

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram



#### **Start Point**

Menggambarkan awal aktifitas



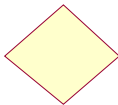
#### **End Point**

Menggambarkan akhir dari aktifitas



#### **Activity**

Menggambarkan proses bisnis



#### **Decision**

Menggambarkan keputusan/pilihan



#### **State Transition**

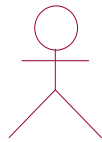
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



#### **Swimlane**

Menggambarkan pemisahan aktifitas

## Simbol Use Case Diagram



### Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



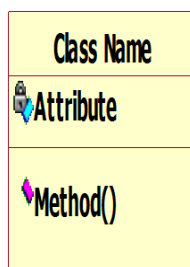
### Use Case

Menggambarkan apa yang dikerjakan system



### Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case



### Class Name

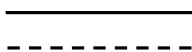
Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

### Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

### Method/ Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.



### Assosiasi

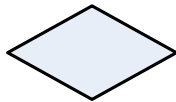
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

### Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



#### **Entity**

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



#### **Relationship**

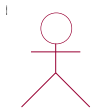
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



#### **Atrribut/Property**

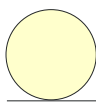
Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

### Simbol Sequence Diagram



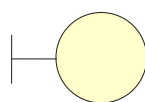
#### **Actor**

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



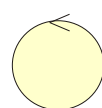
#### **Entity**

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.