Data Pengajuan IUMK	81
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Kelola Data Pengajuan NIB	82
Gambar 4. 39 Rancangan Layar Lihat Data Pengajuan NIB	83
Gambar 4. 40 Rancangan Layar <i>Login Web</i>	84
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Halaman Utama.....	85
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Halaman data UMKM.....	85
Gambar 4. 43 Rancangan Layar Laporan Jumlah UMKM	86
Gambar 4. 44 Rancangan Layar Data <i>User</i>	86
Gambar 4. 45 Rancangan Layar Pengaduan UMKM	87
Gambar 4. 46 Rancangan Layar Data Pengajuan IUMK.....	87
Gambar 4. 47 Rancangan Layar Data Pengajuan NIB.....	88
Gambar 4. 48 Tampilan Layar <i>Login</i>	89
Gambar 4. 49 Tampilan Layar Menu Utama	89
Gambar 4. 50 Tampilan Layar Menu Pilih Kabupaten	90
Gambar 4. 51 Tampilan Layar Input Data UMKM 1	91
Gambar 4. 52 Tampilan Layar Input Data UMKM	91

Gambar 4. 53 Tampilan Layar Kelola Data UMKM	92
Gambar 4. 54 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data UMKM 1	93
Gambar 4. 55 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data UMKM 2	93
Gambar 4. 56 Tampilan Layar Lihat Data UMKM	94
Gambar 4. 57 Tampilan Layar Jumlah UMKM Terdaftar 1	95
Gambar 4. 58 Tampilan Layar Jumlah UMKM Terdaftar 2	95
Gambar 4. 59 Tampilan Layar Pengaduan UMKM.....	96
Gambar 4. 60 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data Pengaduan UMKM.....	97
Gambar 4. 61 Tampilan Layar <i>Input</i> Data Pengaduan UMKM.....	98
Gambar 4. 62 Tampilan Layar Pengajuan IUMK dan NIB	99
Gambar 4. 63 Tampilan Layar Pengajuan IUMK.....	100
Gambar 4. 64 Tampilan Layar Pengajuan NIB.....	101
Gambar 4. 65 Tampilan Layar <i>Input</i> Data Pengajuan IUMK.....	102
Gambar 4. 66 Tampilan Layar <i>Input</i> Data Pengajuan NIB.....	103
Gambar 4. 67 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data Pengajuan IUMK.....	104
Gambar 4. 68 Tampilan Layar Lihat Data Pengajuan IUMK.....	105
Gambar 4. 69 Tampilan Layar <i>Edit</i> Data Pengajuan NIB	106
Gambar 4. 70 Tampilan Layar Lihat Data Pengajuan NIB.....	107
Gambar 4. 71 Tampilan Layar <i>Login</i> pada Web.....	108
Gambar 4. 72 Tampilan Layar Halaman Utama pada <i>Web</i>	108
Gambar 4. 73 Tampilan Layar Kelola User pada <i>Web</i>	109
Gambar 4. 74 Tampilan Layar Tambah User pada <i>Web</i>	109
Gambar 4. 75 Tampilan Layar pada Edit User pada <i>Web</i>	110
Gambar 4. 76 Tampilan Layar Data UMKM pada <i>Web</i> 1	111
Gambar 4. 77 Tampilan Layar Data UMKM pada <i>Web</i> 2	111
Gambar 4. 78 Tampilan Layar Laporan Jumlah UMKM pada <i>Web</i> 1.....	112
Gambar 4. 79 Tampilan Layar Laporan Jumlah UMKM pada <i>Web</i> 2.....	112
Gambar 4. 80 Tampilan Layar Data Pengaduan UMKM pada <i>Web</i>	113
Gambar 4. 81 Tampilan Layar Data Pengajuan IUMK pada <i>Web</i>	114
Gambar 4. 82 Tampilan Layar Data Pengajuan NIB pada <i>Web</i>	114
Gambar Lampiran 1 Surat Permohonan Riset Skripsi	123




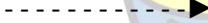
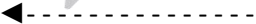
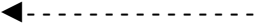
Gambar Lampiran 2 Surat Balasan Persetujuan Pelaksanaan Riset Skripsi	124
Gambar Lampiran 3 Kartu Konsultasi	125
Gambar Lampiran 4 Dokumen Data Format Pendataan UMKM di <i>Website 1</i> ..	126
Gambar Lampiran 5 Dokumen Data Format Pendataan UMKM di <i>Website 2</i> ..	127
Gambar Lampiran 6 Dokumen Data Format Pendataan UMKM di <i>Website 3</i> ..	128
Gambar Lampiran 7 Dokumen Data Format Pendataan UMKM di <i>Website 4</i> ..	129
Gambar Lampiran 8 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 1</i> Lembar 1	130
Gambar Lampiran 9 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 1</i> Lembar 2	130
Gambar Lampiran 10 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 2</i> Lembar 1	131
Gambar Lampiran 11 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 2</i> Lembar 2	131
Gambar Lampiran 12 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 3</i> Lembar 1	132
Gambar Lampiran 13 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 3</i> Lembar 2	132
Gambar Lampiran 14 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 4</i> Lembar 1	133
Gambar Lampiran 15 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 4</i> Lembar 2	133
Gambar Lampiran 16 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 5</i> Lembar 1	134
Gambar Lampiran 17 Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 5</i> Lembar 2	134
Gambar Lampiran 18 Pengisian Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 1</i>	135
Gambar Lampiran 19 Pengisian Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 2</i>	135
Gambar Lampiran 20 Pengisian Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 3</i>	136
Gambar Lampiran 21 Pengisian Kuisisioner Pengujian Kepada <i>User 4</i>	136
Gambar Lampiran 22 Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Tampak Depan)	137
Gambar Lampiran 23 Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Tampak Samping)	137
Gambar Lampiran 24 Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Tampak Belakang)	138

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4. 1 Tabel Deskripsi <i>Use Case Login</i>	30
Tabel 4. 2 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Registrasi Data UMKM.....	31
Tabel 4. 3 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Kelola Data UMKM.....	32
Tabel 4. 4 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Jumlah UMKM terdaftar	34
Tabel 4. 5 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Pengajuan IUMK dan NIB	35
Tabel 4. 6 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Pengaduan Kepada UMKM	37
Tabel 4. 7 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Keluar	39
Tabel 4. 8 Tabel Deskripsi <i>Use Case login</i>	40
Tabel 4. 9 Tabel Deskripsi <i>Use Case Home</i>	41
Tabel 4. 10 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Kelola Data <i>User</i>	43
Tabel 4. 11 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Pengaduan UMKM.....	45
Tabel 4. 12 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Pengajuan	46
Tabel 4. 13 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Kabupaten/Kota UMKM.....	47
Tabel 4. 14 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Laporan UMKM.....	49
Tabel 4. 15 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Keluar	50
Tabel 4. 16 Pengujian <i>Login</i>	115
Tabel 4. 17 Pengujian <i>Input Data</i>	115
Tabel 4. 18 Pengujian Kelola Data (Lihat Data).....	116
Tabel 4. 19 Pengujian Kelola Data (<i>Edit Data</i>).....	116
Tabel 4. 20 Pengujian Kelola Data (Hapus Data)	117
Tabel 4. 21 Pengujian <i>Webview</i>	117
Tabel 4. 22 Pengujian <i>Logout</i>	118
Tabel 4. 23 Kemudahan Penggunaan Teknologi	118
Tabel 4. 24 Detail Fitur Aplikasi	119
Tabel 4. 25 Nilai Pengujian Keseluruhan	119

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

 Actor	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.
 UseCase	<i>Use Case</i>	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor.
	<i>Association</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dan <i>use case</i> .
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dalam <i>use case</i> .
 <<include>>	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
 <<extend>>	<i>Extend</i>	Merupakan suatu tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Activity Diagram



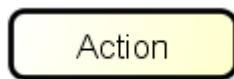
Start Point

Permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.



End Point

Akhir atau penutup dari aktifitas hubungan antar objek.



Action

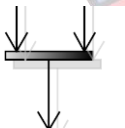
Activity

Aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi dalam sistem.



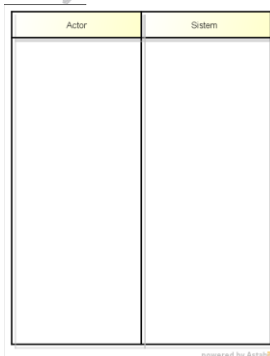
Decision

Diperlukan ketika sistem yang dimiliki memiliki beberapa kemungkinan atau jalan alternative.



Join

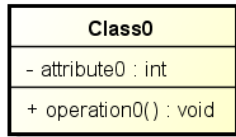
Digunakan untuk menghubungkan kembali *activity* dengan *action* secara paralel.



Swimlanes

Memecah *Activity Diagram* menjadi kolom dan baris untuk membagi tanggung jawab objek-objek yang melakukan suatu aktivitas.

3. Class Diagram



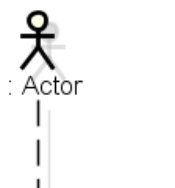
Class

Kelas pada struktur sistem.

Association

Relasi antar *class* dengan arti umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *Multiplicity*.

4. Sequence Diagram



Actor

Merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem.



Lifeline

Menghubungkan objek selama *sequence* (*message* dikirim atau diterima dan aktifasinya).



Boundary

Berupa tepi dari sistem, seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.



Control

Elemen mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.



Entity

Elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi.



Activation

Suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah *sequence* diagram yang menunjukkan kapan suatu objek mengirim atau menerima objek.

1: Message0()

Message

Berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan.



Message Entry

Berfungsi untuk menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.