**DAFTAR SIMBOL**

**Use Case Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\FE702B85.tmp | *Actor* menggambarkan pengguna *software* aplikasi, bisa berupa manusia, *hardware*, atau sistem informasi yang lain. *Actor* dapat memasukkan informasi kedalam sistem, menerima informasi dari sistem, atau keduanya. |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\BFE1ECDB.tmp | Menggambarkan hubungan antar *actor* dan *use case*. |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\F8CE9257.tmp | Use case menggambarkan apa yang dikerjakan oleh pengguna sistem aplikasi, termasuk interaksi antara actor dengan software aplikasi tersebut. |

**Activity Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\5117457D.tmp | *InitialState* : Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\53C73193.tmp | *ActionState* : Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\F191F419.tmp | *Decision* : Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\91A4868F.tmp | *Association* : Menggambarkan hubungan antara InitialState , ActionState, Decision dan finalState sebuah sistem. |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\8E599E75.tmp | *FinalState* : Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir |

**Class Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\5ACD0D4B.tmp | *Class* adalah blok – blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari *class.* Bagian tengah mendefinisikan *property/atribut class.* Bagian akhir mendefinisikan *method-method* dari sebuah *class.* |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\BFE1ECDB.tmp | *Association* : Menggambarkan hubungan antara *class* sebuah sistem. |

**Sequence Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\47A62091.tmp | *Object Lifeline* :menggambarkan *object* apa saja yang terlibat*.* |
|  | *Actor* :menggambarkan hubungan *actor* yang terlibat. |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\273101C7.tmp | *Activation :* menggambarkan hubungan antara *object* dengan *message.* |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\C09F166D.tmp | *Message(call):* menggambarkan alur message yang merupakan kejadian objek pengirim *lifeline* ke objek penerima *lifeline*. |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\8066003.tmp | *Message(return):* menggambarkan alur pengambilan *message* ke objek pemanggil dan tanda bahwa objek penerima telah menyelesaikan prosesnya. |