

DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



Start Point

Menggambarkan awal dari aktifitas



End Point

Menggambarkan akhira ktifitas



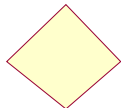
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



Activity

Menggambarkan proses bisnis



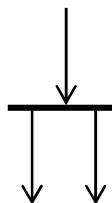
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

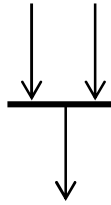
Menggambarkan pembagian/pengelompokan aktifitas



Fork

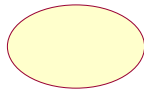
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

Join



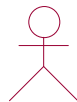
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas

USE CASE DIAGRAM



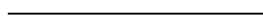
Use Case

Menggambarkan apa yang dikerjakan sistem



Actor

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



Association

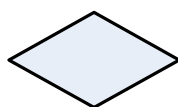
Menggambarkan hubungan actor dengan use case. Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi

ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



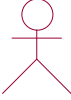

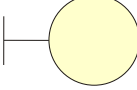




Relasi



Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

SEQUENCE DIAGRAM

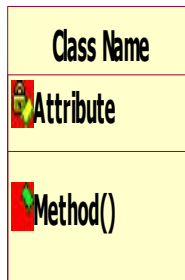
| | |
|---|---|
|  | Actor Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. |
|  | Entity Entity merupakan letak dimana data disimpan |
|  | Boundary Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi dengan sistem.. |
|  | Control Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity |
|  | Object Message Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi. |
|  | Recursive Message yang dikirim untuk dirinya sendiri |
|  | Activation Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek |

| | |
|---|---|
|  | <p>Life line Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek</p> |
|  | <p>Loop Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.</p> |

CLASS DIAGRAM

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 antar kelas.

