management dapat kita pahami main concepts sebagai term yang akan muncul pada saat membuat diagram dan view adalah kategori dari diagram tersebut [12].

2.4.1 Use Case Diagram

Use Case atau diagram use case merupakan pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah kasus interaksi antara aktor dan sistem meliputi apa yang dapat dilakukan seorang pengguna terhadap sistem yang dijalankan.

Suatu *use case* diagram akan ditujukan untuk menyatakan visualisasi interaksi yang terjadi diantara pengguna (aktor) dengan sistem. Ada 2 elemen penting yang harus digambarkan, yaitu aktor dan *use case*. Berikut ini adalah simbol *use case* diagram:

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Use case		Fungsional yang disediakan dari sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> .
2	Aktor / actor	Actor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol aktor adalah gambar orang.
3	System Boundary		Digambarkan dengan kotak di sekitar <i>use case</i> dan digunakan saat memberikan pilihan sistem alternatif.
4	Asosiasi/ association		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram* (Lanjutan)

No	Nama	Simbol	Keterangan
5	Extensi / extend	< <extend>>></extend>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke semua <i>use case</i> yang ada dan berdiri sendiri
6	Generalisasi /generalization		Generalisasi dan spesialisasi adalah hubungan antara dua use case di mana satu lebih umum daripada yang lain
7	Menggunakan /include / uses	— — ≪include>>— —>	Ralasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.

2.4.2 Activity Diagram

Diagram ini menggambarkan berbagai aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang, mulai dari titik awal, melalui kondisi (decision) yang mungkin terjadi, kemudian sampai pada titik akhir. Diagram ini tidak menggambarkan perilaku/proses internal sebuah sistem maupun interaksi antar sub-sistem, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas secara umum atau global [13].

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Status Awal		Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram memiliki sebuah status awal.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram (Lanjutan)

No	Nama	Gambar	Keterangan
2	Aktifitas		Aktifitas yang dilakukan sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3	Percabangan/ Decision		Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
4	Percabangan/ fork		Asosiasi percabangan lebih dari satu aktifitas dipisahkan.
5	Penggabungan /join		Asosiasi penggabungan lebih dari satu aktifitas digabungkan.
6	Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir.
7	Swimlane	Nama Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terdapat aktifitas yang terjadi.

2.4.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* adalah diagram yang menggambarkan struktur yang berjalan pada sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi [14].

Tabel 2.3 Simbol Class Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1	Nama_kelas + Atribut +Operasi ()	Kelas pada struktur sistem
2	Antarmuka/interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3	Asosiasi/association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4	Asosiasi berarah/directed assosiation	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
5	Agregasi/aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole-part)
6	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan maknna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
7	Kebergantungan/dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas