

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Entity Relationship Diagram*



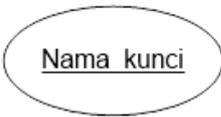
Entitas

Merupakan data inti yang akan disimpan; bekal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.



Atribut

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.



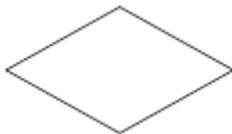
Atribut Kunci Primer

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses *record* yang diinginkan



Atribut Multinilai

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.



Relasi

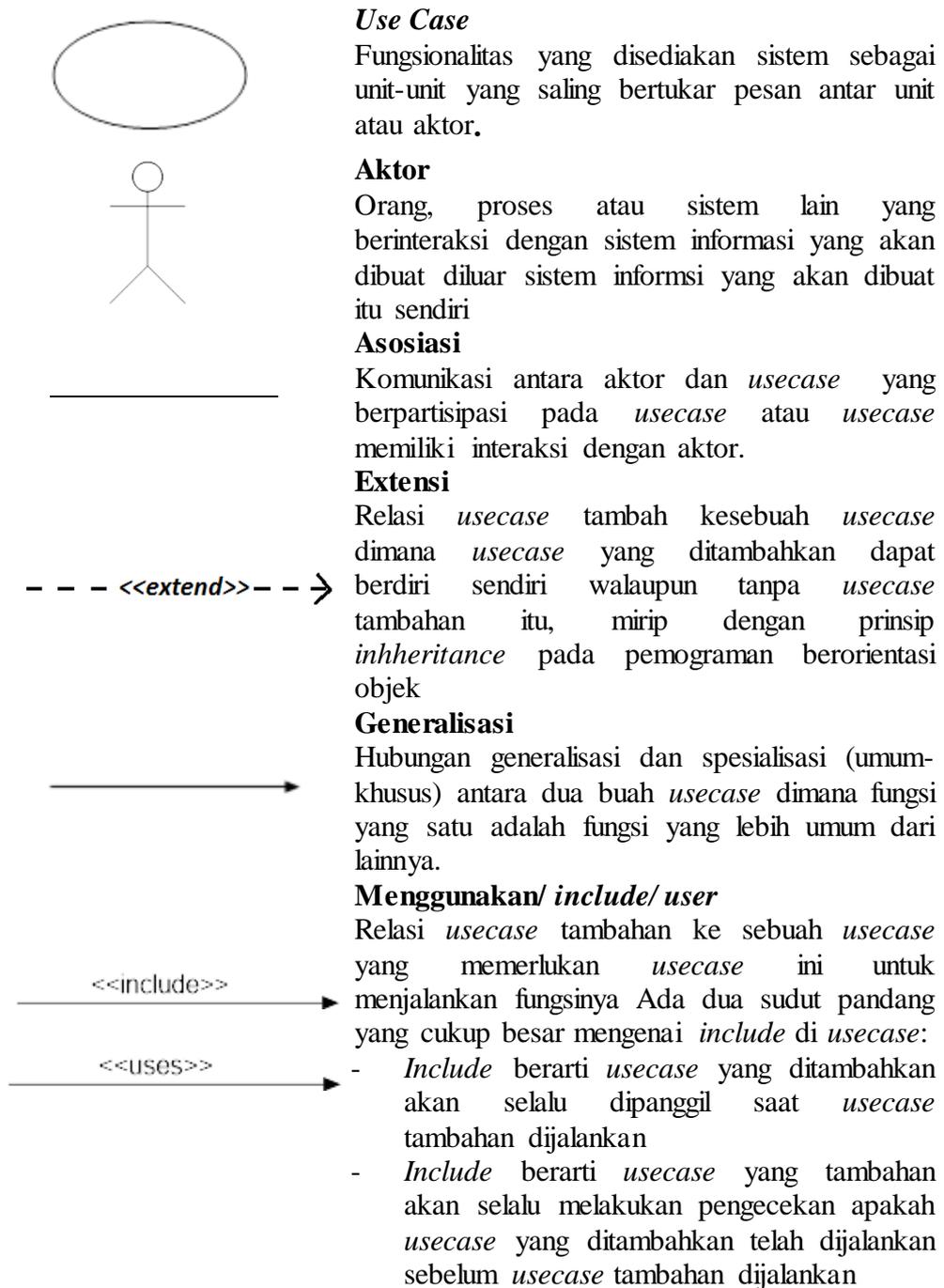
Yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja



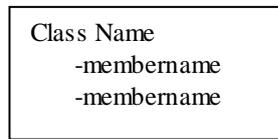
Asosiasi

Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaian.

B. Simbol Use Case Diagram

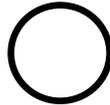


C. Simbol *Class Diagram*



Kelas

Kelas pada struktur sistem.



Antar Muka

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.



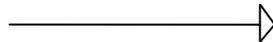
Asosiasi

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.



Asosiasi Berarah

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



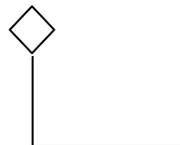
Generalisasi

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



Kebergantungan

Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Agregasi

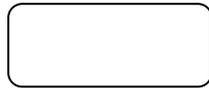
Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (*whole-part*)

D. Simbol *Activity Diagram*



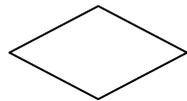
Star Awal

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



Aktivitas

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



Percabangan

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu jam.



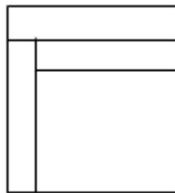
Pergabungan

Asosiasi pergabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



Status Akhir

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



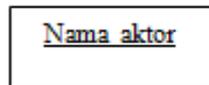
Swimlane

Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

E. Simbol *Sequential Diagram*



Atau



Tanpa waktu aktif

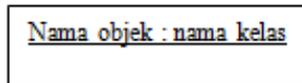
Aktor

Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri



Garis Hidup

Menyatakan kehidupan suatu objek.



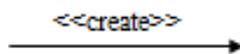
Objek

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.



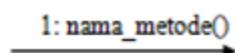
Waktu Aktif

Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah yang dilakukan didalamnya.



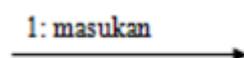
Pesan Tipe *Create*

Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.



Pesan Tipe *Call*

Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.



Pesan Tipe *Send*

Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

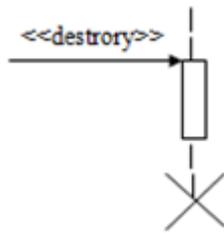
1: keluaran



Pesan Tipe *Retrun*

Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kebalian ke objek tertentu,

arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.



Pesan Tipe *Destroy*

Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaliknya jika ada *create* maka ada *destroy*.