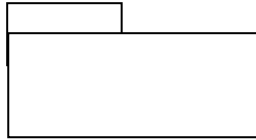


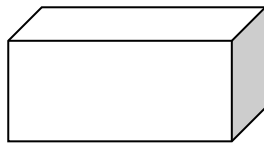
DAFTAR SIMBOL

1. *Deployment Diagram*



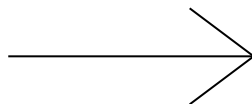
Package

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



Node

Biasanya mengacu pada *hardware* yang tidak dibuat sendiri, jika didalam *node* disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didrfinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



Dependency

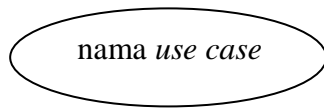
Kebergantungan antar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.



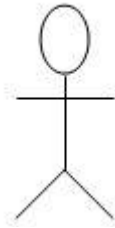
Link

relasi antar *node*

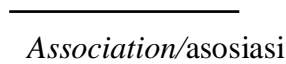
2. Use Case Diagram



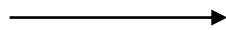
Use Case



Actor/Aktor



Association/asosiasi



Extend/ekstensi

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

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor.

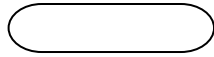
relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa *use case* tambahan itu.

3. *Activity Diagram*



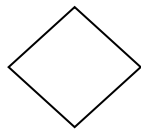
Status awal

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.



Aktivitas

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



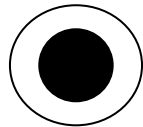
Percabangan/*decision*

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



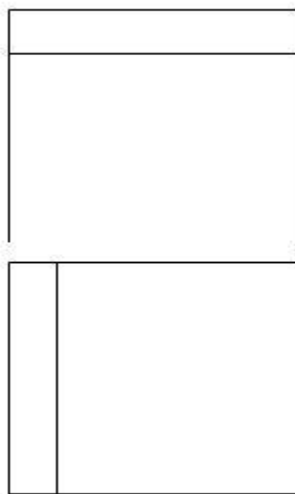
Penggabungan/*join*

Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



Status akhir

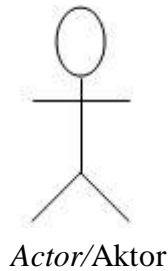
Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



Swimlane

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

4. *Sequence Diagram*



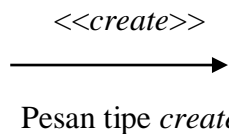
Garis hidup/*lifeline*



Objek



Waktu aktif



Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

Menyatakan kehidupan suatu objek.

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.

Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.

menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

l : nama metode()
→
Pesan tipe *call*

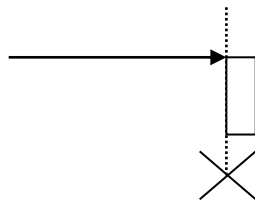
Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri

l : masukkan
→
Pesan tipe *send*

Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.

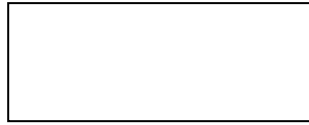
l : masukkan
→
Pesan tipe *send*

Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.



menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri.

5. Entity Relationship Diagram (ERD)



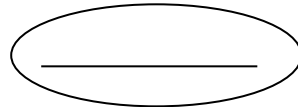
Entitas/*entity*

Entitas merupakan data ini yang akan disimpan.



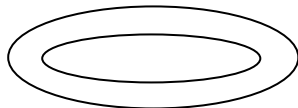
Atribut

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.



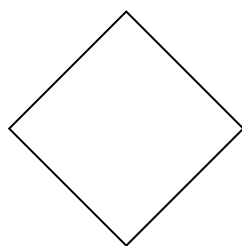
Atribut kunci primer

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses *record* yang diinginkan.



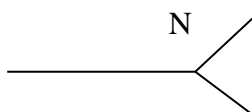
Atribut multinilai/*mutlivalue*

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.



Relasi

Relasi yang menghubungkan antar entitas.



Asosiasi/*association*

Penghubung antara relasi dan entitas dimana dikedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaian.