



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGAJUAN PROPOSAL
KEGIATAN ORGANISASI MAHASISWA FAKULTAS ILMU
KOMPUTER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE
PENGEMBANGAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

SKRIPSI

YESHA ERLINDA MARCELLA

2110512060

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2025**



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGAJUAN PROPOSAL
KEGIATAN ORGANISASI MAHASISWA FAKULTAS ILMU
KOMPUTER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE
PENGEMBANGAN RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)**

SKRIPSI

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

DISUSUN OLEH:

Yesha Erlinda Marcella 2110512060

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Yesha Erlinda Marcella
NIM : 2110512060
Tanggal : 11 Maret 2025

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 11 Maret 2025
Yang Menyatakan,



Yesha Erlinda Marcella

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yesha Erlinda Marcella
NIM : 2110512060
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi: S1 Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Proposal Kegiatan Organisasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Rapid Application Development (RAD)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di: Jakarta
Pada Tanggal: 08 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Yesha Erlinda Marcella

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

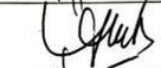
Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Proposal Kegiatan Organisasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Rapid Application Development (RAD)
Nama : Yesha Erlinda Marcella
NIM : 2110512060
Program Studi : SI Sistem Informasi

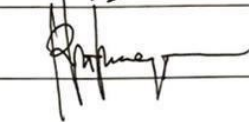
Disetujui oleh :

Penguji 1:
Ruth Mariana Bunga Wadu S.Kom., MMSI.
Penguji 2:
Rifka Dwi Amalia, S. Pd., M.Kom.
Pembimbing 1:
Ati Zaidiah, S.Kom, M.T.I.
Pembimbing 2:
Rudhy Ho Purabaya, SE., MMSI.









Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002
Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002







Tanggal Ujian Tugas Akhir:
25 Juni 2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yesha Erlinda Marcella

NIM. : 2110512060

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul Skripsi/TA. : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGAJUAN
PROPOSAL KEGIATAN ORGANISASI MAHASISWA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang
skripsi/tugas akhir.

Jakarta, 11 April 2025

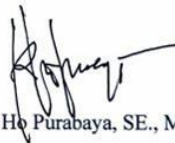
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ati Zaidiah, S.Kom, MTI.



Rudhy H. Purabaya, SE., MMSI.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi,



Anita Muliawati, S. Kom., MTI.

ABSTRAK

Organisasi kemahasiswaan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta masih menghadapi kendala dalam proses pengajuan proposal kegiatan yang dilakukan secara manual. Hal ini menyulitkan mahasiswa untuk memantau perkembangan proposal dan memperlambat proses administrasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini merancang dan membangun sistem informasi pengajuan proposal kegiatan organisasi mahasiswa berbasis web menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD dipilih karena mampu menghasilkan sistem dengan cepat melalui pembuatan prototipe dan umpan balik langsung dari pengguna, sehingga sesuai dengan kebutuhan lapangan. Sistem ini memfasilitasi pengajuan Kerangka Acuan Kerja (KAK) dan Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ), serta memungkinkan pelacakan status proposal secara digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem yang dibangun mampu mempercepat proses pengajuan, meningkatkan dokumentasi, dan mempermudah pemantauan status oleh pengguna.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Metode RAD, Pengajuan Proposal, Organisasi Mahasiswa.

ABSTRACT

Student organizations at the Faculty of Computer Science, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, still face difficulties in submitting activity proposals due to a manual, paper-based process. This hinders students from tracking proposal progress and slows down administrative workflows. To address these issues, this study designs and develops a web-based information system for managing student organization proposal submissions using the Rapid Application Development (RAD) method. RAD was chosen for its ability to quickly deliver a functional system through iterative prototyping and continuous user feedback, making it suitable for field needs. The system facilitates the submission of Terms of Reference (KAK) and Accountability Reports (LPJ), while enabling users to monitor proposal status digitally. This research concludes that the system successfully accelerates the submission process, improves documentation, and simplifies status tracking for all users.

Keywords: *Information System, RAD Method, Proposal Submission, Student Organization.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Proposal Kegiatan Organisasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Berbasis Web Menggunakan Metode Pengembangan Rapid Application Development (RAD)" dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 (S1) pada Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta. Selama menyusun skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih terutama kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN "Veteran" Jakarta.
3. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. selaku Dosen Pembimbing I Bapak Rudhy Ho Purabaya, S.E, MMSI. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPNVJ.
5. Bapak/Ibu Dosen di Fakultas Ilmu Komputer UPNVJ yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
6. Sahabat dan teman-teman penulis, yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kebersamaan dalam menyelesaikan studi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang pengembangan sistem informasi.

Jakarta, 26 April 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yesha Erlinda Marcella', written over a horizontal line.

Yesha Erlinda Marcella

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SIMBOL	xix
 BAB I	 1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4

1.6	Luaran yang Diharapkan	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	4
1	BAB II	7
2	TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1	Sistem	7
2.2	Informasi	7
2.3	Sistem Informasi	8
2.4	Proposal Kegiatan	9
2.5	Organisasi Mahasiswa	9
2.6	Website	10
2.7	Rapid Application Development (RAD)	11
2.8	Framework Laravel	13
2.9	Unified Modeling Language (UML)	13
2.10	Database	14
2.11	XAMPP	15
2.12	HTML	16
2.13	CSS	16
2.14	PHP	17
2.15	Javascript	18
2.16	Black Box Testing	18
2.17	Penelitian Terdahulu	19
	BAB III	24
3	METODE PENELITIAN	24

3.1	Alur penelitian	24
3.2	Tahapan Penelitian	25
3.2.1	Pengumpulan Data	25
3.2.2	Perencanaan Kebutuhan	25
3.2.3	Desain Sistem	25
3.2.4	Konstruksi	26
3.2.5	Pengujian	26
3.2.6	Implementasi	27
3.2.7	Dokumentasi	27
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	27
3.4	Alat Bantu Penelitian	27
3.4.1	Hardware	27
3.4.2	Software	27
3.5	Jadwal Rencana Kegiatan	28
4	BAB IV	29
	HASIL & PEMBAHASAN	29
4.1	Profil Perusahaan	29
4.1.1	Profil Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta	29
4.1.2	Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.....	30
4.2	Analisis Sistem Berjalan	31
4.2.1	Prosedur Sistem Berjalan	31

4.2.2	Proses Bisnis Berjalan	32
4.2.3	Use Case Diagram Sistem Berjalan	33
4.2.4	Narrative Use Case Diagram Sistem Berjalan	34
4.2.5	Permasalahan Sistem Berjalan	39
4.2.6	Solusi Penyelesaian Masalah	40
4.3	Rancangan Sistem Usulan	41
4.3.1	Analisis Sistem Usulan	41
4.3.2	Deskripsi Aktor	42
4.3.3	Proses Bisnis Sistem Usulan	44
4.3.4	Use Case Diagram Sistem Usulan.....	45
4.3.5	Narrative Use Case Diagram Sistem Usulan	46
4.3.6	Activity Diagram Sistem Usulan	73
4.3.7	Sequence Diagram Sistem Usulan	81
4.3.8	Class Diagram Sistem Usulan	89
4.3.9	Struktur Menu	90
4.3.10	Rancangan Basis Data	91
4.4	Rancangan User Interface	95
4.5	Black Box Testing	101
4.6	Implementasi Sistem	106
4.6.1	Halaman Login	106
4.6.2	Halaman Dashboard	106
4.6.3	Halaman Pengajuan Proposal & Status	107
4.6.4	Halaman Detail Kegiatan & Status Pengajuan.....	107

4.6.5	Halaman Approval	108
4.6.6	Halaman User Management	108
4.6.7	Halaman Tambah User	109
4.6.8	Halaman Master Data Daftar Ormawa	109
4.6.9	Halaman Master Data Tambah Ormawa	110
4.6.10	Halaman Master Data Daftar Kegiatan	110
4.6.11	Halaman Master Data Tambah Kegiatan	111
4.6.12	Halaman Logout	111
5	BAB V	112
PENUTUP		112
5.1	Kesimpulan	112
5.2	Saran	112
6	DAFTAR PUSTAKA	113
7	LAMPIRAN	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	24
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komputer UPN "Veteran" Jakarta	30
Gambar 4. 2 Proses Bisnis Berjalan	32
Gambar 4. 3 Use Case Diagram Sistem Berjalan	33
Gambar 4. 4 Proses Bisnis Sistem Usulan	44
Gambar 4. 5 Use Case Diagram Sistem Usulan	45
Gambar 4. 6 Activity Diagram Login	73
Gambar 4. 7 Activity Diagram Input Kegiatan	74
Gambar 4. 8 Activity Diagram Upload KAK	75
Gambar 4. 9 Activity Diagram Memeriksa Kelengkapan Dokumen KAK	76
Gambar 4. 10 Activity Diagram Update Status Pengesahan KAK	77
Gambar 4. 11 Activity Diagram Upload LPJ	78
Gambar 4. 12 Activity Diagram Memeriksa Kelengkapan Dokumen LPJ	79
Gambar 4. 13 Activity Diagram Update Status Pengesahan LPJ	80
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Login	81
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Input Daftar Kegiatan	82
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Upload KAK	83
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Memeriksa Kelengkapan Dokumen KAK	84
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Update Status Pengesahan KAK	85
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Upload LPJ	86
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Memeriksa Kelengkapan Dokumen LPJ	87
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Update Status Pengesahan LPJ	88
Gambar 4. 22 Class Diagram Sistem Usulan	89
Gambar 4. 23 Struktur Menu Akun Mahasiswa	90
Gambar 4. 24 Struktur Menu Akun Dekan, Wakil Dekan III, Wakil Dekan II, dan Staff TU	90
Gambar 4. 25 Rancangan User Interface Halaman Login.....	95
Gambar 4. 26 Rancangan User Interface Halaman Dashboard	96
Gambar 4. 27 Rancangan User Interface Halaman Pengajuan Proposal & Status	97
Gambar 4. 28 Rancangan User Interface Halaman Detail Kegiatan	97
Gambar 4. 29 Rancangan User Interface Halaman Detail Kegiatan - Form Pengajuan Proposal & LPJ	98
Gambar 4. 30 Rancangan User Interface Halaman Detail Kegiatan - Form Approval	99
Gambar 4. 31 Rancangan User Interface Halaman User Management	100
Gambar 4. 32 Rancangan User Interface Halaman Master Data - Tambah Kegiatan	100
Gambar 4. 33 Rancangan User Interface Halaman Master Data - Tambah	

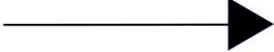
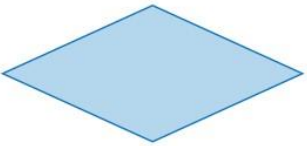
Ormawa	101
Gambar 4. 34 Halaman Login	106
Gambar 4. 35 Halaman Dashboard	106
Gambar 4. 36 Halaman Pengajuan Proposal & Status	107
Gambar 4. 37 Halaman Detail Kegiatan & Status Pengajuan	107
Gambar 4. 38 Halaman Approval	108
Gambar 4. 39 Halaman User Management	108
Gambar 4. 40 Halaman Tambah User	109
Gambar 4. 41 Halaman Master Data Daftar Ormawa	109
Gambar 4. 42 Halaman Master Data Tambah Ormawa	110
Gambar 4. 43 Halaman Master Data Daftar Kegiatan	110
Gambar 4. 44 Halaman Master Data Tambah Kegiatan	111
Gambar 4. 45 Halaman Logout	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 Jadwal Rencana Kegiatan	28
Tabel 4. 1 Narrative Sistem Berjalan Mengajukan Proposal Kegiatan (KAK)	34
Tabel 4. 2 Narrative Sistem Berjalan Memeriksa Kelengkapan Dokumen Proposal (KAK)	34
Tabel 4. 3 Narrative Sistem Berjalan Menyetujui Kegiatan oleh Wakil Dekan 3	35
Tabel 4. 4 Narrative Sistem Berjalan Menyetujui Keuangan oleh Wakil Dekan 2	35
Tabel 4. 5 Narrative Sistem Berjalan Persetujuan Akhir Proposal oleh Dekan	36
Tabel 4. 6 Narrative Sistem Berjalan Pelaksanaan Kegiatan	36
Tabel 4. 7 Narrative Sistem Berjalan Mengajukan LPJ	36
Tabel 4. 8 Sistem Berjalan Narrative Memeriksa Kelengkapan Dokumen LPJ	37
Tabel 4. 9 Narrative Sistem Berjalan Menyetujui Laporan Kegiatan oleh Wakil Dekan 3	37
Tabel 4. 10 Narrative Sistem Berjalan Menyetujui Keuangan oleh Wakil Dekan 2	38
Tabel 4. 11 Narrative Sistem Berjalan Persetujuan Akhir LPJ oleh Dekan	38
Tabel 4. 12 Deskripsi Aktor	42
Tabel 4. 13 Narrative Sistem Usulan Login	46
Tabel 4. 14 Narrative Sistem Usulan Input Daftar Kegiatan	48
Tabel 4. 15 Narrative Sistem Usulan Upload KAK	50
Tabel 4. 16 Narrative Sistem Usulan Memeriksa Kelengkapan Dokumen KAK	54
Tabel 4. 17 Narrative Sistem Usulan Mengesahkan KAK	57
Tabel 4. 18 Narrative Sistem Usulan Update Status Pengesahan	59
Tabel 4. 19 Narrative Sistem Usulan Upload LPJ	61
Tabel 4. 20 Narrative Sistem Usulan Memeriksa Kelengkapan Dokumen LPJ	65
Tabel 4. 21 Narrative Sistem Usulan Mengesahkan LPJ	68
Tabel 4. 22 Narrative Sistem Usulan Update Status Pengesahan LPJ	69
Tabel 4. 23 Rancangan Basis Data Tabel User	91
Tabel 4. 24 Rancangan Basis Data Tabel Ormawa	91
Tabel 4. 25 Rancangan Basis Data Tabel Ormawa User	91
Tabel 4. 26 Rancangan Basis Data Tabel Kegiatan	92
Tabel 4. 27 Rancangan Basis Data Tabel Proposal	92
Tabel 4. 28 Rancangan Basis Data Tabel Log Proposal	93
Tabel 4. 29 Rancangan Basis Data Tabel LPJ	93
Tabel 4. 30 Rancangan Basis Data Tabel Log LPJ	94
Tabel 4. 31 Daftar User Testing	101
Tabel 4. 32 Hasil Black Box Testing	102

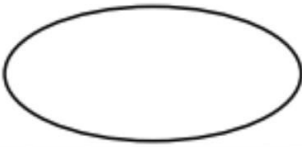
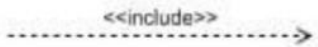
DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart Diagram

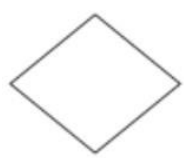
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminal</i>	Digunakan untuk menandai titik awal (Start) atau titik akhir (End) dari sebuah proses dalam flowchart.
	<i>Flow</i>	Menyatakan arah aliran dari proses satu ke proses lainnya dalam diagram, digambarkan dengan panah yang menghubungkan antar simbol.
	<i>Input</i>	Menunjukkan kegiatan memasukkan data atau informasi ke dalam sistem yang sedang digambarkan.
	<i>Decision</i>	Simbol berbentuk belah ketupat yang mewakili proses pengambilan keputusan berdasarkan kondisi atau pilihan tertentu.
	<i>Process</i>	Digunakan untuk menyatakan suatu langkah kerja atau aktivitas spesifik yang dilakukan dalam alur proses.

2. Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
--------	------	------------

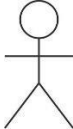
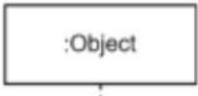
	<i>Aktor</i>	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	<i>Use Case</i>	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	<i>Generalist</i>	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

3. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Initial State</i>	Menunjukkan titik awal dari proses atau aktivitas dalam sistem, sebagai langkah pertama yang dijalankan.
	<i>Final State</i>	Menandai titik akhir dari proses sistem, sebagai penutup dari rangkaian aktivitas.
	<i>Activity</i>	Menyatakan tindakan atau proses yang dilakukan oleh sistem, biasanya berupa kata kerja.
	<i>Decision</i>	Menandakan adanya pilihan jalur atau proses yang berbeda, tergantung pada kondisi tertentu.

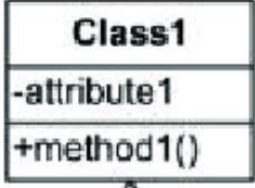
	<i>Join</i>	Simbol penggabungan yang menyatukan dua atau lebih aktivitas ke dalam satu proses.
	<i>Swimlane</i>	Mengelompokkan <i>activity diagram</i> sesuai dengan bagiannya

4. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Mewakili pengguna atau sistem luar yang berinteraksi secara langsung dengan sistem yang dikembangkan.
	<i>Lifeline</i>	Menyatakan keberlangsungan suatu objek atau aktor selama proses berlangsung dalam diagram.
	<i>Activation</i>	Menggambarkan satu elemen atau entitas yang berperan di dalam sequence diagram.
	<i>Object</i>	Menandakan waktu saat sebuah objek sedang menjalankan proses, metode, atau fungsi tertentu.
	<i>Message (Send)</i>	Menjelaskan adanya pengiriman informasi atau perintah dari satu objek ke objek lainnya.
	<i>Message to Self</i>	Menggambarkan ketika sebuah objek mengirimkan pesan kepada dirinya sendiri untuk menjalankan suatu proses internal tanpa bantuan objek lain.

5. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
--------	------	------------

 <pre> classDiagram class Class1 { -attribute1 +method1() } </pre>	<i>Class</i>	Mewakili struktur utama dari sebuah kelas yang berisi nama, properti (atribut), dan fungsi (metode), serta merepresentasikan objek atau entitas dalam sistem beserta peran dan tanggung jawabnya.
	<i>Association</i>	Menyatakan keterkaitan atau relasi antara dua kelas yang menunjukkan adanya interaksi atau hubungan di antara keduanya.