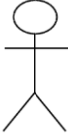
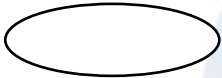

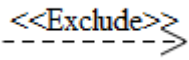
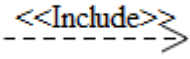



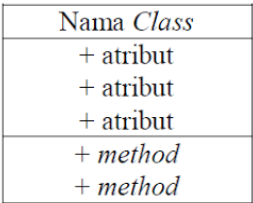

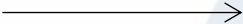

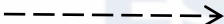
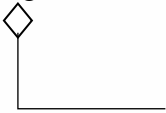
DAFTAR SIMBOL

Simbol 1 *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
 Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat 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.
Nama Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case.
Asosiasi 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

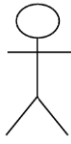


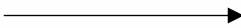

(Rosa A. S., 2014)

Simbol 2 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Kelas pada struktur sistem
<p>Asosiasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi Berarah</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
<p>Kebergantungan</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
<p>Agregasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

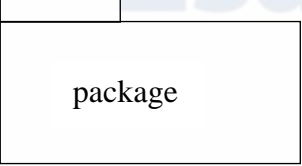


(Rosa A. S., 2014)

Simbol 3 *Class Diagram*

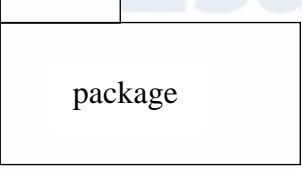
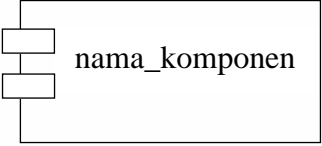
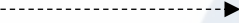


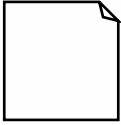
Simbol	Keterangan
<p>Aktor</p>  <p>atau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> <p>Nama Aktor</p> </div>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
<p><i>Lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek dalam dalam sebuah sistem.</p>
<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> <p>NamaObjek ; nama kelas</p> </div>	<p>Objek yang berinteraksi dengan sistem dan aktor</p>
<p>Waktu Aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.</p>
<p>1: masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>
<p>1: keluaran</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>

(Rosa A. S., 2014)

Simbol 4 *Deployment Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Package</i></p> 	<p><i>Package</i> adalah bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i>.</p>
	<p>Biasanya mengacu kepada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>). Jika didalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p>
<p>Kebergantungan/<i>depedency</i></p> 	<p>Kebergantungan antar <i>node</i>, arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.</p>
<p><i>Link</i></p> 	<p>Relasi antar <i>node</i>.</p>

Simbol 5 *Component Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Package</i></p> 	<i>Package</i> adalah bungkusan dari satu atau lebih komponen.
<p>Komponen</p> 	Komponen sistem.
<p>Kebergantungan/<i>dependency</i></p> 	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.
<p><i>Link</i></p> 	Relasi antar komponen.
 <p>nama_interface</p>	Agar tidak mengakses langsung komponen.
<p>Antarmuka/<i>interface</i></p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antarmuka komponen.
	Dokumen dapat berupa file/ <i>library</i> .