**DAFTAR SIMBOL**

1. **Simbol *Flowmap***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | Terminal / *Terminator* | Menunjukkan awal atau akhir dari aliran proses. |
| 2 |  | *Arrows* | Menunjukan arus data antar simbol / proses. |
| 3 |  | Data | Menunjukkan data yang menjadi input / output proses. |
| 4 |  | *Process* | Menunjukan kegiata proses dari operasi program komputer. |
| 5 |  | *Decision* | Menunjukan pilihan yang akan dikerjakan atau keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data. |
| 6 |  | *Preparation* | Pemberian nilai awal suatu *variable*. |
| 7 |  | *Connector* (*On-page connector*) | Digunakan untuk penghubung dalam satu halaman. |
| 8 |  | *Connector* (*Off-page connector*) | Digunakan untuk penghubung berbeda halaman. |
| 9 |  | *Document* | Menunjukan dokumen sebagai yang digunakan untuk merekam data terjadinya suatu transaksi. |
| 10 |  | *Database* | Menyimpan data berbasis *database.* |
| 11 |  | Manual *Operation* | Menunjukan proses yang dikerjakan secara manual. |

1. **Simbol *Use Case* Diagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *Actor* | Menspesifikasikan sebuah himpunan peran atau objek yang dmainkan sebagai pengguna ketika berinteraksi dengan *use case*. |
| 2 |  | *Generalization* | Hubungan dimana suatu objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk. |
| 3 |  | *Include* | Menspesifikasikan bahwa *usecase* sumber secara *eksplisit*. |
| 4 |  | *Extend* | Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan. |
| 5 |  | *Association* | Untuk menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 6 |  | *System* | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |
| 7 |  | *Use Case* | Mendeskripsi dari urutan aksi - aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor. |
| 8 |  | *Collaboration* | Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi). |

1. **Simbol *Sequence* Diagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *LifeLine* | Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi. |
| 2 |  | *Message* | Menspesifikasi komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi dari satu sistem ke sistem selanjutnya. |
| 3 |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi - informasi tentang aktifitas yang terjadi dari satu sistem ke sistem selanjutnya. |

1. **Simbol *Activity* Diagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *Activity* | Memperlihatkan bagaimana masing -masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain. |
| 2 |  | *Action* | *State* dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi. |
| 3 |  | *Initial Node* | Objek dibentuk atau diawali. |
| 4 |  | *Activity Final Node* | Objek dibentuk dan dihancurkan. |
| 5 |  | *Fork Node* | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran. |

1. **Simbol *Class* Diagram**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama** | | **Keterangan** |
| 1 |  | *Generalization* | | Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*). |
| 2 |  | *Nary Association* | | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek. |
| 3 |  | *Class* | Himpunan dari objek - objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. | |
| 4 |  | *Collaboration* | Deskripsi dari urutan aksi - aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor. | |
| 5 |  | *Realization* | Operasi yang benar - benar dilakukan oleh suatu objek. | |
| 6 |  | *Dependency* | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri. | |
| 7 |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. | |

1. **Simbol *Statechart* Diagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *State* | Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek. |
| 2 |  | *Initial Pseudo State* | Bagaimana objek dibentuk atau diawali. |
| 3 |  | *Final State* | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan. |
| 4 |  | *Transition* | Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya. |
| 5 |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 6 |  | *Node* | Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi. |