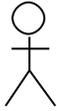


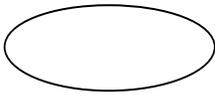
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*.



UseCase

Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.



Association

Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan *use case*.

B. Simbol *Activity Diagram*



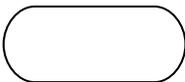
Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



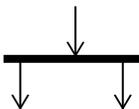
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activities

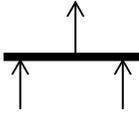
Menyatakan suatu kegiatan yang terjadi.



Fork

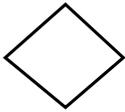
Percabangan.

Join



Penggabungan.

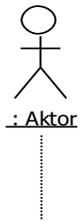
Decision



Menggambaran test kondisi untuk memastikan bahwa *control flow* atau *object flow* mengalir lebih ke satu jalur. Jumlah jalur sesuai yang diinginkan.

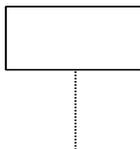
C. Simbol *Sequence Diagram*

Actor



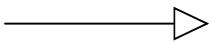
Merepresentasikan entitas yang berada diluar sistem, mereka bisa berupa manusia, atau perangkat sistem lain.

Lifeline



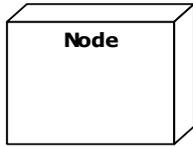
Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.

Message



Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

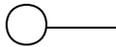
D. Simbol *Deployment Diagram*



Node

Menggambarkan aplikasi yang mampu mengeksekusi program.

Interface



Menambahkan penghubung antar komponen dalam diagram.

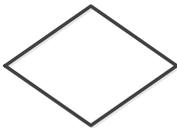
E. Simbol *Entity Relationship Diagram*

Entity



Suatu objek yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik dengan objek lainnya, dimana semua informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan.

Relationship



Hubungan yang terjadi antara suatu *entity* dengan *entity* lainnya.

Atribut



Karakteristik dari *entity* atau *relationship* yang menyediakan penjelasan detail tentang *entity* atau *relationship* tersebut.