

**RANCANG BANGUN SISTEM PERDAGANGAN *BUSINESS-TO-BUSINESS* (B2B) PADA PT TOKODA MASUKA SUGGA
DENGAN METODE *WATERFALL***



**FAWWAZ NABILA ZULANIFA
2210512026**

**S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2025**

**RANCANG BANGUN SISTEM PERDAGANGAN *BUSINESS-TO-BUSINESS* (B2B) PADA PT TOKODA MASUKA SUGGA
DENGAN METODE *WATERFALL***



**FAWWAZ NABILA ZULANIFA
2210512026**

**S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2025**

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Sistem Perdagangan *Business-to-Business* (B2B) pada PT Tokoda Masuka Sugga dengan Metode Waterfall” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir proposal ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Jakarta, 24 Juli 2026



Fawwaz Nabila Zulanifa
2210512026

RANCANG BANGUN SISTEM PERDAGANGAN *BUSINESS-TO-BUSINESS* (B2B) PADA PT TOKODA MASUKA SUGGA DENGAN METODE *WATERFALL*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan manufaktur di Indonesia untuk mengadopsi sistem digital guna meningkatkan efisiensi operasional. PT Tokoda Masuka Sugga, produsen kemasan karton dan plastik berukuran besar dengan strategi *Make-to-Order* (MTO) dan *Engineering-to-Order* (ETO), masih menggunakan sistem pemesanan manual melalui email dan pencatatan Excel. Kondisi ini berpotensi menghambat produksi serta menimbulkan risiko kehilangan dan duplikasi data. Penelitian ini bertujuan merancang sistem perdagangan B2B berbasis web yang mampu mengakomodasi pemesanan produk kustom, mendukung kelancaran proses bisnis, dan meminimalisasi kesalahan operasional. Metode pengembangan menggunakan *waterfall* dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur, lalu dianalisis menggunakan pendekatan PIECES. Sistem diimplementasikan dengan PHP berbasis *framework* Laravel dan MySQL sebagai basis data. Fitur utama mencakup pemesanan produk kustom, *approval* desain, penawaran harga, pembayaran, serta modul Admin, Manufaktur, dan Direktur. Pengujian fungsionalitas menggunakan metode *black box testing* terhadap 58 skenario menunjukkan tingkat keberhasilan 100%. Sementara itu, *user acceptance testing* (UAT) menghasilkan persentase 96,25%, menandakan sistem sangat baik dalam memenuhi harapan pengguna. Dengan demikian, sistem perdagangan B2B ini layak diimplementasikan untuk mendukung operasional PT Tokoda Masuka Sugga.

Kata Kunci : B2B, *Engineering-to-Order*, *Make-to-Order*, sistem perdagangan, metode *waterfall*

ABSTRACT

The advancement of information technology has encouraged manufacturing companies in Indonesia to adopt digital systems to enhance operational efficiency. PT Tokoda Masuka Sugga, a producer of large-sized cardboard and plastic packaging with Make-to-Order (MTO) and Engineering-to-Order (ETO) strategies, still relies on manual ordering through email and Excel records. This practice risks slowing production and causing data loss or duplication. This study aims to design a web-based B2B commerce system capable of accommodating custom product orders, supporting smooth business processes, and minimizing operational errors. The development method employed is the Waterfall model, consisting of requirements analysis, design, implementation, and testing. Data were collected through interviews, observation, and literature review, then analyzed using the PIECES framework. The system was implemented using PHP with the Laravel framework and MySQL as the database management system. Key features include custom product ordering, design approval, price quotation, payment, and modules for Admin, Manufacturer, and Director roles. Functional testing with the Black Box Testing method across 58 scenarios demonstrated a 100% success rate. Meanwhile, User Acceptance Testing (UAT) achieved 96.25%, indicating the system is highly effective in meeting user expectations. Therefore, the B2B commerce system is considered feasible and ready to be implemented in PT Tokoda Masuka Sugga's operations.

Keywords: B2B, Engineering-to-Order, Make-to-Order, commerce system, waterfall method

**RANCANG BANGUN SISTEM PERDAGANGAN *BUSINESS-TO-BUSINESS* (B2B) PADA PT TOKODA MASUKA SUGGA DENGAN
METODE *WATERFALL***

**FAWWAZ NABILA ZULANIFA
2210512026**

sebagai salah satu syarat untuk kelulusan mahasiswa pada
Program Studi S1 Sistem Informasi

**S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Fawwaz Nabila Zulanifa

NIM : 2210512026

Tanggal : 24 Juli 2026

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



Jakarta, 24 Juli 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fawwaz Nabila Zulanifa'.

Fawwaz Nabila Zulanifa
2210512026

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fawwaz Nabila Zulanifa
NIM. : 2210512040
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Trading Business-to-Business (B2B) pada PT Tokoda Masuka Sugga dengan Metode Waterfall

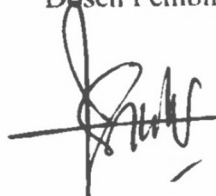
Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Jakarta, 5 April 2026

Menyetujui,

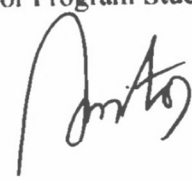
Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,


Erly Krisnanik S.Kom., MM.
NIDN. 0308097401


Dra. Intan Hesti Indriana, S.E., M.M.
NIDN. 0002096210

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,


Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIDN. 0321057001

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Rancang Bangun Sistem Perdagangan *Business-to-Business* (B2B)
pada PT Tokoda Masuka Sugga dengan Metode *Waterfall*
Nama : Fawwaz Nabila Zulanifa
NIM : 2210512026

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Rio Wirawan, S.Kom, M.MSI.

Penguji 2:
Novi Trisman Hadi, S.Pd, M.Kom.

Pembimbing 1:
Erly Krisnanik, S.Kom., M.M.

Pembimbing 2:
Dra. Intan Hesti Indriana, S.E., M.M.



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTL
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM.
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir:
8 Juli 2026



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Rancang Bangun Sistem Perdagangan *Business-to-Business* (B2B) pada PT Tokoda Masuka Sugga dengan Metode *Waterfall***" tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menempuh Seminar Tugas Akhir pada Program Studi Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan material sepenuh hati.
2. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Koordinator Program Studi Sarjana Sistem Informasi.
3. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., MM. dan Ibu Dra. Intan Hesti Indriana, S.E., MM. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan motivasi mulai dari awal penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Alm. Bapak Rudhy Ho Purabaya, S.E., MMSI. dan Ibu Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasihat selama masa perkuliahan.
5. Bapak/Ibu Dosen di Program Studi Sarjana Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Bapak Darmawan dan Bapak Fadhil selaku bagian dari PT Tokoda Masuka Sugga yang telah memberikan izin dan bantuan data dalam penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan atau seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya di bidang pengembangan aplikasi.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Sistem Informasi.....	5
2.2. <i>Business-to-Business</i> (B2B)	5
2.3. Strategi Produksi	5
2.3.1. <i>Make-to-Order</i> (MTO).....	5
2.3.2. <i>Engineer-to-Order</i> (ETO).....	6
2.4. Metode Pengembangan <i>Waterfall</i>	6
2.5. Metode Analisis PIECES.....	7
2.6. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	8
2.6.1. Use Case Diagram	8
2.6.2. Activity Diagram	8
2.6.3. Sequence Diagram	8
2.6.4. Class Diagram.....	8
2.7. Basis Data	9
2.7.1. MySQL	9
2.8. Aplikasi Berbasis Web.....	9
2.8.1. HTML	9

2.8.2.	CSS	9
2.8.3.	JavaScript.....	9
2.8.4.	PHP	10
2.8.5.	Framework Laravel.....	10
2.9.	<i>Black Box Testing</i>	10
2.10.	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	10
2.11.	Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODE PENELITIAN.....		15
3.1.	Tahapan Penelitian.....	15
3.1.1.	Identifikasi Masalah.....	16
3.1.2.	Studi Literatur	16
3.1.3.	Pengumpulan Data	16
3.1.4.	Metode Waterfall	16
3.2.	Waktu dan Tempat Penelitian	17
3.3.	Alat Bantu Penelitian.....	18
3.4.	Jadwal Penelitian	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		20
4.1.	Profil Perusahaan.....	20
4.1.1.	Struktur Organisasi	20
4.1.2.	Visi dan Misi.....	20
4.2.	Analisis Kebutuhan	21
4.2.1.	Analisis PIECES.....	22
4.3.	Rancangan Sistem Usulan	25
4.3.1.	Rancangan UML.....	26
4.3.2.	Rancangan Basis Data	57
4.3.3.	Rancangan Antarmuka.....	61
4.4.	Hasil dan Rekomendasi	68
4.4.1.	<i>Black Box Testing</i>	68
4.4.2.	User Acceptance Testing (UAT)	109
BAB V PENUTUP.....		112
5.1.	Kesimpulan.....	112
5.2.	Saran	112

DAFTAR PUSTAKA	114
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	116
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	6
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	15
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT Tokoda Masuka Sugga.....	20
Gambar 4.2 BPMN Proses Perdagangan MTO.....	221
Gambar 4.3 BPMN Proses Perdagangan ETO.....	22
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Perdagangan.....	27
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	37
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Login.....	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	38
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Mengisi <i>Form</i> Pemesanan	38
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Upload Desain <i>Prototype</i>	39
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Menyetujui Desain <i>Prototype</i>	40
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Input Harga Penawaran.....	40
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Menyetujui Harga Penawaran	41
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Monitoring Progres.....	41
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Payment	42
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Master <i>Order/User</i>	443
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Lihat PO & <i>Update</i> Progres Produksi	44
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Monitoring Data Master <i>Order/User</i>	44
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	45
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Admin.....	46
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Log Sistem.....	46
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	47
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Login	47
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Logout	48
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Mengisi <i>Form</i> Pemesanan	48
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Upload Desain <i>Prototype</i>	49
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Menyetujui Desain <i>Prototype</i>	49
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Input Harga Penawaran.....	50
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Menyetujui Harga Penawaran.....	50
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Monitoring Progres.....	51
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Payment	51
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Master <i>Order/User</i>	52
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Lihat PO & <i>Update</i> Progres Produksi	53
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Monitoring Data Master <i>Order/User</i>	53
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Monitoring Laporan.....	554
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Admin.....	55
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Log Sistem.....	56
Gambar 4.37 <i>Class Diagram</i> Sistem Perdagangan	57

Gambar 4.38 Rancangan Antarmuka Laman Login.....	62
Gambar 4.39 Rancangan Antarmuka Laman Registrasi	62
Gambar 4.40 Rancangan Antarmuka Laman Form Order - 1	63
Gambar 4.41 Rancangan Antarmuka Laman Form Order - 2	63
Gambar 4.42 Rancangan Antarmuka Laman Form Order - 3	64
Gambar 4.43 Rancangan Antarmuka Laman Form Order - 4.....	65
Gambar 4.44 Rancangan Antarmuka Laman Approval Desain	66
Gambar 4.45 Rancangan Antarmuka Laman Penawaran Harga	66
Gambar 4.46 Rancangan Antarmuka Laman Status Order	67
Gambar 4.47 Rancangan Antarmuka Laman Invoice	67
Gambar 4.48 Rancangan Antarmuka Laman Manajemen User.....	68

DAFTAR TABEL

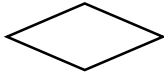
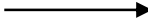
Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Penelitian	19
Tabel 4.1 Hasil Analisis PIECES	22
Tabel 4.2 Identifikasi Aktor.....	25
Tabel 4.3 Skenario <i>Use Case</i> Registrasi	27
Tabel 4.4 Skenario <i>Use Case Login</i>	28
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case Logout</i>	28
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case</i> Mengisi Form Pemesanan	29
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case Upload</i> Desain <i>Prototype</i>	29
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> Menyetujui Desain <i>Prototype</i>	30
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case Input</i> Harga Penawaran.....	30
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> Menyetujui Harga Penawaran.....	31
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case Monitoring</i> Progres	332
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case Payment</i>	332
Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Master <i>Order/User</i>	33
Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case</i> Lihat PO & <i>Update</i> Progres Produksi.....	34
Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case Monitoring</i> Data Master <i>Order/User</i>	34
Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case Monitoring</i> Laporan Penjualan	34
Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case</i> Mengelola Data Admin	35
Tabel 4.18 Skenario <i>Use Case</i> Lihat Log Sistem.....	36
Tabel 4.19 Rancangan Tabel User.....	58
Tabel 4.20 Rancangan Tabel Customer.....	58
Tabel 4.21 Rancangan Tabel Order	58
Tabel 4.22 Rancangan Tabel Order_Items	59
Tabel 4.23 Rancangan Tabel Desain	59
Tabel 4.24 Rancangan Tabel Penawaran.....	60
Tabel 4.25 Rancangan Tabel Invoice	60
Tabel 4.26 Rancangan Tabel Payment	60
Tabel 4.27 Rancangan Tabel Produksi	61
Tabel 4.28 Skenario Pengujian <i>Login</i>	69
Tabel 4.29 Skenario Pengujian <i>Logout</i>	70
Tabel 4.30 Skenario Pengujian Registrasi <i>Customer</i>	71
Tabel 4.31 Skenario Pengujian <i>Form Order Customer</i>	73
Tabel 4.32 Skenario Pengujian <i>Approval</i> Desain <i>Customer</i>	77
Tabel 4.33 Skenario Pengujian Penawaran Harga <i>Customer</i>	81
Tabel 4.34 Skenario Pengujian Status Order <i>Customer</i>	86
Tabel 4.35 Skenario Pengujian <i>Invoice Customer</i>	87
Tabel 4.36 Skenario Pengujian Manajemen <i>Order Admin</i>	89
Tabel 4.37 Skenario Pengujian <i>Approval</i> Desain Admin	94

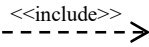
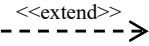
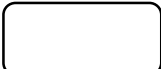
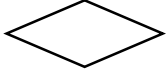
Tabel 4.38 Skenario Pengujian Penawaran Harga Admin.....	96
Tabel 4.39 Skenario Pengujian Manajemen <i>User</i> Admin	98
Tabel 4.40 Skenario Pengujian Status Produksi Manufaktur.....	101
Tabel 4.41 Skenario Pengujian <i>Monitoring Order</i> Direktur	104
Tabel 4.42 Skenario Pengujian <i>Monitoring User</i> Direktur	106
Tabel 4.43 Skenario Pengujian Laporan Direktur.....	107
Tabel 4.44 Skenario Pengujian Mengelola Data Admin Super Admin.....	108
Tabel 4.45 Skenario Pengujian Lihat Log Sistem Super Admin.....	109
Tabel 4.46 Pernyataan Kuesioner UAT	110
Tabel 4.47 Bobot Skor Kuesioner UAT	110
Tabel 4.48 Rekapitulasi Kuesioner UAT.....	111

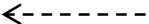
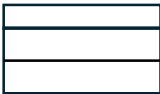
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Riset	117
Lampiran 2. Surat Persetujuan Penelitian	118
Lampiran 3. Rangkuman Hasil Wawancara	119
Lampiran 4. Dokumentasi.....	121
Lampiran 5. Hasil Turnitin.....	124

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Nama	Keterangan
<i>Flowchart</i>		
	<i>Terminator</i>	Menandai permulaan atau akhir dari program
	<i>Process</i>	Merepresentasikan proses dasar yang berjalan
	<i>Predefined Process</i>	Menyimbolkan proses jalannya sub proses yang lebih spesifik
	<i>Input/Output</i>	Menggambarkan proses <i>input</i> dan <i>output</i> data atau informasi
	<i>Decision</i>	Menentukan proses berikutnya berdasarkan kondisi tertentu
	<i>Flow Line</i>	Menghubungkan simbol dan menjadi arah aliran program
<i>BPMN</i>		
	<i>Start Event</i>	Menandai permulaan dari proses bisnis
	<i>Activities</i>	Merepresentasikan unit kerja yang perlu dilakukan sebagai bagian dari proses
	<i>Sequence Flow</i>	Mewakili urutan di mana aktivitas dilakukan pada proses
	<i>Decision</i>	Menentukan proses berikutnya berdasarkan kondisi tertentu
	<i>End Event</i>	Menandai akhir dari proses bisnis
	<i>Swimlanes</i>	Mengkategorisasi aktivitas dalam proses bisnis

<i>Use Case Diagram</i>		
	<i>Actor</i>	Menggambarkan peran pengguna yang berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Use Case</i>	Abstraksi dan interaksi antara aktor dengan sistem
	<i>Association</i>	Menghubungkan aktor dan sistem
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa <i>use case</i> bagian dari <i>use case</i> lainnya
	<i>Extend</i>	Tambahan <i>use case</i> saat memenuhi kondisi tertentu
<i>Activity Diagram</i>		
	<i>Start Point</i>	Menandakan tindakan awal atau titik awal aktivitas
	<i>Activity</i>	Menunjukkan tindakan yang sedang berjalan
	<i>Action Flow</i>	Menghubungkan aktivitas dan menjadi arah aliran
	<i>Decision</i>	Menentukan proses berikutnya berdasarkan kondisi tertentu
	<i>End Point</i>	Menandakan tindakan akhir atau titik akhir aktivitas
	<i>Swimlanes</i>	Mengkategorisasi aktivitas berdasarkan subjek yang melakukannya
<i>Sequence Diagram</i>		
	<i>Actor</i>	Menggambarkan peran pengguna yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Object</i>	Menggambarkan objek yang berinteraksi dalam sistem

	<i>Lifeline</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya pesan
	<i>Message</i>	Menggambarkan pesan yang berlalu lalang dalam sistem
	<i>Return Message</i>	Menggambarkan respons dari pesan yang diterima
	<i>Alternative Condition</i>	Mengkategorisasi pesan yang masuk dengan kondisi tertentu
<i>Class Diagram</i>		
	<i>Class</i>	Mencakup isi dari sebuah kelas, yaitu <i>field</i> dan <i>method</i>
	<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antarkelas