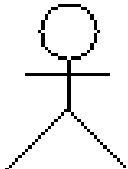



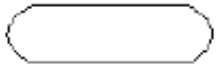

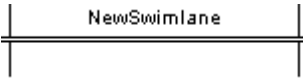



## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Use Case Diagram

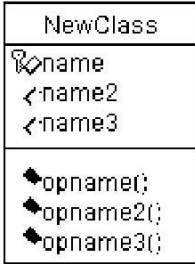


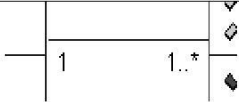
Gambar	
	<p><b>Actor</b> Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).</p>
	<p><b>Use Case</b> Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai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

### Simbol Activity Diagram

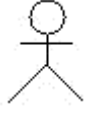
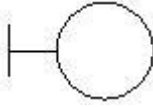

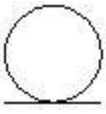

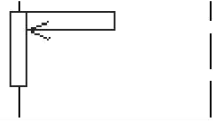
Gambar	
	<p><b>Start Point</b> Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><b>End Point</b> Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><b>Activity</b> Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p><b>Decision</b> adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar / salah</p>
	<p><b>Swimlane</b> Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>

	<p><b>Transition State</b> Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.</p>
---	---

### Simbol Class Diagram


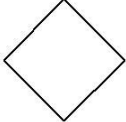

Gambar	Keterangan
	<p><b>Class</b> menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu obyek.</p> <p><b>Class</b> memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut dan <i>method</i></p> <p>Nama menggambarkan nama dari <i>class/object</i></p> <p>Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh properti 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><b>Associations</b> menggambarkan mekanisme komunikasi suatu obyek dengan obyek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas</p>
	<p><b>Aggregate</b> menggambarkan bahwa suatu obyek secara fisik dibentuk dari obyek-obyek lain, atau secara fisik mengandung obyek lain</p>
	<p><b>Multiplicity</b> menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya.</p>

## Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
	<p><b>Actor</b> menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem</p>
	<p><b>Boundary</b> menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar</p>
	<p><b>Control</b> menggambarkan “pmengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem</p>
	<p><b>Entity</b> menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)</p>
	<p><b>Object Message</b> menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p><b>Message to Self</b> menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>

	<p><b>Object</b> menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>
--	---

### Simbol Diagram Hubungan Entitas

Gambar	Keterangan
	<p><b>Entitas</b> menggambarkan kumpulan obyek yang anggota – anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas</p>
	<p><b>Relasi</b> menggambarkan sehimpunan hubungan antar obyek yang dibangun (<i>relationship</i>). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas</p>
	<p><b>Garis Penghubung</b> merupakan penghubung antara entitas dengan <i>relationship</i> ataupun sebaliknya dari <i>relationship</i> ke entitas</p>