

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



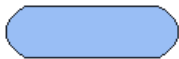
#### ***Start Point***

Menggambarkan awal dari aktivitas.



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

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



#### ***Activity***

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



#### ***Decision***

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



#### ***State Transition***

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.

#### ***Swimlane***

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan 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*)**

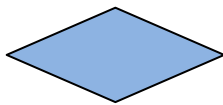
**Entity**

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***

**Actor**

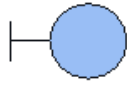
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



**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.

*Message()*



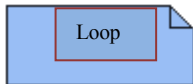
### ***Object Message***

Menggambarkan pengiriman pesan.



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

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.



### ***Loop***

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.