

**DESAIN SISTEM PENYEWAAN ORKES MUSIK TANJIDOR PARITTIGA  
JEBUS BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN MODEL RAD**

**SKRIPSI**



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

**2024**

**DESAIN SISTEM PENYEWAAN ORKES MUSIK TANJIDOR PARITTIGA  
JEBUS BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN MODEL RAD**

**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**

**2024**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 2022500162  
Nama : Cindy Lawrenza  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : DESAIN SISTEM PENYEWAAN ORKES MUSIK  
TANJIDOR PARITIGA JEBUS BERBASIS *WEB*  
MENGUNAKAN MODEL RAD

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, 23 Juli 2024



Cindy Lawrenza

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DESAIN SISTEM PENYEWAAN ORKES MUSIK TANJIDOR  
PARITTIGA JEBUS BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN MODEL RAD

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cindy Lawrenza  
2022500162

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 16 Juli 2024

Anggota Penguji



Agustina Mardeka Raya, M.Kom  
NIDN. 0214089501

Dosen Pembimbing



Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN. 0211108306

Kaprodi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom  
NIDN. 0219059501


Ketua Penguji



Hengki, M.Kom  
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR


Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “Desain Sistem Penyewaan Orkes Musik Tanjidor Parittiga Jebus Berbasis *Web* Menggunakan Model RAD”.

Laporan skripsi ini membahas tentang penyewaan orkes musik pada Musik Tanjidor Parittiga, dimana masalah penelitian berupa pengelolaan data penyewaan yang ada di Musik Tanjidor Parittiga masih memiliki kendala dan belum adanya sistem yang dapat mendukung proses pengelolaan data penyewaan, serta kurangnya pengenalan usaha sewa musik pada Musik Tanjidor Parittiga dalam jangkauan jarak yang luas. Adapun tujuan dibuatnya laporan skripsi ini adalah untuk merancang aplikasi sistem informasi penyewaan agar bermanfaat bagi pemilik usaha Musik Tanjidor Parittiga dan juga kepada pelanggan yang ingin melakukan penyewaan orkes musik di Musik Tanjidor Parittiga.

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian *Object Oriented Analysis and Design* dengan model penelitian *Rapid Application Development*.

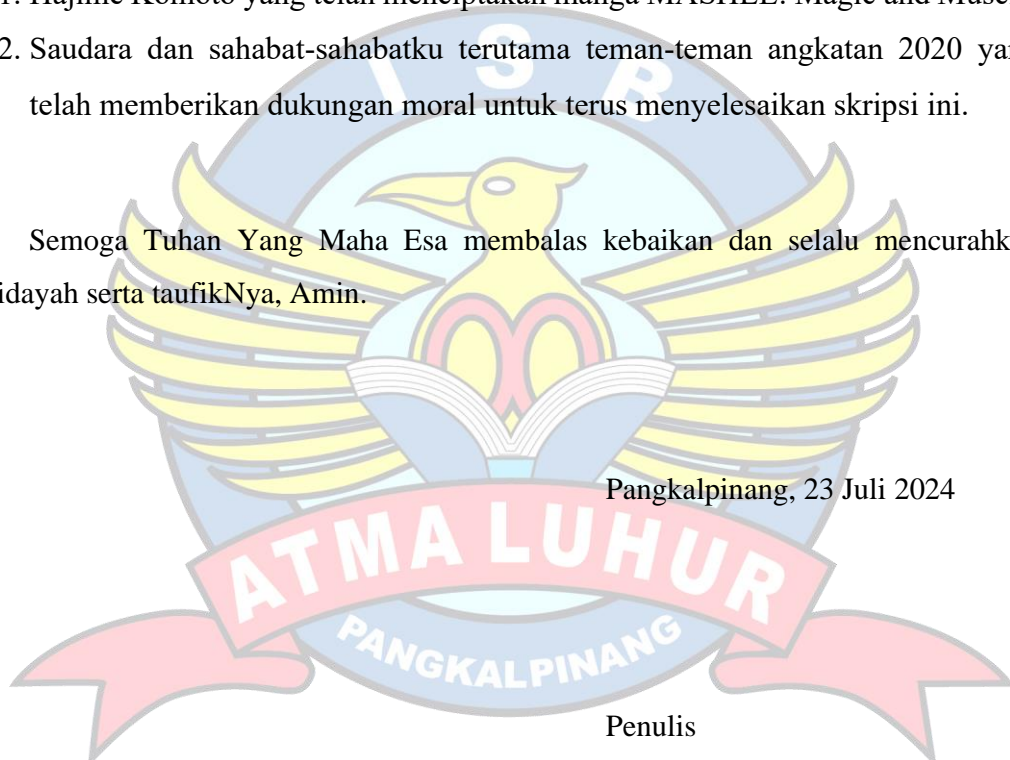
Peneliti menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini tak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa 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 Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.

4. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Okkita Rizan, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
8. Bapak Thian Sak Tjhion selaku pemilik dan ketua Musik Tanjidor Parittiga.
9. Najela Fayza Affandi sebagai sahabat yang senantiasa memberikan *support* emosional.
10. Eda Dwiputri Angraini selaku teman yang selalu memberikan dorongan.
11. Hajime Komoto yang telah menciptakan manga MASHLE: Magic and Muscle.
12. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 23 Juli 2024



Penulis

## **ABSTRACT**

*Musik Tanjidor Parittiga is a rental services company that located in Parittiga, Bangka Belitung. Currently, renting music over the phone is deemed less effective, so a system is required to spreading rental marketing. Aside from that, the management here still employs bookkeeping; thus, a system will make it easier to retain data. To solve this problem, Object-Oriented Analysis and Design (OOAD) method and RAD model used in this study. OOAD is utilized because its stable and effective final results, and RAD model is used because its stages that require contact with the business owner so that's may help create a system according to their wishes. A system that has been developed can provide relief from a variety of issues, including expanding marketing, recording data, and publishing reports that are packed more efficiently and practically. The system that is developed must continue to perform backups and maintenance in order to avoid damage and remain operational for a long amount of time.*

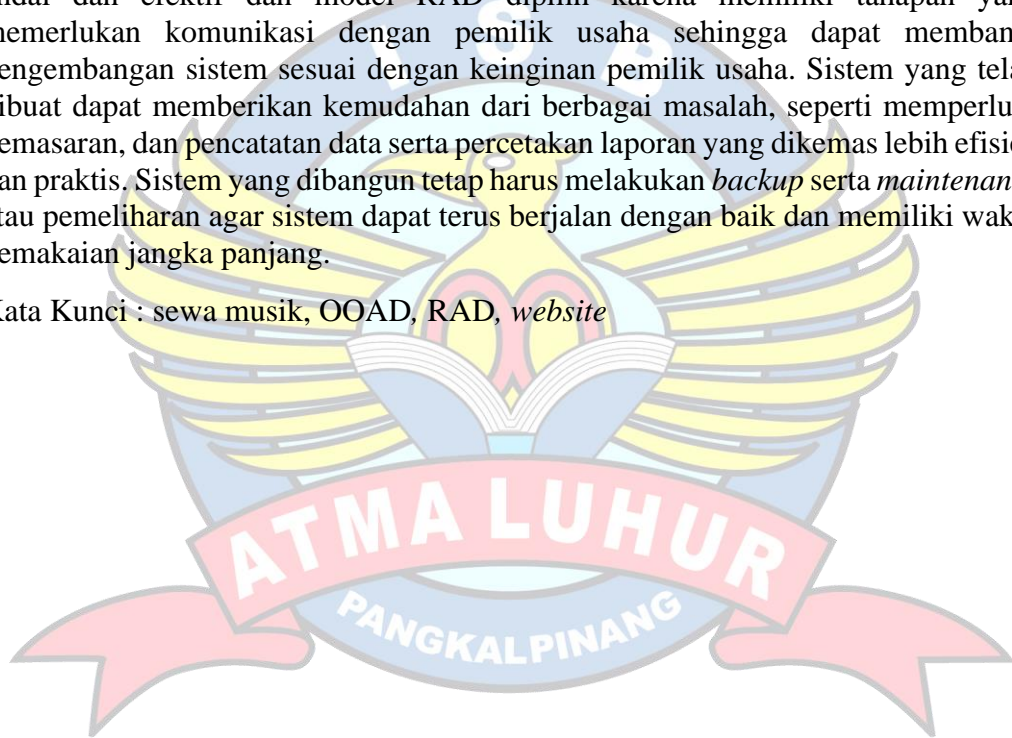
*Keywords: music rental, OOAD, RAD, website*



## ABSTRAK

Musik Tanjidor Parittiga merupakan usaha yang menawarkan jasa sewa musik dan berdomisili di Kecamatan Parittiga, Bangka Belitung. Saat ini, penyewaan musik dengan *via* telepon dianggap kurang efektif sehingga dibutuhkan sistem agar dapat mendukung perluasan pemasaran sewa. Selain itu, administrasi disini masih menggunakan pembukuan sehingga pembuatan sistem dapat memberikan kemudahan dalam menyimpan data. Untuk mendapatkan penyelesaian masalah tersebut, metode *Object-Oriented Analysis and Design* (OOAD) dan model RAD menjadi dasar dari penelitian ini. OOAD dipakai karena memiliki hasil akhir yang andal dan efektif dan model RAD dipilih karena memiliki tahapan yang memerlukan komunikasi dengan pemilik usaha sehingga dapat membantu pengembangan sistem sesuai dengan keinginan pemilik usaha. Sistem yang telah dibuat dapat memberikan kemudahan dari berbagai masalah, seperti memperluas pemasaran, dan pencatatan data serta percetakan laporan yang dikemas lebih efisien dan praktis. Sistem yang dibangun tetap harus melakukan *backup* serta *maintenance* atau pemeliharaan agar sistem dapat terus berjalan dengan baik dan memiliki waktu pemakaian jangka panjang.

Kata Kunci : sewa musik, OOAD, RAD, *website*





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Umum.....	4
1.4.2 Manfaat Akademis.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Desain.....	6
2.2 Sistem .....	6
2.3 Penyewaan.....	6
2.4 Orkes Musik .....	7
2.5 <i>Web</i> .....	7
2.6 RAD.....	7
2.7 <i>Object-Oriented Analysis and Design</i> .....	9
2.8 <i>Unified Modeling Language</i> .....	9
2.9 Basis Data.....	10
2.9.1 <i>Database Management System (DBMS)</i> .....	12
2.9.2 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	13

2.10 Tools Pengembangan Sistem.....	15
2.10.1 <i>Structured Query Language (SQL)</i> .....	15
2.10.2 MySQL .....	16
2.10.3 XAMPP.....	16
2.10.4 <i>PhpMyAdmin</i> .....	16
2.10.5 Sublime Text.....	17
2.11 Penelitian Terdahulu.....	17
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi.....	20
3.1.1 Alir Penelitian .....	20
3.1.2 Tahapan Penelitian.....	20
3.2 Metode Pengembangan Sistem Informasi.....	22
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	23
3.3.1 Analisis Berorientasi Objek.....	23
3.3.2 Desain Berorientasi Objek.....	23
3.3.3 Perancangan Basis Data.....	24
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>26</b>
4.1 Tinjauan Umum.....	26
4.1.1 Tinjauan Organisasi .....	26
4.1.2 Struktur Organisasi .....	27
4.1.3 Tugas dan Wewenang.....	27
4.2 Requirements Planning.....	27
4.2.1 Analisa Proses Bisnis.....	27
4.2.2 Activity Diagram .....	28
4.2.3 Analisa Dokumen .....	30
4.2.4 Identifikasi Kebutuhan.....	32
4.3 <i>User Design</i> .....	35
4.3.1 <i>Package Diagram</i> .....	35
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	35
4.3.3 Deskripsi Use Case .....	36
4.3.4 Rancangan Usulan Keluaran.....	43
4.3.5 Rancangan Usulan Masukan.....	44

4.4 Pembangunan .....	47
4.4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	47
4.4.2 Transformasi ERD ke LRS .....	47
4.4.3 <i>Logical Record Structure</i> .....	48
4.4.4 Tabel .....	48
4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	50
4.4.6 <i>Class Diagram</i> .....	57
4.5 Pengujian .....	58
4.5.1 Rancangan Layar Admin .....	58
4.5.2 Rancangan Layar <i>User</i> .....	69
4.5.3 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	75
4.5.4 <i>Sequence Diagram</i> <i>User</i> .....	80
4.5.5 <i>Deployment Diagram</i> .....	83
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN USULAN KELUARAN .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN USULAN MASUKAN .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN E SURAT RISET, SURAT BALASAN, DAN SKU .....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN HASIL CEK TURNITIN .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hierarki Data.....	11
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian .....	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Penyewaan Musik Tanjidor Parittiga .....	29
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Laporan Pemesanan.....	30
Gambar 4.4 <i>Package Diagram</i> .....	35
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	35
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> User .....	36
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	47
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS .....	47
Gambar 4.9 <i>Logical Record Structure</i> .....	48
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i> .....	57
Gambar 4.11 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	58
Gambar 4.12 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> .....	58
Gambar 4.13 Rancangan Layar <i>Management</i> Admin.....	59
Gambar 4.14 Rancangan Layar Tambah Data Admin .....	59
Gambar 4.15 Rancangan Layar Edit Data Admin .....	60
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Management User</i> .....	60
Gambar 4.17 Rancangan Layar Tambah Data <i>User</i> .....	61
Gambar 4.18 Rancangan Layar Edit Data <i>User</i> .....	61
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Paket .....	62
Gambar 4.20 Rancangan Layar Tambah Data Paket .....	62
Gambar 4.21 Rancangan Layar Edit Data Paket.....	63
Gambar 4.22 Rancangan Layar Detail Paket .....	63
Gambar 4.23 Rancangan Layar Jenis Paket.....	64
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Data Jenis Paket .....	64

Gambar 4.25 Rancangan Layar Edit Data Jenis Paket.....	64
Gambar 4.26 Rancangan Layar Alat Musik.....	65
Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Data Alat Musik .....	65
Gambar 4.28 Rancangan Layar Edit Data Alat Musik .....	66
Gambar 4.29 Rancangan Layar Data Pesanan .....	66
Gambar 4.30 Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan .....	67
Gambar 4.31 Rancangan Layar Pembayaran .....	67
Gambar 4.32 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	68
Gambar 4.33 Rancangan Layar Laporan .....	68
Gambar 4.34 Rancangan Layar Ganti Password.....	69
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Register</i> .....	69
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	70
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> .....	70
Gambar 4.38 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> setelah <i>Login</i> .....	71
Gambar 4.39 Rancangan Layar Lihat Paket .....	71
Gambar 4.40 Rancangan Layar Detail Paket .....	72
Gambar 4.41 Rancangan Layar Sewa Paket .....	72
Gambar 4.42 Rancangan Layar Pembayaran .....	73
Gambar 4.43 Rancangan Layar <i>Invoice</i> .....	73
Gambar 4.44 Rancangan Layar <i>Upload</i> Bukti Pembayaran .....	74
Gambar 4.45 Rancangan Layar Menunggu Konfirmasi .....	74
Gambar 4.46 Rancangan Layar Histori Pesanan.....	75
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	75
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram Management Admin</i> .....	76
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram Management User</i> .....	76
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Data Paket .....	77
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Jenis Paket .....	77
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Alat Musik .....	78
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan .....	78

Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	79
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> Laporan .....	79
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	80
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi .....	80
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Paket .....	81
Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan .....	81
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	82
Gambar 4.61 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Histori Pesanan.....	82
Gambar 4.62 <i>Sequence Diagram</i> Saran .....	83
Gambar 4.61 <i>Deployment Diagram</i> .....	83



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Saran .....	48
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	48
Tabel 4.3 Tabel Pegawai .....	49
Tabel 4.4 Tabel Alat_Musik .....	49
Tabel 4.5 Tabel Pesanan .....	49
Tabel 4.6 Tabel Paket.....	49
Tabel 4.7 Tabel Ada.....	49
Tabel 4.8 Tabel Jenis_Paket.....	50
Tabel 4.9 Tabel Pembayaran.....	50
Tabel 4.10 Tabel Kwitansi .....	50
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Saran.....	50
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	51
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pegawai .....	52
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Alat_Musik.....	52
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Paket.....	53
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Ada .....	53
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	54
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Jenis_Paket .....	54
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	55
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Kwitansi .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>89</b>
Lampiran A-1 Data Pesanan .....	90
Lampiran A-2 Data Barang .....	91
Lampiran A-3 Resi/Bukti Pembayaran .....	92
<b>LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>93</b>
Lampiran B-1 Laporan Pemesanan .....	94
Lampiran B-2 Kwitansi .....	94
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN USULAN KELUARAN .....</b>	<b>95</b>
Lampiran C-1 Laporan Pesanan .....	96
Lampiran C-2 Kwitansi .....	96
Lampiran C-3 <i>Invoice</i> .....	97
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN USULAN MASUKAN .....</b>	<b>98</b>
Lampiran D-1 Data Paket .....	99
Lampiran D-2 Data Jenis Paket .....	99
Lampiran D-3 Data Alat Musik .....	100
Lampiran D-4 Data Pesanan .....	100
Lampiran D-5 Pembayaran Admin .....	100
Lampiran D-6 Pesanan Pelanggan .....	101
Lampiran D-7 Pembayaran Pelanggan .....	101
<b>LAMPIRAN E SURAT RISET, SURAT BALASAN, DAN SKU .....</b>	<b>102</b>
Lampiran E-1 Surat Permohonan Riset .....	103
Lampiran E-2 Surat Balasan Riset .....	104
Lampiran E-3 Surat Keterangan Usaha .....	105
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN .....</b>	<b>106</b>
Lampiran F Kartu Bimbingan .....	107
<b>LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN HASIL CEK TURNITIN .....</b>	<b>108</b>







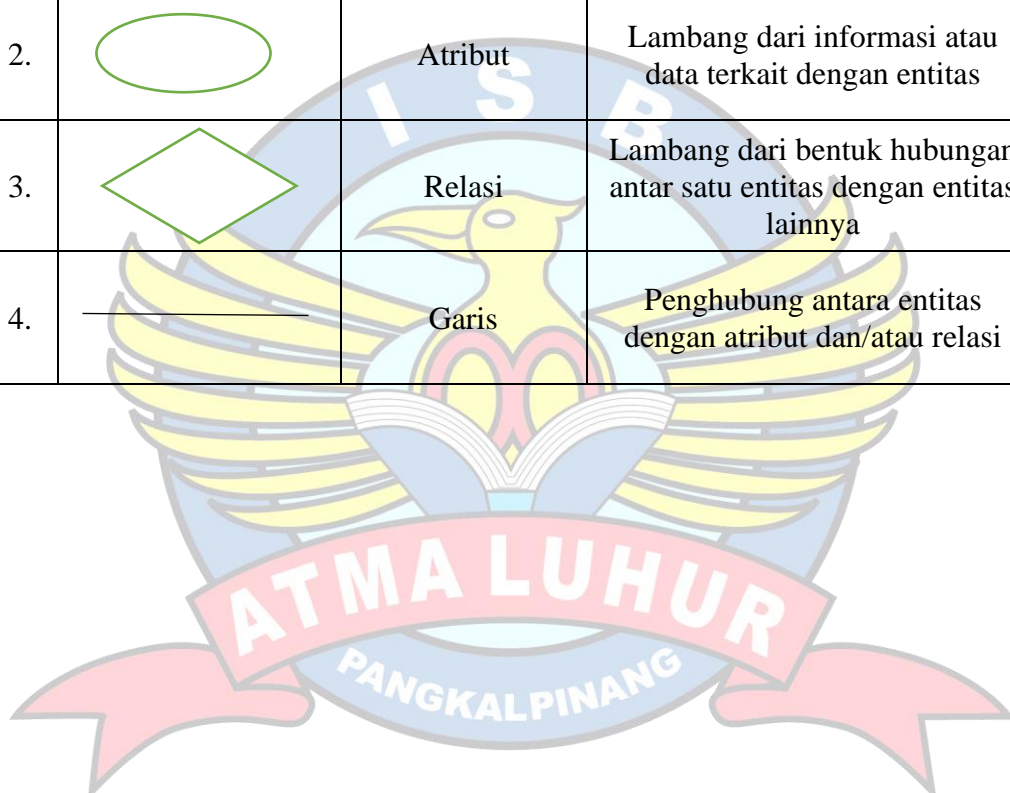
Lampiran G Surat Keterangan Hasil Cek Turnitin .....	109
<b>LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....</b>	<b>110</b>
Biodata Penulis .....	111








## DAFTAR SIMBOL

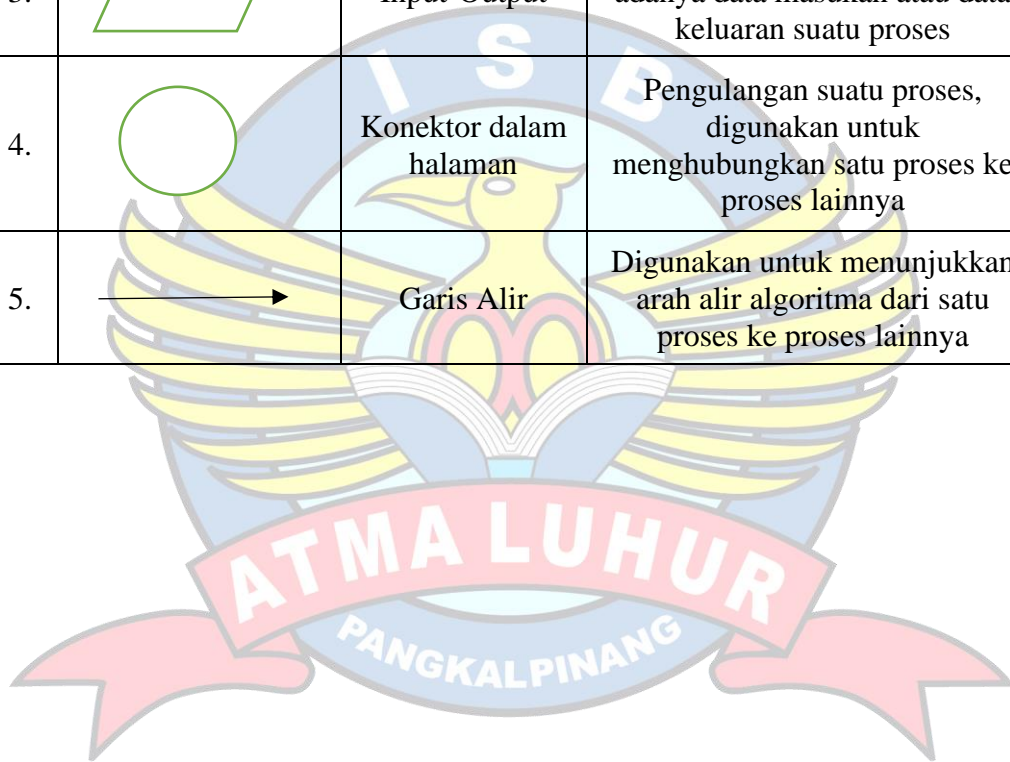
Tabel I. Simbol Diagram *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Lambang dari penyebutan objek yang terkait dalam ERD
2.		Atribut	Lambang dari informasi atau data terkait dengan entitas
3.		Relasi	Lambang dari bentuk hubungan antar satu entitas dengan entitas lainnya
4.		Garis	Penghubung antara entitas dengan atribut dan/atau relasi





Tabel II. Simbol Diagram Alir Penelitian




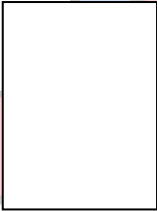
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Terminator	Menunjukkan sebuah awal atau akhir suatu proses
2.		Proses	Lambang dari sebuah kegiatan atau proses yang terjadi
3.		Input-Output	Lambang ini digunakan saat adanya data masukan atau data keluaran suatu proses
4.		Konektor dalam halaman	Pengulangan suatu proses, digunakan untuk menghubungkan satu proses ke proses lainnya
5.		Garis Alir	Digunakan untuk menunjukkan arah alir algoritma dari satu proses ke proses lainnya




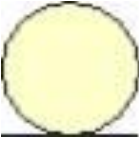
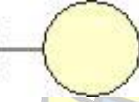
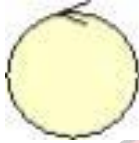


Tabel III. Simbol *Activity Diagram*



No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
2		Aktivitas	Melakukan aktivitas yang dilakukan pada sistem.
3		Percabangan	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah
4		Penggabungan	Menggambarkan aktivitas yang lebih dari satu lalu digabungkan
5		Status Akhir	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem
6		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

Tabel IV. Simbol *Use Case Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi ( <i>user</i> ).
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
3		<i>Association</i>	Menggambarkan sebuah hubungan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>System</i>	Menggambarkan sebuah spesifikasi yang memberikan tampilan sistem yang terbatas.

Tabel V. Simbol *Sequence Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Adanya hubungan informasi kegiatan yang harus disimpan oleh sebuah sistem.
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sebuah sistem
4		<i>Control Class</i>	Mengkoordinasikan perilaku sistem dan menangani tugas utama serta mengontrol alur kerja sebuah sistem.
5		<i>Recursive</i>	sebuah objek yang mempunyai operasi kepada diri sendiri
6		<i>Activation</i>	Yang mewakili untuk eksekusi dari objek panjang kini berbanding lurus dengan durasi aktivasi

7		<i>Loop</i>	Menggambarkan perulangan pada diagram sequence
8		<i>Lifeline</i>	Sebuah Garis titik yang terhubung dengan suatu objek dan terdapat sebuah aktivasi

