

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



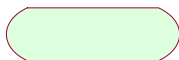
#### ***Start Point***

Menggambarkan awal dari aktivitas.



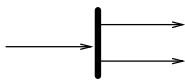
#### ***End Point***

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



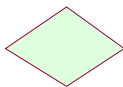
#### ***Activity***

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



#### ***Fork***

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



#### ***Decision***

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



#### ***State Transition***

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



#### ***Swimlane***

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan *actor*.

## Simbol *Use Case Diagram*



### ***Actor***

Menggambarkan orang 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***

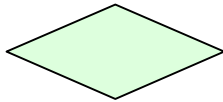
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

## Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



### ***Entity***

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat di dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.



### ***Relationship***

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.



### **Garis**

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*

## Simbol *Sequence Diagram*



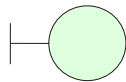
### ***Actor***

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



### ***Entity***

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



### ***Boundary***

Menghubungkan antara *user* dengan sistem.



### ***Control***

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

*Message()*



### ***Simple Message***

Menggambarkan pengiriman pesan.



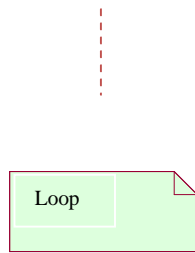
### ***Recursive***

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.



### ***Activation***

mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek



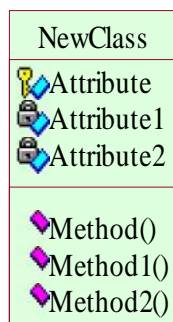
***Lifeline***

garis titik-titik yang terhubung dengan objek

***Loop***

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

**Simbol Class Diagram**



***Class Name***

Merupakan nama dari sebuah kelas.

***Attribute***

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

***Method***

Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

***Association***

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

***Multiplicity***

0

*Zero*

1

*One*

0..\*

*Zero or More*

1..\*

*One or More*

0..1

*Zero or One*

\*

*N*