

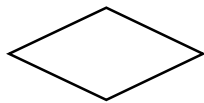
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Diagram Hubungan Entitas (ER-Diagram)



Entitas (*Entity*)

Dengan simbol persegi panjang, yang menggambarkan kesatuan yang berada pada sistem. Entity menunjukkan sekumpulan orang, tempat, objek dan sebagainya yang menunjukkan dimana data dicatat atau disimpan dan berupa kata benda.



Relasi atau hubungan

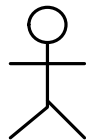
Dengan simbol belah ketupat yang menggambarkan hubungan alamiah antara kesatuan yang satu dengan yang lain yang diberi nama kata kerja (dasar) atau kata sifat.



Garis

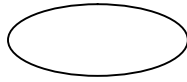
Sebagai penghubung relasi dengan entitas.

### 2. UML (*Unified Modelling Language*)



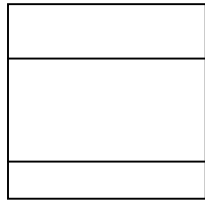
*Actor*

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



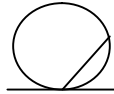
#### *Use Case*

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



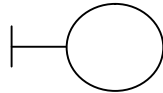
#### *Class*

*Class* digambar dengan sebuah kotak dengan 3 area.



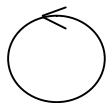
#### *Entity Class*

Menggambarkan objects penyimpan seluruh data pada application.



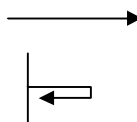
#### *Boundary Class*

digunakan *actor* utk berinteraksi dengan sistem  
contoh : form, menus, dialog boxes



#### *Control Class*

Symbol yang menggambarkan pengaturan seluruh kegiatan dan menangkap *main application logic*.



#### *Message*

Message digambarkan dengan garis panah terbuka dari arah kiri ke kanan. Message yang dikirim untuk dirinya sendiri.