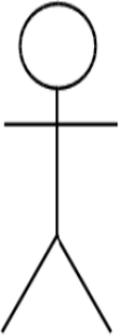


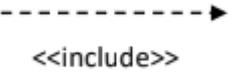
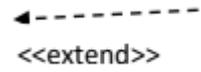
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

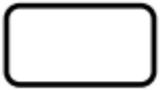
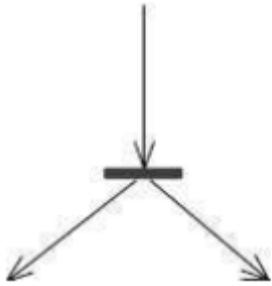
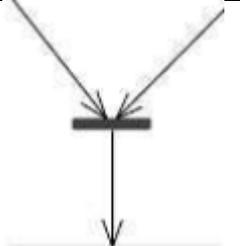
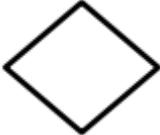
| No | Simbol | Nama | Keterangan |
|----|--|-----------------------|--|
| 1. |  | <i>Entitas</i> | Suatu kumpulan objek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau di definisikan secara unik. |
| 2. |  | <i>Atribut</i> | Karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas dan relasi tersebut. |
| 3. |  | Hubungan | Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. |
| 4. |  | Kardinalitas Hubungan | Menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi. |

2. Simbol *Usecase Diagram*

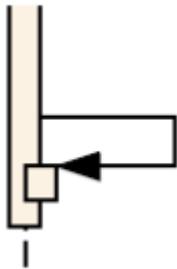
| No | Simbol | Nama | Keterangan |
|----|---|----------------|--|
| 1. |  | <i>Usecase</i> | <i>Usecase</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antara unit dengan aktor, yang dinyatakan menggunakan kata kerja. |
| 2. |  | <i>Actor</i> | <i>Actor</i> atau aktor adalah abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. |

| | | | |
|----|---|--------------------------------|---|
| | | | orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>use case</i> , tetapi tidak memiliki control terhadap <i>use case</i> . |
| 3. |  | <i>Asosiation Relationship</i> | Asosiasi antar aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data. |
| 4. |  | <i>Generilazition</i> | Asosiasi antar aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem. |
| 5. |  | <i>Include Relationship</i> | Include merupakan didalam usecase lain atau pemanggilan usecase oleh usecase lain, contohnya pemanggilan sebuah fungsi program. |
| 6. |  | <i>Extend Relationship</i> | <i>Extend</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi. |

3. Simbol Activity Diagram

| No | Simbol | Nama | Keteranga |
|----|---|-----------------------|---|
| 1. |  | <i>Start Point</i> | Start point diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas. |
| 2. |  | <i>End Point</i> | Akhir Aktivitas. |
| 3. |  | <i>Activity</i> | Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis. |
| 4. |  | <i>Fork</i> | <i>Fork</i> atau percabangan digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu. |
| 5. |  | <i>Join</i> | <i>Join</i> digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi. |
| 6. |  | <i>Decision Point</i> | Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> . |
| 7. |  | <i>Swimline</i> | Pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa. |

4. Simbol Sequence Diagram

| No | Simbol | Nama | Keterangan |
|----|---|-----------------------|--|
| 1. |  | <i>Entity Class</i> | <i>Entity class</i> merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas – entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data. |
| 2. |  | <i>Boundary Class</i> | <i>Boundary Class</i> berisi kumpulan kelas yang menjadi interface atau interkasi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak. |
| 3. |  | <i>Control Class</i> | <i>Control Class</i> suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek. |
| 4. |  | <i>Message</i> | <i>Symbol</i> mengirim pesan antar class. |
| 5. |  | <i>Recursive</i> | Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri. |

| | | | |
|----|---|--------------------------|---|
| 6. |  | <p><i>Activation</i></p> | <p><i>Activation</i> mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p> |
| 7. |  | <p><i>Lifeline</i></p> | <p>garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat <i>activation</i>.</p> |