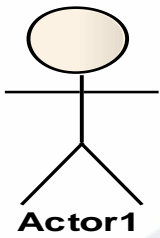
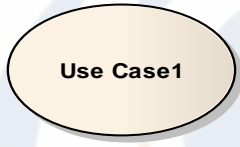
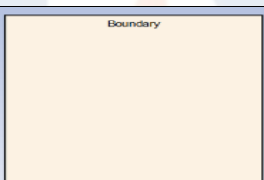
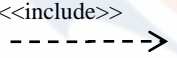
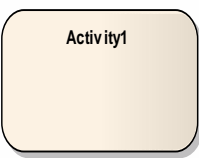

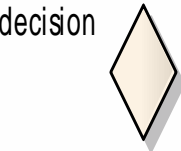






**DAFTAR SIMBOL**

<b>Simbol Diagram Use Case (Sumber: Sparxsystems, 2016)</b>			
<b>No</b>	<b>Simbol</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
1		Aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor. Symbol ini digunakan dalam diagram use case.
3		Boundary	Menspesifikasikan paket yang menampilkan suatu sistem yang terbatas. Symbol ini digunakan dalam penggambaran diagram use case.
5		Include	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini (sebelumnya) untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case tambahan ini. Symbol ini digunakan dalam penentuan relasi dalam diagram use case.

<b>Simbol Diagram Aktivitas (Sumber: Bell, 2003)</b>			
<b>No</b>	<b>Simbol</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
1		Activity/ aktivitas	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain melakukan suatu kegiatan. Simbol ini digunakan dalam penggambaran <i>activity diagram</i> .

2		Partition	Simbol yang membatasi aktivitas antar orang, organisasi, unit atau kelompok dalam penggambaran <i>activity diagram</i> .
3		Decision	Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu (bisa terdapat lebih dari dua aktivitas yang menjadi pilihan). Simbol ini digunakan dalam <i>activity diagram</i> .
4		Initial State	Bagaimana objek dibentuk atau diawali. Hanya boleh terdapat satu initial dalam satu diagram aktivitas. Simbol ini digunakan dalam <i>activity diagram</i> .
5		Final State	Bagaimana objek diakhiri. Dalam diagram aktivitas memiliki minimal satu final state. Simbol ini digunakan dalam <i>activity diagram</i> .
6		Control Flow	Menunjukkan urutan aliran aktivitas, digunakan dalam diagram aktivitas. Simbol ini menggambarkan aliran di <i>activity diagram</i> .
7		Fork/ Join	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran, atau sebaliknya yang dapat dikerjakan secara paralel. Aktivitas setelah aliran ini dikerjakan jika aktivitas pada aliran sebelumnya terpenuhi semua.