DAFTAR SIMBOL

Simbol 1. Komponen Use Case Diagram

No	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem sendiri.
2		*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
3	<<include>>	*Include*	Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case*, dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
4	<<extend>>	*Extend*	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, di mana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
5		*Use case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

(Sumber : Hendini, 2016)

Simbol 2. Komponen Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Association*	Hubungan antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
2		*Nary Ssociation*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
7		*Agregasi/ Aggregation*	Hubungan antar kelas dengan makna semua-bagian (whole part)

(Sumber : Hendini, 2016)

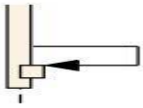
Simbol 3. Komponen Activity Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Activity*	Memperlihatkan Bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		*Decision*	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
3		*Initial node*	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		*Actifity final node*	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		*Fork node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

(Sumber : Hendini, 2016)

Simbol 4. Komponen Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Entity Class	Entity Class, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
2		Boundary Class	Boundary Class, berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.

3		Control Class	Control class, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.
4		Message	Message, simbol mengirim pesan antar class.
5		Recursive	Recursive, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
6		Activation	Activation, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi
		Lifeline	Lifeline, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.

(Sumber : Hendini, 2016)