**DAFTAR SIMBOL**

1. Simbol UML (*Unifiel Modelling Language*)
   1. Simbol Activity Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **GAMBAR** | **NAMA** | **KETERANGAN** |
| **1** |  | *Actifity* | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain |
| **2** |  | *Action* | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi |
| **3** |  | *Initial Node* | Bagaimana objek dibentuk atau diawali. |
| **4** |  | *Actifity Final Node* | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan |
| **5** |  | *Fork Node* | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran |

* 1. Simbol Use case Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **GAMBAR** | **NAMA** | **KETERANGAN** |
| 1 |  | *Actor* | Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*. |
| 2 |  | *Dependency* | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*). |
| 3 |  | *Generalization* | Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*). |
| 4 |  | *Include* | Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*. |
| 5 |  | *Extend* | Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan. |
| 6 |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 7 |  | *System* | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |
| 8 |  | *Use Case* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |
| 9 |  | *Collaboration* | Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi). |
| 10 |  | *Note* | Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi |

* 1. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **GAMBAR** | **NAMA** | **KETERANGAN** |
| 1 |  | *Himpunan Entitas* | Digunakan untuk menggambarkan objek atau entitas yang dapat diindetifikasi dalam lingkungan pemakai. |
| 2 |  | *Atribut* | Menggambarkan elemen-elemen dari suatu entitas |
| 3 |  | *Relasi* | Menggambarkan keterkaitan hubungan antar entitas |
| 4 |  | *Link* | Digunakan untuk menghubungkan entitas dengan relasi dan entitas dengan atribut |

* 1. Simbol Sequence Diagram

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **GAMBAR** | **NAMA** | **KETERANGAN** |
| 1 |  | *LifeLine* | Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi. |
| 2 |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |
| 3 |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |

* 1. Simbol FlowChart

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **GAMBAR** | **NAMA** | **KETERANGAN** |
| 1 |  | *Terminal* | Digunakan untuk menggambar awal dan akhir dari suatu kegiatan |
| 2 |  | *Decision* | Simbol yang menggambarkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan kemungkinan |
| 3 |  | *Display* | Mencetak keluaran dalam layar simbol |
| 4 |  | *Flowline* | Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbul satu dengan simbol lain |
| 5 |  | *Input - Output* | Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya |
| 6 |  | *Manual Input* | Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard |
| 7 |  | *Proses* | Simbol yang menunjukan pengolahan yang dilakukan oleh komputer |
| 8 |  | *Database* | Simbol database |