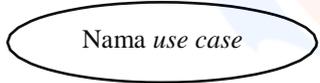
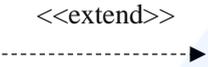
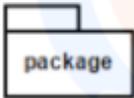
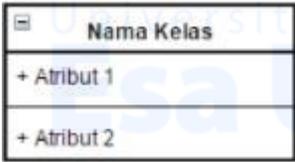
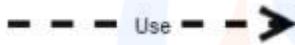


## DAFTAR SIMBOL

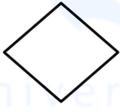
### Simbol *Use Case*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p>  <p style="text-align: center;">Nama <i>use case</i></p>	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
<p>Aktor atau <i>Actor</i></p>  <p style="text-align: center;">Nama aktor</p>	<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>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antara dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p>Ektensi/<i>extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> rambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada program berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.</p>
<p><i>Include</i></p> 	<p>Relasi <i>case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsi atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p>

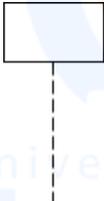
Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Package</i></p> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas.
<p>Operasi</p> 	Kelas pada struktur sistem.
<p>Antar muka atau <i>Interface</i></p> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi</p> 	Relasi antara kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah atau <i>Directed Association</i></p> 	Relasi antara kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi-generalisasi (umum khusus)
<p>Agregasi</p> 	Relasi antara kelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> ).

Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktivitas 	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
<i>Action</i> 	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
Status awal 	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
Status akhir 	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
Penggabungan/ <i>join</i> 	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
<i>State Transtion</i> 	Aliran dari aktifitas.
Percabangan/ <i>decision</i> 	Cabang keluaran dari <i>condition</i> dapat lebih dari dua, tetapi biasanya sebagian besar hanya berisi dua keluaran biner.

Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>LifeLine</i></p> 	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
<p><i>Object Message</i></p> 	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
<p><i>Message (Return)</i></p> 	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
<p><i>Message (Return)</i></p> 	Menyatakan arah kembali antara <i>LineLine</i> .
<p><i>Activation</i></p> 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif.
<p><i>Message (Destroy)</i></p> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri.
<p>Aktor atau <i>Actor</i></p> 	Menspesifikasikan himpunan peran pengguna ketika berinteraksi dengan sistem.