


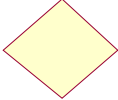



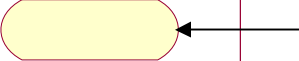


DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*

	<i>Start Point</i> Menggambarkan awal aktifitas
	<i>End Point</i> Menggambarkan akhir dari aktifitas
	<i>Activity</i> Menggambarkan proses bisnis
	<i>Decision</i> Menggambarkan keputusan/pilihan
	<i>State Transition</i> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state
	<i>Swimlane</i> Menggambarkan pemisahan aktifitas
	<i>Black Hole Activities</i> Ada masukan dan tidak ada keluaran
	<i>Miracles Activities</i> Tidak ada masukan dan ada keluaran

Simbol *Usecase Diagram*



Actor

Menggambarkan orang, sistem, atau *external* entitas



Use Case

Menggambarkan apa yang dikerjakan sistem



Association

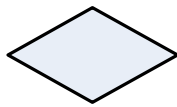
Menggambarkan hubungan *actor* dengan *use case*

Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

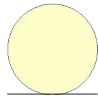
Simbol *Sequence Diagram*



: Aktor

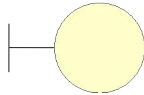
Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



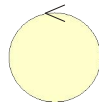
Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.