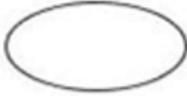


## DAFTAR SIMBOL

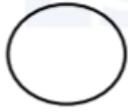
Use Case diagram (Maria & Efendi, 2021)

Gambar	Nama	Keterangan
	Usecase	Menggambarkan Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja .
	Actor	Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktif, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan pesan pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan Use Case, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap use case.
	Asosiasi	Antara aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Asosiasi	Antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila actor berinteraksi secara pasif dengan sistem
	Include	Merupakan di dalam use case lain (required) atau pemanggilan sebuah fungsi program.
	Extend	Merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

Activity Diagram (Maria & Efendi, 2021)

Gambar	Nama	Keterangan
	Start Point	Diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	End Point	Akhir aktivitas
	Activities	Menggambarkan kan suatu proses/kegiatan bisnis
	Fork	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	Join	Digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	Decision Points	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, True dan False
	Swimlane	Pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

## Sequence Diagram (Maria &amp; Efendi, 2021)

Gambar	Nama	Keterangan
	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
	Boundary Class	Berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, seperti tampilan form entry dan form cetak.
	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.
	Message	Mengirim pesan antar class.
	Recursive	Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	Activation	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
	Lifeline	Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.

## Class diagram (Maria &amp; Efendi, 2021)

Gambar	Nama	Keterangan
	Class	Kelas pada struktur sistem
	Interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
	Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan multiplicity.
	Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan multiplicity.
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
	Dependency	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antarkelas.
	Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian.