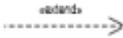


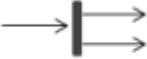
## DAFTAR SIMBOL

### a. Simbol UML

#### 1. Simbol Use Case

	<b>ACTOR</b> Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama actor.
	<b>USE CASE</b> Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
	<b>ASOSIASI/ASSOCIATION</b> Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor.
	<b>EKSTENSI/EXTEND</b> Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang di tambahkan.
	<b>GENERALISASI/GENERALIZATION</b> Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	<b>MENGGUNAKAN/INCLUDE</b> Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

## 2. Simbol Activity Diagram

	<p>STATUS AWAL/INITIAL</p> <p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
	<p>AKTIVITAS/ ACTIVITY</p> <p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
	<p>PERCABANGAN / DECISION</p> <p>Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.</p>
	<p>PENGGABUNGAN/ JOIN</p> <p>Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p>STATUS AKHIR/ FINAL</p> <p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.</p>
	<p>SWIMLINE</p> <p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi</p>

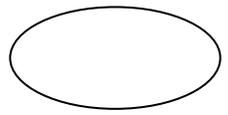
### 3. Simbol *Class Diagram*

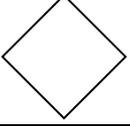
Gambar	Nama	Keterangan
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
	Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

#### 4. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	Actor	Orang yang berinteraksi dengan sistem
	Boundary	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
	Control	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
	Entity	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
	Message	Mengindikasikan komunikasi antar objek.
	Life Line	Mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu.

#### b. Simbol ERD

	<b>HIMPUNAN ENTITAS</b> Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.
	<b>ATRIBUT</b> Menggambarkan elemen-elemen dari satu entity yang menggambarkan entity

	<b>RELASI</b> Entity dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut relationship.
	<b>LINK</b> Digunakan untuk menghubungkan entity dengan relasi dan entity dengan atribut.

