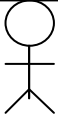

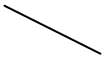
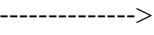


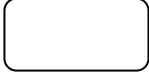
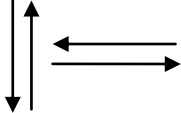



DAFTAR SIMBOL

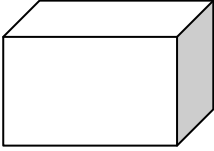

1. Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	Use Case	Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)
	Association Aktif	Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case
	Include	Menspesifikasikan bahwa <i>use cases</i> umber secara <i>Ekspisit</i>
	On / Off	Menggambarkan untuk menghidupkan dan mematikan

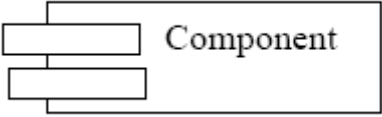

2. Activity Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Start Point	Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.
	Activities	Menggambarkan sebuah proses
	Association	Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.
	End Point	Menggambarkan akhir dari sebuah sistem




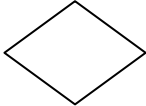


3. Deployment Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Node	Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.
	Association	Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-elemen hardware.

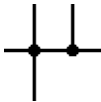
4. Component Diagram

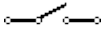



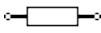
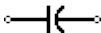
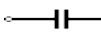


SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	komponen	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.
	Depedency	Sebuah Dependency digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putus-putus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah komponen itu bergantung.

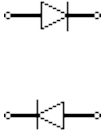

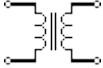


5. Simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Start / End	Sebagai awal dan akhir program
	Computer Proses	Proses yang dilakukan oleh komputer
	Input / Output	Sebagai masukkan dan keluaran dari data
	Decision	Sebagai media untuk melakukan pemilihan
	Proses	Menggambarkan Proses transformasi dari data masuk menjadi data keluar
	Flow	Simbol yang menggambarkan arus data yang mengalir

6. Simbol Skematik

SIMBOL	KOMPONEN	KETERANGAN
	Kabel atau Wire Listrik	Konduktor atau Kabel penghubung
	Koneksi kabel	Statusnya Terhubung
	Kabel dengan tidak terkoneksi	Statusnya Tidak Terhubung atau Terputus

	Toggle Switch S P S T	Statusnya Terputus dalam kondisi open
	Earth Grounds	Statusnya Referensi adalah 0 suatu sumber listrik
	Common / Digital Grounds	
	Resistor	Resistor bekerja dengan menahan arus yang berjalan dalam suatu rangkaian listrik
	Resistor	
	Condensators Bipolar	Gunanya menyimpan sebuah arus listrik untuk beberapa waktu
	Condensators Nonpolar	
	Condensators Bipolar	Disebut ELCO atau Electrolytic Condensator
	Kapasitor yang berpolar	Disebut ELCO atau Electrolytic Condensator

	<p>Dioda</p>	<p>Berfungsi sebagai penyearah yg dapat mengalirkn arus listrk 1 arah atau forward biasa</p>
	<p>Light Emitting Diode/ LED</p>	<p>menghasilkn cahaya saat dialri arus listrk DC 1 arah</p>
	<p>Transformator, Trafo, Transformer</p>	<p>Penurun & penaik tegangn A C Bolak-Balik</p>
	<p>Speakers</p>	<p>Merubah signal listrk menjadi suara</p>
	<p>Operational Amplifier, Op Amp</p>	<p>Penguat sinyal input</p>

