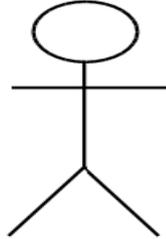


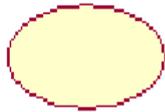
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Data Use Case



Actor

Menunjukkan *user* yang akan menggunakan sistem baru.



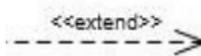
Use Case

Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem baru

Association



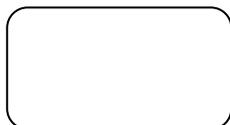
Menunjukkan hubungan antara *actor* dengan *actor*lainnya antar *use case*



Include

Menunjukkan bahwa *use caese* adalah sumber secara *eksplisit*

B. Activity Diagram



Activity

Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain



Action

State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi



Initial Node

Bagaimana objek dibentuk atau diawali.



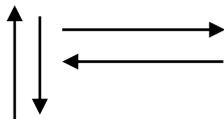
Activity Final Node

Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.



Decision

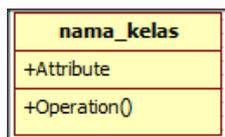
Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.



Line Connector

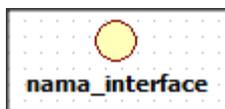
Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

C. Class Diagram



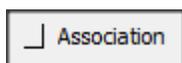
Kelas

Kelas pada stuktur sistem.



Antarmuka (Interface)

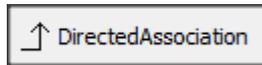
Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek



Asosiasi (Association)

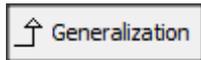
Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga di sertai dengan *multiplicty*.

Asosiasi berarah (*Directed Association*)



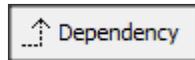
Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi berarah biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.

Generalisasi (*Generalization*)



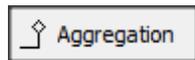
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (Umum-khusus)

Kebergantungan (*Dependency*)



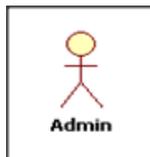
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

Agregasi (*Aggregation*)



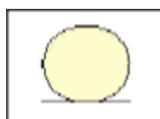
Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (*Whole-part*)

D. Sequence Diagram



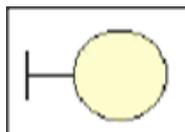
Actor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan system.



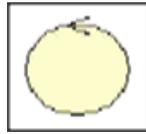
Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



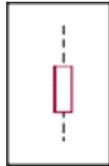
Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.



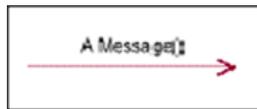
Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.



Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.



Line Message

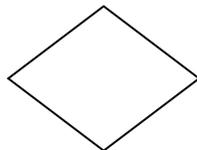
Menggambarkan arah pengiriman pesan.

E. Entity Relation Diagram (ERD)



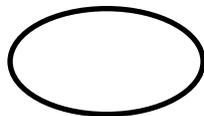
Entitas

Adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.



Atribut

Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah.

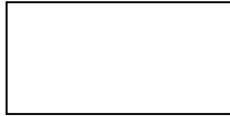


Link

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

F. Logical Record Structure (LRS)

Entity



Objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain .

Garis



Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribu