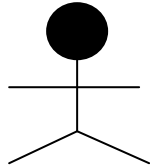


## DAFTAR SIMBOL

### 1. Use Case Diagram



Actor

Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*



Association

Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya



Include

Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit



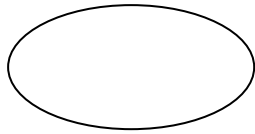
Extend

Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan



System

Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas



### Use Case

Deskripsi dari urutan aksi – aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

## 2. Activity Diagram



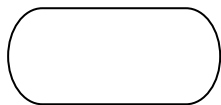
### Initial State

Menggambarkan pemanggilan Use Case oleh use case lain, arah panah tidak boleh kearah ase atau parent use case



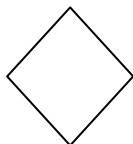
### Association

Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu



### Action

Langkah – langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi pada saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik



### Decision Node

Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi

partition	Partition2

### Swimlane








Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram





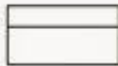




### Activity Final

NodeMenunjukkan dimana aliran kerja diakhiri

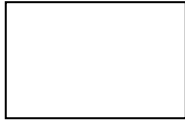
### 3. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Boundary Lifeline</i>	Menggambarkan hubungan suatu elemen yang berbeda, secara khas merupakan penghubung <i>actor</i> dengan layar.
2		<i>Entity Lifeline</i>	Menggambarkan suatu tempat atau mekanisme yang menangkap pengetahuan atau informasi dalam suatu sistem
3		<i>Control Lifeline</i>	Menggambarkan suatu pengendalian yang mengorganisir dan menjadwalkan aktivitas elemen-elemen.
4		<i>Message</i>	Perilaku sistem yang menandai adanya suatu alur informasi atau transisi kendali antar elemen.
5		<i>Actor</i>	Menunjukkan seorang pemakai sistem yang memulai alur peristiwa/kejadian.
6		<i>Activation bar</i>	Menggambarkan lamanya suatu pesan diproses.
7		<i>Note</i>	Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu pesan antar elemen.

#### 4. Class Diagram

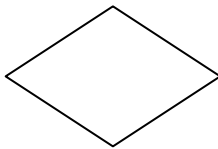
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

## 5. Simbol ERD



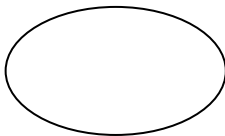
### Entitas

Digambarkan dengan bentuk persegi panjang. Entitas adalah sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data disimpan atau dimana terdapat data.



### Relasi

Digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. Relasi adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas.



### Atribut

Adalah sifat atau karakteristik dari tiap-tiap entitas dan relasi atau elemen data dari entitas dan relasi. Atribut ini digunakan untuk penamaan dari bagian-bagian yang terdapat dalam entitas



### Garis lurus

Menghubungkan antara entitas satu dengan entitas yang lainnya.