

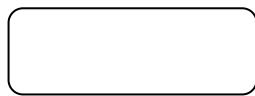
DAFTAR SIMBOL

1. Actifity Diagram



Start Point

Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok atas.



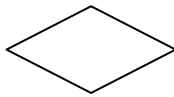
Activity State

Menggambarkan sebuah proses bisnis



Association

Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan, hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



End Point

Menggambarkan akhir dari sebuah aktifitas



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan Aktifitas



Transition

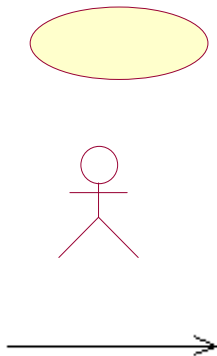
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



Synchronisation

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

Simbol Use Case Diagram



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas system

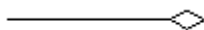
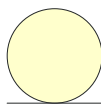
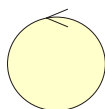
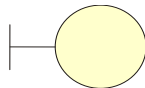
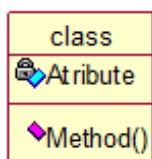
Actor

Menggambarkan sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case

Relasi / Asosiasi

Menggambarkan hubungan antar use case dengan use case, actor dengan actor atau antara actor dengan use case.

2. Simbol Class Diagram



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Boundary Class

Menggambarkan class yang menjadi antar muka system

Control Class

Menggambarkan class yang menjadi kontrol atau perantara antar class dan dengan database

Entity Class

Menggambarkan class entitas yang akan menjadi tempat penampungan informasi atau landasan basisdata

Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi

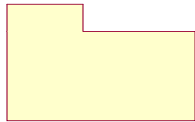
Agregasi

Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain atau suatu class adalah bagian dari class lain



Generalisasi / Inheritance

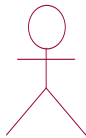
Menggambarkan satu atau sekumpulan class mewarisi atribut atau method dari suatu class



Package

Untuk mengelompokkan class-class yang sama

3. Simbol Sequence Diagram



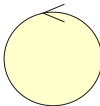
Actor Object

Menggambarkan pihak yang melakukan interaksi atau yang memicu sistem untuk berfungsi.



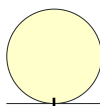
Boundary Object

Menggambarkan obyek yang menjadi interface



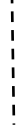
Control Object

Menggambarkan obyek yang menjadi control system



Entity Object

Menggambarkan obyek yang berupa entitas



LifeTime

Menggambarkan eksekusi obyek selama *sequence* (*Message* dikirim atau diterima dan aktifitasnya)



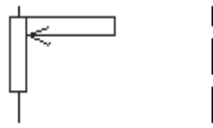
Execution Occurrence

Menunjukkan fokus kontrol obyek pada suatu waktu



Object Message

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



Message to Self

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



Return Message

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



Message

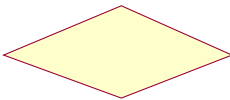
Menggambarkan komunikasi yang terjadi antar obyek

Simbol ERD



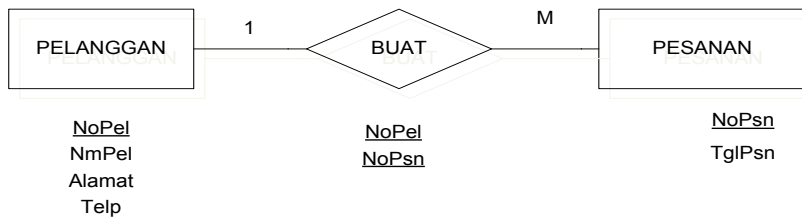
Entitas

Menggambarkan himpunan orang, tempat, obyek dan sebagainya yang berperan di dalam sistem.



Relasi

Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.



Cardinality / Kardinalitas

Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.



Atribut

Adalah elemen data yang dimiliki sebuah entitas

- NoPel
- NmPel
- Alamat
- Telp