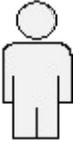


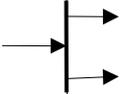
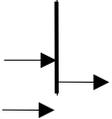
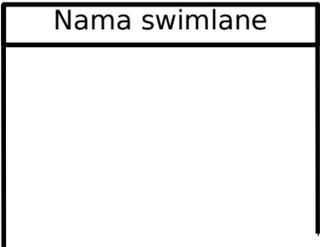
## DAFTAR SIMBOL

### A. Simbol UML

#### 1. Simbol Use Case Diagram

| NOTASI   | KETERANGAN  |
|--|---|
| <b>ACTOR ( ACTOR)</b><br> | Merupakan pihak-pihak yang berperan dalam sistem. Nama aktor dituliskan di bawah gambar tersebut. Aktor dapat berupa orang atau sistem lain diluar sistem yang tengah dianalis.   |
| <b>USECASE</b><br>        | Menggambarkan sebuah aktivitas/sarana yang disiapkan oleh sistem/bisnis. Urutan use case ditulis di bawah simbol.   |
| <b>USE</b><br>          | Hubungan, menggambarkan hubungan association. Garis ini digunakan untuk menghubungkan antara aktor dengan use case. Hubungan ini berarti aktor menggunakan use case.  |
| <b>USE</b><br>          | Garis putus-putus dengan panah di salah satu ujungnya menggambarkan hubungan antar use case. Hubungan tersebut dapat berupa include, extend ataupun generalization. Hubungan include berarti use case yang ditunjukkan oleh garis ikut dikerjakan jika use case sumber dikerjakan. Hubungan extend berarti use case yang ditunjuk oleh use case dapat memanggil use case yang menunjuk jika persyaratannya terpenuhi. Generalization berarti menunjukkan tujuan bahwa use case yang ditunjuk merupakan bentuk umum dari use case yang menunjuk. |
| <b>&lt;&lt; Extend&gt;&gt;</b><br><b>&lt;&lt; Include&gt;&gt;</b>  | Extend Use Case<br><br>Include Use Case   |

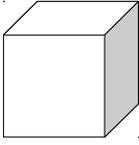
#### 2. Simbol Activity Diagram

| NOTASI  | KETERANGAN  |
|---|---|
| <p><b>AWAL (<i>INITIAL STATE</i>)</b></p>    | <p>Menunjukkan tempat dimulainya diagram. Lambang ini boleh diberi label dengan isi berupa nama kejadian (<i>event</i>) yang memanggilnya. Sebuah diagram aktivitas hanya boleh memiliki sebuah awal.</p>                               |
| <p><b>AKHIR (<i>FINAL STATE</i>)</b></p>     | <p>Menunjukkan tempat berakhirnya diagram.</p>  |
| <p><b>AKTIFITAS (<i>ACTIVITY</i>)</b></p>    | <p>Merupakan bentuk khusus dari keadaan (<i>state</i>) dimana aktivitas menggambarkan kegiatan yang dilakukan. Nama kegiatan dituliskan di tengah lambang.</p>  |
| <p><b>KEPUTUSAN (<i>DECISION</i>)</b></p>  | <p>Menggambarkan keputusan atas sebuah kondisi, pertemuan dari jalur kondisi yang mungkin. Jika digunakan untuk menggambarkan keputusan, maka jalur masuk yang diijinkan hanya satu sedangkan jalur keluar sebanyak dua atau lebih.</p> |
| <p><b>PERCABANGAN(FORK)</b></p>            | <p>Memisahkan aliran yang melalui aktivitas menjadi beberapa aliran.</p>  |
| <p><b>PENGGABUNGAN(JOIN )</b></p>          | <p>Melakukan sinkronisasi terhadap beberapa aktivitas menjadi satu aliran.</p>  |
| <p><b>Swimlane</b></p>                     | <p>Sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan actor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama).</p>   |

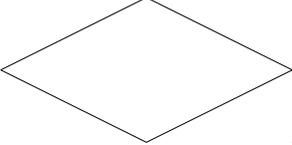
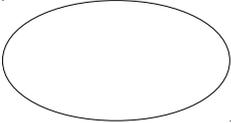
### 3. Simbol Component Diagram

| SIMBOL  | KETERANGAN  |
|---|---|
| <p><i>Component</i></p>  | Mewakili potongan-potongan yang indenpenden yang bisa dipesan dan dapat diperbaharui sewaktu-waktu. |
| <p><i>Interface</i></p>  | Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.  |
| <p><i>Depedency</i></p>  | Menggambarkan ketergantungan atau relasi yang sangat erat di antara komponen-komponen suatu siste   |

### 4. Simbol Deployment Diagram

| NOTASI  | KETERANGAN   |
|---|--|
| <p><b>TITIK (NODES)</b></p>  | Entitas fisik yang dapat menjalankan artifak.                  |
| <p><b>Garis Penuh</b></p>    | Menggambarkan hubungan antar satu titik dengan titik lain.     |
| <p><b>Package</b></p>        | Package merupakan sebuah bungkusuan dari satu atau lebih node. |

### B. Simbol ERD

| NOTASI  | KETERANGAN  |
|---|---|
| <p><b>Entitas</b></p>  | <p>Adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.</p>                           |
| <p><b>Relasi</b></p>   | <p>Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.</p>                             |
| <p><b>Atribut</b></p>  | <p>Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)</p> |
| <p><b>Garis</b></p>  | <p>Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.</p>              |