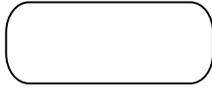


## DAFTAR SIMBOL

### A. Activity Diagram

#### ***In Action***



*In Action* merupakan sebuah aksi, apakah sepotong, node *composable* sederhana perilaku, apakah *label* dengan namanya

#### ***Control Flow***



*Control Flow* ini akan menunjukkan urutan *eksekusi*



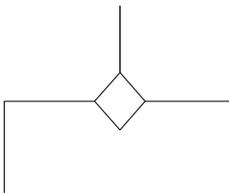
#### ***Initial Node***

*Initial Node* ini akan menggambarkan awal dari serangkaian tindakan atau kegiatan



#### ***Final Activity Node***

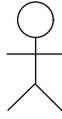
*Final Activity Node* digunakan untuk menghentikan semua arus kontrol dan arus objek dalam suatu kegiatan (tindakan)



#### ***Decision Node***

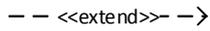
) apakah digunakan untuk mewakili kondisi tes untuk memastikan bahwa aliran kontrol atau aliran objek hanya turun satu jalur  
) apakah label dengan kriteria keputusan untuk terus menyusuri jalan tertentu

## B. Use Case Diagram



### **Actor**

Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*



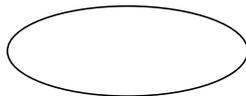
### **Extend**

Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan



### **Associaton**

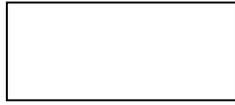
Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya



### **Use Case**

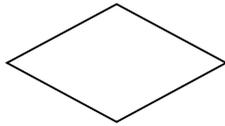
Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

### C. *Entity Relationship Diagram*



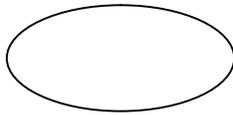
#### **Entitas atau Objek Data**

Kumpulan objek atau suatu yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik.



#### ***Relationship***

Hubungan yang terjadi antar satu entitas atau lebih. Kumpulan *relationship* yang sejenis disebut *relationship set*.



#### **Atribut atau Elemen Data**

Karakteristik dalam entitas atau hubungan yang mengerjakan penjelasan detail tentang entitas atau hubungan dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk entitas.



#### ***Connection***

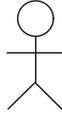
Digunakan sebagai penghubung entitas yang membedakan entitas tersebut entitas lainnya.

#### D. *Sequence Diagram*



##### ***Object***

Merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal



##### ***Actor***

Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*



##### ***Lifeline***

Mengindikasikan keberadaan sebuah *object* dalam basis waktu



##### ***Activation***

Mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi



##### ***Boudary***

Terletak diantara sistem dengan duni sekelilingnya. Semua *form*, laporan, antarmuka ke perangkat keras seperti printer atau scanner dan antarmuka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori



##### ***Control***

Berhubungan dengan fungsionalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan distribusi, atau penanganan kesalahan



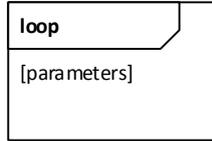
##### ***Entity***

Digunakan untuk menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen



***Message***

Mengindikasikan komunikasi antara *object*



***Loop***

Mengeksekusi berulang kali dan penjaga menunjukkan dasar iterasi