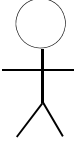
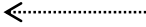
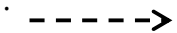
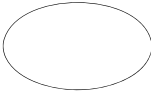
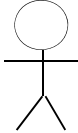
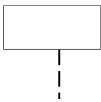
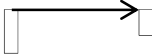


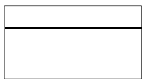
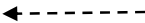
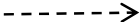
DAFTAR SIMBOL

<i>Use Case Diagram</i>	
	<i>Actor</i> , menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i> , hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
	<i>Generalization</i> , hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i> , menspesifikasikan bahwa <i>use cases</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Association</i> , Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i> , menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i> , deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
	<i>Collaboration</i> , Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i> , Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

<i>Activity Diagram</i>	
	<i>Activity</i> , memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i> , state dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Initial Node</i> , bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Final Node</i> , bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Fork Note</i> , satu aliran yang pada tahap tertentu berubah. menjadi beberapa aliran.
	<i>Entity</i> , Pilihan untuk mengambil keputusan.

<i>Sequence Diagram</i>	
	<i>Actor</i> , menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>sequence diagram</i> .
	<i>Life Line</i> , objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i> , spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

<i>Class Diagram</i>	
	<i>Generalization</i> , hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).

	<i>Class</i> , himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i> , deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
	<i>Realization</i> , operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i> , hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya.
	<i>Association</i> , apa yang menghubungkan antara objek.