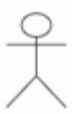


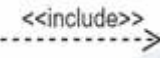








## DAFTAR SIMBOL






**Simbol 1.1 Use Case Diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Mendefinisikan orang atau pengguna sistem yang berinteraksi dengan use case.
2		Dependency	Hubungan di mana perubahan elemen independen (independen) memengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak independen (independen).
3		Generalization	Hubungan antara dua aktor atau dua kasus penggunaan di mana satu fitur lebih umum daripada fitur lainnya.
4		Include	Menunjukkan hubungan antara dua atau lebih use case dan menyertakan bagian yang dibuat oleh use case lain.

5		Extend	Menunjukkan bahwa kasus penggunaan target memperluas perilaku kasus penggunaan sumber pada titik tertentu.
6		Association	Mengikat antara aktor dan use case atau sebaliknya.
7		System	Menentukan paket yang berisi sistem terbatas.
8		Use Case	Deskripsi urutan tindakan yang dilakukan oleh sistem yang memberikan hasil terukur bagi operator
9		Collaboration	Interaksi aturan dan unsur-unsur lain yang bekerja sama untuk menghasilkan perilaku yang lebih besar dari jumlah unsur-unsurnya (sinergi).
10		Note	Elemen fisik yang ada saat aplikasi dijalankan dan mewakili sumber daya komputasi

Simbol 1.1 Use Case Diagram

### Simbol 1.2 Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Menunjukkan bagaimana setiap kelas UI berinteraksi satu sama lain
2		Initial Node	Bagaimana suatu objek dibuat atau diinisialisasi.
3		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan atau diselesaikan
4		Fork Node	Aliran yang pecah menjadi beberapa aliran di atas tingkat tertentu
5		Decision	Pilihan untuk lebih dari satu aktivitas

Simbol 1.2 Activity Diagram