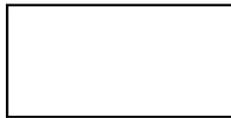


DAFTAR SIMBOL

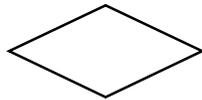
1. Diagram Hubungan Entitas (ER-Diagram)

Entitas (*Entity*)



Dengan simbol persegi panjang, yang menggambarkan kesatuan yang berada pada sistem. Entity menunjukkan sekumpulan orang, tempat, objek dan sebagainya yang menunjukkan dimana data dicatat atau disimpan dan berupa kata benda.

Relasi atau hubungan



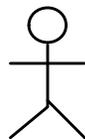
Dengan simbol belah ketupat yang menggambarkan hubungan alamiah antara kesatuan yang satu dengan yang lain yang diberi nama kata kerja (dasar) atau kata sifat.

Garis



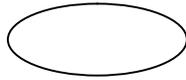
Sebagai penghubung relasi dengan entitas.

2. UML (*Unified Modelling Language*)



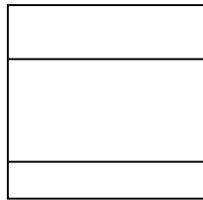
Actor

menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system



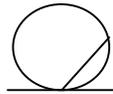
Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya



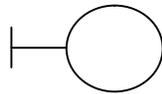
Class

Class digambar dengan sebuah kotak dengan 3 area.



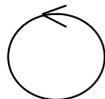
Entity Class

Menggambarkan objects penyimpan seluruh data pada application.



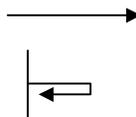
Boundary Class

digunakan *actor* utk berinteraksi dengan sistem
contoh : form, menus, dialog boxes



Control Class

Symbol yang menggambarkan pengaturan seluruh kegiatan dan menangkap *main application logic*.



Message

Message digambarkan dengan garis panah terbuka dari arah kiri ke kanan. Message yang dikirim untuk dirinya sendiri.