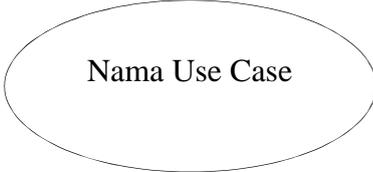
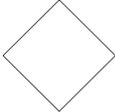
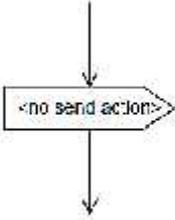
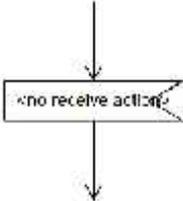


## DAFTAR SIMBOL

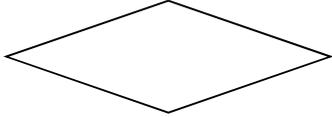
### a. Simbol *UML*

No	Simbol	Keterangan
1		<b>Actor</b> Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, ataupun objek lain.
2		<b>Use Case</b> Digambarkan dengan lingkaran elips dengan nama use case nya tertulis di tengah lingkaran
3		<b>Association</b> Digambarkan dengan sebuah garis yang berfungsi menghubungkan actor dengan use case.
4		<b>Dependency</b> Menunjukkan ketergantungan antara satu class dengan class yang lain.

5		<p><b>Fork/ Join</b> Menunjukkan kegiatan menggabungkan dua panel activity menjadi satu atau satu panel activity menjadi dua</p>
6		<p><b>Initial State</b> Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.</p>
7		<p><b>Final State</b> Titik akhir untuk mengakhiri suatu Aktivitas.</p>
8		<p><b>Decision</b> Pilihan untuk pengambilan keputusan.</p>
9		<p><b>Send</b> Tanda pengiriman</p>
10		<p><b>Receive</b> Tanda penerima</p>

11		<b>Control Flow</b> Arus aktivitas
12		<b>Activity</b> Menandakan sebuah aktivitas

**b. Simbol ERD**

No.	Simbol	Keterangan
1		<b>Entitas (<i>Entity</i>)</b> Kumpulan obyek atau sesuatu yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik.
2		<b>Relasi (<i>Relationship</i>)</b> Hubungan yang terjadi antara satu entitas atau lebih. Kumpulan relationship yang sejenis disebut <i>relationship set</i> .
3		<b>Atribut</b> Karakteristik dalam entity atau relationship yang mengerjakan penjelasan detail tentang entity atau relationship

		atau dengan kata lain adalah kumpulan elemen data yang membentuk suatu entitas.
4	_____	<b>Alur</b> Digunakan Untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi.