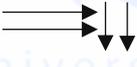
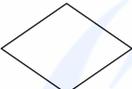
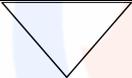


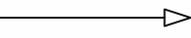
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Flowchart* (Ilham Daut, 2014)

Simbol	Deskripsi
	<b>Simbol arus atau <i>flow</i></b> Untuk menyatakan jalannya arus atau proses.
	<b>Simbol <i>Communication Link</i></b> Untuk menanyakan bahwa adanya transisi suatu data atau informasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya.
	<b>Simbol <i>Connector</i></b> Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman atau lembar yang sama.
	<b>Simbol <i>Offline Connector</i></b> Untuk menyatakan sambungan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman atau lembar yang berbeda.
	<b>Simbol <i>Offline Connector</i></b> Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman atau lembar yang berbeda.
	<b>Simbol <i>Manual</i></b> Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer (manual).
	<b>Simbol <i>Decision</i> atau logika</b> Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya atau tidak.
	<b>Simbol <i>Predefined Proses</i></b>

	Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
	<b>Simbol Terminal</b> Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	<b>Simbol Keying Operation</b> Untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.
	<b>Simbol Office Storage</b> Untuk menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan dalam suatu media tertentu.
	<b>Simbol Manual Input</b> Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.
	<b>Simbol Input-Output</b> Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
	<b>Simbol Punched Card</b> Untuk menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
	<b>Simbol Magnetic-Tape Unit</b> Untuk menyatakan input berasal dari pita <i>magnetic</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i> .
	<b>Simbol Disk Storage</b> Untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i>
	<b>Simbol Document</b> Untuk mencetak laporan ke printer.
	<b>Simbol Display</b> Untuk menyatakan peralatan output yang digunakan berupa layar (video, komputer).

## 2. Simbol Use Case Diagram (Ade Hendini, 2013)

Gambar	Keterangan
	<p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.</p>
	<p><i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i>, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>Use Case</i>.</p>
	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>Use Case</i>, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.</p>
	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>Use Case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila actor berinteraksi secara pasif dengan sistem.</p>
	<p>Include, merupakan di dalam <i>Use Case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>Use Case</i> oleh <i>Use Case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.</p>

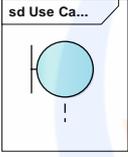
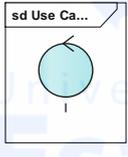
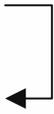
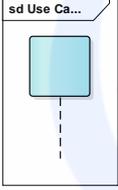
	Extend, merupakan perluasan dari <i>Use Case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.
--	---

### 3. Simbol *Activity Diagram* (Ade Hendini, 2013)

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End Point</i> , diletakkan di akhir aktivitas.
	<i>Activities</i> , menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis.
	<i>Fork</i> / percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang Dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , Digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
	<i>Decision Points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.
	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>Activity Diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

### 4. Simbol *Sequence Diagram* (Ade Hendini, 2013)

Gambar	Keterangan
	<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.

	<p><i>Boundary Class</i>, berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.</p>
	<p><i>Control class</i>, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.</p>
	<p><i>Message</i>, simbol mengirim pesan antar class.</p>
	<p><i>Recursive</i>, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
	<p><i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>
	<p><i>Lifeline</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i>.</p>