

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
NICE FOOD MENTOK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA
NICE FOOD MENTOK 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
2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 2022500124
Nama : Helen Fitriani
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
PADA *NICE FOOD* MENTOK BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN MODEL FAST

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, 25 Juli 2024



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PADA *NICE FOOD MENTOK* BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Helen Fitriani
2022500124

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 18 Juli 2024



Anggota Penguji
Agus Dendi Raemahsyah, M.Kom
NIDN. 0231087901

Dosen Pembimbing
Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Kaprodi Sistem Informasi
Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji
Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan.
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2024

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



Ellya Helmiud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, 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, 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. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur dan Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Teruntuk Panutanku dan Surgaku, Papaku Abu Bakar dan Mamaku Zemi Fitri terima kasih yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana dan juga terima kasih sudah selalu ada disisi penulis mendampingi penulis sampai dititik ini. Gelar ini kupersembahkan untuk kalian.
7. Ibu Nice Astriani, selaku pemilik Kedai *Nice Food* telah membantu peneliti selama penyusunan skripsi.

8. Ucapkan terima kasih kepada Keluarga besarku Nenek Darhana, Acu Uyay, Makwo Wiwik, Paksu David, dan Kakakku Merfina, Eja, Dela, Kekey, Kanza, Zaid yang selalu memberikan doa dan motivasi, serta memberikan dukungan sepanjang perjalanan penulisan skripsi ini.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Bripda Denndy Nrp 01090433 Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini baik tenaga, waktu, maupun materi. Terima kasih telah menjadi bagian dari hidup saya, selalu menemani dan meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal kata menyerah untuk meraih impian. Harapan saya semoga kita bisa sukses sesuai dengan apa yang telah kita impikan.
10. Kepada Vida Fadillah Zahrani selaku sahabat seperjuangan yang sudah berjuang dari awal skripsi, bimbingan dan akhir dalam pengerjaan skripsi ini sampai selesai, yang sudah berjuang sama-sama senang dan sedih.
11. Kepada teman seperjuangan : Windri, Sumir, Siska, Athiyah, Akbar, Wulan, Vendo, Anjelo yang selama proses pengerjaan skripsi ini banyak membantu penulis dan memberikan tawa semangat maupun bantuan informasi terkait skripsi penulis hingga akhir.

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

Pangkalpinang, Juli 2024

Penulis

ABSTRACT

Kedai Nice Food is one of the UMKM that sells food and drinks in the Mentok City area. This research explores solutions for Nice Food Stores in Mentok City which face obstacles in the sales system manually or by handwriting with pen and paper. By using the Framework for the Application of System Thinking (FAST) Model, this research aims to design and develop web-based E-Commerce information system. The main focus involves designing an E-Commerce information system for Nice Food and increasing the number of orders or purchases. The research methodology uses the FAST Model, including the stages of scope definition, problem analysis, requirements analysis, logical design, decision analysis, physical design and integration, construction and testing, and installation and delivery. The result of this research is an e-commerce system that is ready to use, which can help Nice Food Mentok increase sales and customer service. The implementation of this system is expected to increase Nice Food's operational efficiency, manage product stock effectively, and provide customers with a better purchasing experience.

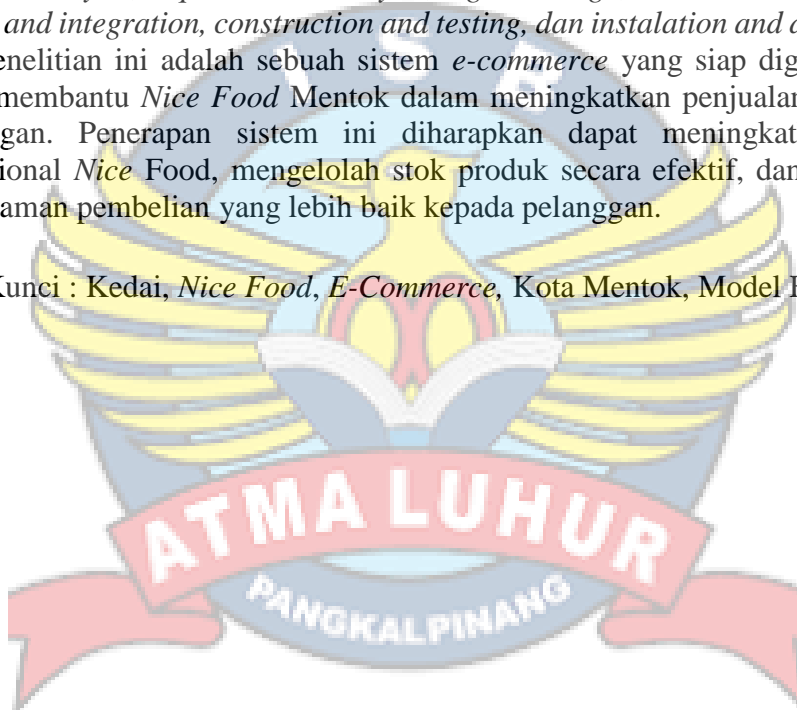
Keywords: Shop, Nice Food, E-Commerce, Mentok City, FAST Model



ABSTRAK

Kedai *Nice Food* adalah salah satu UMKM yang menjual makanan dan minuman di Daerah Kota Mentok. Penelitian ini mengeksplorasi solusi bagi Kedai *Nice Food* di Kota Mentok yang menghadapi kendala dalam sistem penjualan secara manual atau dengan menggunakan tulis tangan pena dan kertas. Dengan menggunakan Model *Framework for the Application of System Thinking* (FAST), penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi *E-Commerce* berbasis web. Fokus utama melibatkan perancangan sistem informasi *E-Commerce* pada *Nice Food* dan peningkatan jumlah pemesanan atau pembelian. Metodologi penelitian mengusung Model FAST, menyertakan tahapan *Scope definition, problem analysis, requirements analysis, logical design, decision analysis, physical design and integration, construction and testing, dan instalation and delivery*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem *e-commerce* yang siap digunakan, yang dapat membantu *Nice Food* Mentok dalam meningkatkan penjualan dan layanan pelanggan. Penerapan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional *Nice Food*, mengelolah stok produk secara efektif, dan memberikan pengalaman pembelian yang lebih baik kepada pelanggan.

Kata Kunci : Kedai, *Nice Food*, *E-Commerce*, Kota Mentok, Model FAST



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| ABSTRACT | v |
| ABSTRAK | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| 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 | 2 |
| 1.4.1 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.4.2 Manfaat Penelitian | 2 |
| 1.5 Sistem Penulisan | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 5 |
| 2.1 Perancangan | 5 |
| 2.2 Sistem Informasi | 5 |
| 2.3 <i>E-Commerce</i> | 5 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4 <i>Nice Food</i> | 5 |
| 2.5 Kota Mentok..... | 6 |
| 2.6 <i>Website</i> | 6 |
| 2.7 Model Pengembangan Sistem | 6 |
| 2.7.1 Pengertian Model <i>Framework For The Application of Systems Thinking (FAST)</i> | 6 |
| 2.7.2 Tahapan Model <i>Framework for the Application of System Thinking (FAST)</i> | 6 |
| 2.8 Metode Pengembangan Sistem | 8 |
| 2.8.1 Pengertian Metode Berorientasi Objek..... | 8 |
| 2.9 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem..... | 8 |
| 2.9.1 Pengertian <i>Tools Unified Modelling Language (UML)</i> | 8 |
| 2.9.2 Jenis-Jenis <i>Unified Modelling Language (UML)</i> | 8 |
| 2.10 Perancangan Basis Data | 9 |
| 2.11 <i>Software</i> Pendukung..... | 10 |
| 2.12 Tinjauan Pustaka | 11 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 16 |
| 3.1 Model Pengembangan Sistem | 16 |
| 3.1.1 Model <i>Framework for the Application of System Thinking (FAST)</i> | 16 |
| 3.1.2 Tahapan Model <i>Framework for the Application of System Thinking (FAST)</i> | 17 |
| 3.2 Metode Pengembangan Sistem | 19 |
| 3.2.1 Metode <i>Object Oriented Analysis</i> | 19 |
| 3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem..... | 19 |
| 3.3.1 Pengertian <i>Unified Modeling Language (UML)</i> | 19 |
| 3.3.2 Jenis <i>Unified Modelling Language (UML)</i> | 20 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4 Kerangka Penelitian | 22 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 23 |
| 4.1 Tinjauan Umum..... | 23 |
| 4.1.1 Sejarah Organisasi | 23 |
| 4.1.2 Struktur Organisasi | 24 |
| 4.1.3 Tugas dan Wewenang Organisasi..... | 24 |
| 4.2 Analisa Proses Bisnis | 25 |
| 4.3 <i>Activity Diagram</i> | 27 |
| 4.4 Analisa Keluaran dan Masukan..... | 31 |
| 4.4.1 Analisa Keluaran | 31 |
| 4.4.2 Analisa Masukan | 32 |
| 4.5 Identifikasi kebutuhan..... | 33 |
| 4.6 <i>Package Diagram</i> | 37 |
| 4.7 <i>Use Case Diagram</i> | 38 |
| 4.8 Deskripsi Use Case Diagram..... | 39 |
| 4.8.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Admin..... | 39 |
| 4.8.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan | 43 |
| 4.9 Rancangan Basis Data | 46 |
| 4.9.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) | 46 |
| 4.9.2 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS)..... | 47 |
| 4.9.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)..... | 48 |
| 4.9.4 Tabel | 49 |
| 4.9.5 Spesifikasi Basis Data..... | 51 |
| 4.10 Rancangan Antar Muka..... | 57 |
| 4.10.1 Rancangan Dokumen Keluaran | 57 |



| | |
|---|------------|
| 4.10.2 Rancangan Dokumen Masukan | 57 |
| 4.11 <i>Class Diagram</i> | 59 |
| 4.12 <i>Deployment Diagram</i> | 60 |
| 4.13 Struktur Tampilan | 61 |
| 4.14 Rancangan Layar..... | 62 |
| 4.14.1 Rancangan Layar Admin | 62 |
| 4.14.2 Rancangan Layar Pelanggan..... | 69 |
| 4.15 <i>Sequence Diagram</i> | 74 |
| 4.15.1 <i>Sequence Diagram</i> Admin..... | 74 |
| 4.15.2 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan | 81 |
| BAB V PENUTUP | 86 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 86 |
| 5.2 Saran..... | 86 |
| DAFTAR PUSTAKA | 87 |
| LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN | 90 |
| LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN | 93 |
| LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN | 96 |
| LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN | 99 |
| LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET | 105 |
| LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN | 108 |
| LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI | 110 |
| LAMPIRAN H BIODATA PENULIS | 112 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 3.1 Tahapan Model FAST..... | 17 |
| Gambar 3.2 Kerangka Penelitian | 22 |
| Gambar 4.1 Kedai <i>Nice Food</i> | 23 |
| Gambar 4.2 Struktur Organisasi <i>Nice Food</i> | 24 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Stok Makanan..... | 27 |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan <i>Nice Food</i> | 28 |
| Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pelanggan | 29 |
| Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Laporan Penjualan..... | 30 |
| Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i> | 37 |
| Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin | 38 |
| Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan | 39 |
| Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)..... | 46 |
| Gambar 4.11 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS) | 47 |
| Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)..... | 48 |
| Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i> | 60 |
| Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i> | 61 |
| Gambar 4.15 Struktur Tampilan | 61 |
| Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Login</i> | 62 |
| Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> Admin..... | 63 |
| Gambar 4.18 Rancangan Layar Data Menu | 63 |
| Gambar 4.19 Rancangan Layar Tambah Data Menu | 64 |
| Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Edit</i> Menu..... | 64 |
| Gambar 4.21 Rancangan Layar Data Kategori | 65 |
| Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Tambah Kategori | 65 |
| Gambar 4.23 Rancangan Layar Data Pelanggan..... | 66 |
| Gambar 4.24 Rancangan Layar Data Pesanan | 66 |
| Gambar 4.25 Rancangan Layar Data Transaksi Pembayaran | 67 |
| Gambar 4.26 Rancangan Layar Data Nota | 67 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.27 Rancangan Layar Pengiriman | 68 |
| Gambar 4.28 Rancangan Layar Cetak Laporan Pesanan..... | 68 |
| Gambar 4.29 Rancangan Layar Daftar pelanggan..... | 69 |
| Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan..... | 69 |
| Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Menu | 70 |
| Gambar 4.32 Rancangan Layar Halaman Menu | 70 |
| Gambar 4.33 Rancangan Layar Masukan Keranjang | 71 |
| Gambar 4.34 Rancangan Layar Masukan Keranjang | 71 |
| Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Checkout</i> | 72 |
| Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Upload</i> Bukti Bayar | 72 |
| Gambar 4.37 Rancangan Layar Lihat Pengiriman/ Riwayat Transaksi..... | 73 |
| Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Login</i> | 74 |
| Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan | 75 |
| Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram Entry</i> Menu | 76 |
| Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Entry</i> Kategori | 77 |
| Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan..... | 78 |
| Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram Entry</i> Konfirmasi Pembayaran | 78 |
| Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota | 79 |
| Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pengiriman..... | 79 |
| Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Data Laporan Pesanan | 80 |
| Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Daftar | 81 |
| Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram Login</i> | 82 |
| Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Menu | 83 |
| Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pesanan | 83 |
| Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pembayaran..... | 84 |
| Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Nota | 84 |
| Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman | 85 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 4.1 Admin | 49 |
| Tabel 4.2 Pelanggan | 49 |
| Tabel 4.3 Pesanan | 49 |
| Tabel 4.4 Punya..... | 50 |
| Tabel 4.5 Menu | 50 |
| Tabel 4.6 Kategori..... | 50 |
| Tabel 4.7 Pembayaran..... | 50 |
| Tabel 4.8 Nota..... | 50 |
| Tabel 4.9 Pengiriman | 51 |
| Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin..... | 51 |
| Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan | 52 |
| Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan..... | 52 |
| Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Punya..... | 53 |
| Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Menu | 54 |
| Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori..... | 54 |
| Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran | 55 |
| Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Nota..... | 56 |
| Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pengiriman | 56 |

DAFTAR LAMPIRAN


| | Halaman |
|--|------------|
| LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN..... | 90 |
| Lampiran A-1 Nota Penjualan | 91 |
| Lampiran A-2 Laporan Panjualan..... | 92 |
| LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN..... | 93 |
| Lampiran B-1 Data Menu | 94 |
| Lampiran B-2 Data Pesanan | 95 |
| LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN..... | 96 |
| Lampiran C-1 Cetak Nota..... | 97 |
| Lampiran C-2 Cetak Laporan Pesanan | 98 |
| LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN..... | 99 |
| Lampiran D-1 Data Menu | 100 |
| Lampiran D-2 Data Pesanan | 101 |
| Lampiran D-3 Data Kategori | 102 |
| Lampiran D-4 Data Pelanggan..... | 103 |
| Lampiran D-5 Data Pembayaran..... | 104 |
| LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET..... | 105 |
| Lampiran E-1 Surat Permohonan Riset | 106 |
| Lampiran E-2 Surat Balasan | 107 |
| LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN..... | 108 |
| Lampiran F-1 Kartu Bimbingan..... | 109 |
| LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI..... | 110 |
| Lampiran G-1 Surat Keterangan Plagiasi | 111 |
| LAMPIRAN H BIODATA PENULIS..... | 112 |
| Lampiran H-1 Biodata Penulis..... | 113 |



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram


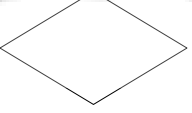

| Gambar | Nama | Keterangan |
|---|-------------------------|---|
|  | <i>Start Point</i> | Tanda yang menunjukkan mulainya pekerjaan. |
|  | <i>End Point</i> | Tanda yang menunjukan akhir dari pekerjaan. |
|  | <i>Activity</i> | Perkerjaan yang dikerjakan oleh sistem. |
|  | <i>Swimline</i> | Menjelaskan klasifikasi berdasarkan berbagai fungsi dan tugas. |
|  | <i>Transition State</i> | mendefinisikan hubungan antara dua keadaan atau kegiatan, atau antara keduanya. |

2. Simbol Use Case Diagram

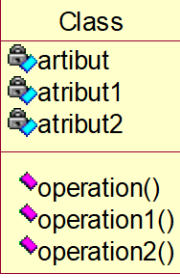

| Gambar | Nama | Keterangan |
|---|--------------|---|
|  | <i>Actor</i> | menggambarkan orang atau sistem yang memberikan atau menerima data sistem, atau pengguna dari aplikasi perangkat lunak. |

| | | |
|---|---------------------|---|
|  | <i>Usecase</i> | memberikan penjelasan tentang fungsi sistem sehingga <i>user</i> dapat memahami dan memahami fungsi dari sistem yang dirancang. |
|  | <i>Associations</i> | memberikan penjelasan tentang koneksi antara aktor serta kasus penggunaan. |

3. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

| Gambar | Nama | Keterangan |
|---|---------------------|---|
|  | Entitas | Merupakan definisi umum untuk entitas sistem, yang dapat berupa orang, barang, atau elemen lain yang diwakili dalam basis data. |
|  | <i>Relationship</i> | Menyatakan keterkaitan antara beberapa entitas yang berbeda. |
|  | Garis | Berfungsi untuk menghubungkan entitas dan relasi. |

4. Class Diagram

| Gambar | Nama | Keterangan |
|---|-------------------|--|
|  | <i>Class</i> | merupakan representasi dari kumpulan objek yang terdiri dari nama kelas, atribut, properti, data, serta metode, fungsi, atau perilaku. |
|  | <i>Asociation</i> | hubungan yang ada antara dua atau lebih objek. |

5. Simbol Sequence Diagram

| Gambar | Nama | Keterangan |
|---|-----------------|--|
|  | <i>Actor</i> | menerangkan cara sistem informasi berhubungan dengan orang, proses, atau sistem lainnya. |
|  | <i>Boundary</i> | memberikan penjelasan tentang bagaimana satu atau lebih aktor berinteraksi dengan sistem, menciptakan komponen sistem yang bergantung pada lingkungannya, dan bertindak sebagai penghalang antara sistem dan dunia luar. |

| | | |
|---|-------------------------------|---|
|  | <p><i>Control</i></p> | <p>Mengatur rute data untuk sebuah skenario.</p> |
|  | <p><i>Entity</i></p> | <p>Menguraikan data yang harus disimpan oleh sistem.</p> |
|  | <p><i>Object Message</i></p> | <p>menunjukkan pesan atau interaksi antar objek yang menerangkan urutan peristiwa yang terjadi.</p> |
|  | <p><i>Message to Self</i></p> | <p>menerangkan pesan atau koneksi antara objek yang menjelaskan urutan peristiwa yang terjadi.</p> |
| | <p><i>Object</i></p> | <p>Menerangkan representasi dari sebuah entitas, baik yang konkret maupun abstrak, di mana informasinya harus disimpan.</p> |