

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *UML (Unified Modeling Language)*

a. Simbol *Activity Diagram*



START POINT

Yaitu menandakan suatu titik awal aktivitas.



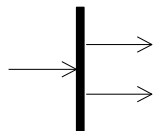
END POINT

Yaitu menandakan suatu titik akhir aktivitas.



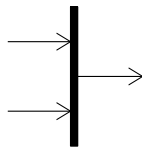
ACTIVITIES

Menyatakan suatu kegiatan yang terjadi.



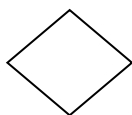
FORK

Percabangan ke lebih dari satu aktivitas.



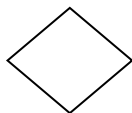
JOIN

Penggabungan beberapa aktivitas menuju ke satu aktivitas yang sama.



DECISION

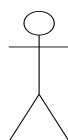
Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



MERGE

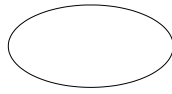
Asosiasi yang berfungsi menggabungkan flow yang dipecah oleh decision.

b. Simbol *Use Case Diagram*



ACTOR

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.



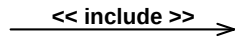
USE CASE

Abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*.



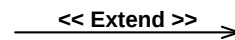
ASSOCIATION

Komunikasi antara *actor* dan *use case* yang memiliki interaksi dengan *actor*.



INCLUDE

Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya.



EXTEND

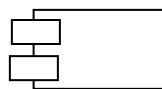
Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan tersebut.

c. Simbol *Component Diagram*



PACKAGE

Sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.



COMPONENT

Menggambarkan fisik dari suatu sistem.



DEPENDENCY

Menggambarkan suatu ketergantungan antar komponen, arah panah mengarah kepada komponen yang dipakai.



LINK

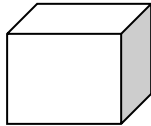
Relasi antar komponen.

d. Simbol *Deployment Diagram*



PACKAGE

Sebuah bungkus dari satu atau lebih *node*.



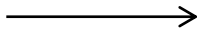
NODE

Menggambarkan aplikasi yang mampu mengeksekusi program.



LINK

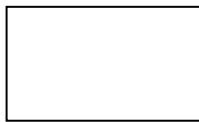
Menghubungkan antar *node*.



DEPENDENCY

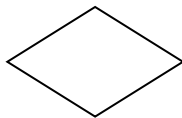
Ketergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.

2. Simbol *Entity Relationship Diagram*



ENTITY

Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau interaksi yang *field-fieldnya* dipergunakan dalam aplikasi program



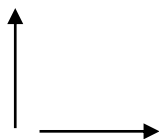
RELATIONSHIP

Menunjukkan nama relasi antar satu entitas



ATRIBUT

Atribut adalah karakteritik dari sebuah entitas



LINE

Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antar entitas .