
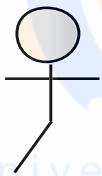



DAFTAR SIMBOL



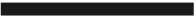

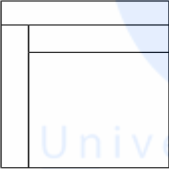
1. Simbol Use Case Diagram

| No | Simbol | Deskripsi |
|----|--|--|
| 1. | <p><i>Use Case</i></p>  | <p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case</p> |
| 2. | <p><i>Aktor/Actor</i></p>  | <p>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, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p> |
| 3. | <p><i>Asosiasi/association</i></p>  | <p>Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.</p> |


| | | |
|----|---|---|
| 4. | <p>Exstensi/<i>extend</i></p> <p><<extend>></p> <p>-----></p> | <p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.</p> |
| 5. | <p>Generalisasi/<i>Generalization</i></p> <p>—————></p> | <p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua <i>buah use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya</p> |
| 6. | <p>Menggunakan/<i>Include/Uses</i></p> <p><<include>></p> <p>-----></p> <p><<uses>></p> <p>—————></p> | <p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p> |

2. Simbol Activity Diagram

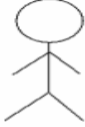

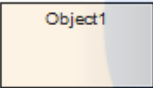

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|-----------------------------|--|
| 1. | <p>Status Awal</p> <p>●</p> | <p>Sebuah diagram memiliki sebuah status awal.</p> |
| 2. | <p>Aktivitas</p> | <p>Aktivitas yang dilakukan oleh sistem,</p> |

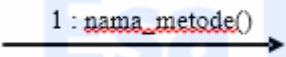
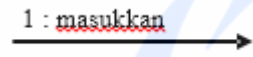
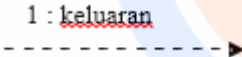
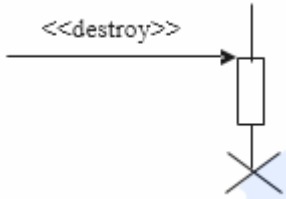
| | | |
|----|---|---|
| |  | biasanya diawali dengan kata kerja. |
| 3. | Percabangan/ <i>Decision</i>  | Asosiasi percabangan jika terdapat pilihan aktivitas yang lebih dari satu. |
| 4. | Penggabungan/ <i>Join</i>  | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas dan digabungkan menjadi satu |
| 5. | Status Akhir  | Status akhir adalah status yang menunjukkan akhir dari aktivitas sebuah sistem. |
| 6. | <i>Swimlane</i>  | <i>Swimlane</i> digunakan untuk memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas bisnis yang terjadi. |

3. Simbol *Class Diagram*





| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|--|--|
| 1. | <p>Kelas</p>  | Kelas yang terdapat pada struktur sistem |
| 2. | <p>Interface</p>  | Mempunyai konsep <i>interface</i> yang sama dalam pemrograman berorientasi objek |
| 3. | <p>Asosiasi/<i>association</i></p>  | Asosiasi adalah relasi antar kelas yang bersifat umum, yang biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> |
| 4. | <p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p>  | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain dan biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> |
| 5. | <p>Generalisasi</p>  | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus). |
| 6. | <p>Kebergantungan/<i>dependency</i></p>  | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas |

4. Simbol Sequence Diagram

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|---|--|
| 1. | Aktor  | Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat (diluar dari sistem itu sendiri). |
| 2. | Garis hidup/ <i>lifeline</i>  | Garis ini menyatakan kehidupan suatu objek. |
| 3. | Objek  | Menyatakan objek yang berinteraksi dengan pesan |
| 4. | Waktu Aktif  | Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalam suatu metode. Selain itu actor tidak memiliki waktu aktif. |
| 5. | Pesan tipe <i>create</i>  | Pesan ini menyatakan suatu objek membuat objek yang lain dan arah panah mengarah ke objek yang akan dibuat. |

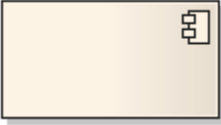



| | | |
|----|--|---|
| 6. | Pesan tipe <i>call</i>  | Pesan ini menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arah panahnya mengarah kepada objek yang memiliki operasi/metode dan harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi. |
| 7. | Pesan tipe <i>send</i>  | Pesan ini menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya dan arah panah mengarah kepada objek yang dikirim. |
| 8. | Pesan tipe <i>return</i>  | Pesan ini menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu dan arah panah mengarah kepada objek yang menerima kembalian. |
| 9. | Pesan tipe <i>destroy</i>  | Pesan ini menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain dan arah panah mengarah pada objek yang diakhiri. Jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> . |

5. Simbol Statechart Diagram

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|---|--|
| 1. | <p><i>Start/Status Awal (Initial State)</i></p>  | <p><i>Start</i> atau <i>initial state</i> adalah state atau keadaan awal pada saat sistem mulai hidup</p> |
| 2. | <p><i>End / Status Akhir (final state)</i></p>  | <p><i>End / Status Akhir (final state)</i> adalah <i>state</i> atau keadaan akhir dari daur hidup suatu sistem.</p> |
| 3. | <p><i>Event</i></p>  | <p><i>Event</i> adalah kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin</p> |
| 4. | <p><i>State</i></p>  | <p><i>State</i> atau status adalah keadaan sistem pada waktu tertentu. <i>State</i> dapat berubah jika ada <i>event</i> tertentu yang memicu perubahan tersebut.</p> |

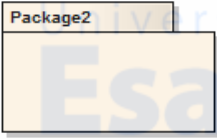
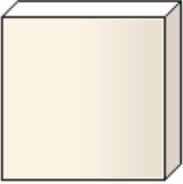


6. Simbol Component Diagram

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|-----------------------|--|
| 1. | <p><i>Package</i></p> | <p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkusian dari</p> |

| | | |
|----|--|---|
| |  | satu atau lebih komponen |
| 2. | <p>Komponen</p>  | Ketergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai |
| 3. | <p>Kebergantungan / <i>Defendecy</i></p>  | Kebergantuan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai |
| 4. | <p>Antarmuka / <i>interface</i></p>  | Sama dengan konsep <i>interface</i> pada pemograman berorientasi objek, yaitu sebagai antarmuka komponen agar tidak mengakses langsung komponen |
| 5. | <p>Link</p>  | Relasi antar komponen |

7. Simbol *Deployment Diagram*

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|----------------|--|
| 1. | <i>Package</i> | Sebuah bungkus dari suatu atau lebih node. |

| | | |
|----|---|---|
| |  | |
| 2. | <p><i>Node</i></p>  | <p>Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p> |
| 3. | <p>Kebergantungan / <i>dependency</i></p>  | <p>Kebergantungan antar <i>node</i>, arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.</p> |
| 4. | <p>Link</p>  | <p>Relasi antar <i>node</i></p> |