

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Penelitian Terdahulu

Keaslian penelitian bertujuan untuk melakukan *review* terhadap penelitian sebelumnya dengan penelitian skripsi ini. Berikut adalah review dari beberapa jurnal dengan metode yang serupa :

Tabel II.1. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Hasil
1	M Hadi Prayitno (2017)	Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran Dengan Metode <i>Drill down</i>	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penyampaian informasi pemasaran dapat lebih mudah dipahami oleh pihak eksekutif sehingga pengambilan keputusan menjadi lebih cepat. Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran yang dibuat mampu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pihak eksekutif dalam memantau perkembangan pemasaran secara cepat dan tepat. Pihak eksekutif dapat mengakses system informasi eksekutif pemasaran berbasis web dimanapun mereka berada dan lebih praktis
2	Noviyana Sari (2016)	Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas X Semester Genap Smk Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016	Dari analisis data menunjukkan hasil belajar Akuntansi mengalami peningkatan 40% dilihat dari perbandingan evaluasi pretest dan evaluasi posttest, yaitu peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada evaluasi pretest adalah 30%, sedangkan peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada evaluasi posttest adalah 70%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka hipotesis dapat diterima sebab $t_{hitung} = 13.08$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1.70$ dan 2.47 . Dengan demikian menunjukkan bahwa “ada pengaruh yang positif penggunaan

			Metode Drill terhadap hasil belajar Akuntansi kelas X semester genap SMK Negeri 1 Metro tahun pelajaran 2015/2016
3	Grace Primayanti (2018)	Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas Viii Smp Lentera Way Pengubuan Pada Topik Persamaan Garis Lurus	Kemampuan komunikasi matematis pada pembelajaran matematika penting untuk siswa mampu menyajikan strategi sebagai solusi akan pernyataan maupun pertanyaan sesuai dengan prosedur dan prinsip yang benar. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SMP Lentera Way Pengubuan, ditemukan bahwa siswa belum mampu menuliskan strategi penyelesaian suatu pernyataan atau pertanyaan sesuatu prosedur penyelesaian dengan tepat dan lengkap. Selain itu, siswa masih keliru dalam menuliskan persamaan dan simbol dengan tepat dan belum mampu menyajikan representasi visual berupa grafik berdasarkan pernyataan yang ada. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki bagaimana implementasi metode drill meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa
4	Nur Andriyan (2017)	Pengembangan Informasi Eksekutif Dengan Pendekatan Berbasis Objek	Rancangan sistem yang baru ini berguna untuk memperlancar dan mempermudah kegiatan-kegiatan di perusahaan baik di masa sekarang maupun masa yang akan datang. Metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah metode Drill Down dan metode konversi langsung. Metode ini merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (iterative), fokus pada arsitektur (architecture-centric), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (use case driven). Sistem Informasi Eksekutif ini akan mempermudah seorang eksekutif dalam membuat sebuah keputusan guna kelangsungan perusahaan pada Bengkel PLAT H Semarang
5	Presti Wardhani (2018)	Sistem Informasi Eksekutif Pembelian Pada Pt. Adi Citra Sakti	Berdasarkan sistem informasi eksekutif pembelian pada PT. Adi Citra Sakti tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa fasilitas drill-down

			yang terdapat dalam sistem ini dapat membantu eksekutif dalam melihat secara lebih detail informasi yang membutuhkan perhatian khusus. Pembangunan Sistem Informasi Eksekutif Pembelian ini sudah memenuhi kebutuhan pelaporan manajemen tingkat eksekutif dalam lingkup pembelian
--	--	--	--

II.2. Tinjauan Pustaka

II.2.1 Sistem

Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan. Sebuah organisasi dan sistem informasi adalah sistem fisik dan sosial yang ditata sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu. Seorang manajer yang mengorganisasikan pekerjaan unitnya adalah orang yang menciptakan sesuatu sistem pengembangan personal *computer* (PC) menciptakan suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras dan lunak PC ini menjadi subsistem dari suatu perangkat konferensi elektronik. Sistem fisik dan sosial adalah sistem yang abstrak (*abstract system*) dari konsep dan ide. Contoh sistem yang abstrak ialah pengembangan daur hidup atau pengembangan sistem perangkat lunak (Tyoso ; 2016 : 1).

II.2.2 Informasi

Pengertian informasi masih bersifat kontradiktif dan belum mempunyai ciri-ciri khusus. Maka para pakar teori atau ilmu pengetahuan informasi belum dapat membuat satu definisi yang jelas dan lengkap mengenai apa yang disebut informasi.

Menurut para pakar informasi, informasi meliputi aspek abstrak dan khusus. Informasi dipandang sebagai ilmu pengetahuan tertulis atau yang disampaikan secara lisan dan sebagai hasil dari data yang diolah, biasanya diolah secara formal. Ada pula yang menyebut informasi sebagai sarana pengurang ketidakpastian. Pengertian ini sama dengan arti informasi dalam istilah ekonomi, yakni informasi adalah penghalau ketidakpastian, misalnya di dalam pasar, *consumer preference*, dan harga (Tyoso ; 2016 : 31).

II.2.3 Sistem Informasi Eksekutif

Sistem informasi eksekutif ialah sistem yang menyediakan informasi bagi eksekutif mengenai kinerja keseluruhan perusahaan yang merupakan salah satu kebutuhan utama dalam suatu organisasi, khususnya menengah dan besar, dimana para eksekutif membutuhkan informasi yang telah tersaring dari level manajemen dibawahnya (Danang, 2014:212).

Menurut Rockart dan Delong yang dikutip oleh Efrain Turban dalam jurnal Ilmiah (2015) *Executive Information System* adalah sistem berbasis komputer yang mampu melayani kebutuhan informasi bagi eksekutif, mampu mengakses secara cepat informasi mutakhir dan mampu mengakses secara langsung pada laporan - laporan manajemen. Biasanya sangat mudah digunakan, didukung dengan grafik, menyajikan laporan pengecualian, dan mampu melakukan penelusuran lebih rinci terhadap informasi yang diperolehnya (Sopingi dkk, 2015:67).

II.2.4 Metode *Drill down*

Drill down suatu cara untuk mendapatkan informasi di mana seorang pemecah masalah akan dapat menampilkan tampilan ringkasan, kemudian secara berturut-turut menampilkan rincian-rincian di tingkat yang lebih rendah. Metode *drill down* dapat memberikan informasi dan dapat diakses secara hierarkis, mulai dari yang bersifat umum atau global kemudian dipecah hingga ke level yang lebih detail. Informasi yang ditampilkan berupa grafik maupun tabel (M. Hadi Prayitno; 2017 : 107)

Metode Drill-down banyak digunakan dalam penelitian baik untuk menentukan atau memberikan informasi dan data penjualan kepada pihak eksekutif. Yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Inmon. Menyimpulkan bahwa salah satu fasilitas yang sangat berguna dalam sistem eksekutif. Dengan fasilitas ini, eksekutif dapat mengakses informasi secara hierarkis, mulai dari yang bersifat umum atau global kemudian dipecah hingga ke level yang lebih detail dan sebaliknya (roll-up). Informasi yang diberikan berupa grafik maupun tabel. Dengan memperoleh detail dari suatu informasi, eksekutif dapat melakukan analisis secara lebih akurat dan tepat sasaran. Untuk mendukung fasilitas ini dapat digunakan arsitektur data warehouse (Nur Andriyan ; 2017 : 4).

II.2.4.1 Studi Kasus Metode *Drill down*

Metode *drill down* ini dapat diartikan sebagai format interaksi antara guru dengan siswa melalui kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari siswa, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru bagi siswa.

Adapun kelemahan dan keunggulan dari metode *drill down* ini adalah sebagai berikut (Elypita Elly, 2015) :

Keunggulan metode *drill down* adalah seperti berikut ini.

1. Guru dan siswa sama-sama aktif dalam proses pembelajaran
2. Mendorong minat siswa dalam proses belajar mengajar
3. Membimbing pemikiran yang sistematis, kreatif dan kritis dalam pembelajara
4. Mengembangkan kemampuan untuk menyatakan pendapat pada diri siswa
5. Memberikan kesempatan pada diri siswa menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk belajar sesuatu yang baru.

Sedangkan kelemahan dari metode Tanya jawab antara lain:

1. Keaktifan siswa dominan tergantung pada keaktifan guru
2. Keberhasilan siswa tergantung pada keaktifan guru terhadap teknik-teknik bertanya dan jenis pertanyaannya.

Langkah-langkah metode drill menurut Roestiyah (Sari, Noviyana, and Maryatun, 2016) adalah sebagai berikut:

1. Gunakan latihan ini hanya untuk mata pembelajaran yang dilakukan secara otomatis, tanpa menggunakan pemikiran yang dan pertimbangan yang mendalam. Tetapi dapat dilakukan dengan cepat seperti gerak refleks. Misal, menghafal, menghitung, dan sebagainya.
2. Guru harus memilih latihan yang mempunyai arti luas yang dapat menanamkan pengertian pemahaman akan makna dan tujuan latihan sebelum mereka melakukan. Sehingga latihan mampu menyandarkan siswa akan

kegunaan bagi kehidupannya saat sekarang ataupun masa yang akan mendatang.

3. Guru harus menekankan diagnosa, karena latihan permulaan belum bisa mengharapakan siswa mendapatkan keterampilan yang sempurna. Pada latihan berikutnya guru meneliti hambatan yang timbul dan dialami peserta didik, sehingga dapat memilih atau menentukan latihan mana yang perlu diperbaiki.
4. Perlu mengutamakan ketepatan, dan memperhatikan kecepatan agar peserta didik melakukan kecepatan dan ketrampilan menurut waktu yang telah ditentukan.
5. Guru memperhatikan waktu ketika latihan agar tidak terlalu lama dan tidak terlalu singkat, karna jika terlalu lama akan membosankan. Masa latihan itu harus menyenangkan dan menarik sehingga menimbulkan optimisme dan rasa gembira yang bisa menghasilkan ketrampilan yang baik.
6. Guru dan siswa mengutamakan proses-proses yang esensial/ yang pokok dan tidak terlibat pada hal-hal yang tidak diperlukan.
7. Guru perlu memperhatikan perbedaan individual siswa, sehingga kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa dapat berkembang.
8. Guru dan peserta didik menyimpulkan dari hasil latihan.

II.2.5. Visual Basic

Microsoft Visual Basic 2010 adalah salah satu komponen *Microsoft Visual Studio 2010*. *Software* ini diluncurkan *Microsoft* pada tanggal 12 April 2010

dengan nama kode Dev10 dan menggunakan *.Net Framework 4.0. Integrated Development Environment (IDE)* pada Visual studio 2010 telah didesain ulang sehingga lebih enak dipandang dan digunakan programmer. Untuk kode *editor*-nya, Visual Basic 2010 telah menambah fitur *highlights reference*. Ketika satu simbol/kode dalam bahasa pemrogramannya dipilih, maka simbol/kode yang sama, meskipun penggunaannya berbeda akan terlihat berwarna sama. Misal jika kode math dipilih, seluruh kode math akan terlihat berwarna sama (Fadillah ; 2014 : 10).

II.2.6. Database

Menurut Fathansyah (2015:2) “Basis data terdiri dari 2 kata yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat berserang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembelian pelanggan), barang hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagian yang berwujud dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya”.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:43) “basis data merupakan salah satu bagian dalam rekayasa perangkat lunak yang terkomputerisasi dan bertujuan utama memelihara data yang sudah diolah atau media penyimpanan informasi agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Sedangkan menurut Yakub dan Hisbanarto (2015:25) menjelaskan, “basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan atau punya relasi”.

II.2.7. Teknik Normalisasi

Normalisasi adalah teknik perancangan yang banyak digunakan sebagai pemandu dalam merancang basis data relasional. Pada dasarnya, normalisasi adalah proses dua langkah yang meletakkan data dalam bentuk tabulasi dengan menghilangkan kelompok berulang lalu menghilangkan data yang terduplikasi dari tabel rasional.

Teori normalisasi didasarkan pada konsep bentuk normal. Sebuah tabel relasional dikatakan berada pada bentuk normal tertentu jika tabel memenuhi himpunan batasan tertentu. Ada lima bentuk normal yang telah ditemukan.

1. Bentuk normal tahap pertama (1st Normal Form)

Contoh yang kita gunakan di sini adalah sebuah perusahaan yang mendapatkan barang dari sejumlah pemasok. Masing-masing pemasok berada pada satu kota. Sebuah kota dapat mempunyai lebih dari satu pemasok dan masing-masing kota mempunyai kode status tersendiri. Contoh normalisasi 1NF adalah seperti pada table berikut :

Tabel II.2. Tabel Bentuk Normal Pertama (1NF)

p#	Status	kota	b#	qty
p1	20	Yogyakarta	b1	300
p1	20	Yogyakarta	b2	200
p1	20	Yogyakarta	b3	400
p1	20	Yogyakarta	b4	200
p1	20	Yogyakarta	b5	100
p1	20	Yogyakarta	b6	100
p2	10	Medan	b1	300
p2	10	Medan	b2	400
p3	10	Medan	b2	200
p4	20	Yogyakarta	b2	200
p4	20	Yogyakarta	b4	300
p4	20	Yogyakarta	b5	400

2. Bentuk normal tahap kedua (2nd normal form)

Definisi bentuk normal kedua menyatakan bahwa tabel dengan kunci utama gabungan hanya dapat berada pada 1NF, tetapi tidak pada 2NF. Sebuah tabel relasional berada pada bentuk normal kedua jika dia berada pada bentuk normal kedua jika dia berada pada 1NF dan setiap kolom bukan kunci yang sepenuhnya tergantung pada seluruh kolom yang membentuk kunci utama.

Tabel II.3. Tabel Bentuk Normal Kedua (2NF)

Pemasok2			Barang		
p#	Status	Kota	p#	b#	qty
P1	20	Yogyakarta	p1	b1	300
P2	10	Medan	p1	b2	200
P3	10	Medan	p1	b3	400
P4	20	Yogyakarta	p1	b4	200
P5	30	Bandung	p1	b5	100
			p1	b6	100
			p2	b1	300
			p2	b2	400

3. Bentuk normal tahap ketiga (3rd normal form)

Bentuk normal ketiga mengharuskan semua kolom pada tabel relasional tergantung hanya pada kunci utama. Secara definisi, sebuah tabel berada pada bentuk normal ketiga (3NF) jika tabel sudah berada pada 2NF dan setiap kolom yang bukan kunci tidak tergantung secara transitif pada kunci utamanya.

Tabel II.4. Tabel Bentuk Normal Ketiga (3NF)

Pemasok Kota		Kota Status	
p#	Kota	Kota	status
P1	Yogyakarta	Yogyakarta	20
P2	Medan	Medan	10
P3	Medan	Yogyakarta	20
P4	Yogyakarta	Bandung	30
P5	Bandung		

4. *Boyce Code Normal Form (BCNF)*

Setelah 3NF, semua masalah normalisasi hanya melibatkan tabel yang mempunyai tiga kolom atau lebih dan semua kolom adalah kunci. Banyak praktisi berpendapat bahwa menempatkan entitas pada 3NF sudah cukup karena sangat jarang entitas yang berada pada 3NF bukan merupakan 4NF dan 5NF.

5. **Bentuk Normal Keempat (4NF)**

Sebuah tabel rasional berada pada bentuk normal keempat (4NF) jika dia dalam BCNF dan semua ketergantungan multivalue merupakan ketergantungan fungsional. Bentuk normal keempat (4NF) didasarkan pada konsep ketergantungan multivalue (MVD). Sebuah ketergantungan multivalue tiga kolom, satu kolom mempunyai banyak baris bernilai sama, tetapi kolom lain bernilai berbeda.

Tabel II.5. Tabel Bentuk Normal Keempat (4NF)

Pegawai Proyek		Pegawai Ahli	
peg#	Pry#	Peg#	ahli
1211	P1	1211	Analisis
1211	P3	1211	Perancangan
		1211	Pemrograman

6. **Bentuk Normal Kelima**

Sebuah tabel berada pada bentuk normal kelima (5NF) jika ia tidak dapat mempunyai dekomposisi lossless menjadi sejumlah tabel lebih kecil. Empat bentuk normal pertama berdasarkan pada konsep ketergantungan fungsional, sedangkan bentuk normal kelima berdasarkan pada konsep ketergantungan gabungan (*join dependence*) (Janner Simarmata ; 2016 : 78).

Tabel II.6. Tabel Bentuk Normal Kelima (5NF)

Peg#	Pry#	Ahli
1211	11	Perancangan
1211	28	Pemrograman

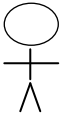
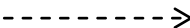
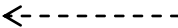
II.2.9. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Sri Dharwiyanti (2016) *Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem, model yang digunakan yaitu *usecase diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (Sri Dharwiyanti, 2016)

Tabel II.1. Simbol *Use Case*

Gambar	Keterangan
	<i>Use case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal nama <i>use case</i> .
	Aktor adalah <i>abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>use case</i> , tetapi tidak memiliki control terhadap <i>use case</i> .
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan aliran data.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

(Sumber : Sri Dharwiyanti ; 2016 : 5)

b. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class*

diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain (Sri Dharwiyanti, 2016).

Tabel II.2. Multiplicity Class Diagram

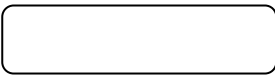
Multiplicity	Penjelasan
1	Satu dan hanya satu
0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
1..*	1 atau lebih
0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1
n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimum 4

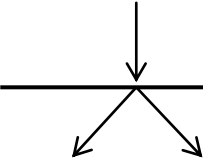
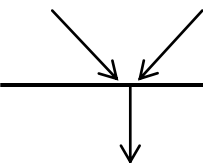
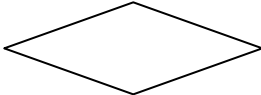
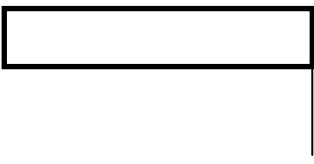
(Sumber : Sri Dharwiyanti ; 2016 : 5)

c. Activity Diagram

Activity diagrams menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). (Sri Dharwiyanti, 2016)

Tabel II.3. Simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Start point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas.
	<i>End point</i> , akhir aktifitas.
	<i>Activites</i> , menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis.

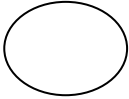
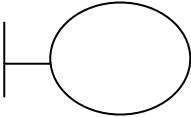
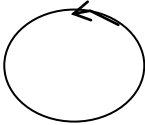
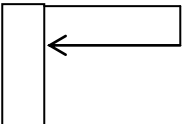
	<i>Fork</i> (Percabangan), digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
	<i>Decision Points</i>, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i>, <i>false</i>.
	<i>Swimlane</i>, pembagian <i>activity</i> diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

(Sumber : Sri Dharwiyanti ; 2016 : 5

d. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. (Sri Dharwiyanti, 2016)

Tabel II.4. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
	<i>EntityClass</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interface</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan formentry dan <i>form</i> cetak.
	<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 berbagai objek.
	<i>Message</i> , simbol mengirim pesan antar <i>class</i> .
	<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	<i>Activation</i> , <i>activation</i> mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
	<i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .

(Sumber : Sri Dharwiyanti ; 2016 : 9)