

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



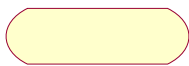
End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Transition state

Menggambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Swimlane

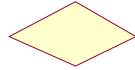
Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition to self

Menggambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri

Decision



Mengambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar /salah.



Syncronization

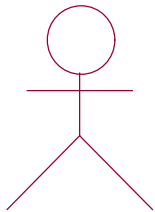
Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi) yang bertemu atau bercabang atau ada transisi paralel.



State

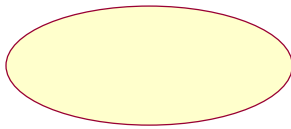
Menggambvarkabn kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

simbol Use Case Digaram



Actor

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



Use Case

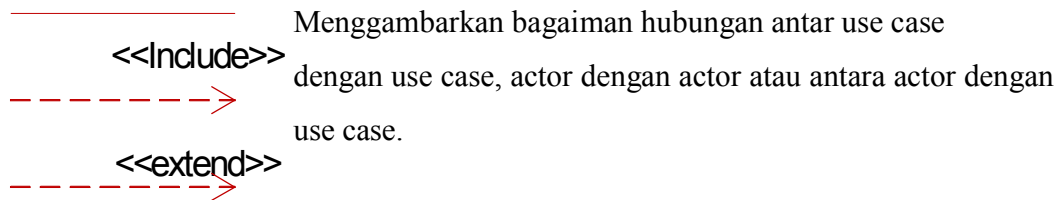
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



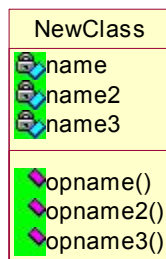
Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

Relasi / Asosiasi



Simbol Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama atribut, *method*. Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tertentu.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa objek dari class, yang mempengaruhi behaviour.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

Generalisasi

Menggambarkan satu atau sekelompok class mewakili atribut atau method dari sesuatu kelas.

1 1...*

Multiplicity

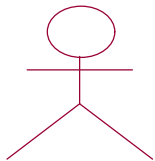
Mengambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lain. Contoh :

1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	Range 5 s.d. 8
4..6,9	Range 4 s.d.6

Simbol Sequence Diagram

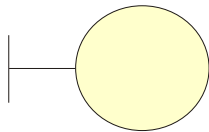
Actor

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



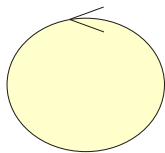
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

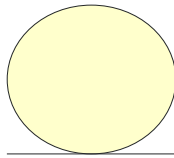


Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas, Menggambarkan “perilakumengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu

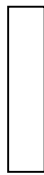


sistem, mengenai tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

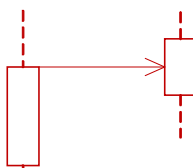


Entity

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

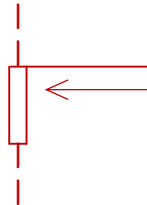


Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.



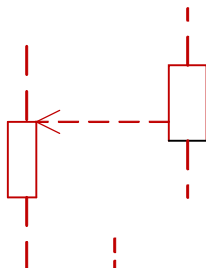
Object Message

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



Message to Self

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



Return of Message

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



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

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri.