**DAFTAR SIMBOL**

**A. Use Case Diagram**

**Notasi *Use case* Fungsi**

**Diagram**

Aktor adalah sesesorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang dibangun. Aktor merupakan semua yang ada di luar ruang lingkup sistem.

Notasi Aktor

Notasi *Use case* *Use case* adalah bagian tingkat tinggi dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem. Dengan kata lain, *use case* menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem.

Relasi asosiasi Relasi antar aktor dan *use case*. Dalam UML relasi asosiasi digambarkan dengan menggunakan anak panah.

<<depends on>> Memungkinkan satu *use case* secara opsional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh *use case* lainnya.

<<include>> Relasi include memungkinkan bahwa satu *use case* menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh *use case* lainnya.

relasi generalisasi Relasi generalisasi digunakan untuk menunjukkan bahwa

beberapa aktor atau *use case* mempunyai beberapa persamaan.

1. **Activity Diagram**

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Keterangan** |
|  | Notasi *state*  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 |

1. **Sequence Diagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Notasi** | | | **Penjelasan** |
|  | | | Objek beserta *lifeline*-nya. Diagram interaksi menggunakan nama objek, nama kelas, atau keduanya. |
| Aktor | | | Aktor adalah sesesorang 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 |