

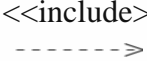
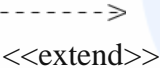





DAFTAR SIMBOL





Simbol 1 Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem itu sendiri.
2		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
3		<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
4		<i>Extend</i>	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.
6		<i>Association</i>	Komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

(Rosa A.S 2013)






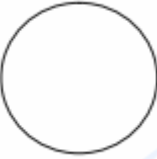


Simbol 2 Activity Diagram



NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain

2		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifty Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

(Rosa A.S 2013)

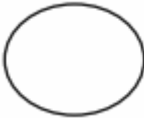




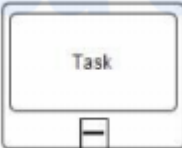


Simbol 3 Flowchart Diagram

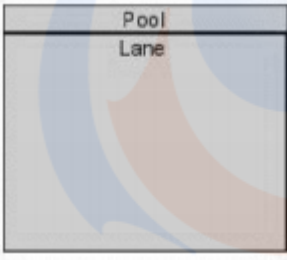

No	SIMBOL	Keterangan
1		Simbol Start atau End yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah flowchart.
2		Simbol pemerosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3		Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).
4		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita magnetic.
5		Simbol Input/Output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses
6		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama.
7		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda.
8		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen.

9		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu.
10		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol

(Rosa A.S 2013)

Simbol 4 Business Process Modelling Notation (BPMN)

NO	SIMBOL	NAMA
1		Elemen Start
2		Intermadata
3		End
4		Task
5		Looping Task
6		Sub Process
7		Looping Sub Process
8		Sequence Flow Message Flow Association

9		<i>Pool dan Lane</i>
10		Elemen Data Objek Group <i>Annotation</i>

(Ramdhani 2015)