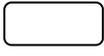
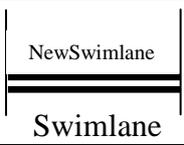
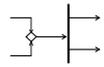
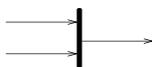
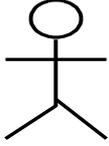
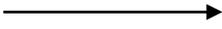
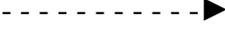
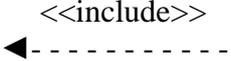
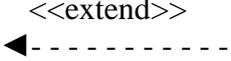


DAFTAR SIMBOL

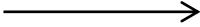
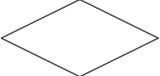
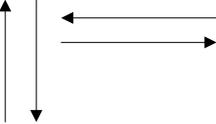
1. Activity Diagram

 <i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
 <i>End Point</i>	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
 <i>Activity State</i>	Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
 <i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.
 <i>Black hole activities</i>	Menggambarkan ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.
 <i>Miracle activities</i>	Menggambarkan tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.
<p>Parallel activities</p>  fork (pencabangan)	<p>Suatu activity yang berjalan secara berbarengan Terdiri dari :</p> <p>Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar</p>
 <i>Fork Decision point</i>	Ketika ada >1 transisi masuk ke fork yang sama, gabungkan dengan sebuah decision point
 Join (penggabungan)	Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar, fork harus berhubungan dengan join.

2. Use Case Diagram

 <i>Use Case</i>	<p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
 <i>Actor</i>	<p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).</p>
 <i>Association</i>	<p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>
 <i>Generalisasi</i>	<p>Menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dalam <i>use case</i>.</p>
 <i>Include</i>	<p>Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.</p>
 <i>Extend</i>	<p>Menunjukkan suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.</p>

3. *Flowchart*

 Terminator	Menggambarkan kegiatan awal/akhir suatu proses.
 Input/Output	Menggambarkan suatu kegiatan masukan atau keluaran.
 Garis Alir (Flow Line)	Menggambarkan arah aliran program
 Process	Menerangkan sebuah operasi atau aksi yang dilakukan.
 Predefined Process	Menerangkan pemanggilan sub-program atau fungsi beberapa program.
 Decision	Menggambarkan suatu keputusan/tindakan yang harus diambil dalam kondisi tertentu.
 Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu proses ke proses berikutnya.
 On-Page Connector	Digunakan sebagai penghubung antara satu proses dengan proses lainnya dalam satu halaman.
 Off-Page Connector	Digunakan sebagai penghubung antara satu proses dengan proses lainnya antar halaman.