



SISTEM INFORMASI SCREENING DATA PADA LIGA
FUTSAL NUSANTARA MENGGUNAKAN DATA
KEPENDUDUKAN (E-KTP) BERBASIS WEB

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Dana Jauharah Farras Sulthana

1510512023

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2019



SISTEM INFORMASI SCREENING DATA PADA LIGA
FUTSAL NUSANTARA MENGGUNAKAN DATA
KEPENDUDUKAN (E-KTP) BERBASIS WEB

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Komputer

Disusun Oleh:

Dana Jauharah Farras Sulthana

1510512023

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”

JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2019

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Dana Jauharah Farras Sulthana

NIM : 1510512023

Tanggal : 5 Juli 2019

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

Jakarta, 5 Juli 2019

Yang Menyatakan,



(Dana Jauharah Farras Sulthana)

PERSETUJUAN SEMINAR SIDANG

Dengan ini dinyatakan Tugas Akhir sebagai berikut:

Nama : Dana Jauharah Farras Sulthana
NIM : 1510512023
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : **Sistem Informasi Screening Data pada Liga
Futsal Nusantara Menggunakan Data
Kependudukan (E-KTP) Berbasis Website**

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada ujian proposal Seminar Teknologi Informasi sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian Tugas Akhir pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Menyetujui,



Ati Zaidiah, S.KOM, MTI

Pembimbing 1

Menyetujui,



Anita Muliawati, S.KOM, MTI

Pembimbing 2

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 5 Juli 2019

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK

KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Dana Jauharah Farras Sulthana
NIM : 1510512023
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi Pengembangan 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:

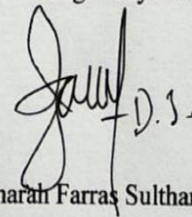
Sistem Informasi Screening Data pada Liga Futsal Nusantara Menggunakan Data Kependudukan (E-KTP) berbasis Website.

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 : 5 Juli 2019

Yang Menyatakan,



(Dana Jauharah Farras Sulthana)

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir sebagai Berikut:

Nama : Dana Jauharah Farras Sulthana
NIM : 1510512023
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : **Sistem Informasi Screening Data Pemain pada Liga Futsal Nusantara Menggunakan Data Kependudukan (E-KTP) berbasis Website**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Dr. Titin Pramiyati, S.KOM, M.Si

Ketua Penguji



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.KOM, M.SC

Penguji 2



Ati Zaidiah, S.KOM, MTI

Pembimbing 1



Anita Muliawati, S.KOM, MTI

Pembimbing 2



Dr. Ermatita, M.kom

Dekan



Bambang Tri Wahyono., S.Kom., M.Si

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 19 Juli 2019

SISTEM INFORMASI SCREENING DATA PADA LIGA FUTSAL NUSANTARA MENGGUNAKAN DATA KEPENDUDUKAN (E-KTP) BERBASIS WEB

Dana Jauharah Farras Sulthana

Abstrak

Menjadi olahraga kedua yang paling banyak diminati setelah sepakbola menjadikan futsal sebagai salah satu cara berkarya lewat prestasi. Cukup banyak kompetisi resmi yang menjadi wadah pemain muda untuk meningkatkan kualitas dari *skill* mereka. Salah satunya adalah kompetisi Liga Futsal Nusantara, baik untuk putra maupun putri. Liga Futsal Nusantara menjadi kasta kedua dalam liga futsal di Indonesia dan menjadi salah satu akses untuk naik ke Liga Professional yang dinamakan *Pro Futsal League* dan *Women Professional Futsal League*. Saat ini dalam proses penyeleksian (*screening*) data pemain Liga Futsal Nusantara masih menggunakan cara *manual*, yaitu dengan mengumpulkan fotokopian kepada pihak panitia. Hal ini menjadi sumber permasalahan yang dihadapi panitia serta merugikan pemain. Dimulai dari pencurian umur, manipulasi domisili, dan rancunya pemain yang sudah berlabel *professional*. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi *screening data* berbasis web menggunakan e-KTP. Dibantu dengan penggunaan *dummy variable* dikarenakan akses data e-KTP yang terbatas di Mendagri. Sistem ini menggunakan metode *waterfall* dan bahasa pemrograman yaitu PHP (MySQL).

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Screening Data*, Liga Futsal Nusantara, e-KTP, Website, *Dummy Variable*, *Waterfall*, PHP, MySQL

DATA SCREENING INFORMATION SYSTEM IN FUTSAL NUSANTARA LIGA USING WEB-BASED POPULATION DATA (E-KTP)

Dana Jauharah Farras Sulthana

Abstrack

Being the second most popular sport after football makes futsal one of the ways to work through achievement. Quite a lot of official competitions are a forum for young players to improve the quality of their skills. One of them is the Nusantara Futsal League competition, both for boys and girls. The Nusantara Futsal League becomes the second caste in the futsal league in Indonesia and becomes one of the accesses to go up to the Professional League called the Pro Futsal League and the Professional Women's Futsal League. Currently in the process of screening data on Nusantara Futsal League players are still using manual methods, namely by collecting photocopies to the committee. This becomes a source of problems faced by the committee and harms the players. Starting from theft of age, manipulating domicile, and the ambiguity of players who have been labeled professional. Therefore, this study aims to establish a web-based data screening information system using e-KTP. Assisted with dummy variable usage due to limited access to e-KTP data at the Minister of Home Affairs. This system uses the waterfall method and programming language, namely PHP (MySQL).

Keywords: Information Systems, Data Screening, Nusantara Futsal League, e-KTP, Website, Dummy Variable, Waterfall, PHP, MySQL

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Mahakuasa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibunda Sjafmaryni, S.Kom. yang telah mendo'akan anaknya hingga detik ini dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Berkat do'a nya yang tiada henti, penulis tidak akan bisa seberuntung ini.
2. Ayahanda Mardianto, S.H. yang entahlah harus dikatakan bagaimana, yang mungkin didetik ini kebingungan dan tidak tahu kabar bahwa penulis telah berhasil menyelesaikan proposal tugas akhir ini. Tetapi, penulis tetap berterimakasih.
3. Tante penulis, Sjafmaulini dan Sjafmarina, yang telah membantu kehidupan penulis selama 4 tahun bersekolah di UPNVJ, dimulai dari ekonomi dan dorongan-dorongan motivasi yang kadang hanya masuk telinga kanan keluar telinga kiri. Serta, seluruh keluarga besar Ebab Genk's, yang terlihat maupun yang sudah tidak terlihat.
4. Muhammad Rizky Bijaksana, abang penulis yang sudah bisa bercengkrama dengan penulis setelah sebelumnya tidak tegor-tegoran selama 5 bulan dikarenakan miscommunication yang keras. Serta, adek-adek penulis, Muhammad Rayhan Perwira, Muhammad Afkar Rayhadhatul Syauqi, dan Siti Athira Zulqistine Aufar, yang mungkin mereka sayang penulis tetapi tetap saja terlihat cuek bebek.
5. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom, M.Ti. dan ibu Anita Muliawati, S.Kom, M.Ti selaku pembimbing penulis, yang telah memberikan masukan-masukan dan trik-trik dalam melaksanakan sidang skripsi.

6. Nuraini, partner terbaik dalam hidup penulis. Teman ribut dan teman beradu argument walau sudah dipastikan penulis akan selalu kalah debat dengan semua omongannya. Tempat berkeluh kesah tentang futsal, tentang perkuliahan, maupun tentang kehidupan yang sangat jahat ini. Manusia yang sangat selow jika duitnya dipakai oleh penulis, motivator terbaik untuk penulis agar menyelesaikan Tugas Akhir tepat waktu. *Best Human Diary*.
7. Nabila Khairunnisa dan Muthia Halida, yang sudah setia menjadi teman penulis dari masa rajin ketika menjadi maba sampai detik ini menjadi mahasiswa tua yang sudah bermalas-malasan menyelesaikan skripsi. Partner Kerja Praktek, Farhan Farid, yang telah membantu penulis menyelesaikan aplikasi yang dipenuhi kodingan itu. Serta seluruh teman-teman sistem informasi yang menamakan diri mereka dengan “Sinting Informasi’15”, isinya memang sinting semua. Berkat kalian, masa-masa indah penulis menyelesaikan skripsi menjadi penuh dosa.
8. Teman-teman dari Tim Tifosi AMFC yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, yang telah menemani masa-masa stress penulis menyelesaikan skripsi. Dan telah menjadi bagian dari hiburan penulis bermain futsal.
9. Teman-teman dari Tim PON DKI Jakarta, yang telah memberikan semangat dadakan untuk menyelesaikan skripsi penulis, walaupun terkadang mereka lebih sering mengajak nongkrong penulis sampai jam satu malam dan melupakan skripsinya.
10. Teman-teman semasa SMA, yang menamakan diri mereka “CCP”, penulis lupa apa singkatannya dan entahlah mereka masih mengingat penulis atau tidak, tetapi dapat dipastikan sedang sama-sama berjuang menjadi mahasiswa tingkat akhir.
11. Yayasan Beasiswa Jakarta, yang telah memberikan penulis beasiswa dalam tiga tahun terakhir, sehingga penulis bisa membeli laptop untuk menyelesaikan tugas akhir.
12. Coach Doni Zola, sebagai narasumber yang telah mengijinkan penulis mengangkat permasalahan dari Liga Futsal Nusantara sehingga penulis mendapatkan judul yang sesuai dengan *passion* penulis.

13. Seluruh *followers* setia *instagram* penulis, yang telah rela membuang-buang kuotanya untuk melihat makian dan keluh kesah tentang skripsi lewat *insta story* penulis. Serta, curhatan tentang kegalauannya beberapa minggu yang lalu. Terima kasih.
14. Ibu, mbak, bude, om, pakde, penjual makanan dan minuman dikantin, yang telah menyediakan santapan-santapan lezat, sehingga penulis bisa makan dengan lahap sambil mengerjakan skripsi.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERSETUJUAN SEMINAR SIDANG	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
Abstrak.....	vii
Abstrack.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR SIMBOL	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Ruang Lingkup	4
1.5. Manfaat	4
1.6. Luaran yang diharapkan	5
1.7. Sistematika Kepenulisan.....	5
BAB 2	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Sejarah Futsal	7
2.2. Pengertian Data Kependudukan (e-KTP).....	9
2.3. Sistem e-KTP	10
2.4. Sistem Informasi berbasis Website	13
2.4.1. Sistem	13
2.4.2. Informasi.....	13
2.4.3. Website.....	13
2.4.4. Sistem Informasi berbasis Web	14
2.5. Metode PIECES.....	16

2.6.	Metode <i>Waterfall</i>	17
2.7.	<i>Black Box Testing</i>	19
2.8.	Syarat Sistem Informasi berbasis Website.....	19
2.9.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	20
2.10.	Penelitian yang Relevan	24
BAB 3		25
METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1.	Tahapan Penelitian.....	25
3.2.	Kegiatan Penelitian	26
3.2.1.	Identifikasi Permasalahan.....	26
3.2.2.	Pengumpulan Data.....	26
3.2.3.	Analisis Proses	27
3.2.4.	Penentuan Kebutuhan Data	27
3.2.5.	Konstruksi Program	27
3.2.6.	Ujicoba	28
3.2.7.	Implementasi dan Simpulan	28
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian	29
3.4.	Alat Bantu Penelitian	29
3.5.	Jadwal Rencana Penelitian.....	30
BAB IV		31
HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1.	Profil Perusahaan	31
4.1.1.	Sejarah Liga Futsal Nusantara	31
4.1.2.	Struktur Organisasi	32
4.2.	Analisa Sistem Berjalan	32
4.2.1.	Pelaksanaan Penyeleksian (<i>screening</i>) Data Pemain	32
4.2.2.	<i>Usecase Diagram</i> Sistem Berjalan	34
4.2.3.	Spesifikasi Deskripsi Aktor Sistem Berjalan	34
4.3.	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	35
4.4.	Identifikasi Masalah Sistem Berjalan.....	39
4.4.1.	Identifikasi Masalah dengan PIECES.....	39
4.4.2.	Masalah Pokok	40
4.4.3.	Penyelesaian Masalah	41
4.5.	Rancangan Sistem Usulan	41
4.6.	Analisa Kebutuhan Sistem	42

4.6.1.	Kebutuhan Fungsional.....	42
4.6.2.	Analisa Sistem Usulan dengan UML.....	42
4.6.3.	<i>Usecase Diagram</i>	43
4.6.4.	<i>Activity Diagram</i>	50
4.6.5.	<i>Sequence Diagram</i>	55
4.6.6.	<i>Class Diagram</i>	61
4.7.	Rancangan Database	62
4.8.	Rancangan Kode.....	65
4.9.	Rancangan Interface	66
4.9.1.	Desain Struktur Menu	66
4.9.2.	Layout Halaman.....	67
4.10.	Tampilan Layar dan Output Sistem	73
4.11.	Pengkodean.....	77
4.12.	Pengujian Sistem (<i>Blackbox Testing</i>)	77
BAB V.....		81
KESIMPULAN.....		81
5.1.	Kesimpulan	81
5.2.	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN.....		85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		88

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian yang Relevan	24
Tabel 3. 1. Tabel Rencana Penelitian	30
Tabel 4. 1. Deskripsi Aktor Sistem Berjalan.....	34
Tabel 4. 2. Deskripsi Aktor Sistem Usulan	43
Tabel 4. 3. Naratif Usecase Login.....	45
Tabel 4. 4. Naratif Usecase Daftarkan Pemain	46
Tabel 4. 5. Naratif Usecase Lihat Data Pemain	47
Tabel 4. 6. Naratif Usecase Lihat Hasil Seleksi	48
Tabel 4. 7. Naratif Usecase Laporan	49
Tabel 4. 8. Rancangan Database User	62
Tabel 4. 9. Rancangan Database Tim.....	62
Tabel 4. 10. Rancangan Database Pemain	63
Tabel 4. 11. Rancangan Database Data Penduduk.....	63
Tabel 4. 12. Rancangan Database Pemain Professional.....	64
Tabel 4. 13. Blackbox Testing Login	77
Tabel 4. 14. Blackbox Testing Daftarkan Pemain.....	78
Tabel 4. 15. Blackbox Testing Laporan	79
Tabel 4. 16. Blackbox Testing Logout	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Tahapan Waterfall	18
Gambar 2. 2. Contoh Usecase Diagram	21
Gambar 2. 3. Contoh Activity Diagram	22
Gambar 2. 4. Contoh Sequence Diagram.....	23
Gambar 2. 5. Contoh Class Diagram	23
 Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian	 25
 Gambar 4. 1. Struktur Organisasi Liga Futsal Nusantara	 32
Gambar 4. 2. Usecase Diagram Berjalan	34
Gambar 4. 3. Activity Diagram Mengumpulkan Berkas	35
Gambar 4. 4. Activity Diagram Pengecekan Kelengkapan Berkas.....	36
Gambar 4. 5. Activity Diagram Penyeleksian Berkas.....	37
Gambar 4. 6. Activity Diagram Penyimpanan Berkas	38
Gambar 4. 7. Usecase Diagram Sistem Usulan.....	44
Gambar 4. 8. Activity Diagram Login Sistem Berjalan	50
Gambar 4. 9. Activity Diagram Daftarkan Pemain Sistem Berjalan.....	51
Gambar 4. 10. Activity Diagram Lihat Data Pemain Sistem Berjalan.....	52
Gambar 4. 11. Activity Diagram Lihat Hasil Seleksi Sistem Berjalan	53
Gambar 4. 12. Activity Diagram Laporan Sistem Berjalan	54
Gambar 4. 13. Sequence Diagram Login Sistem Berjalan (1)	55
Gambar 4. 14. Sequence Diagram Login Sistem Berjalan (2)	56
Gambar 4. 15. Sequence Diagram Daftarkan Pemain.....	57
Gambar 4. 16. Sequence Diagram Lihat Data Pemain	58
Gambar 4. 17. Sequence Diagram Lihat Hasil Seleksi	59
Gambar 4. 18. Sequence Diagram Laporan	60
Gambar 4. 19. Class Diagram Sistem Berjalan.....	61
Gambar 4. 20. Rancangan Kode	65
Gambar 4. 21. Contoh Rancangan Kode NIK	65
Gambar 4. 22. Desain Struktur Menu	66

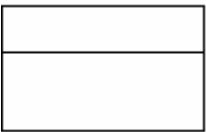
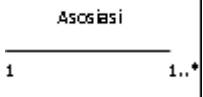
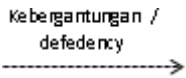
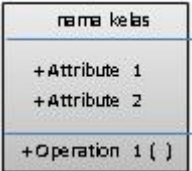
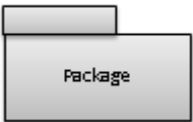
Gambar 4. 23. Layout Halaman Utama	67
Gambar 4. 24. Layout Halaman Daftar Akun Tim	68
Gambar 4. 25. Layout Halaman Admin.....	68
Gambar 4. 26. Layout Halaman Lihat Data Pemain	69
Gambar 4. 27. Layout Halaman Ketua Pelaksana	69
Gambar 4. 28. Layout Halaman User	70
Gambar 4. 29. Layout Halaman Daftarkan Pemain	71
Gambar 4. 30. Layout Halaman Lihat Hasil Seleksi	72
Gambar 4. 31. Halaman Login.....	73
Gambar 4. 32. Halaman Daftar Akun	73
Gambar 4. 33. Halaman Utama User	74
Gambar 4. 34. Halaman Registrasi Pemain	74
Gambar 4. 35. Pop Up Data Pemain.....	75
Gambar 4. 36. Halaman Lihat Data Pemain	75
Gambar 4. 37. Halaman Utama Admin.....	76
Gambar 4. 38. Halaman Utama Ketua Pelaksana	76

DAFTAR SIMBOL

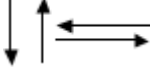
1. Use Case Diagram

No	Simbol	Nama	Penjelasan/Arti
1		Actor	Mendefinisikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan Use Case.
2		Generalization	Hubungan dimana objek panah (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
3		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur dari actor
4		Association	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
5		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari usecase sumber pada suatu titik yang diberikan
7		include	Menspesifikasikan bahwa usecase sumber yang eksplisit
8		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas

2. Class Diagram

No	Simbol	Nama	Penjelasan/arti
1		Generalization	Hubungan dimana objek panah (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		Association	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna bergantung antar kelas
5		Operasi	Fungsi operasi Kelas pada struktur sistem
6		Package	Merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas

3. Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Penjelasan/Art
1.		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk dan diawali
2.		Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
3.		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
4.		Decision	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
5.		Join & Fork Node	Merepresentasikan Awal dan akhir dari aktivitas Pararel
6		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
7		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

4. Sequence Diagram

No	Simbol	Fungsi
1	 All User	Merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem, mereka bisa berupa manusia atau perangkat sistem lain.
2	 Lifeline	Merepresentasikan entitas tunggal dalam sequence diagram, digambarkan dengan kotak. Entitas ini memiliki nama, <i>stereotype</i> atau berupa <i>instance</i> .
3	 Self Message	Relasi ini menunjukkan bahwa suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri.
4	 Message	Relasi ini digunakan untuk memanggil operasi atau metode yang dimiliki oleh suatu objek. <i>Message</i> mengharuskan kita menyelesaikan proses baru kemudian memanggil proses berikutnya.
5	 Lifeline Boundary	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form
6	 Lifeline Control	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel
7	 Lifeline Entity	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan