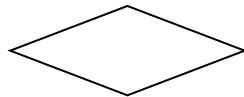


DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



Entitas : adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



Relasi : menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda

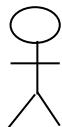


Association : sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.



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

2. Simbol Use case Diagram



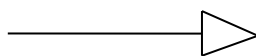
Actor : adalah pengguna sistem. Actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah system berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bias dianggap sebagai actor.



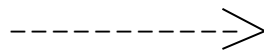
Use Case : digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan di dalam elips tersebut.



Association : digunakan untuk menghubungkan actor dan use case. Assosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara actor dengan use case.



Extend : menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.

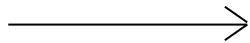


Include : menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.

3. Simbol Diagram Aktivitas



Initial Activity : sebagai awal dari aktivitas modul system aplikasi



Line Connector : digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya.



Activity :memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.

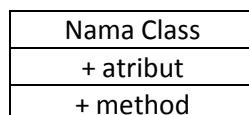


Decisions : Pilihan Untuk Mengambil Keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.



Activity Final Node : bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.

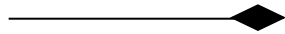
4. Simbol Class Model / Class Diagram



Class : class adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut class. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah class.

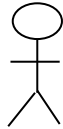
1..n Owned by 1

Assosiation : sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class. Garis ini bias melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hokum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship. (contoh : One-to-one, one-to-many, many-to-one).



Composition : jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi composition terhadap class tempat dia bergantung tersebut.

5. Simbol Sequence Diagram



Actor : actor dapat berkomunikasi dengan objek, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Symbol actor sama pada actor Use Case Diagram.



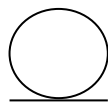
Lifeline : mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam baris waktu. Notasi untuk lifeline adalah garis putus-putus vertical yang di tarik dari sebuah objek.



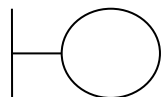
Activation : dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang di gambarkan pada sebuah lifeline. Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.



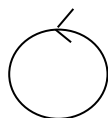
Message : digambarkan dengan anak panah horizontal antara activation. Message mengindikasikan komunikasi antara objek-objek.



Entity Class : menggambarkan hubungan kegiatan yang akan di lakukan.



Boundary Class : menggambarkan sebuah penggambaran dari form.



Control Class : menggambarkan penghubung antara boundary dengan table.