

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point (Initial Node)

Merupakan symbol untuk memulai *activity diagram*.



End Point (Activity Final Node)

Merupakan Simbol untuk mengakhiri *activity diagram*.



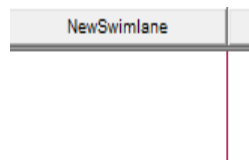
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol *activity*.



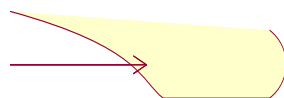
Activity (Aktivitas)

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bias berupa kata kerja atau ekspresi.



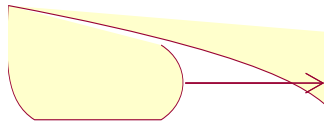
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan *actor*.



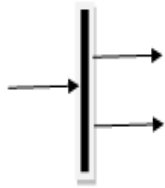
Black Hole Activities

Adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



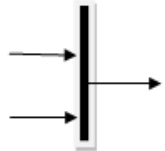
Miracle Activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



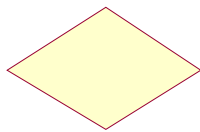
Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



Decision

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

2. Simbol Use Case Diagram



Use Case

Gambaran fungsionalitas dari suatu system, sehingga system paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun.



Actor

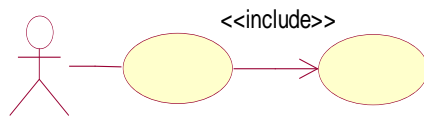
Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan

tertentu.



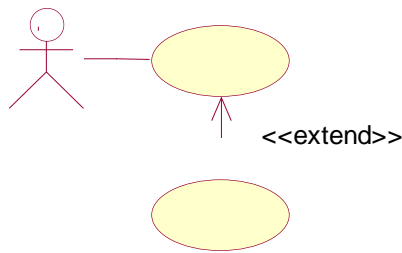
Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara *actor* dan *use case*.



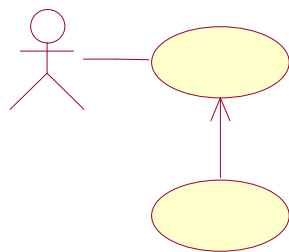
Include

Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



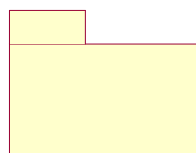
Extend

Menunjukkan suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.



Generalization

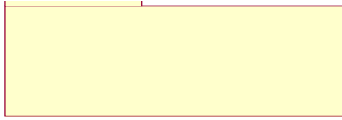
Disebut juga inheritance (perwarisan) sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.



Package

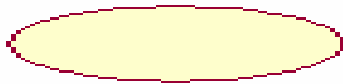
Digambarkan sebuah direktori yang berisikan model-model elema. Package digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi diagram kecil.

3. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



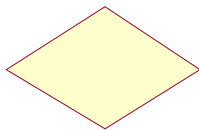
Entity

Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).



Relasi

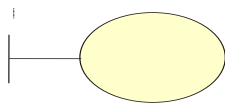
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.

4. Simbol Sequence Diagram



Actor

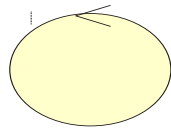
Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, system lain) yang berinteraksi dengan system.



Boundary

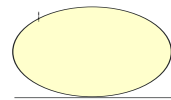
Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan system, memodelkan bagian dari sistem yang

bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas system dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku system dan dinamika dari sebuah system, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu system.



Entity

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



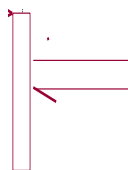
Object

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



Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



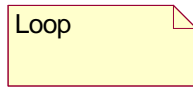
Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Object Message

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



Looping logic

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengidentifikasi pengulangan dan *interaction operator loop*.