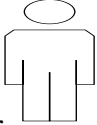
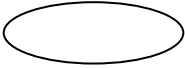
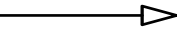
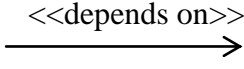
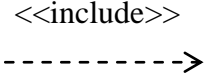








DAFTAR SIMBOL

A. Use Case Diagram

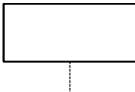
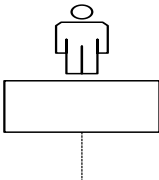


Notasi <i>Use case</i> Diagram	Fungsi
 Notasi Aktor	Aktor adalah seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang dibangun. Aktor merupakan semua yang ada di luar ruang lingkup sistem.
 Notasi <i>Use case</i>	<i>Use case</i> adalah bagian tingkat tinggi dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem. Dengan kata lain, <i>use case</i> menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem.
 Relasi asosiasi	Relasi antar aktor dan <i>use case</i> . Dalam UML relasi asosiasi digambarkan dengan menggunakan anak panah.
 <<depends on>>	Memungkinkan satu <i>use case</i> secara opsional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lainnya.
 <<include>>	Relasi include memungkinkan bahwa satu <i>use case</i> menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lainnya.
 relasi generalisasi	Relasi generalisasi digunakan untuk menunjukkan bahwa beberapa aktor atau <i>use case</i> mempunyai beberapa persamaan.

B. Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Notasi <i>state</i> Menggambarkan kegiatan dalam aliran kerja
	Transisi, menunjukkan bagaimana aliran kerja itu berjalan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya

	Notasi Decision Menunjukkan dimana sebuah keputusan perlu dibuat dalam aliran kerja
	Notasi start state Menunjukkan dimana aliran kerja itu dimulai
	Notasi end state Menunjukkan dimana aliran kerja itu berakhir

C. Sequence Diagram

Notasi	Penjelasan
	Objek beserta <i>lifeline</i> -nya. Diagram interaksi menggunakan nama objek, nama kelas, atau keduanya.
Aktor 	Aktor adalah seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang dibangun. Aktor merupakan semua yang ada di luar ruang lingkup sistem.
	Melalui sebuah pesan, satu objek atau kelas dapat meminta objek lainnya untuk menjalankan fungsi spesifik.
	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan