



**PERANCANGAN DASHBOARD VIDEO DIGITAL SIGNAGE
BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI DENGAN
METODE WATERFALL PADA BIRO SDM KEMENDAGRI**

TUGAS AKHIR

**Fadillah Ahmad Avicenna
2310501082**

**PROGRAM STUDI D III SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN DASHBOARD VIDEO DIGITAL SIGNAGE
BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI DENGAN
METODE WATERFALL PADA BIRO SDM KEMENDAGRI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Komputer**

**Fadillah Ahmad Avicenna
2310501082**

**PROGRAM STUDI D III SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri dan semua yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Fadillah Ahmad Avicenna

NIM : 2310501082

Tanggal : 29 Mei 2026

Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Jakarta, 29 Mei 2026

Yang Menyatakan,



Fadillah Ahmad Avicenna

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama : Fadillah Ahmad Avicenna
NIM : 2310501082
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksekutif (Non-executive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN DASHBOARD VIDEO DIGITAL SIGNAGE BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI DENGAN METODE WATERFALL PADA BIRO SDM KEMENDAGRI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/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 sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 29 Mei 2026

Yang Menyatakan



Fadillah Ahmad Avicenna

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Dashboard Video Digital Signage Berbasis Website
untuk Meningkatkan Efisiensi dengan Metode Waterfall pada Biro
SDM Kemendagri

Nama : Fadillah Ahmad Avicenna

NIM : 2310501082

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Disetujui oleh:

Penguji 1:

Ati Zaidiah, S.Kom, MTI.



Penguji 2:

Bobby Suryo Prakoso S.T., M.Kom



Pembimbing:

I Wayan Widi Pradnyana, M.TI



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Andika Octa Indarso, M.MSI.

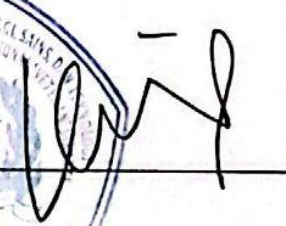
NIP. 198408282018031001



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:

Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM.

NIP. 197605082003121002




Tanggal Ujian Skripsi/Tugas Akhir:

25 Juni 2026

PERANCANGAN DASHBOARD VIDEO DIGITAL SIGNAGE BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI DENGAN METODE WATERFALL PADA BIRO SDM KEMENDAGRI

ABSTRAK

Pengelolaan konten *digital signage* di Biro SDM Kementerian Dalam Negeri masih dilakukan secara manual menggunakan *flashdisk*, sehingga pembaruan konten membutuhkan waktu 24 menit dan konten kedaluwarsa dapat tetap ditampilkan. Penelitian ini bertujuan merancang *dashboard* berbasis *website* untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan konten. Sistem dikembangkan menggunakan metode *Waterfall* dan analisis PIECES, dengan tiga peran pengguna, yaitu Admin Konten, Supervisor, dan Super Admin. Sistem menyediakan fitur penjadwalan video, *approval* berjenjang, integrasi API WEBROPEG, dan pencatatan aktivitas. Hasil *Black Box Testing* menunjukkan seluruh fungsi utama berjalan sesuai spesifikasi. Waktu pengelolaan konten berkurang dari 24 menit menjadi 1 menit 56 detik atau meningkat efisien sebesar 91,94%. UAT terhadap 12 responden memperoleh skor rata-rata 4,32 dari 5 dengan kategori “Sangat Setuju”. Sistem terbukti meningkatkan efisiensi dan keteraturan pengelolaan konten.

Kata kunci: Dashboard, Digital Signage, Website, Waterfall, Efisiensi, Manajemen Konten, Video Management

DESIGN OF A WEB-BASED DIGITAL SIGNAGE VIDEO DASHBOARD TO IMPROVE EFFICIENCY USING THE WATERFALL METHOD AT THE HUMAN RESOURCES BUREAU OF THE MINISTRY OF HOME AFFAIRS

ABSTRACT

Digital signage content management at the Human Resources Bureau of the Ministry of Home Affairs is still performed manually using USB flash drives, causing content updates to take 24 minutes and allowing expired content to remain displayed. This study aims to develop a web-based dashboard to improve content management efficiency. The system was developed using the Waterfall method and PIECES analysis, with three user roles: Content Administrator, Supervisor, and Super Administrator. It provides video scheduling, hierarchical approval, WEBROPEG API integration, and activity logging. Black Box Testing showed that all main functions operated according to specifications. Content management time decreased from 24 minutes to 1 minute 56 seconds, representing a 91.94% efficiency improvement. UAT involving 12 respondents produced an average score of 4.32 out of 5, categorized as “Strongly Agree.” The system successfully improved the efficiency and organization of digital signage content management.

Keywords: Dashboard, Digital Signage, Website, Waterfall, Efficiency, Content Management, Video Management

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Dashboard Video Digital *Signage* Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Efisiensi dengan Metode *Waterfall* pada Biro SDM Kemendagri”** dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mengangkat permasalahan terkait pengelolaan konten video pada digital *signage* di Biro SDM Kemendagri yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, diperlukan sistem berbasis *website* yang dapat membantu proses pengelolaan konten menjadi lebih terpusat, terstruktur, dan efisien.

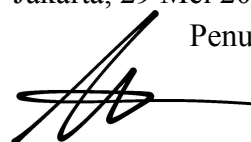
Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan hambatan. Namun, berkat bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Andhika Octa Indarso, M.MSI selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi Program Diploma.
4. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang telah memberikan ilmu, arahan, dan bantuan selama masa perkuliahan.
5. Bapak I Wayan Widi Pradnyana, M.TI selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Biro Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, serta motivasi kepada penulis.
8. Teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi penulisan maupun isi. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar karya ini dapat menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam pengembangan sistem informasi dashboard video digital *signage* berbasis *website*, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 29 Mei 2026

Penulis



Fadillah Ahmad Avicenna

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	ii
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR RUMUS.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Manfaat Penelitian.....	2
1.5. Batasan Masalah.....	2
1.6. Sistem Penulisan.....	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Sistem Informasi.....	4
2.2. Perancangan Sistem Informasi.....	4
2.3. Dashboard.....	4
2.4. Website.....	5
2.5. Digital Signage.....	5
2.6. Content Management System (CMS).....	6

2.7. Teknologi Pengembangan Sistem.....	6
2.7.1. Next.js.....	6
2.7.2. Tailwind CSS.....	6
2.7.3. MySQL.....	7
2.8. Metode Waterfall.....	7
2.9. Analisis PIECES.....	8
2.10. Unified Modeling Language (UML).....	9
2.11. Black Box Testing.....	11
2.12. User Acceptance Testing (UAT).....	11
2.13. Efisiensi Waktu.....	11
2.14. Penelitian Terdahulu.....	12
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	14
3.1. Metode Penelitian.....	14
3.2. Tahapan Penelitian.....	15
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	15
3.2.2. Analisis Kebutuhan.....	15
3.2.3. Analisis PIECES.....	15
3.2.4. Desain Sistem.....	15
3.2.5. Implementasi Sistem.....	16
3.2.6. Pengujian Sistem.....	16
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	17
3.4. Alat dan Bahan.....	17
3.4.1. Perangkat Keras (Hardware).....	18
3.4.2. Perangkat Lunak (Software).....	18
3.5. Jadwal Penelitian.....	18
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1. Profil Perusahaan.....	22

4.1.1. Sejarah Kementerian Dalam Negeri.....	22
4.1.2. Struktur Organisasi.....	22
4.2. Analisis Sistem Berjalan.....	21
4.2.1. Hasil Identifikasi Masalah.....	21
4.2.2. Hasil Observasi.....	22
4.2.3. Hasil Wawancara.....	22
4.2.4. Hasil Analisis Dokumen.....	22
4.2.5. Diagram Use Case yang berjalan.....	23
4.2.6. Diagram Activity yang berjalan.....	24
4.2.7. Deployment Diagram Sistem Berjalan.....	24
4.3. Analisis PIECES.....	25
4.4. Rancangan Sistem Usulan.....	26
4.4.1. Use Case Diagram Usulan.....	26
4.4.2. Identifikasi Aktor Use Case Sistem Usulan.....	27
4.4.3. Deskripsi Use Case Sistem Usulan.....	28
4.4.4. Activity Diagram.....	31
4.4.5. Sequence Diagram Usulan.....	42
4.4.6. Class Diagram Usulan.....	53
4.4.7. Perancangan Database Usulan.....	53
4.4.8. Deployment Diagram Sistem Usulan.....	59
4.4.9. Perancangan UI Usulan.....	60
4.5. Pengujian Sistem.....	65
4.5.1. Hasil Black Box Testing.....	65
4.5.2. Hasil Pengukuran Efisiensi.....	68
4.5.3. Hasil UAT.....	70
BAB 5. PENUTUP.....	70
5.1. Kesimpulan.....	70
5.2. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tahapan Metode Waterfall.....	7
Gambar 3.2 metode Waterfall.....	14
Gambar 4.3 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 4.4 Use Case Sistem Berjalan.....	23
Gambar 4.5 Diagram Activity Sistem Berjalan.....	24
Gambar 4.6 Deployment Diagram Sistem yang Berjalan.....	25
Gambar 4.7 Use Case Sistem Pemutaran Video Usulan.....	27
Gambar 4.8 Activity Diagram Login Usulan.....	31
Gambar 4.9 Activity Diagram Upload Video Usulan.....	32
Gambar 4.10 Activity Diagram Edit Video Usulan.....	33
Gambar 4.11 Activity Diagram Hapus Video Usulan.....	34
Gambar 4.12 Activity Diagram Mengaktifkan Video Usulan.....	35
Gambar 4.13 Activity Diagram Lihat Riwayat Aktivitas Usulan.....	36
Gambar 4.14 Activity Diagram Tinjau Approval Usulan.....	37
Gambar 4.15 Activity Diagram Tambah User Usulan.....	38
Gambar 4.16 Activity Diagram Edit User Usulan.....	39
Gambar 4.17 Activity Diagram Menonaktifkan User Usulan.....	39
Gambar 4.18 Activity Diagram Mengaktifkan User Usulan.....	40
Gambar 4.19 Activity Diagram Kelola Running Text Usulan.....	41
Gambar 4.20 Activity Diagram Kelola Tampilan Player Usulan.....	42
Gambar 4.21 Sequence Diagram Login Usulan.....	43
Gambar 4.22 Sequence Diagram Upload Video Usulan.....	44
Gambar 4.23 Sequence Diagram Edit Video Usulan.....	45
Gambar 4.24 Sequence Diagram Menghapus Video Usulan.....	46
Gambar 4.25 Sequence Diagram Mengaktifkan Kembali Video Usulan.....	47
Gambar 4.26 Sequence Diagram Lihat Riwayat Aktivitas Usulan.....	47
Gambar 4.27 Sequence Diagram Meninjau Approval Usulan.....	48
Gambar 4.28 Sequence Diagram Menambah User Usulan.....	49

Gambar 4.29 Sequence Diagram Mengedit User Usulan.....	49
Gambar 4.30 Sequence Diagram Menonaktifkan User Usulan.....	50
Gambar 4.31 Sequence Diagram Mengaktifkan User Usulan.....	51
Gambar 4.32 Sequence Diagram Mengelola Running Text Usulan.....	51
Gambar 4.33 Sequence Diagram Mengelola Tampilan Player Usulan.....	52
Gambar 4.34 Class Diagram Sistem Usulan.....	53
Gambar 4.35 Deployment Diagram Sistem Usulan.....	60
Gambar 4.36 UI Halaman Player.....	61
Gambar 4.37 UI Halaman Login.....	62
Gambar 4.38 UI Halaman Dashboard.....	62
Gambar 4.39 UI Popup Upload Video.....	63
Gambar 4.40 UI Halaman Kelola User.....	64
Gambar 4.41 UI Halaman Log Aktivitas.....	64
Gambar 4.42 UI Halaman Pengaturan Tampilan.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	17
Tabel 3.3 Perangkat Keras yang Digunakan.....	18
Tabel 3.4 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	18
Tabel 3.5 Rencana Jadwal Penelitian.....	19
Tabel 4.6. Analisis PIECES.....	25
Tabel 4.7 Identifikasi Aktor Use Case Sistem Usulan.....	27
Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Login.....	28
Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Kelola Video.....	28
Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Melihat Riwayat Aktivitas.....	29
Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Meninjau Approval Video.....	29
Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Merevisi Video.....	29
Tabel 4.13 Deskripsi Use Case Supervisor Mengelola User.....	30
Tabel 4.14 Deskripsi Use Case Mengelola Running Text.....	30
Tabel 4.15 Deskripsi Use Case Super Admin Mengelola Tampilan Player.....	30
Tabel 4.16 Tabel users.....	54
Tabel 4.17 Tabel videos.....	54
Tabel 4.18 Tabel video_drafts.....	56
Tabel 4.19 Tabel logs.....	56
Tabel 4.20 Tabel running_text.....	57
Tabel 4.21 Tabel berita_webropeg.....	57
Tabel 4.22 Tabel berita_synch_log.....	58
Tabel 4.23 Tabel webropeg_statistik.....	58
Tabel 4.24 Tabel display_presets.....	59
Tabel 4.25 Black Box Testing.....	66
Tabel 4.26 Perbandingan Waktu Sistem Lama dan Sistem Baru.....	69
Tabel 4.27 Bobot Jawaban UAT.....	70

Tabel 4.28 Rentang Interpretasi Skala Likert.....	71
Tabel 4.29 Hasil UAT Tampilan Digital Signage.....	72
Tabel 4.30 Hasil UAT Dashboard Pengelolaan Sistem.....	72
Tabel 4.31 Rekapitulasi Hasil UAT.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

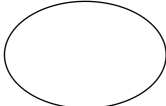
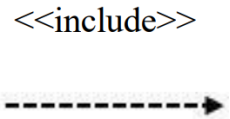
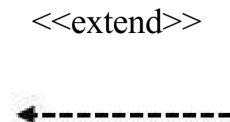
Lampiran 1. Surat Izin Melakukan Riset.....	80
Lampiran 2. Surat persetujuan izin riset di Biro SDM Kemendagri.....	81
Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara dengan ketua tim bagian Data dan Informasi.....	82
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan ketua tim bagian Data dan Informasi.....	83
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara dengan Staf Biro SDM Kemendagri.....	84
Lampiran 6. Hasil Wawancara dengan staf biro SDM Kemendagri.....	85
Lampiran 7. Dokumentasi Penyerahan website.....	86
Lampiran 8. Dokumentasi Pegawai Melihat Digital Signage.....	87
Lampiran 9. Hasil Turnitin.....	87

DAFTAR RUMUS

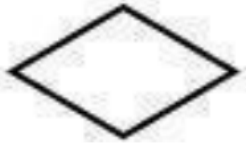
Rumus 2.1 Efisiensi Waktu.....	12
Rumus 4.2 Efisiensi Waktu.....	70
Rumus 4.3 Efisiensi Waktu.....	70
Rumus 4.4 Efisiensi Waktu.....	70
Rumus 4.5 Persentase UAT.....	71
Rumus 4.6 Persentase UAT.....	73
Rumus 4.7 Persentase UAT.....	73

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

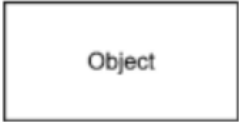
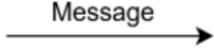
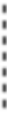
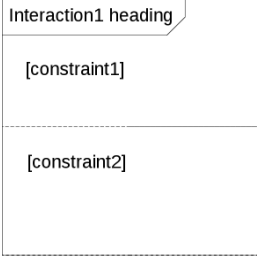
Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menunjukkan pihak atau pengguna yang berinteraksi secara langsung dengan sistem.
	Use Case	Menunjukkan fungsi atau layanan yang disediakan oleh sistem kepada aktor.
	Association	Menunjukkan hubungan komunikasi antara aktor dengan use case.
	Generalisasi	Menunjukkan hubungan pewarisan dari use case yang bersifat umum ke use case yang lebih khusus.
	Include	Menunjukkan bahwa suatu use case selalu melibatkan proses dari use case lain sebagai bagian dari alurnya.
	Extend	Menunjukkan tambahan proses pada use case tertentu yang dijalankan apabila kondisi tertentu terpenuhi.

2. Activity Diagram

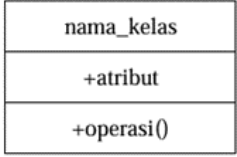
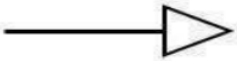
Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Menunjukkan titik awal dimulainya suatu alur aktivitas.
	Aktivitas	Menunjukkan kegiatan atau proses yang dilakukan dalam alur sistem.
	Percabangan / Decision	Menunjukkan kondisi pilihan yang menghasilkan beberapa kemungkinan alur aktivitas.
	Penggabungan / Join	Menunjukkan penyatuan beberapa alur aktivitas menjadi satu alur lanjutan.

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Akhir	Menunjukkan titik akhir dari rangkaian aktivitas yang dijalankan.

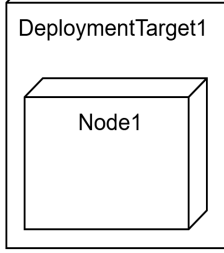
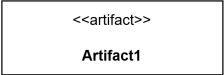
3. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Menunjukkan pengguna atau pihak luar yang berperan dalam proses interaksi dengan sistem.
	Object	Menunjukkan objek atau kelas yang terlibat dan menjalankan fungsi tertentu dalam sistem.
	Message	Menunjukkan pengiriman pesan atau perintah antar objek, kelas, maupun aktor.
	Lifeline	Menunjukkan keberadaan objek selama proses interaksi berlangsung dalam waktu tertentu.
	Activation box	Menunjukkan rentang waktu ketika suatu objek sedang menjalankan proses atau tugas tertentu.
	Recursive	Menunjukkan proses pemanggilan pesan kembali pada <i>lifeline</i> yang sama.
	Interaction	Menunjukkan pengelompokan alur interaksi berdasarkan kondisi tertentu, seperti pilihan alternatif atau percabangan.

4. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas	Menunjukkan kelas yang berisi atribut dan operasi dalam struktur sistem.
	Association	Menunjukkan hubungan antar kelas yang saling terhubung dalam sistem.
	Directed Association	Menunjukkan hubungan satu arah antar kelas, yaitu ketika suatu kelas menggunakan atau mengarah ke kelas lainnya.
	Generalisasi	Menunjukkan hubungan pewarisan, yaitu ketika <i>subclass</i> mewarisi atribut dan metode dari <i>superclass</i> .
	Dependency	Menunjukkan hubungan ketergantungan antar kelas, ketika perubahan pada satu kelas dapat memengaruhi kelas lainnya.
	Aggregation	Menunjukkan hubungan keseluruhan dan bagian antar kelas, tetapi bagian tersebut masih dapat berdiri sendiri.

5. Deployment Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Node	Menunjukkan perangkat fisik atau lingkungan eksekusi tempat sistem dijalankan, seperti <i>server</i> , komputer, atau perangkat client.
	Artifact	Menunjukkan komponen hasil implementasi sistem yang ditempatkan pada node, seperti file aplikasi, <i>database</i> , API, atau modul program.
	Association	Menunjukkan hubungan atau jalur komunikasi antara node maupun <i>artifact</i> dalam <i>deployment diagram</i> .