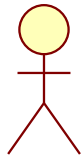








## DAFTAR SIMBOL


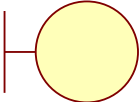
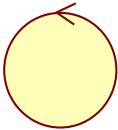
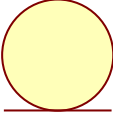

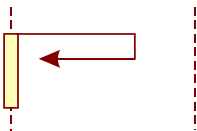
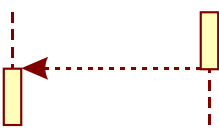

### 1. Use Case Diagram

	<p><b>Actor</b></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).</p>
	<p><b>Use Case</b></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><b>Association</b></p> <p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>

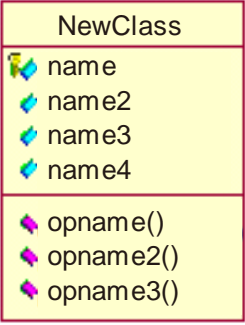


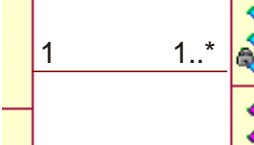
### 2. Activity Diagram

	<p><b>Start State</b></p> <p>Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><b>End State</b></p> <p>Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><b>Activity</b></p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p><b>Transition State</b></p> <p>Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>.</p>


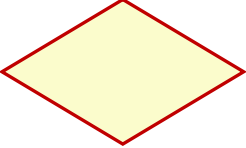

### 3. *Sequence Diagram*

	<p><b>Actor</b></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><b>Boundary</b></p> <p>Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p><b>Control</b></p> <p>Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem..</p>
	<p><b>Entity</b></p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p><b>Object Message</b></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>Message to Self</b></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>Return Message</b></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>Object</b></p> <p>Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata / tidak nyata yang informasinya harus disimpan.</p>

#### 4. Class Diagram

 <p>The diagram shows a class named 'NewClass' with four attributes: 'name', 'name2', 'name3', and 'name4'. It also has three methods: 'opname()', 'opname2()', and 'opname3()'.</p>	<p><b>Class</b></p> <p>Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.</p> <p><i>Class</i> memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, <i>method</i>.</p> <p>Nama menggambarkan nama dari <i>class</i>/objek.</p> <p>Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.</p> <p><i>Method</i> menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa <i>object</i> dari <i>class</i>, yang mempengaruhi <i>behaviour</i>.</p>
 <p>A simple horizontal red line representing an association between two objects.</p>	<p><b>Association</b></p> <p>Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.</p>
 <p>A horizontal red line ending in an open diamond shape, representing an aggregation relationship.</p>	<p><b>Aggregate</b></p> <p>Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.</p>
 <p>The diagram shows two vertical lines representing objects. The left line has a '1' next to it. The right line has '1..*' next to it. A horizontal line connects the two lines, with small colored icons (a blue cube, a red cube, and a purple cube) placed along the line to represent objects.</p>	<p><b>Multiplicity</b></p> <p>Menggambarkan banyaknya <i>object</i> yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1            Tepat satu</li> <li>0..*        Nol atau lebih</li> <li>1..*        Satu atau lebih</li> <li>0..1        Nol atau satu</li> <li>5..8        Range 5 s/d 8</li> <li>4..6,9     Range 4 s/d 6 dan 9</li> </ul>

## 5. Diagram Entitas

	<p><b>Entitas</b></p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.</p>
	<p><b>Relasi</b></p> <p>Menggambarkan sehubungan hubungan antar objek yang dibangun (relationship). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.</p>
	<p><b>Garis penghubung</b></p> <p>Merupakan penghubung antara entitas dengan <i>relationship</i> ataupun sebaliknya dari <i>relationship</i> ke entitas.</p>