


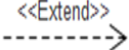

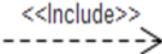


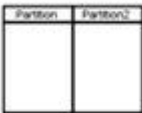





DAFTAR SIMBOL

A. Daftar Simbol UML

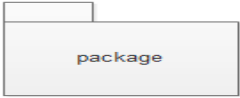
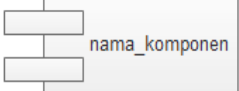
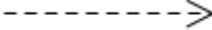
1. Usecase Diagram



Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor	
<i>UseCase</i>	fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i>	
<i>Association</i>	komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor	
Ektensi / <i>extend</i>	relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan	
Generalisasi/ <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya	
Menggunakan/ <i>include/ uses</i>	Relasi <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 atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini	

2. Activity Diagram

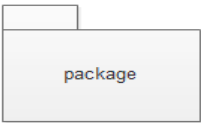
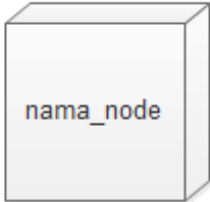


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.
2		<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
3		<i>Initial State</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai.
4		<i>Activity Final Node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri.
5		<i>Decision Node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi.
6		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.

3. Component Diagram


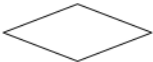
Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen	
Komponen	Komponen sistem	
<i>Dependency / Kebergantungan</i>	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai	


Antarmuka/ <i>Interface</i>	Sama dengan konsep interface pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antarmuka komponen agar tidak mengakses langsung komponen	
<i>Link</i>	Relasi antar komponen	

4. Deployment Diagram

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>	
<i>Node</i>	biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>Hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>Software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen	
<i>Dependency / Kebergantungan</i>	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai	
<i>Link</i>	Relasi antar node	

B. Daftar Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
Entitas/ <i>Entity</i>	Entitas Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem. Obyek dasar dapat berupa orang, benda, atau hal yang keterangannya perlu disimpan didalam basis data.	
Relasi	Relasi, menunjukkan adanya hubungan antara sejumlah entitas yang berbeda.	

Atribut	Atribut sering pula disebut sebagai properti (property), merupakan keterangan - keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data.	
asosiasi/ <i>Association</i>	sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan atribut.	