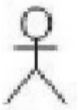
DAFTAR SIMBOL

1. Use case Diagram

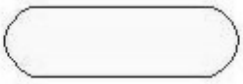
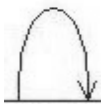
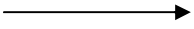
Yaitu Memperlihatkan Hubungan-hubungan yang terjadi antara actor-aktor dengan uses case-uses case dalam sistem

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Aktor	Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan.
	Use Case	Peringkat Tertinggi dari fungsional yang dimiliki sistem.
	Relasi Asosiasi	Relasi yang terjadi antara aktor dengan use case biasanya berupa asosiasi.
<< include >>	Include Relationship	Relasi cakupan memungkinkan suatu use case untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case yang lainnya
<< extended >>	Extends Relationship	Memungkinkan suatu use case memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsional yang disediakan use case yang lainnya.

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 49)

2. Activity Diagram

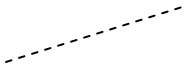
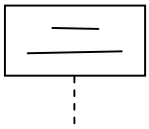
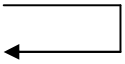
Yaitu Salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu use case

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Start State	Memperlihatkan dimana aliran kerja berawal.
	End State	Memperlihatkan dimana aliran kerja berakhir.
	State	Menambahkan state untuk suatu objek.
	Activity	Menggambarkan Langkah-langkah dalam aliran kerja.
	Decision	Memperlihatkan bagaimana dua atau lebih langkah pada aliran-aliran kerja
	Transition	Memperlihatkan bagaimana aliran-aliran kerja bergerak dari suatu activity ke activity lainnya
	State Transition	Menambahkan transisi dari suatu aktifitas ke aktivitas yang lainnya

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 66)

3. Sequence Diagram

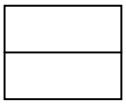
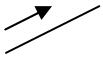
Yaitu interaction diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu.

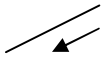
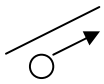
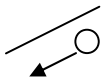
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Anchor Note to item	Melekatkan catatan pada use case atau aktor tertentu dalam diagram.
	Object	Menambahkan objek baru pada diagram.
	Object Message	Menggambarkan pesan antar dua objek.
	Return Message	Menggambarkan pengembalian diri pemanggilan prosedur.
	Message to self	Menggambarkan pesan yang menuju dirinya sendiri.

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 92)

4. Collaboration Diagram

Yaitu memperlihatkan aliran-aliran pada use case yang berfokus pada relasi-relasi yang terjadi antara objek yang satu dengan objek yang lainnya.

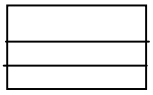
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Object	Menggambarkan objek baru pada diagram.
	Class Instance	Menambahkan objek baru pada diagram
	Link to Self	Memperlihatkan bahwa suatu objek memanggil operasinya sendiri.
	Link Message	Menambahkan pesan antardua objek atau dari suatu objek ke dirinya sendiri.

	Reverse Message	Menambahkan pesan dalam arah antardua objek atau dari suatu objek ke dirinya sendiri.
	Data Token	Memperlihatkan informasi yang mengalir antardua objek
		Memperlihatkan informasi yang mengalir pada arah berlawanan antardua objek

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 94)

5. Class Diagram

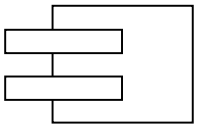
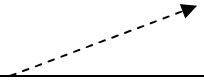
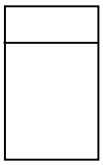
Yaitu memperlihatkan beberapa kelas serta paket - paket yang ada dalam sistem / perangkat lunak yang sedang kita kembangkan.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Interface	Menambahkan kelas antarmuka pada diagram
	Class	Menambahkan kelas baru pada diagram
	Association	Menggambar relasi Asosiasi

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 114)

6. Component Diagram

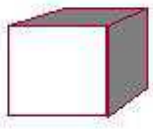
Yaitu Diagram yang menggambarkan komponen-koomponen dalam sistem serta dependency antar komponen.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Component	Menggambarkan modul perangkat lunak dengan antar muka yang didefinisikan baik (misalnya ActiveX, Applet, Dll, Berkas, exe).
	Dependency	Menggambarkan relasi dependency
	Subprogram Spesification	Menggambarkan spesifikasi subprogram dan implementasinya

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 199)

7. Deployment Diagram

Yaitu Diagram yang menggambarkan komponen-koomponen rancangan jaringan komputerserta lokasi komponen dalam jaringan.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Processor	Menggambarkan prosessor pada diagram, prosessor adalah setiap komputer/ peralatan yang memiliki kemampuan pemrosesar
	Connection	Menambahkan penghubung pada diagram

Sumber : Adi Nugroho (2005 : 210)