DAFTAR SIMBOL

**1. Simbol Activity Diagram**

a. Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

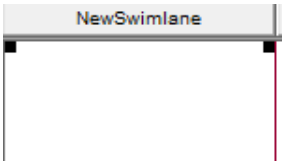
b. End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem

c.

Menggambarkan Aktivitas yang dilakukan oleh sistem.

d. Swimline




Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri

e. Transition State

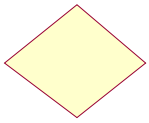
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kemabali kepada state atau activity itu sendri

g. Decisio

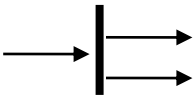
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.



h. State

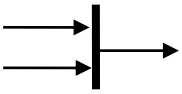
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



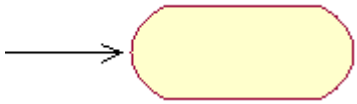
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join (Gabungan)



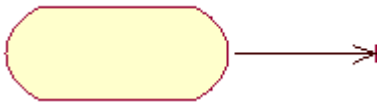
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k.



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

l.



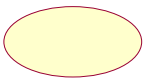
Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran

**2. Usecase Diagram**

a. Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

b. Use Case



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

c. Association

Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membeutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

**3. Sequence Diagram**

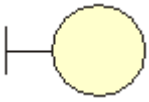
a. Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

b. Entity

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

c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem.

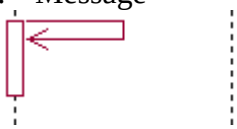
d. Control

Menggambarkan “Perilaku mengatur“, mengkordinasikan perilaku sistem dari jinamika dari suaty sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja sistem.

e. Object Message

Menggambarkan Pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadianyang terjadi.

f. Message



Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. Object

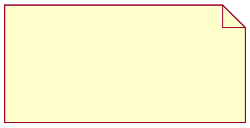
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message

Message()

Menggambarkan Pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan pengulangan dalam sequence.

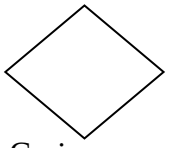
## 4. Entity Relationship Diagram

a. Entitas

Merupakan objek – objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau

hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship

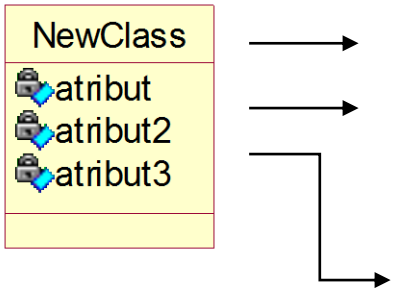


Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

c. Garis

Merupakan objek – objek dasar yang terikat didalam sistem.

**5. Class Diagram**




**Class Name** merupakan nama dari sebuah class.

**Atribut** merupakan properti dari sebuah class, melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari class.

**Asosiasi** menggambarkan hubungan yang terjadi.