

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram

#### a. Start Point



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

#### b. Activity State



Menggambarkan sebuah proses bisnis

#### c. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah

#### d. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

#### e. End Point



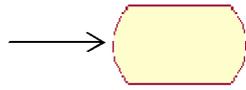
Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

#### f. Swimlane



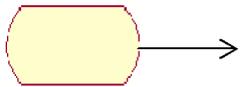
Menggambarkan pemisah atau pengelompokan aktivitas

g. Black Hole Activities



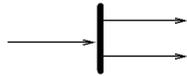
Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran

h. Miracle Activities



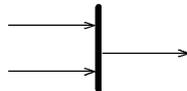
Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran

i. Fork



Menggambarkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu

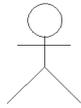
j. Join



Menggambarkan adanya dekomposisi

## 2. Use Case Diagram

### a. An Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

### b. Use Case



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

### c. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

## 3. Sequence Diagram

### a. An Actor



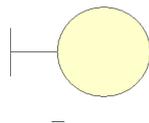
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

### b. Entity Class



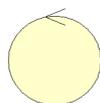
Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

### c. Boundary Class



Menggambarkan sebuah penggambaran dari form

### d. Control Class



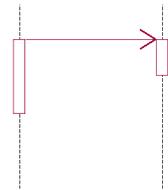
Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

e. A focus Of Control & A life line



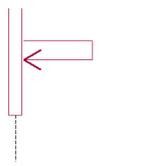
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

f. Object Message



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

g. Message To Self



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

h. A message



Menggambarkan pengiriman pesan

i. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence

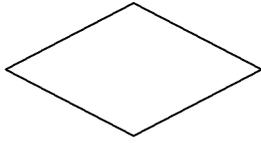
#### 4. ERD

a. Entitas



Merupakan obyek – obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship