

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* BERBASIS *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE (AI) UNTUK MODERNISASI TATA KELOLA KANTOR
KELURAHAN**

(Studi Kasus : Kelurahan Kepenuhan Tengah)

SKRIPSI



OLEH

AULIA WULANDARI

NIM . 2237010

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN

2026

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* BERBASIS *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE (AI) UNTUK MODERNISASI TATA KELOLA KANTOR
KELURAHAN**

(Studi Kasus : Kelurahan Kepenuhan Tengah)

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Sarjana Komputer

SKRIPSI



OLEH

AULIA WULANDARI

NIM : 2237010

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING
RANCANG BANGUN *WEBSITE* BERBASIS *ARTIFICIAL*
***INTELLIGENCE* (AI) UNTUK MODERNISASI TATA KELOLA KANTOR**
KELURAHAN

(Studi Kasus : Kelurahan Kepenuhan Tengah)

Disetujui Oleh:

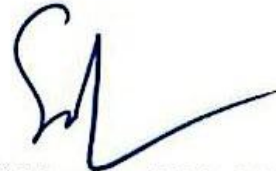
Pembimbing I



Imam Ranga Bakti, M.Kom

NIDN.0130109201

Pembimbing II



Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si

NIDN. 1001039301

Diketahui Oleh

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si

NIDN.1001039301

PERSETUJUAN PENGUJI
Skripsi ini telah diuji oleh
Tim Penguji Ujian Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian
Pada Tanggal 29 Juli 2026

Tim Penguji:

- | | | |
|--|------------|---|
| 1. <u>Imam Rangga Bakti, M.Kom</u>
NIDN. 0130109201 | Ketua | () |
| 2. <u>Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si</u>
NIDN. 1001039301 | Sekretaris | () |
| 3. <u>Asep Supriyanto, S.T., M.Kom</u>
NIDN. 1003108903 | Anggota | () |
| 4. <u>Erni Rouza, S.T., M.Kom</u>
NIDN. 1009058707 | Anggota | () |
| 5. <u>Basorudin, S.Pd., M.Kom</u>
NIDN. 1020088702 | Anggota | () |

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pasir Pengaraian



Luth Fimawahib, M.Kom
NIDN.1013068901

LEMBARAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Rancang Bangun *Website* Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Modernisasi Tata Kelola Kantor Kelurahan” merupakan hasil penelitian saya sendiri yang dilakukan dengan arahan Dosen Pembimbing dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada perguruan tinggi mana pun. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan sebagai referensi dalam naskah dan daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pasir Pengaraian, 29 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



AULIA WULANDARI
NIM : 2237010

LEMBAR MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha” (B.J Habibie).

“Ketahuilah, sesungguhnya pertolongan Allah datang bersama kesabaran, kelapangan datang bersama kesusahan, dan bersama kesulitan ada kemudahan”
(HR. Tirmizi)

“Hidup itu seperti mengendarai sepeda. Untuk menjaga keseimbangan, kita harus terus bergerak” (Albert Einstein)

“Tidak ada perjuangan yang benar-benar-benar sia-sia. Mungkin hasilnya tidak datang hari ini, mungkin jalannya terasa panjang dan melelahkan, tetapi setiap langkah yang kita tempuh dengan keberanian akan membawa kita lebih dekat dengan tujuan. Jangan takut berjalan perlahan, sebab yang terpenting bukan seberapa cepat kita sampai, melainkan seberapa kuat kita bertahan dan tidak menyerah” (Najwa Shihab)

“Fortis Fortuna Adiuvat, keberuntungan berpihak kepada yang berani”

PERSEMBAHAN

*Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
Bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia*

*Yang mengajar manusia dengan pena,
Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (Qs. Al-Alaq 1-5)
Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillahirobbil'alamin...*

Ya Allah...

*Kubersujud dihadapan Mu, Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai di
penghujung awal perjuanganku. Segala puji bagi mu ya Allah.*

*Atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu,
beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini
menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita bersamaku.*

*Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan
berusaha selama ini. Terimakasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdoa dan
berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.*

*Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk ayahanda (Abdul Muas) dan
ibunda tercinta (Leni Marlina), yang tiada pernah hentinya memberi semangat,
do'a, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengerbonan yang tak
tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada
didepanku.*

*Dan teman Maharani, Citra Dea Wulandari, dan Theresia Panjaitan Terimakasih
atas semua do'a, motivasi, dan bantuannya selama ini, sehingga skripsi ini dapat
terselesaikan.*

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Teknik Informatika Strata Satu, Universitas Pasir Pengaraian. Adapun judul Skripsi ini adalah “Rancang Bangun *Website* Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) Untuk Modernisasi Tata Kelola Kantor Kelurahan”. Selama proses penyusunan Skripsi ini, penulis memperoleh banyak pengetahuan, pengalaman, bimbingan, dukungan, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hardianto, M. Pd, selaku Rektor Universitas Pasir Pengaraian.
2. Bapak Luth Fimawahib, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian.
3. Bapak Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si, Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian.

4. Bapak Imam Ranga Bakti, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan dan tata cara penulisan Skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Satria Riki Mustafa, S.Pd., M.Si, selaku Pembimbing II yang telah memberi semangat dan masukan dalam penyelesaian Skripsi.
6. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayah Abdul Muas dan Ibu Leni Marlina. Terimakasih tak terhingga kepada Ibu dan Bapak atas segala do'a, kasih sayang dan pengorbanan yang tiada henti. mereka memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mereka mampu mendidik penulis, memotivasi, memberi dukungan, harapan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai serjana. Terimakasih atas kasih sayang tanpa batas yang diberikan, mendoakan tanpa henti dan Terimakasih atas cucur keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anakmu sampai ditahap ini. Sekali lagi terimakasih untuk segala pengorbanan baik secara moral maupun finansial.
7. Kepada Kakak Risma Hidayati, S.Pd., dan Adikku M. Zaqi Firnanda dan Sauqi Adzani, serta kepada Kakek dan almh Nenek terimakasih banyak atas motivasi dan dukungannya agar tetap terus semangat yang diberikan kepada penulis hingga menyelesaikan studinya.
8. Kepada teman-teman seperjuangan di Progam Studi Teknik Informatika, Maharani, Citra Dea Wulandari, dan Theresia Panjaitan, terimakasih telah

menjadi rekan yang selalu men memberikan inspirasi dan semangat kepada penulis.

9. Untuk kucing – kucingku Lulu, Lele, Ocil, Bule. Kunyit, dan Sayur terimakasih telah menjadi penyemangat dan penghibur hari – hari dirumah.
10. Aulia Wulandari, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. ntuk diri sendiri, untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan rasa keraguan, namun tetap dijalani dengan keberanian. Sulit bisa bertahan sampai dititik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri, walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan, skripsi ini mungkin tidak sempurna, tetapi proses ini menjadi pengalaman yang penuh makna dan pembelajaran pribadi yang mendalam, skripsi ini bukti perjuangan nyata dan patut dibanggakan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi masih banyak kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan Skripsi. Akhir kata, semoga Skripsi bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Wassalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Pasir Pengaraian, 05 Agustus 2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong instansi pemerintahan melakukan transformasi digital untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik yang efektif, efisien, transparan, dan mudah diakses masyarakat. Namun, Kantor Kelurahan Kepenuhan Tengah masih menghadapi kendala karena proses pelayanan administrasi dilakukan secara konvensional, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dan mengharuskan masyarakat datang langsung ke kantor kelurahan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *Website* Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) untuk modernisasi tata kelola Kantor Kelurahan Kepenuhan Tengah agar dapat mempermudah masyarakat memperoleh layanan administrasi secara daring. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall* yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Sistem yang dibangun menyediakan fitur pengajuan surat secara online, pengecekan status pengajuan berdasarkan Nomor Induk Kependudukan (NIK), pencetakan surat yang telah selesai diproses, serta layanan informasi melalui *Chatbot Artificial Intelligence* (AI). Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan seluruh fitur utama dapat berfungsi dengan baik dan membantu masyarakat memperoleh layanan secara lebih cepat, mudah, dan transparan. Sistem juga membantu aparat kelurahan mengelola pelayanan administrasi secara lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: *Artificial Intelligence, Website, Pelayanan Publik, Chatbot AI, Pengajuan Surat, Waterfall.*

ABSTRACT

The development of information technology encourages government institutions to undertake digital transformation to improve public services that are effective, efficient, transparent, and easily accessible to the community. However, the Kepenuhan Tengah Village Office still faces challenges because administrative services are carried out conventionally, resulting in longer Processing times and requiring residents to visit the village office directly. This study aims to design and develop an Artificial Intelligence (AI)-Based Website to modernize the governance of the Kepenuhan Tengah Village Office and facilitate online administrative services for the community. The system development method used is the Waterfall method, which consists of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The developed system provides features for online letter applications, application status checking using the National Identification Number (NIK), printing completed letters, and information services through an Artificial Intelligence (AI) Chatbot. System testing was conducted using the Black Box Testing method to ensure that all system functions operate according to user requirements. The results show that all main system features function properly and help residents obtain administrative services more quickly, easily, and transparently. The system also assists village officials in managing administrative services more effectively and efficiently, thereby supporting the modernization of governance at the Kepenuhan Tengah Village Office.

Keywords: *Artificial Intelligence, Website, Public Service, AI Chatbot, Letter Submission, Waterfall.*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
LEMBARAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR MOTTO	ii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Aplikasi	7
2.2 Website	8

2.3 Chatbot	9
2.4 Natural Language Processing (NLP).....	9
2.5 Hypertext Preprocessor (PHP).....	10
2.6 Flowchart	11
2.7 Unified Modeling Language (UML)	12
2.7.1 Use Case Diagram	13
2.7.2 Activity Diagram	15
2.7.3 Sequence Diagram	16
2.7.4 Class Diagram	17
2.8 Basis Data (<i>Database</i>).....	17
2.9 MySQL	19
2.10 Waterfall	20
2.11 Pengujian	20
2.11.1 Pengujian <i>BlackBox</i>	20
2.12 Penelitian Terkait	21
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Pengamatan Pendahuluan.....	23
3.2 Perumusan Masalah.....	23
3.3 Pengumpulan Data	23
3.4 Analisa Metode Artificial Intelligence	24
3.5 Perancangan Sistem.....	25
3.6 Implementasi Sistem	26
3.7 Pengujian Sistem	26

3.8 Kesimpulan Dan Saran	27
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
4.1 Metode Analisis.....	28
4.1.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	29
4.1.2 Analisa Sistem Lama	31
4.1.3 Analisa Sistem Baru	32
4.1.3.1 Analisa Masukan Sistem.....	34
4.1.3.2 Analisa Proses Sistem	35
4.1.3.3 Analisa Keluaran Sistem.....	36
4.2 Perancangan Sistem.....	37
4.2.1 <i>Flowchart</i>	37
4.2.2 <i>Use Case</i> Diagram	43
4.2.3 <i>Class</i> Diagram	44
4.2.4 <i>Activity</i> Diagram	45
4.2.5 <i>Sequence</i> Diagram	50
4.3 Perancangan Subsistem Manajemen Basis Data	54
4.3.1 Rancangan Tabel <i>Faq Chatbot</i>	54
4.3.2 Tabel Penduduk	55
4.3.3 Tabel Pengajuan Surat	55
4.3.4 Tabel Riwayat <i>Chatbot</i>	56
4.3.5 Tabel Hasil Surat	57
4.3.6 Tabel <i>Users</i>	57
4.4 Perancangan Antar Muka	58

4.4.1 Rancangan Halaman Utama Masyarakat.....	58
4.4.2 Rancangan Halaman Menu Pengajuan	59
4.4.3 Rancangan Halaman Menu Status	60
4.4.4 Rancangan Halaman Menu <i>Chatbot</i> AI.....	61
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	79
5.1 Implementasi	79
5.1.1 Batasan Implementasi.....	80
5.1.2 Implementasi Sistem.....	80
5.1.3 Implementasi Antar Muka	80
5.1.3.1 Tampilan Dashboard Masyarakat	80
5.1.3.2 Tampilan Menu Pengajuan	81
5.1.3.3 Tampilan Menu Status	82
5.1.3.4 Tampilan Cetak Surat	83
5.1.3.5 Tampilan Menu <i>Chatbot</i> AI.....	84
5.2 Pengujian	85
5.2.1 Pengujian <i>Black Box</i>	85
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	88
6.1 Kesimpulan	88
6.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	21
Tabel 4. 1 Faq <i>Chatbot</i>	54
Tabel 4. 2 Penduduk.....	55
Tabel 4. 3 Pengajuan Surat.....	55
Tabel 4. 4 Riwayat <i>Chatbot</i>	56
Tabel 4. 5 Hasil Surat.....	57
Tabel 4. 6 <i>Users</i>	57
Tabel 5. 1 Pengujian Black Box Hak Akses Sebagai Hak Akses Masyarakat.....	86

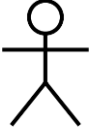
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	22
Gambar 4. 1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	29
Gambar 4. 2 Sistem Baru	33
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> Menu Utama Masyarakat.....	38
Gambar 4. 4 <i>Flowchart</i> Menu Pengajuan	39
Gambar 4. 5 <i>Flowchart</i> Menu Status	41
Gambar 4. 6 <i>Flowchart</i> Menu <i>Chatbot</i> AI.....	42
Gambar 4. 7 <i>Use Case</i> Diagram.....	43
Gambar 4. 8 <i>Class</i> Diagram	45
Gambar 4. 9 <i>Activity</i> Diagram Pengajuan	46
Gambar 4. 10 <i>Activity</i> Diagram Status	47
Gambar 4. 11 <i>Activity</i> Diagram <i>Chatbot</i> AI	49
Gambar 4. 12 <i>Sequence</i> Diagram Pengajuan	50
Gambar 4. 13 <i>Sequence</i> Diagram Menu Status.....	51
Gambar 4. 14 <i>Sequence</i> Diagram <i>Chatbot</i> AI.....	53
Gambar 4. 15 Rancangan Halaman Utama Masyarakat	59
Gambar 4. 16 Rancangan Halaman Menu Pengajuan.....	60
Gambar 4. 17 Rancangan Halaman Menu Status.....	61
Gambar 4. 18 Rancangan Halaman Menu <i>Chatbot</i> AI	62
Gambar 5. 1 Tampilan Dashboard Masyarakat	81
Gambar 5. 2 Tampilan Menu Pengajuan.....	82
Gambar 5. 3 Tampilan Menu Pengajuan Surat	83

Gambar 5. 4 Tampilan Cetak Surat.....	84
Gambar 5. 5 Tampilan Menu <i>Chatbot</i> AI.....	85

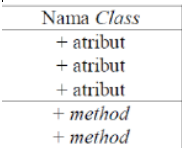
DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>dependent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan di mana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan

6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah danelemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

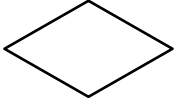
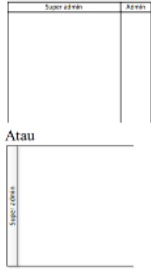
2. Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.	 <pre> classDiagram class "Nama Class" { + atribut + atribut + atribut + method + method } </pre>	<i>Class</i>	Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang me-miliki operasi yang sama.

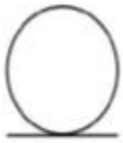
2.		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai <i>multiplicity</i> .
3.		<i>Directed Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
4.		<i>Aggregation</i>	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship disebut sebagai relasi.
5.		<i>Composition</i>	Relasi <i>Composition</i> terhadap <i>Class</i> tempat dia bergantung.
6.		<i>Dependency</i>	Menunjukkan operasi pada suatu <i>Class</i> yang menggunakan <i>Class</i> yang lain.

3. Activity Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Status Awal (<i>Initial Node</i>)	Status awal atau <i>initial state</i> adalah suatu keadaan awal pada saat sistem mulai hidup.
2.		Status Akhir (<i>Final Node</i>)	Status akhir atau <i>final state</i> adalah suatu keadaan akhir dari daur hidup.

3.		Aktivitas (<i>Activity</i>)	Aktivasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan didalam sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
4.		Percabangan (<i>Decision</i>)	Percabangan adalah suatu kegiatan dimana terdapat pilihan kegiatan didalamnya.
5.		Penggabungan (<i>Join</i>)	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabung menjadi satu.
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

4. Sequence Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Entity Class</i>	Gambaran sistem sebagai landasan dalam menyusun basis data
	<i>Boundary Class</i>	Menanganai Komunikasi antar lingkungan sistem

	<i>Control Class</i>	Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika
	<i>Recursive</i>	Pesan untuk dirinya
	<i>Activation</i>	Mewakili proses durasi aktivasi sebuah operasi
	<i>Life Line</i>	Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek