**DAFTAR SIMBOL**

### Simbol Flowchart

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **Simbol** | | | | **Keterangan** |
| 1. | Dokumen |  | | | | Sebuah dokumen atau laporan. dokumen dapat dibuat dengan tangan atau cetak oleh komputer. |
|  |  | |  |
|  |  |  |
|  | | | |
| 2. | Pemrosesan Komputer |  | | | | Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer, biasanya menghasilkan data atau  informasi. |
| 3. | *Keying (typing verifying)* |  | | | | Menunjukan pemasukan data kedalam komputer melalui *online* terminal atau perangkat terminal  *input/output*. |
| 4. | Arsip |  | | | | Arsip dokumen disimpan dan diambil secara manual. Huruf didalamnya menunjukan cara  pengurutan arsip. |
| 5. | Arus Dokumen/ Pemrosesan |  | | | | Arah arus dokumen atau  pemrosesan; arus normal adalah kekanan atau kebawah. |
| 6. | Penghubung Dalam Sebuah Halaman |  | | | | Menghubungkan bagian alir pada halaman yang sama. Simbol ini digunakan untuk menghindari terlalu banyak anak panah yang  saling melintang. |
| 7. | Penghubung Pada Halaman Berbeda |  | | | | Menghubungkan bagian alir pada halaman yang berbeda. Simbol ini digunakan untuk menghindari terlalu banyak anak panah yang saling melintang. |
| 8. | Terminal |  | | | | Digunakan untuk memulai, mengakhiri atau titik henti dalam  sebuah proses atau program. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 9. | Keputusan |  | Sebuah tahap pembuatan keputusan; digunakan dalam bagan alir program komputer untuk menunjukan cabang bagi  alternatif cara. |
| 10. | Anotasi |  | Tambahan penjelasan deskriptif atau keterangan, atau catatan sebagai klasifikasi. |
| 11. | Operasi Manual |  | Menunjukan proses yang dikerjakan secara manual |
| 12. | Penyimpanan/*Storage* |  | Menunjukan akses langsung perangkat peyimpanan. |
| 13. | Masukan ke sistem | Dari Pemasok | Karena kegiatan luar sistem tidak perlu digambarkan dalam bagan alir, maka diperlukan simbol untuk menggambarkan masuk ke sistem yang digambarkan dalam  bagan alir. |
| 14. | Keluar sistem lain | Ke sistem penjualan | Karena kegiatan luar sistem tidak perlu digambarkan dalam bagan alir, maka diperlukan simbol untuk menggambarkan keluar ke  sistem yang lain. |
| 15. | Catatan |  | Digunakan untuk menggambarkan catatan akuntansi yang digunakan untuk mencatat data yang direkam sebelumnya dalam dokumen atau  formulir. |

**Simbol Use Case Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| *Use case*  UseCase Diagram | *Use Case* menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja |
| Aktor / *actor*  aktor | *Actor* atau Aktor adalah *Abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan *Use Case,* tetapi tidak memiliki kontrol terhadap *use case* |
| Asosiasi / *association*  association | Asosiasi antara aktor dan *use case*, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data |
| Asosiasi / *association*  asosisi | Asosiasi antara aktor dengan *use case* yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem |
| *Include*  include | *Include*, merupakan di dalam *use case* lain (*required*) atau pemanggilan *use case* oleh *use case* contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program |
| *Extend*  extend | *Extend*, merupakan perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi |

**Simbol Activity Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| *Start Point*  START POINT | *Start Point*, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas |
| *End Point*  end point | *End Point*, akhir aktivitas |
| *Activities*  aktivity | *Activities*, menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis |
| *Fork* atau Percabangan  fork join | *Fork* atau percabangan, digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu |
| *Join* atau Penggabungan  join | *Join* (penggabungan) atau *rake*, digunakan untuk menunjukan adanya dekomposisi |
| *Decision Points* | *Decision points*, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, *true* atau *false* |
| *Swimlane*  swimlane | *Swimlane*, pembagian *activity diagram* untuk menunjukan siapa melakukan apa |

**Simbol Squence Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| entity kelas | *Entity Class*, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data |
| boundary | *Boundary Class*, berisi kumpulan kelas yang menjadi *interfaces* atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan *form entry* dan form cetak |
| control kelas | *Control Class*, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek |
| message | *Message*, simbol mengirim pesan antar kelas |
| *Recursive*  recursive | *Recursive*, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri |
| *Activation*  activation | *Activation*, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi |
| *Lifeline*  activation | *Lifeline*, garis titik-titik yang terhubung dengan objek sepanjang *linelife* terdapat *activation* |