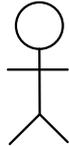


## DAFTAR SIMBOL

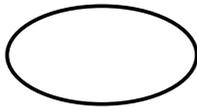
### 1. Simbol UML

#### a. Simbol *Use Case Diagram*



#### **AKTOR ( *ACTOR* )**

Merupakan sebuah entitas yang berinteraksi dengan use case. Nama aktor dituliskan di bawah gambar tersebut. Aktor dapat berupa orang atau sistem lain diluar sistem yang tengah dianalisis.



#### ***USECASE***

menggambarkan sebuah fungsi tertentu yang disediakan oleh sistem, sebuah subsistem atau urutan pertukaran pesan antar anggota sistem dan satu atau lebih aktor melakukan aksi yang dikerjakan oleh sistem.



#### ***USE***

Hubungan, menggambarkan hubungan *association*. Garis ini digunakan untuk menghubungkan antara aktor dengan *use case*. Hubungan ini berarti aktor menggunakan *use case*.



#### ***USE***

Garis putus-putus dengan panah di salah satu ujungnya menggambarkan hubungan antar *use case*. Hubungan tersebut dapat berupa *include*, *extend* ataupun *generalization*. Hubungan *include* berarti *use case* yang ditunjukkan oleh garis ikut dikerjakan jika *use case* sumber dikerjakan. Hubungan *extend* berarti *use case* yang ditunjuk oleh *use case* dapat memanggil *use case* yang menunjuk jika persyaratannya terpenuhi. *Generalization* berarti menunjukkan tujuan bahwa *use case* yang ditunjuk merupakan bentuk umum dari *use case* yang menunjuk.

**b. Simbol *Activity Diagram***



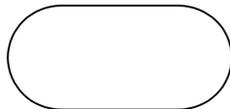
**AWAL (*INITIAL STATE*)**

Menunjukkan tempat dimulainya diagram. Lambang ini boleh diberi label dengan isi berupa nama kejadian (*event*) yang memanggilnya. Sebuah diagram aktivitas hanya boleh memiliki sebuah awal.



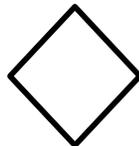
**AKHIR (*FINAL STATE*)**

Menunjukkan tempat berakhirnya diagram. Lambang ini tidak memerlukan label. Diagram aktivitas dapat memiliki satu atau lebih akhir.



**AKTIFITAS (*ACTIVITY*)**

Merupakan bentuk khusus dari keadaan (*state*) dimana aktivitas menggambarkan kegiatan yang dilakukan. Nama kegiatan dituliskan di tengah lambang.



**KEPUTUSAN (*DECISSION*)**

Menggambarkan keputusan atas sebuah kondisi, pertemuan dari jalur kondisi yang mungkin. Jika digunakan untuk menggambarkan keputusan, maka jalur masuk yang diijinkan hanya satu sedangkan jalur keluar sebanyak dua atau lebih.



**TRANSISI (*TRANSITION*)**

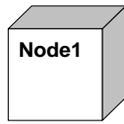
Menyatakan alur aktifitas. Alur menghubungkan antara state awal, akhir maupun aktifitas. Alur dapat menunjuk dari state aktifitas ke dirinya sendiri.



**SYNCRONIZATION**

Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi) yang bertemu atau yang bercabang atau ada transisi paralel.

c. **Simbol *Deploy Diagram***



**NODE**

Menggambarkan aplikasi yang mampu mengeksekusi program. Maupun Perangkat keras yang tidak memiliki kemampuan melakukan penghitungan/pemrosesan. Contoh device adalah modem, monitor dan juga speaker.



**PENGHUBUNG**

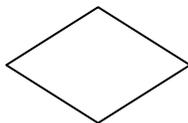
Menghubungkan antara node.

2. **Simbol ERD**



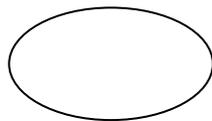
**ENTITAS (*ENTITY SET*)**

Merupakan suatu objek yang memiliki atribut dan atribut-atributnya menggambarkan ciri dari entity tersebut.



**HUBUNGAN (*RELATION*)**

Sebagai penghubung antara entitas dengan entitas.



**ATRIBUT (*ATTRIBUTE*)**

Karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang relasi tersebut.



**CONNECTION**

Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.