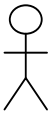
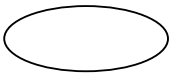
DAFTAR SIMBOL

A. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang, sistem atau external entitas/*stakeholder* yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun

Use

Hubungan, menggambarkan hubungan association . Garis ini digunakan untuk menghubungkan antara actor dengan usecase. Hubungan ini berarti actor menggunakan usecase.

Use

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

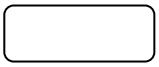
B. Activity Diagram

Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

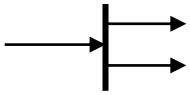
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



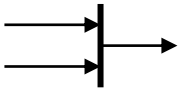
Activity

Menggambarkanaktivitas yang dilakuakan pada sistem.



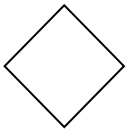
Fork

Percabangan.



Join

Penggabungan.

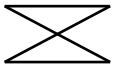


Decision

Menggambarkan kondisi dari suatu aktivitas yang bernilai benar/salah.

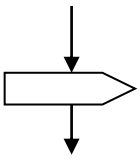
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Time

Tanda Waktu



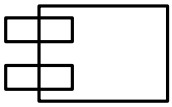
Pengiriman(Send)

Menggambarkan tanda pengiriman data.

Transisi(Transition)

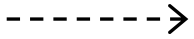
Menyatakan alur aktifitas . Alur menghubungkan antara state awal, akhir maupun aktifitas. Alur dapat menunjukkan dari state aktifitas kedirinya sendiri.

C. Component Diagram



Component

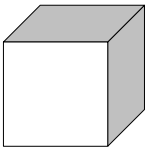
Menggambarkan modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun *run time*.



Dependency

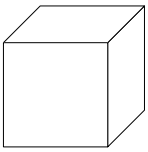
Menggambarkan bagaimana komponen-komponen berelasi

D. Deployment Diagram



Processor

Menggambarkan server, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen dalam lingkungan sebenarnya



Device

Menggambarkan hardware / perangkat keras yang terhubung ke komputer (server, *workstation* atau piranti keras lainnya)

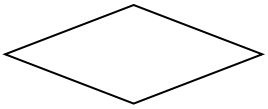
Connection

Menggambarkan hubungan antara node (processor / device)

E. Entity Relationship Diagram

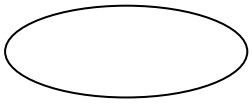
Entitas atau Obyek Data

Kumpulan obyek atau seesuatu yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik.



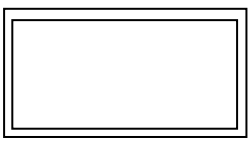
Relationship

hubungan yang tejadi antara satu entitas atau lebih. Kumpulan relationship yang sejenis disebut *relationship set*.



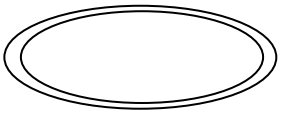
Atribut atau elemen data

karakteristik dalam entity atau relationship yang mengerjakan penjelasan detail tentang entity atau relationship atau dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.



Weak Entity

Suatu entity dimana keberadaan dari entity tersebut tergantung dari entity lain.



Atribut Multivalue

Atribut yang memiliki nilai lebih dari satu.

Connection

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