

ABSTRAK

Sistem informasi yang baik dan perangkat lunak dalam mendukung transaksi penjualan, pembelian, managerial dan logistik dalam sebuah instansi perdagangan dalam bidang mebel sangat dibutuhkan. Demikian pula perangkat lunak semacam ini dibutuhkan di Toko Olympic Indah Baru yang bergerak di bidang usaha mebel di kota Bengkulu. Perangkat lunak yang dibuat ini bertujuan untuk membantu transaksi penjualan dan pembelian bisa beroperasi 24 jam *nonstop*, mengelola data *managerial*, mengelola data logistik, dan membantu konsumen mendapat informasi dimanapun dan kapanpun, dengan fitur *e-commerce*, *customer relationship management* dan *email gateway*. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman *Java Web* dan *My SQL database*. Dengan dibuatnya program "E-Commerce dengan Penerapan *Customer Relationship Management* pada Toko Olympic Indah Baru" proses transaksi dapat ditingkatkan dan dapat membantu konsumen memilih barang.

Kata Kunci: *E-Commerce*, informasi, pembelian, penjualan, sistem

ABSTRACT

A good information system with appropriate applications to support sales, procurement, management, and logistic processes is highly important for any business. Such information system is highly needed by furniture businesses such as Olympic Indah Baru store, a furniture store in Bengkulu. This application was built to assist business transactions to operate in 24 hours cycle in sales , procurement, managerial data, and logistics data. This application was build with Java Web and My Sql database programing. With the development of this information system, the business transactions can be improved and the system can help customers to chose item through the website.

Keywords: E-Commerce, information , purchases, sales , system

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	x
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	3
1.5 Sumber Data	3
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 <i>E-Commerce</i>	5
2.3 <i>Customer Relationship Management(CRM)</i>	7
2.4 <i>Flowchart</i>	8
2.4.1 Jenis-jenis <i>Flowchart</i>	9
2.5 <i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	9
2.5.1 Jenis Relasi Antar- <i>Entity</i> Hubungan Derajat Dua	9
2.5.2 <i>Attributes</i>	11
2.5.3 <i>Keys</i>	12
2.6 <i>Object Oriented Analysis and Design(OOAD)</i>	12
2.6.1 <i>Unified Markup Language(UML)</i>	13
2.7 HTML	14
2.8 Java EE	14

2.9	CSS	14
2.10	Arsitektur Java EE	15
2.11	MySql.....	16
2.12	jQuery	16
2.13	Ajax.....	17
2.14	Bootstrap	18
2.15	<i>Black Box Testing</i>	19
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	20
3.1	Proses Bisnis.....	20
3.1.1	Proses Penjualan dengan <i>desktop</i>	20
3.1.2	Proses Pembelian Dengan <i>desktop</i>	22
3.1.3	Proses Logistik dengan <i>desktop</i>	23
3.1.4	Proses penjualan dengan <i>E-Commerce</i> dan penerapan CRM	24
3.1.5	Proses Logistik dengan <i>website</i>	26
3.1.6	Proses Pembelian dengan <i>website</i>	27
3.1.7	Proses <i>Managerial</i> dengan <i>website</i>	28
3.2	ERD	29
3.3	UML	30
3.3.1	<i>Use Case</i>	30
3.3.2	Skenario	34
3.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	41
3.3.4	<i>Activity Diagram</i>	50
3.3.5	<i>Class Diagram</i>	72
3.4	Rancangan sistem.....	73
3.4.1	Rancangan Tampilan Utama.....	73
3.4.2	Rancangan Tampilan Logistik Bagian Jenis Barang	74
3.4.3	Rancangan Tampilan Logistik Bagian Merk	75
3.4.4	Rancangan Tampilan Logistik Bagian Kategori.....	76
3.4.5	Rancangan Tampilan Logistik Bagian Warna	77
3.4.6	Rancangan Tampilan Logistik Bagian Barang	78
3.4.7	Rancangan Tampilan Managerial Bagian Konsumen	79
3.4.8	Rancangan Tampilan Managerial Bagian Supplier	80

3.4.9	Rancangan Tampilan Transaksi <i>Purchase Order</i> Bagian Data Pembelian.....	81
3.4.10	Rancangan Tampilan Transaksi Pembelian Bagian <i>Checkout Purchase Order</i>	82
3.4.11	Rancangan Tampilan <i>Goods Receipt</i> Bagian Pembelian	83
3.4.12	Rancangan Tampilan Pembelian Bagian Konfirmasi <i>Goods Receipts</i>	84
3.4.13	Rancangan Tampilan <i>Invoice</i> Bagian Pembelian.....	85
3.4.14	Rancangan Tampilan Transaksi Bagian Penjualan	86
3.4.15	Rancangan Tampilan <i>Login Admin</i>	87
3.4.16	Rancangan Tampilan <i>Login Konsumen</i>	87
3.4.17	Rancangan Tampilan Profil Konsumen.....	88
3.4.18	Rancangan Tampilan Profil Saya.....	88
3.4.19	Rancangan Tampilan <i>Register Konsumen</i>	89
3.4.20	Rancangan Tampilan Kategori Ruang Tamu	90
3.4.21	Rancangan Tampilan Kategori Dapur	91
3.4.22	Rancangan Tampilan Kategori Kamar Tidur	92
3.4.23	Rancangan Tampilan Konfirmasi Checkout Konsumen	93
3.4.24	Rancangan Tampilan Konfirmasi Ongkos Kirim Konsumen..	94
3.4.25	Rancangan Tampilan Konfirmasi Check Out Sukses	95
3.4.26	Rancangan Tampilan Transaksi Konsumen	96
3.4.27	Rancangan Tampilan Riwayat Konsumen	97
3.4.28	Rancangan Tampilan <i>View Barang</i>	98
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	99
4.1	Halaman Login	99
4.2	Halaman Register Konsumen.....	100
4.3	Halaman Utama.....	101
4.4	Halaman Panel Kontrol Akun Konsumen.....	102
4.5	Halaman Ubah Password Konsumen	103
4.6	Halaman Profil Konsumen	104
4.7	Halaman Riwayat Transaksi Konsumen	105
4.8	Halaman Transaksi Konsumen.....	106

4.9	Halaman Konfirmasi Pembayaran Konsumen	107
4.10	Halaman Kategori Bagian Ruang Tamu	108
4.11	Halaman Kategori Bagian Dapur	109
4.12	Halaman Kategori Bagian Kamar Tidur	110
4.13	Halaman Kategori Lihat Detil Barang.....	111
4.14	Halaman Keranjang Belanjaan	112
4.15	Halaman Konfirmasi Ongkos Kirim	113
4.16	Halaman Panduan Konfirmasi Pembayaran Konsumen.....	114
4.17	Halaman Logistik Bagian Data Barang Admin.....	115
4.18	Halaman Logistik Bagian Data Jenis Admin	117
4.19	Halaman Logistik Bagian Data Kategori Admin	118
4.20	Halaman Logistik Bagian Data Merk Admin	119
4.21	Halaman Logistik Bagian Data Warna Admin.....	120
4.22	Halaman Managerial Bagian Data Supplier Admin.....	121
4.23	Halaman Transaksi Bagian Pembelian Admin.....	122
4.24	Halaman Transaksi <i>Goods Receipts</i> Admin	123
4.25	Halaman Invoice Pembelian Admin	124
4.26	Halaman Checkout Pembelian Admin	124
4.27	Halaman <i>Email Gateway</i> Konsumen	125
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	126
5.1	Pengujian Halaman Menu Utama.....	126
5.2	Pengujian Halaman Logistik bagian Jenis Barang.....	126
5.3	Pengujian Halaman Logistik bagian Merk.....	127
5.4	Pengujian Halaman Logistik bagian Warna	128
5.5	Pengujian Halaman Logistik bagian Barang	129
5.6	Pengujian Halaman Managerial bagian Konsumen	130
5.7	Pengujian Halaman Managerial bagian Supplier	130
5.8	Pengujian Halaman Pembelian Admin	131
5.9	Pengujian Halaman Penjualan Ruang Tamu.....	132
5.10	Pengujian Halaman Penjualan Dapur.....	132
5.11	Pengujian Halaman Penjualan Kamar Tidur.....	133
5.12	Pengujian Halaman Konfirmasi Check Out Konsumen.....	133

5.13	Pengujian Halaman Konfirmasi Check Out Sukses Konsumen...	134
5.14	Pengujian Halaman Transaksi Konsumen.....	134
5.15	Pengujian Halaman Riwayat Konsumen.....	135
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	136
6.1	Simpulan.....	136
6.2	Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA.....		1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>One to One Relationship</i>	10
Gambar 2.2 <i>One to Many/Many to One Relationship</i>	11
Gambar 2.3 <i>Many to Many Relationship</i>	11
Gambar 2.4 Komunikasi Antar Container	15
Gambar 2.5. Contoh Tampilan menggunakan <i>Bootstrap</i>	18
Gambar 3.1 Flowchart penjualan <i>desktop</i>	21
Gambar 3.2 Flowchart Pembelian <i>Desktop</i>	22
Gambar 3.3 Flowchart Logistik <i>Desktop</i>	23
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Penjualan Pada <i>Website</i>	25
Gambar 3.5 Flowchart Logistik Website	26
Gambar 3.6 Flowchart Pembelian Pada Website	27
Gambar 3.7 Flowchart <i>Managerial Website</i>	28
Gambar 3.8 ERD	29
Gambar 3.9 <i>Use Case Website</i>	30
Gambar 3.10 <i>Usecase</i> Logistik	31
Gambar 3.11 <i>Usecase Managerial</i>	32
Gambar 3.12 <i>Usecase</i> Penjualan	33
Gambar 3.13 <i>Usecase</i> Pembelian	33
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram Login</i>	41
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Jenis Barang Admin	42
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Merk Admin	43
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Warna Admin.....	44
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Kategori Admin	45
Gambar 3.19 <i>Sequence diagram</i> barang admin	46
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Supplier Admin	47
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Konsumen Admin	48
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Penjualan Konsumen	48
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran Konsumen	49
Gambar 3.24 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian Admin	49
Gambar 3.25 <i>Activity Diagram</i> Menambah Jenis Barang	50

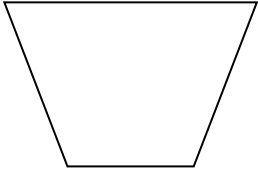
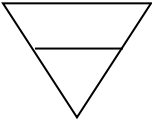
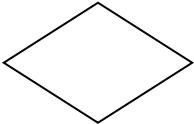
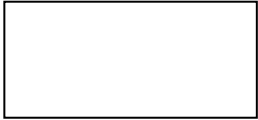
Gambar 3.26 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Jenis Barang.....	51
Gambar 3.27 <i>Activity Diagram</i> Mencari Data Jenis Barang	52
Gambar 3.28 <i>Activity Diagram</i> Menambah Kategori	53
Gambar 3.29 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Kategori	54
Gambar 3.30 <i>Activity Diagram</i> Mencari Data Kategori.....	55
Gambar 3.31 <i>Activity Diagram</i> Menambah Merk	56
Gambar 3.32 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Merk.....	57
Gambar 3.33 <i>Activity Diagram</i> Mencari Data Merk	58
Gambar 3.34 <i>Activity Diagram</i> Menambah Warna.....	59
Gambar 3.35 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Warna	60
Gambar 3.36 <i>Activity Diagram</i> Mencari Data Warna	61
Gambar 3.37 <i>Activity Diagram</i> Menambah Barang.....	62
Gambar 3.38 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Barang	63
Gambar 3.39 <i>Activity Diagram</i> Mencari Data Barang	64
Gambar 3.40 <i>Activity Diagram</i> Menambah Supplier	65
Gambar 3.41 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Supplier	66
Gambar 3.42 <i>Activity Diagram</i> Mencari Data Supplier.....	67
Gambar 3.43 <i>Activity Diagram</i> Mencari Data Konsumen.....	68
Gambar 3.44 <i>Activity Diagram</i> Menambah Data Pembelian Admin.....	69
Gambar 3.45 <i>Activity Diagram</i> Menambah Data Penjualan.....	70
Gambar 3.46 <i>Activity Diagram</i> Mengkonfirmasi Transaksi Pembelian Konsumen.....	71
Gambar 3.47 <i>Activity Diagram Histori</i> Transaksi Pembelian Konsumen.....	71
Gambar 3.48 <i>Class Diagram</i>	72
Gambar 3.49 Rancangan tampilan utama	73
Gambar 3.50 Rancangan Tampilan logistik bagian jenis barang	74
Gambar 3.51 Rancangan Tampilan logistik bagian merk	75
Gambar 3.52 Rancangan Tampilan logistik bagian kategori.....	76
Gambar 3.53 Rancangan Tampilan logistik bagian warna.....	77
Gambar 3.54 Rancangan Tampilan logistik bagian barang	78
Gambar 3.55 Rancangan Tampilan Managerial bagian konsumen	79
Gambar 3.56 Rancangan Tampilan Managerial bagian supplier	80

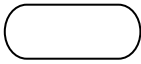
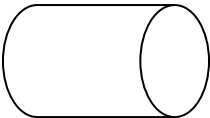
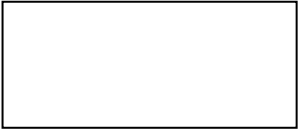
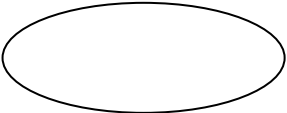
Gambar 3.57 Rancangan Tampilan Transaksi Bagian Data Pembelian	81
Gambar 3.58 Rancangan Tampilan Transaksi Pembelian Bagian <i>Checkout Purchase Order</i>	82
Gambar 3.59 Rancangan Tampilan <i>Goods Receipts</i> Bagian Pembelian.....	83
Gambar 3.60 Rancangan Tampilan Transaksi Bagian Konfirmasi <i>Goods Receipts</i>	84
Gambar 3.61 Rancangan Tampilan Invoice Bagian Pembelian.....	85
Gambar 3.62 Rancangan Transaksi Bagian Penjualan	86
Gambar 3.63 Rancangan Tampilan Login Admin	87
Gambar 3.64 Rancangan Tampilan Login Konsumen	87
Gambar 3.65 Rancangan tampilan profil konsumen	88
Gambar 3.66 Rancangan tampilan profil saya	88
Gambar 3.67 Rancangan tampilan <i>register</i> konsumen.....	89
Gambar 3.68 Rancangan tampilan kategori bagian ruang tamu.....	90
Gambar 3.69 Rancangan tampilan kategori bagian dapur.....	91
Gambar 3.70 Rancangan tampilan kategori bagian kamar tidur	92
Gambar 3.71 Rancangan tampilan konfirmasi check out konsumen	93
Gambar 3.72 Rancangan tampilan konfirmasi ongkos kirim konsumen	94
Gambar 3.73 Rancangan tampilan konfirmasi check out sukses	95
Gambar 3.74 Rancangan tampilan transaksi konsumen	96
Gambar 3.75 Rancangan tampilan riwayat konsumen	97
Gambar 3.76 Rancangan Tampilan <i>View Barang</i>	98
Gambar 4.1 Tampilan Halaman <i>Login</i> Konsumen	99
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Login</i> Konsumen Gagal.....	99
Gambar 4.3 Halaman <i>Register</i> Konsumen	100
Gambar 4.4 Halaman <i>Register</i> Konsumen Gagal.....	100
Gambar 4.5 Halaman Utama <i>Slide Show</i> Barang.....	101
Gambar 4.6 Halaman Utama <i>About Us</i> dan Kategori	101
Gambar 4.7 Halaman Utama <i>Hot Items</i>	102
Gambar 4.8 Halaman Panel Kontrol Akun Konsumen	102
Gambar 4.9 Halaman Ubah <i>Password</i> Konsumen	103
Gambar 4.10 Halaman Profil Konsumen	104

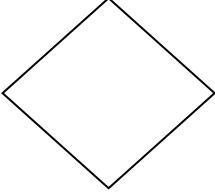
Gambar 4.11 Halaman Riwayat Transaksi Konsumen	105
Gambar 4.12 Halaman Transaksi Konsumen	106
Gambar 4.13 Halaman Konfirmasi Pembayaran Konsumen	107
Gambar 4.14 Halaman Kategori Bagian Ruang Tamu.....	108
Gambar 4.15 Halaman Kategori Bagian Dapur.....	109
Gambar 4.16 Halaman Kategori Bagian Kamar Tidur.....	110
Gambar 4.17 Halaman Kategori Lihat Detil Barang	111
Gambar 4.18 Halaman Keranjang Belanjaan	112
Gambar 4.19 Halaman Konfirmasi Ongkos Kirim	113
Gambar 4.20 Halaman Panduan Konfirmasi Pembayaran Konsumen	114
Gambar 4.21 Halaman Logistik Bagian Data Barang Admin	115
Gambar 4.22 Halaman Edit Data Barang Admin	116
Gambar 4.23 Halaman Logistik Bagian Data Jenis Admin	117
Gambar 4.24 Halaman Bagian Ubah Data Jenis Admin	117
Gambar 4.25 Halaman Logistik Bagian Data Kategori Admin	118
Gambar 4.26 Halaman Logistik Bagian Ubah Data Kategori Admin	118
Gambar 4.27 Halaman Logistik Bagian Data Merk Admin.....	119
Gambar 4.28 Halaman Logistik Bagian Ubah Data Merk Admin	119
Gambar 4.29 Halaman Logistik Bagian Data Warna Admin	120
Gambar 4.30 Halaman Logistik Bagian Ubah Data Warna Admin.....	120
Gambar 4.31 Halaman Managerial Bagian Data Supplier Admin	121
Gambar 4.32 Halaman Managerial Bagian Ubah Data Supplier.....	121
Gambar 4.33 Halaman Transaksi Pembelian Admin	122
Gambar 4.34 Halaman <i>Goods Receipt</i> Pembelian Admin	123
Gambar 4.35 Halaman Konfirmasi <i>Goods Receipt</i> Pembelian Admin	123
Gambar 4.36 Halaman Konfirmasi <i>Invoice</i> Pembelian Admin	124
Gambar 4.37 Halaman <i>Checkout</i> Pembelian Admin.....	124
Gambar 4.38 Halaman <i>Email Gateway</i> Konsumen.....	125

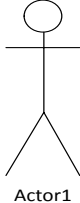
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

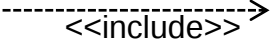
Berikut ini notasi/lambang yang digunakan:

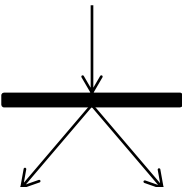
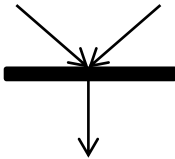
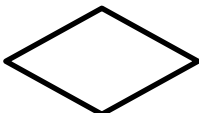
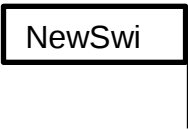
Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
<i>Flowchart</i>		Simbol dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer
<i>Flowchart</i>		Simbol kegiatan manual	Menunjukkan pekerjaan manual
<i>Flowchart</i>		Simbol simpanan offline	File non computer yang diarsip
<i>Flowchart</i>		Simbol Keputusan	Simbol keputusan digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
<i>Flowchart</i>		Simbol proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
<i>Flowchart</i>		Simbol <i>display</i>	Menunjukkan output yang ditampilkan di monitor

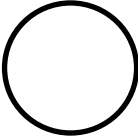
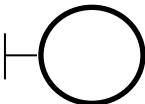
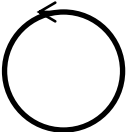
Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
Flowchart		<i>Titik terminal</i>	Simbol titik terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses
Flowchart		<i>Simbol penghubung</i>	menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau halaman lain
Flowchart		<i>Simbol database</i>	Menunjukkan input/output menggunakan database
ERD		<i>Entitas (Entity)</i>	ERD disimbolkan persegi panjang, entitas merupakan data inti pengertian lain dari entity adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
ERD		<i>Atribut (Attribute)</i>	disimbolkan oval dalam ERD. Atribut merupakan elemen dari entity.

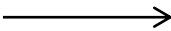
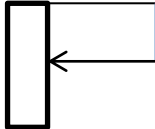
Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
ERD		Hubungan(Relation)	disimbolkan belah ketupat (diamond). Relasi yang menghubungkan antar-entitas,biasanya diawali kata kerja. Dalam ERD, hubungan ini dapat terjadi atas sejumlah entity yang disebut sebagai derajat hubungan, tetapi pada umumnya hamper semua model hanya menggunakan hubungan dengan derajat dua(binary-relationship).
Use Case Diagram		Use Case	Menggambarkan <i>fungsi</i> yang di- sediakan system sebagai unit yang bertukar pesan antar unit dengan actor, biasanya ditulis dengan kata kerja di awal nama <i>use case</i> .

Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
Use Case Diagram		Actor	Abstraction dari orang atau system yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target system. Untuk mengidentifikasikan actor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target system. Orang atau system bisa muncul dalam beberapa peran.
Use Case Diagram		Asosiasi	Antara actor dan usecase, di gambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan aliran data.

Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
Use Case Diagram		Asosiasi	Antar actor dan usecase yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila actor berinteraksi secara pasif dengan system.
Use Case Diagram		Include	merupakan di dalam usecase lain (required) atau pemanggilan usecase oleh usecase lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
Use Case Diagram		Extend	Merupakan perluasan dari usecase lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.
Diagram Aktivitas (Activity Diagram)		Start Point	Diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas
Diagram Aktivitas (Activity Diagram)		End Point	Akhir dari aktifitas

Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
Diagram Aktivitas (Activity Diagram)		<i>Activities</i>	Menggambarkan suatu proses/ kegiatan bisnis.
Diagram Aktivitas (Activity Diagram)		<i>Fork</i> (percabangan)	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
Diagram Aktivitas (Activity Diagram)		<i>Join</i> (penggabungan)	Digunakan untuk menunjukan adanya dekomposisi dari proses yang terdapat pada sistem
Diagram Aktivitas (Activity Diagram)		<i>Decision Points</i>	Dilambangkan dengna gambar <i>diamond</i> . Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
Diagram Aktivitas (Activity Diagram)		<i>Swimlane</i>	Pembagian activity diagram untuk menunjukan siapa melakukan apa.

Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
Diagram urutan		<i>Entity Class</i>	Merupakan bagian dari system yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal system dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
Diagram urutan		<i>Boundary Class</i>	Berisi kumpulan kelas yang menjadi interface atau interaksi antara satu atau lebih actor dengan system, seperti tampilan <i>formentry</i> dan form cetak.
Diagram urutan		<i>Control Class</i>	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas ,contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan objek.

Jenis	Simbol	Nama	Keterangan
Diagram urutan		<i>Message</i>	simbol mengirim pesan antar class.
Diagram urutan		<i>Recursive</i>	Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
Diagram urutan		<i>Activation</i>	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.
Diagram urutan		<i>Lifeline</i>	Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .
<i>Class Diagram</i>	1		Satu dan hanya satu
<i>Class Diagram</i>	0..*		Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
<i>Class Diagram</i>	1..*		1 atau lebih
<i>Class Diagram</i>	0..1		Boleh tidak ada, maksimal 1
<i>Class Diagram</i>	n..n		Batasan antara(min dan max)