

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



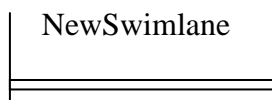
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



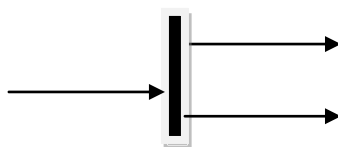
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



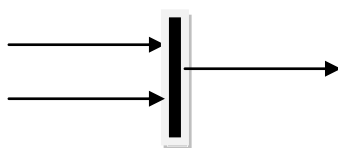
Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



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.

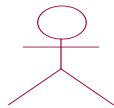
[.....]

Guards
Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.

—————→

Transition
Menggambarkan aliran perpindahan control antara state.

2. Use Case Diagram



Actor
Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.



Use Case
Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

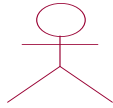
<<include>>
----->

Asosiasi yang termasuk didalam use case lain, yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.

<<extend>>
----->

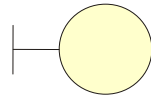
Perluasandari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Sequence Diagram



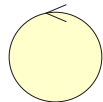
Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



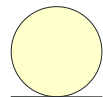
Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.



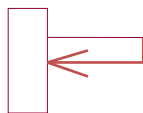
Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu database.



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive


Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message


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

Lifeline



Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.

Activation



Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.