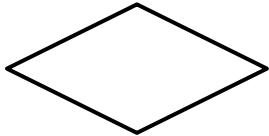
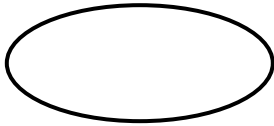


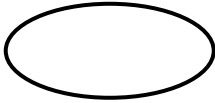
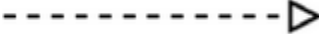
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

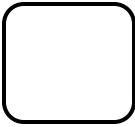
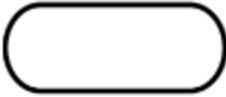
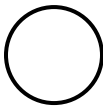
Simbol	Deskripsi
Entitas 	Entitas atau Objek Data Kumpulan obyek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik.
<i>Relationship</i> 	<i>Relationship</i> (Hubungan) Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. Kumpulan relationship yang sejenis disebut <i>relationship set</i> .
Atribut 	Atribut atau Elemen Data Karakteristik dalam entity atau relationship yang mengerjakan penjelasan detail tentang entity atau relationship atau dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.
<i>Connection</i> 	<i>Connection</i> (Penghubung) Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas lainnya.

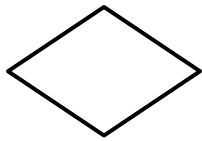
2. Simbol UML (Unified Modeling Language)

a. Simbol Use Case Diagram

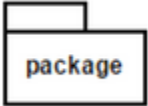
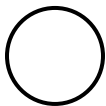
Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i> 	Fungsional yang digunakan sediakan sistem sebagai unut-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasana dinyatakan dengan menggunakan kata kerja awal frase nama <i>use case</i> .
Aktor 	Berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.
Assosiasi/ <i>assosiation</i> 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
Extend 	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah use case dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan itu.
<i>Include</i> 	Relasi case tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsi tu sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.

b. Simbol Activity Diagram

Simbol		Deskripsi
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Initial Node</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	<i>Activity Final Node</i>	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
	<i>State Transtion</i>	Aliran dari aktifitas

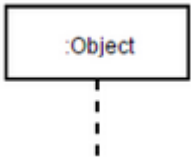
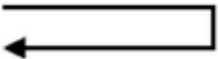
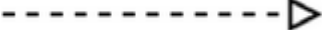
	<i>Decision</i>	Cabang keluaran dari <i>condision</i> dapat lebih dari dua, tetapi biasanya sebagian besar hanya berisi dua keluaran biner.
---	-----------------	---

c. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Package</i> 	Pakage merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.
Operasi 	Kelas pada struktur sistem.
<i>Interface</i> 	Sama dengan konsep <i>Interface</i> dalam pemograman berorientasi objek.
<i>Directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

Generalisasi 	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi-generalisasi (umum khusus),
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

d. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	<i>Lifeline</i>	Objek entity antarmuka yang paling berinteraksi.
	<i>Object Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	<i>Message (return)</i>	Menyatakan kembali dalam 1 <i>object LineLine</i> .
	<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>LineLine</i> .

	<i>Activation</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif.
	<i>Message (Destroy)</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri.
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran pengguna ketika berinteraksi dengan sistem.