

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case* Diagram



Actor

Menggambarkan tokoh atau seseorang yang berinteraksi dengan sistem. Dan dapat menerima dan memberi informasi pada sistem.



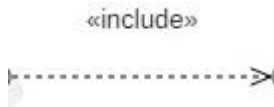
Use case

Menjelaskan fungsi dari kegunaan sistem yang di rancanag.



Association

Menghubungkan antara *use case* dengan aktor tertentu.



Include

Menunjukkan bahwa *use case* satu merupakan bagian dari *use case* lainnya.



Extend

Menunjukkan arah panah secara putus-putus dari *use case* ke *base use case*.

2. Simbol *Activity* Diagram



Initial

Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.



Final

Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas.



Activity

Menandakan sebuah aktivitas

**Decision**

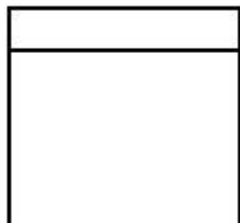
Pilihan untuk mengambil keputusan

**Fork atau join**

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

**Flow Final**

Untuk mengakhiri suatu aliran.

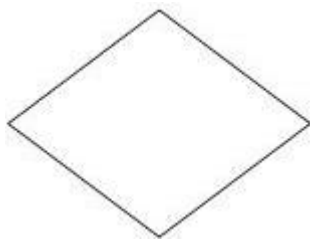
**Swimlane**

Untuk mengelompokkan *activity* berdasarkan aktor.

3. Simbol *ERD*

**Entitas**

Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.

**Relasi**

Menunjukkan nama relasi antar satu entitas dengan entitas lainnya.

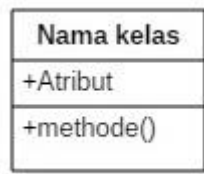
**Atribut**

Karakteristik dari sebuah entitas.

**Alur**

Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antar entitas.

4. Simbol *Class Diagram*



Class

Menggambarkan sebuah kelas pada sistem yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah nama kelas. Bagian tengah adalah atribut kelas. Bagian bawah adalah *methode* dari kelas.

Association

Hubungan statis antar kelas. menggambarkan kelas yang memiliki atribut berupa kelas lain atau kelas yang harus mengetahui eksistensi kelas lain.

Agregation

Hubungan yang menyatakan bahwa suatu kelas menjadi atribut bagi kelas lain.

Composition

Bentuk khusus dari *agregation* dimana kelas yang menjadi bagian diciptakan setelah kelas *whole* dibuat.

Generalization

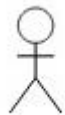
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).

Directed Association

Asosiasi dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.



5. Simbol *Sequence Diagram*



Actor

Orang yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



Control

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.



Entity

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



Message

Mengindikasikan komunikasi antar objek.



Life Line

Mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu.

6. Simbol *Component* Diagram



Component

Menggambarkan sebuah entitas dalam sebuah sistem.



Dependency

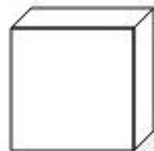
Untuk menotasikan relasi antara dua komponen.

7. Simbol *Deployment* Diagram



Component

Menggambarkan sebuah entitas dalam sebuah sistem.



Node

Menggambarkan bagian-bagian *hardware* dalam sebuah sistem.



Association

Menggambarkan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.