



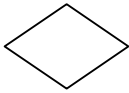
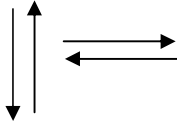
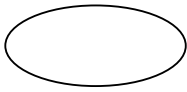
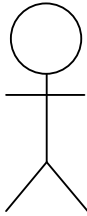


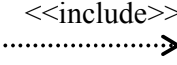
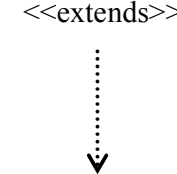


## DAFTAR SIMBOL


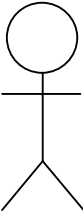
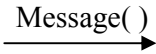

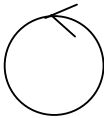

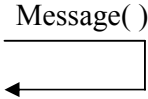
### Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	<i>Action</i> adalah state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	bagaimana objek yang dibentuk atau diawali
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek yang dibentuk dan di akhiri
5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lain.




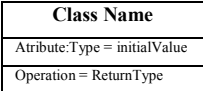


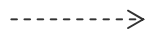
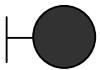


## Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	<i>Use case</i> digambarkan berbentuk <i>elips</i> dengan nama operasi dituliskan didalamnya.
2		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke <i>use case</i> . <i>Actor</i> dapat di asusikan sebagai orang atau pengguna yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang di simbolkan dengan <i>stick figure</i> .
3		<i>Association</i>	<i>Association</i> , adalah relasi yang menghubungkan <i>link</i> antar element.
4		<i>Generalization</i>	<i>Generalization</i> , disebut juga <i>inheritance</i> (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.
5		<i>Include</i>	<i>Include</i> yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
6		<i>Extends</i>	<i>Extends</i> kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu seperti menggerakkan alarm.

## Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>LifeLine</i>	<i>LifeLine</i> adalah objek entity, antar muka yang saling berinteraksi
2		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke <i>use case</i> . <i>Actor</i> dapat di amsusikan sebagai orang atau pengguna yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang di simbolkan dengan <i>stick figure</i> .
3		<i>Message</i>	<i>Message</i> , adalah spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
4		<i>Boundary</i>	<i>Boundary</i> Digunakan untuk model interaksi-interaksi antara sistem dan para aktornya.
5		<i>Control Class</i>	<i>Control Class</i> yaidigunakan untuk menghubungkan <i>boundary</i> dengan tabel
6		<i>Entity Class</i>	Digunakan untuk model yang bertujuan sebagai informasi
7		<i>Message Self</i>	<i>Message Self</i> , adalah spesifikasi dari komunikasi objek itu sendiri

## Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Association</i>	Mengubungkan antara objek satu dengan objek yang lain
2		<i>Aggregation</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Composite</i>	Composite adalah varian yang lebih kuat dari “memiliki” atau hubungan asosiasi dan lebih spesifik dari agregasi
4		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
5		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem
6		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
7		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent).
8		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk model interaksi-interaksi antara sistem dan para aktornya.
9		<i>Control</i>	Digunakan untuk encapsulate control yang dihubungkan dengan use case yang spesifik.
10		<i>Entity Class</i>	Digunakan untuk model yang bertujuan sebagai informasi