




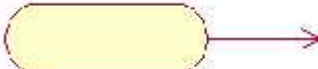
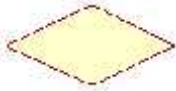

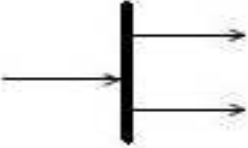
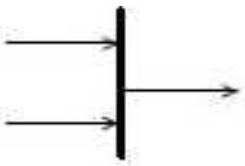




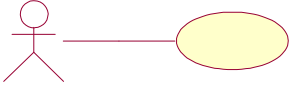
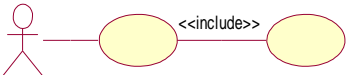
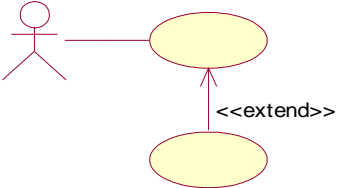
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*



	<p><b><i>Start Point</i></b> Menggambarkan awal dari aktivitas</p>
	<p><b><i>End Point</i></b> Menggambarkan akhir dari aktivitas</p>
	<p><b><i>Transition</i></b> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>Activity</i></p>
	<p><b><i>Activity</i></b> Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis</p>
	<p><b><i>Black Hole Activities</i></b> Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada satu hal atau lebih transisi</p>
	<p><b><i>Miracle Activities</i></b> Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu <i>Start Point</i> dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi</p>
	<p><b><i>Decision Point</i></b> Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan benar atau salah</p>
	<p><b><i>Swimlane</i></b> Merupakan sebuah cara untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i></p>
	<p><b><i>Fork (Percabangan)</i></b> menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu</p>



	<p><b>Join (Penggabungan)</b></p> <p>Menunjukkan adanya dekomposisi, yaitu mempunyai dua atau lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar dan <i>fork</i> harus berhubungan dengan <i>join</i></p>
---	--

## 2. Simbol Use Case Diagram

 <p>&lt;nama actor&gt;</p>	<p><b>Actor</b></p> <p>Sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam <i>use case</i></p>
 <p>&lt;nama use case&gt;</p>	<p><b>Use Case</b></p> <p>Menggambarkan perilaku, termasuk di dalamnya interaksi antar <i>actor</i> dengan sistem</p>
 <p>&lt;nama actor&gt;      &lt;nama use case&gt;</p>	<p><b>Relationship</b></p> <p>Digambarkan sebagai bentuk garis antara dua simbol dalam <i>use case diagram</i></p>
	<p><b>Include</b></p> <p>Pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain atau untuk menggambarkan suatu <i>use case</i> termasuk di dalam <i>use case</i> lain (diharuskan)</p>
	<p><b>Extend</b></p> <p>Digunakan ketika hendak menggambarkan variasi pada kondisi perilaku normal dan menggunakan lebih banyak kontrol <i>form</i> dan mendeklarasikan <i>ekstension</i> pada <i>use case</i> utama. Atau dengan kata lain adalah perluasan dari <i>use case</i> lain jika syarat atau kondisi terpenuhi</p>

### 3. Sombol *Sequence Diagram*

 : Aktor	<b>Actor Object</b> Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system.
: Boundary	<b>Actor Object</b> Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara <i>user</i> dengan sistem. Contohnya adalah <i>window</i> , <i>dialogue box</i> atau <i>screen</i> (tampilan layar)
: Control	<b>Control Object</b> Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas. Contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai obyek. <i>Control Object</i> mengkoordinir pesan ( <i>message</i> ) antara <i>Boundary</i> dengan entitas
: Entity	<b>Entity Object</b> Suatu obyek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu <i>database</i>
	<b>Simple Message</b> Simbol pengiriman pesan dari sebuah obyek ke obyek lain
	<b>Activation</b> Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi

	<p><b><i>Lifeline</i></b> Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i></p>
	<p><b><i>Recursive</i></b> Sebuah obyek yang mempunyai sebuah <i>operation</i> kepada dirinya sendiri</p>