

## DAFTAR SIMBOL

### ACTIVITY DIAGRAM



#### **Start State**

Menggambarkan awal dari aktifitas



#### **End State**

Menggambarkan akhir aktifitas



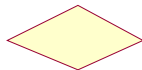
#### **Transition**

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



#### **Activity State**

Menggambarkan proses bisnis



#### **Decision**

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



#### **Swimlane**

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri

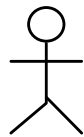
## USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

### Use Case

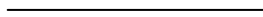
Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya



### Actor

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

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system



### Association

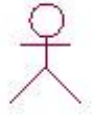
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

### Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).

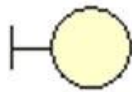
## SEQUENCE DIAGRAM



### Actor

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

Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.



### Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.



### Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.



### Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



### Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



### Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



### Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek



**Lifeline**

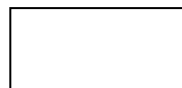
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek



**Loop**

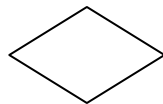
Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

**ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM**



**Entitas**

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



**Relasi**

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



**Garis**

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas