







DAFTAR SIMBOL

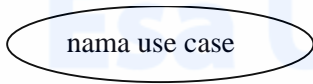
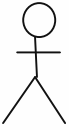

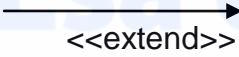
| | |
|--|------|
| Tabel 1 : Simbol <i>Activity</i> diagram | xv |
| Tabel 2 : Simbol <i>UseCase</i> diagram | xvi |
| Tabel 2 : Simbol <i>Class</i> diagram | xvii |

Simbol 1. Simbol Activity diagram

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|---------------------|---|
| 1 |  | Activity | Memperlihatkan bagaimana masing-masing- Masing kelas antarmuka saling ber interaksi satu sama lain |
| 2 |  | Action | State dari system yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi |
| 3 |  | Initial Node | Bagaimana objek di bentuk atau diawali |
| 4 |  | Activity Final Node | Bagaimana objek di bentuk dan diakhiri |
| 5 |  | Decision | Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu |
| 6 |  | Line Contextion | Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya |

(Rosa dan M. Shalahudin, 2014)

Simbol 2. Simbol *Usecase diagram*

| Simbol | Deskripsi |
|--|---|
| <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 di awal frase nama <i>use case</i></p> |
| <p>Aktor / actor</p>  <p>nama aktor</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 symbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal fase frase nama aktor</p> |
| <p>Asosiasi / <i>association</i></p>  | <p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p> |
| <p>Ekstensi / <i>extend</i></p>  | <p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan</p> |

(Rosa dan M. Shalahudin, 2014)

Simbol 3. Simbol *Class diagram*

| No. | Simbol | Deskripsi |
|-----|--|--|
| 1. | <p>Kelas</p>  | Kelas pada struktur sistem |
| 2. | <p>Antarmuka/interface</p>  | Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek |
| 3. | <p>Asosiasi/association</p>  | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> |
| 4. | <p>Asosiasi berarah/ directed association</p>  | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> |
| 5. | <p>Generalisasi</p>  | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus) |
| 6. | <p>Kebergantungan/dependensi</p>  | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas |
| 7. | <p>Agrgasi/aggregation</p>  | Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>) |

(Rosa dan M. Shalahudin, 2014)



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul