

## DAFTAR SIMBOL

### A. Simbol *Unified Modeling Language* (UML)

#### 1. *Usecase* Diagram



##### ***Usecase***

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.



##### ***Aktor/Actor***

Orang, proses sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.



##### ***Asosiasi/Association***

Komunikasi antara aktor dengan *usecase* yang berpartisipasi pada *usecase* atau *usecase* memiliki interaksi dengan aktor.

**<< extend >>**

##### ***Ekstensi/Extend***

Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* dimana *usecase* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *usecase* tambahan itu.

**<< include >>**

##### ***Menggunakan/include***

Relasi *usecase* tambahan ke sebuah *usecase* dimana *usecase* yang ditambahkan memerlukan *usecase* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalkannya *usecase* ini.



##### ***Generalisasi/Generalization***

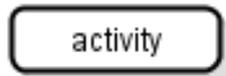
Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) anatar dua buah *usecase* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

## 2. Activity Diagram



### **Status Awal/Star**

Status aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki aktivitas awal.



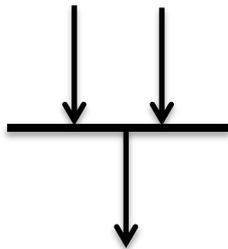
### **Aktivitas/Activity**

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



### **Percabangan/Decision**

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



### **Penggabungan/Join**

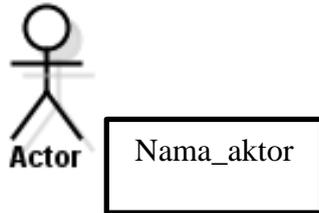
Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas di gabungkan menjadi satu.



### **Status Akhir/Final**

Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas.

### 3. Sequence Diagram



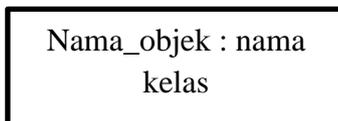
#### **Aktor**

Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.



#### **Garis hidup/Lifeline**

Menyatakan kehidupan suatu objek.



#### **Objek**

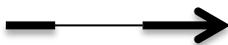
Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.



#### **Waktu aktif**

Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang berhubungan dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.

1 : Masukan()



#### **Pesan Tipe Send**

Menyatakan suatu objek mengirimkan data/masukan atau informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dituju.

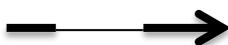
1 : Metode()



#### **Pesan Tipe Call**

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

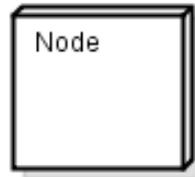
1 : Keluaran()



#### **Pesan Tipe Return**

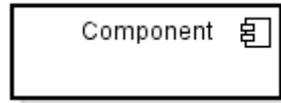
Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu.

#### 4. *Deployment Diagram*



##### **Node**

Untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



##### **Komponen/Component**

Untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu node.



##### **Communicates/Link**

Untuk menghubungkan antar node yang saling berinteraksi.



##### **Dependency**

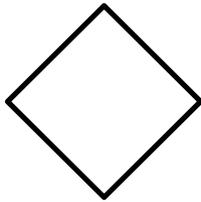
Untuk menggambarkan hubungan ketergantungan antar node atau komponen yang saling ketergantungan.

## B. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



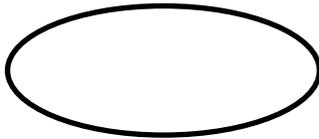
### **Entitas**

Merupakan suatu simbol untuk mewakili suatu objek dengan karakteristik yang sama yang dilengkapi oleh atribut.



### **Relasi**

Simbol yang digunakan untuk menghubungkan beberapa entitas berdasarkan fakta pada suatu lingkungan.



### **Atribut**

Simbol yang menjelaskan karakteristik suatu entitas dan juga relasinya.



### **Connection**

Simbol untuk merangkai keterkaitan antara notasi-notasi yang berupa garis penghubung yang digunakan seperti entitas, relasi dan atribut.