

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



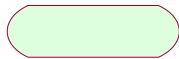
#### ***Start Point***

Menggambarkan awal dari aktivitas.



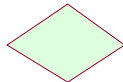
#### ***End Point***

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



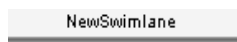
#### ***Activity***

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



#### ***Decision***

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



#### ***Swimlane***

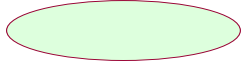
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan *actor*.

### Simbol *Use Case Diagram*



#### ***Actor***

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



### ***Use case***

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



### ***Association***

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

## **Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)**

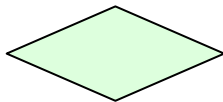
### ***Entity***

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.



### ***Relationship***

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.

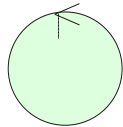
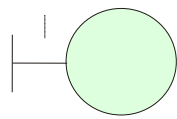
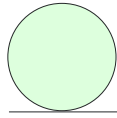


### **Garis**

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*



## Simbol Sequence Diagram



### ***Entity***

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

### ***Boundary***

Menghubungkan antara *user* dengan sistem.

### ***Control***

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

### ***Object Message***

Menggambarkan pengiriman pesan.

### ***Message to Self***

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.