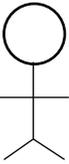
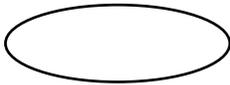
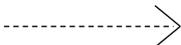
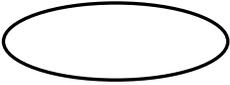
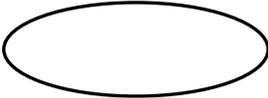
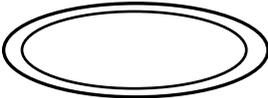
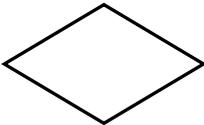


DAFTAR SIMBOL

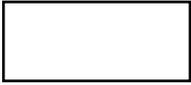
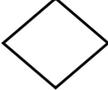
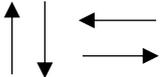
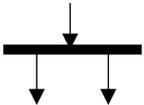
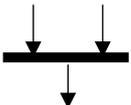
1. Simbol Use Case

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		<i>Actor/actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
2		<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
3		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan secara terbatas.
4		<i>Dependceny</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri(<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ascendant</i>)
6		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit
7		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan
8		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

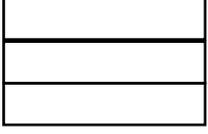
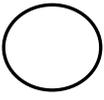
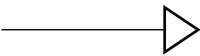
2. Symbol Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		<i>Entitas/Entity</i>	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table.
2		<i>Atribut/Field</i>	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3		<i>Atribut kunci primer</i>	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses, record yang diinginkan, biasanya berupa id, kunci primer dapat lebih dari 1 kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4		<i>Atribut multivalai/ multivalue</i>	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dlama suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
5		<i>Relasi</i>	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
6		<i>Association</i>	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakai.

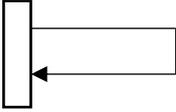
3. Symbol Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Swimlane</i>	Pembagian <i>activity</i> diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/tidakannya yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya
7		<i>Fork</i> (Percabangan)	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
8		<i>Join</i> (Penggabungan)	Digunakan untuk menunjukan adanya dekomposisi.

4. Symbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2		Antarmuka/ <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
2		Asosiasi/ <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
3		Asosiasi berarah/ <i>directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
5		Kebergantungan/ <i>dependlency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
6		Agregasi/ <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

5. Simbol *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activation</i>	Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
2		<i>Lifeline</i>	Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation
2		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan user/pengguna
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dan komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
4		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form
5		<i>Control Class</i>	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel
6		<i>Entity Class</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
7		<i>Recursive</i>	Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri