

## DAFTAR SIMBOL

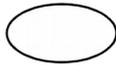
### 1. Simbol Unified Modelling Language (UML)

#### a. Usecase Diagram



#### ACTOR (*ACTOR*)

Merupakan sebuah entitas yang berinteraksi dengan use case. Nama aktor dituliskan di bawah gambar tersebut. Aktor dapat berupa orang atau sistem lain diluar sistem Yang tengah dianalis.



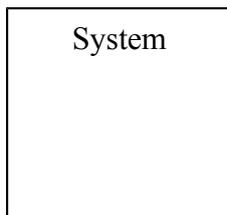
#### *USECASE*

Menggambarkan sebuah fungsi tertentu yang disediakan oleh sistem, sebuah subsistem atau urutan pertukaran pesan antar anggota sistem dan satu atau lebih aktor melakukan aksi yang dikerjakan oleh sistem.



#### *USE*

Hubungan, menggambarkan hubungan *association*. Garis ini digunakan untuk menghubungkan antara aktor dengan *use case*. Hubungan ini berarti aktor menggunakan *use case*.



#### *System boundary boxes*

#### b. Activity Diagram

### **AWAL (*INITIAL NODE*)**



Menunjukkan tempat dimulainya diagram. Lambang ini boleh diberi label dengan isi berupa nama kejadian (*event*) yang memanggilnya. Sebuah diagram aktivitas hanya boleh memiliki sebuah awal.

### **AKHIR (*ACTIVITY FINAL*)**



Menunjukkan tempat berakhirnya diagram. Lambang ini tidak memerlukan label. Diagram aktivitas dapat memiliki satu atau lebih akhir.

### **AKTIFITAS (*ACTION*)**



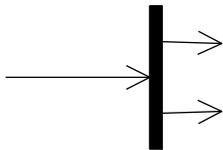
Merupakan bentuk khusus dari keadaan (*state*) dimana aktivitas menggambarkan kegiatan yang dilakukan. Nama kegiatan dituliskan di tengah lambang.

### **KEPUTUSAN (*DECISSION*)**



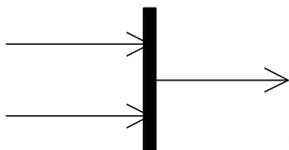
Menggambarkan keputusan atas sebuah kondisi, pertemuan dari jalur kondisi yang mungkin. Jika digunakan untuk menggambarkan keputusan, maka jalur masuk yang diijinkan hanya satu sedangkan jalur keluar sebanyak dua atau lebih.

### **FORK (*PERCABANGAN*)**



Menggambarkan tanda pengiriman data.

### **JOIN (*PENGGABUNGAN*)**

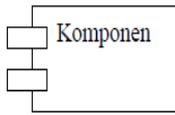


### **TRANSISI (*TRANSITION*)**



Menyatakan alur aktifitas. Alur menghubungkan antara state awal, akhir maupun aktifitas. Alur dapat menunjuk dari state aktifitas ke dirinya sendiri.

## **c. Component Diagram**



### **KOMPONEN (*COMPONENT*)**

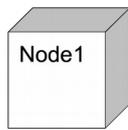
Menggambarkan fisik dari suatu sistem. Mewakili modul perangkat lunak.



### ***DEPENDENCE***

Menggambarkan alur dari suatu komponen

#### ***d. Deployment Diagram***



### **NODE**

Menggambarkan aplikasi yang mampu mengeksekusi program. Maupun Perangkat keras yang tidak memiliki kemampuan melakukan penghitungan/pemrosesan. Contoh device adalah modem, monitor dan juga speaker.



### **PENGHUBUNG**

Menghubungkan antara node.

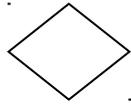
## ***ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD)***

### ***ENTITY***

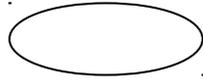


Menggambarkan sesuatu yang dapat dibedakan dimana informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan

***RELATIONSHIP***



Menggambarkan hubungan yang terjadi antara satu *entity* atau lebih *entity*



**ATTRIBUTE**

Menggambarkan karakteristik dari *entity* atau *relationship* yang menyediakan penjelasan detail tentang *relationship* tersebut