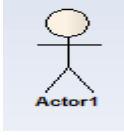



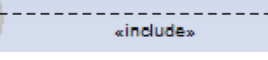
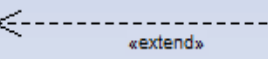
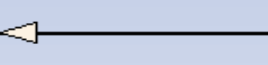

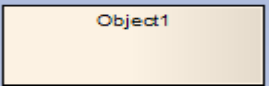


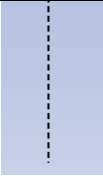
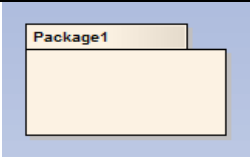
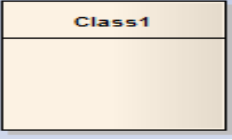

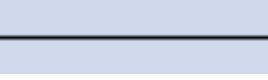


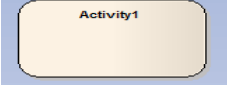
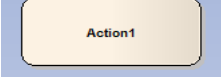
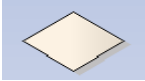
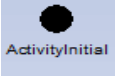
## DAFTAR SIMBOL


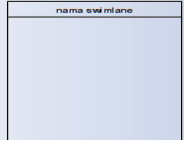

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN	Simbol Usecase Diagram
	<i>Actor</i>	Menggambarkan tokoh atau seseorang yang berinteraksi dengan sistem. Dan dapat menerima dan memberi informasi pada sistem.	
	<i>Usecase</i>	Menjelaskan fungsi dari kegunaan sistem yang dirancang.	
	<i>Boundary</i>	Menunjukkan ruang lingkup pada sistem.	
	<i>Association Relationship</i>	Menghubungkan antara usecase dengan actor tertentu.	
	<i>Include Relationship</i>	Menunjukkan bahwa usecase satu merupakan bagian dari usecase lainnya.	
	<i>Extend Relationship</i>	Menunjukkan arah panah secara putus-putus dari <i>usecase</i> ke <i>base usecase</i> .	
	<i>Generalization Relationship</i>	Menunjukkan relasi antara dua <i>actor</i> dan dua <i>usecase</i> .	

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN	Simbol <i>Sequence</i> Diagram
	<i>Actor</i>	Tokoh yang berinteraksi didalam sistem dengan sistem informasi lainnya.	
	<i>Object</i>	Mendefinisikan objek-objek yang berinteraksi dengan pesan.	
	Waktu Aktif	Menggambarkan waktu pada saat sistem berinteraksi.	
	<i>Messages</i>	Menunjukkan interaksi atau arah panah.	
	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan garis <i>object</i> .	

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN	Simbol <i>Class</i> Diagram
	<i>Package</i>	Merupakan gabungan dari satu kelas atau lebih.	

	<i>Class</i>	Menunjukkan kelas dan terdapat beberapa atribut serta <i>operation</i> nya.	
	<i>Generalization</i>	Menunjukkan hubungan relasi antar kelas. Secara khusus.	
	<i>Association</i>	Menghubungkan antara kelas yang satu dengan yang lainnya.	

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN	Simbol Activity Diagram
	Aktivitas	Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh sistem.	
	<i>Action</i>	Menunjukkan perilaku terhadap sistem.	
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk menunjukkan pilihan pada aktivitas dalam sistem.	
	<i>Initial Activity</i>	Menunjukkan awal dari pembuatan aktivitas pada sistem.	

	<p><i>Final Activity</i></p>	<p>Menunjukkan akhir aktivitas yang terjadi pada sistem.</p>
	<p><i>Swimlane</i></p>	<p>Untuk memisahkan atau membagi aktivitas yang dilakukan pada setiap aksi.</p>
	<p><i>Control Flow</i></p>	<p>Untuk menunjukkan aliran objek <i>action</i> ke <i>activity</i> lainnya.</p>