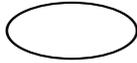


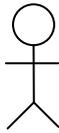
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol *Use Case Diagram*



USE CASE

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.



Aktor/Actor

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.



Asosiasi/Association

Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.



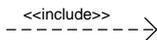
Ekstensi/extend

Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; mirip dengan inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya use case memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan.



Generalisasi/Generalization

Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang lebih umum dari lainnya.

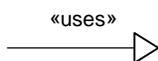


Menggunakan/include/uses

Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di use case;

- Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan.
- Include berarti use case yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang ditambahkan telah dijalankan sebelum use case tambahan dijalankan.



b. Simbol Activity Diagram



STATUS AWAL

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.



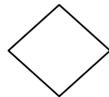
STATUS AKHIR

Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



AKTIFITAS

Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.



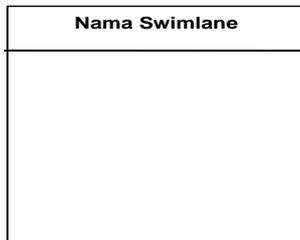
KEPUTUSAN (*DECISSION*)

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



PENGGABUNGAN (*JOIN*)

Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



SWIMLANE

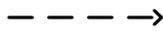
Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

c. Simbol *Component Diagram*



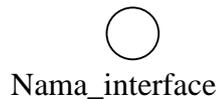
KOMPONEN (*COMPONENT*)

Menggambarkan fisik dari suatu sistem.
Mewakili modul perangkat lunak.



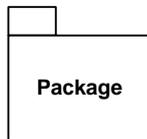
KEBERGANTUNGAN (*DEPENDENCY*)

Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.



ANTARMUKA (*INTERFACE*)

Sama dengan konsep *interface* pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antarmuka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.



PACKAGE

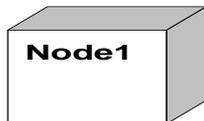
Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.



LINK

Relasi antar komponen.

d. Simbol *Deployment Diagram*



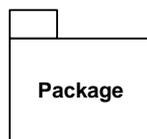
NODE

Biasanya mengacu pada perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (*software*), jika didalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



LINK

Relasi antara node.



PACKAGE

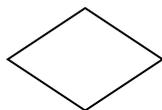
Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.

e. Simbol ERD



ENTITAS

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



HUBUNGAN ATAU RELASI

Menunjukkan nama relasi antar satu entitas dengan entitas lainnya



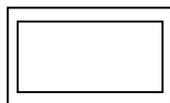
ATRIBUT

Karakteristik dari sebuah entitas



GARIS RELASI

Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antar entitas



ENTITAS LEMAH

Entitas yang kemunculannya tergantung dari entitas lain yang lebih kuat