
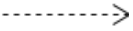

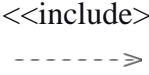
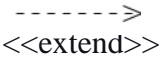






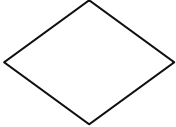




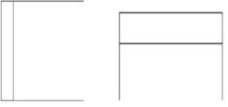


(DAFTAR SIMBOL USE CASE DIAGRAM)

Tabel 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>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3		<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.
4		<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		<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.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

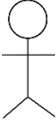




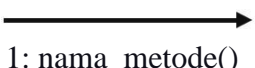
Sumber: (A.S Rosa dan Shalauhuddin, 2014)

(DAFTAR SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM)




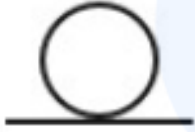


Tabel Activity Diagram			
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain melakukan suatu kegiatan. Simbol ini digunakan dalam penggambaran <i>activity diagram</i> .
2		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu (bisa terdapat lebih dari dua aktivitas yang menjadi pilihan). Simbol ini digunakan dalam <i>activity diagram</i> .
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali. Hanya boleh terdapat satu initial dalam satu diagram aktivitas. Simbol ini digunakan dalam <i>activity diagram</i> .
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri. Dalam diagram aktivitas memiliki minimal satu final state. Simbol ini digunakan dalam <i>activity diagram</i> .
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran, atau sebaliknya yang dapat dikerjakan secara paralel. Aktivitas setelah aliran ini dikerjakan jika aktivitas pada aliran sebelumnya terpenuhi semua.
6		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan urutan aliran aktivitas, digunakan dalam diagram aktivitas. Simbol ini menggambarkan aliran di <i>activity diagram</i> .
6		<i>Partition</i>	Simbol yang membatasi aktivitas antar orang, organisasi, unit, sistem atau kelompok dalam penggambaran <i>activity diagram</i> .

Sumber: (A.S Rosa dan Shalauhuddin, 2014)

(DAFTAR SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM)

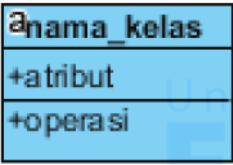
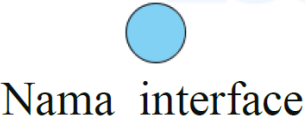
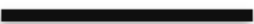




Tabel <i>Sequence Diagram</i>			
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2		<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3		<i>Object</i>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4		<i>Timelife</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5		Pesan tipe <i>Create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6		Pesan tipe <i>Call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

Sumber: (A.S Rosa dan Shalauhuddin, 2014)

Tabel Lanjutan <i>Sequence Diagram</i>			
7	<p>1: masukan</p> 	Pesan tipe <i>Send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8	<p>1: keluaran</p> 	Pesan tipe <i>Return</i>	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.
9	<p><<destroy>></p> 	Pesan tipe <i>Destroy</i>	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.
10		Entity Class	Entitas biasanya elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi . Ini dapat berupa <i>beans</i> atau <i>model object</i> .
11		Boundary Class	Boundary biasanya berupa tepi dari sistem , seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
12		Control Class	Control class mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario . Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.

Sumber: (A.S Rosa dan Shalauhuddin, 2014)

(DAFTAR SIMBOL CLASS DIAGRAM)

Tabel <i>Class Diagram</i>			
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		Kelas	Kelas pada struktur sistem
2		Antarmuka/ <i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		Asosiasi/ <i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4		Asosiasi berarah/ <i>Directed Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna kelas satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5		Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6		Kebergantungan / <i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antarkelas
7		Agregasi / <i>Aggregation</i>	Relas antarkelas dengan makna semuabagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: (A.S Rosa dan Shalauhuddin, 2014)