DAFTAR SIMBOL

Simbol *Unified Modeling Language*(UML)

A. *Activity* Diagram

STATUS AWAL
Yaitu status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

AKTIVITAS
Yaitu aktivitas yang digunakan sistem biasanya diawali dengan kata kerja**.**

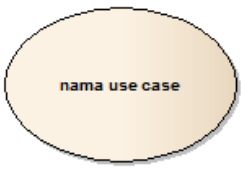
PERCABANGAN / *DESICION*
Yaitu asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

TRANSISI (TRANSITION)
Yaitu menyatakan alur aktifitas. Alur menghubungkan antara *state* awal, akhir maupun aktifitas. Alur dapat menunjuk dari *state* aktifitas ke dirinya sendiri.

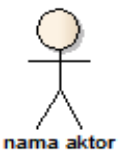
SWIMLANE
Yaitu memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

STATUS AKHIR
Yaitu status akhir yang dilakukan sistem, sebuah sistem diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

B. *Use Case* Diagram



USE CASE
Yaitu fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit antau aktor.

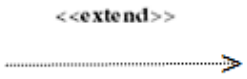


AKTOR / *ACTOR*
Yaitu orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.

STMIK NUSA MANDIRI

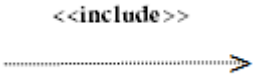
ASOSIASI / *ASSOSIATION*

Yaitu komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartipisasi pasa *use case*.



EKSTENSI / *EXTEND*

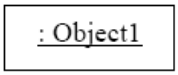
Yaitu relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan.



INCLUDE

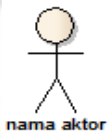
Yaitu relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* diaman *use case* yang ditambahkan memerluakan *use case* ini untuk menjalankanfungsinya atau sebagai syarat dijalankan *use case*.

C. *Sequence* Diagram



OBJECT

Yaitu instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal. Digambarkan sebagai sebuah class (kotak) dengan nama objek.



AKTOR / *ACTOR*

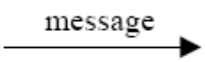
Yaitu orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.

LIFELINE

Yaitu mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu. Notasi untuk *lifeline* adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah objek.

ACTIVATION

Yaitu dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah lifeline. *Activation* mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.

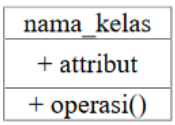


MESSAGE

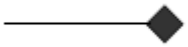
Yaitu digambarkan dengan anak panah horizontal antara Activation. Message mengindikasikan komunikasi antara object-object.

STMIK NUSA MANDIRI

D. *Class* Diagram



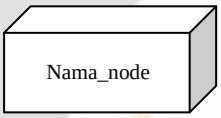
CLASS
Yaitu kelas pada struktur sistem yang berisi attribute dan operasi apa saja yang digunakan.



COMPOSITION
Yaitu jika sebuah *class* tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari *class* yang lain, maka *class* tersebut memiliki relasi *composition* terhadap *class* tempat dia bergantung. Yang digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi.

ASSOCIATION
Yaitu relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.

E. *Deployment* Diagram



NODE
Yaitu komponen sistem.

KEBERGANTUNGAN / *DEPENDENCY*
Yaitu kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.

GENERALISASI / *GENERALIZATION*
Yaitu hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *node*.

LINK
Yaitu relasi antar node.

STMIK NUSA MANDIRI

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar I.1. Model *Waterfall* 5
Gambar III.1. Struktur Organisasi Desa Bandungbaru 24
Gambar III.2. Pseudocode Algoritma *Sequential Searching* 32
Gambar III.3. *Activity* Diagram Warga 33
Gambar III.4. *Activity* Diagram Kepala Desa 33
Gambar III.5. *UseCase* Diagram Warga 34
Gambar III.6. *UseCase* Diagram Kepala Desa 34
Gambar III.7. *Sequence* Diagram Warga 35
Gambar III.8. *Sequence* DiagramKepala Desa 36
Gambar III.9. *Class* Diagram 36
Gambar III.10. *Deployment* Diagram 36
Gambar III.11. Tampilan Rancangan *Splashscreen* 37
Gambar III.12. Tampilan Login 38
Gambar III.13. Tampilan Rancangan Halaman Beranda 39
Gambar III.14. Tampilan Rancangan Halaman Layanan 40
Gambar III.15. Tampilan Rancangan Halaman Data Warga 40
Gambar III.16. Tampilan Rancangan Halaman Sarana 41
Gambar III.17. Tampilan Rancangan Halaman Tentang 41
Gambar III.18. Tampilan Implementasi *Splashscreen* 43
Gambar III.19. Tampilan Implementasi Menu Login 44
Gambar III.20. Tampilan Implementasi Menu Beranda 44
Gambar III.21. Tampilan Implementasi Menu Layanan 45
Gambar III.22. Tampilan Implementasi Menu Data Warga 45
Gambar III.23. Tampilan Implementasi Menu Sarana 46
Gambar III.24. Tampilan Implementasi Menu Tentang 46

STMIK NUSA MANDIRI

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel III.1. Use Case Diagram Warga 34
Tabel III.2. Use Case Diagram Kepala Desa 35
Tabel III.3. Black Box Testing 42
Tabel III.4. Spesifikasi Hardware Komputer 47
Tabel III.5. Spesifikasi Hardware Smartphone 47

STMIK NUSA MANDIRI