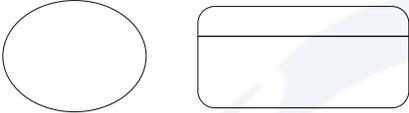
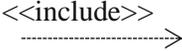
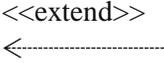
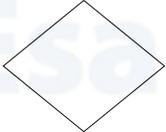
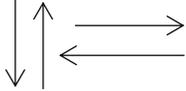


## DAFTAR SIMBOL

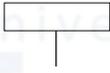
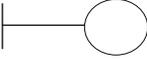
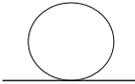
Diagram Konteks	
Simbol	Keterangan
	<i>External Entity</i> , merupakan kesatuan di lingkungan luas sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.
	<i>Process</i> , merupakan proses dimana aliran data masuk ditransformasikan ke aliran data keluar.
	<i>Data Store</i> , merupakan sebuah simbol file yang menggambarkan tempat file data disimpan.
	<i>Data Flow</i> , Arus data yang menggambarkan aliran data.

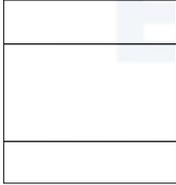
Use Case	
Simbol	Keterangan
	<i>Actor</i> , Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Include</i> , Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i> , Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i> , Yang menghubungkan objek yang satu dengan yang lain.

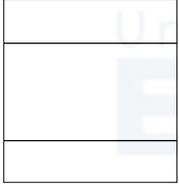
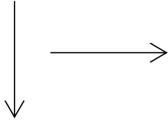
	<i>System</i> , Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i> , Deskripsi dari aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.

<i>Activity diagram</i>	
<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Activity</i> , Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Initial Node</i> , Digunakan untuk memulai aktivitas di <i>activity diagram</i> .
	<i>Final Node</i> , Digunakan untuk mengakhiri aktivitas di <i>activity diagram</i> .
	<i>Swimlane</i> , Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
	<i>Decision</i> , Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
	<i>Line Connector</i> , Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Actor</i> , Digunakan untuk menggambarkan <i>user</i> atau pengguna.

Simbol	Keterangan
	<i>Object entity</i> , antar muka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i> , Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	<i>Boundary</i> , Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.
	<i>Control Class</i> , Digunakan untuk menghubungkan <i>boundary</i> dengan <i>table</i> .
	<i>Entity Class</i> , Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
	Menunjukkan kehidupan objek selama berurutan, berisi X pada titik dimana kelas tidak lagi berinteraksi.

<i>Class Diagram</i>	
Simbol	Keterangan
	<i>Class</i> , digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property/atribute class</i> . Bagian akhir mendefinisikan metode dari sebuah <i>class</i> .
	<i>Asosiasi</i> , penghubung atau relasi yang menghubungkan 2 <i>class</i> . Garis ini bisa menggambarkan tipe relasi dan dapat menampilkan hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah relasi (contoh: <i>one-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i> ).
Simbol	Keterangan

	<p><i>Class</i>, digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i>. Bagian tengah mendefinisikan <i>property/atribute class</i>. Bagian akhir mendefinisikan metode dari sebuah <i>class</i>.</p>
	<p><i>Asosiasi</i>, penghubung atau relasi yang menghubungkan 2 <i>class</i>. Garis ini bisa menggambarkan tipe relasi dan dapat menampilkan hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah relasi (contoh: <i>one-to-one</i>, <i>one-to-many</i>, <i>many-to-many</i>).</p>