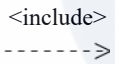
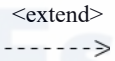
DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case* Diagram (Yasin, 2012)

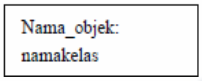
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actor*	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri.
2		*Dependency*	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
3		*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah *use case* di mana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
4		*Include*	Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case*, di mana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri.
5		*Extend*	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		*Association*	Komunikasi antar aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor.
7		*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*.

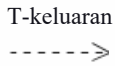
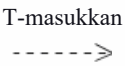
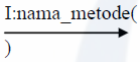
9		*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Simbol *Activity* Diagram (Yasin, 2012)

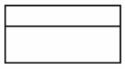
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktivitas	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		*Decision* /percabangan	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
3		*Initial Node*	Bagaimana objek di bentuk atau diawali.
4		*Actifity Final Node*	Bagaimana objek di bentuk dan dihancurkan.
5		*Fork Node*	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

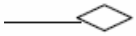
Simbol *Squence* Diagram (Yasin, 2012)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actor*	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri..
2		*LifeLine*	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
3		*Objek*	Menyatakan objek yang berinteraksi oleh pesan.

4		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
5		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
6		*Pesan tipe return*	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.
7		*Pesan tipe send*	Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang di kirim.
8		*Pesan tipe call*	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

Simbol *Class* Diagram (Yasin, 2012)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Association*	Hubungan antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
2		*Nary Association*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		*Dependency*	Hubungan di mana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.

6		*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah *use case* di mana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
7		*Agregasi/ Aggregation*	Hubungan antar kelas dengan makna semua-bagian (*whole part*).