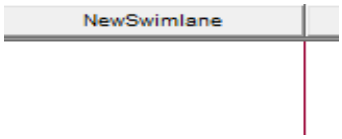
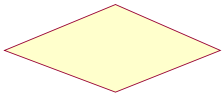
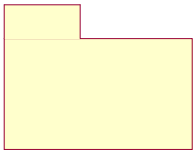
DAFTAR SIMBOL

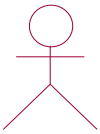
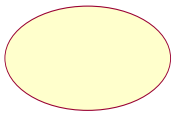
1. *Activity Diagram*

	Start Point Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
	End Point Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
	Activity Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.
	***Swimlane*** Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan aktivitas.
	Transition State Menggambarkan hubungan antara dua state dan dua activity
	***Decision*** Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

2. *Package Diagram*

	*Package* Mengelompokkan elemen-elemen model dari use case ataupun class diagram.

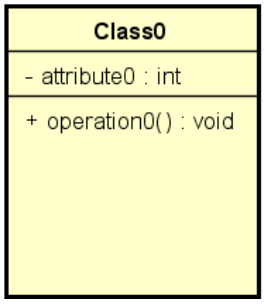
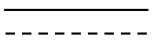
3. *Use Case Diagram*

	***Actor*** Menggambarkan sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case.
	***Use Case*** Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.
	Association Menggambarkan hubungan antara actor dan use case.

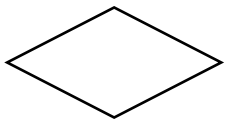
4. *Sequnce Diagram*

	Actor Menggambarkan sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case.
	Entity Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.
	Boundary Menghubungkan user dengan sistem.
	Control Mengontrol aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh sebuah

5. *Class Diagram*

	***Class*** Menggambarkan kumpulan atau himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama. ***Attribute*** Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas. ***Method/ Operation*** Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.
	**Assosiasi** Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

6. *ERD*

	Entitas Menggambarkan hubungan perhimpunan orang, tempat, obyek, dan sebagainya yang berperan didalam sistem.
	***Relasi*** Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.
	Garis Menghubungkan entity dengan relationship