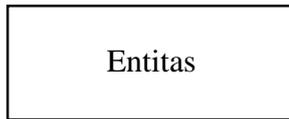
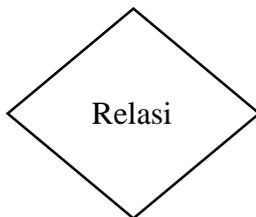


DAFTAR SIMBOL

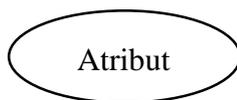
1. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Entitas, adalah suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai.



Relasi, menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

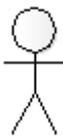


Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).



Garis, berfungsi sebagai penghubung antar relasi dengan entitas.

2. Simbol *Usecase Diagram*



Aktor, mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan *usecase*.



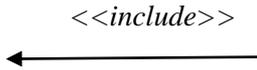
Use case, abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.



Association, abstraksi dari penghubung Antara aktor dengan *usecase*.

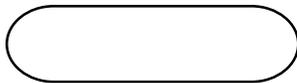


Generalisasi, hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum- khusus) antara dua buah *usecase* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum.



Include, menunjukkan bahwa suatu *usecase* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *usecase* lain nya.

3. Simbol Activity Diagram



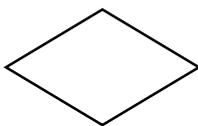
Activity, menambahkan aktifitas baru pada diagram.



Start State, memperlihatkan dimana aliran kerja berawal.



End State, memperlihatkan dimana aliran kerja berakhir.



Decision, percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.

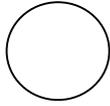


penggabungan/join, dimana lebih dari satu aktifitas digabungkan menjadi satu.

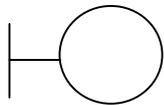


Swimlane, memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.

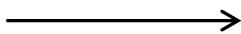
4. Simbol *Sequence Diagram*



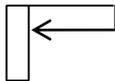
Entity Class, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.



Boundary Class, berisi kumpulan kelas yang menjadi *interface* atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan *formentary* dan form cetak.



Message, simbol mengirim pesan antar *class*.

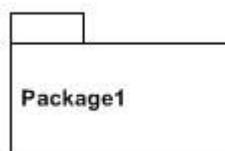


Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

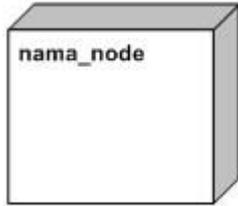


Activation, *activation* mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

5. *Deployment Diagram*



Package, merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih *node*.



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



Relasi antar *node*.