

DAFTAR SIMBOL

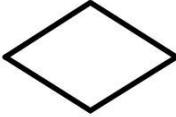
A. Daftar Simbol UML

1. Usecase Diagram

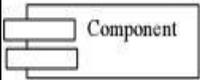
Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, ataupun objek lain	
<i>UseCase</i>	Digambarkan dengan lingkaran elips dengan nama usecasenya tertulis di tengah lingkaran	
<i>Association</i>	Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan actor dengan usecase.	

2. Activity Diagram

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Initial State</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas	
<i>FinalState</i>	Titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas	

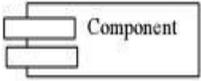
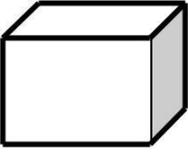
<i>Activity</i>	Menandakan sebuah Aktifitas	
<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan	
<i>Fork</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.	

3. Component Diagram

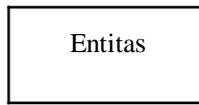
Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Component</i>	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas <i>software</i> dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.	

<i>Dependency</i>	Sebuah <i>Dependency</i> digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putus-putus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah komponen itu bergantung.	
-------------------	---	---

4. *Deployment Diagram*

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Component</i>	Pada <i>deployment</i> diagram, komponen-komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka.	
<i>Node</i>	Node menggambarkan bagian-bagian <i>hardware</i> dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.	
<i>Association</i>	Sebuah <i>association</i> digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen <i>hardware</i> .	

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



Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



Relasi, menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).



Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

