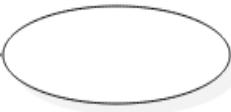
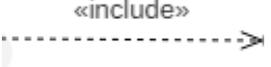
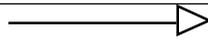


## DAFTAR SIMBOL

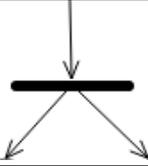
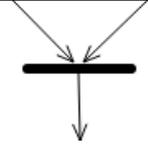
### 1.....Simbol UML

#### a. *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	<b>Actor</b> Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang dimainkan dalam sistem, bukan user individu dalam sistem.
	<b>Use Case</b> Abstraksi dari interaksi antara sistem dan <i>actor</i> . Menyatakan fungsi lengkap yang dilakukan <i>user</i> .
	<b>Association</b> Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor
	<b>Include</b> Pekerjaan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
	<b>Extends</b> Pekerjaan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu seperti menggerakkan alarm.
	<b>Generalization</b> Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

#### b. *Activity Diagram*

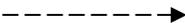
Simbol	Keterangan
	<b>Initial (Start Point)</b> Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	<b>Final (End Point)</b> Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

	<b>Activity</b> Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	<b>State Transition</b> Menunjukkan bahwa suatu obyek akan melaksanakan tindakan tertentu dan masuk tujuan ketika suatu aktivitas terjadi atau ketika kondisi-kondisi tertentu dicukupi.
	<b>Fork (Percabangan)</b> Memisahkan aliran yang melalui aktivitas menjadi beberapa aliran.
	<b>Join (Penggabungan)</b> Melakukan sinkronisasi terhadap beberapa aktifitas menjadi satu aliran.
	<b>Decision</b> Suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi, masing-masing diberi label dengan suatu kondisi.

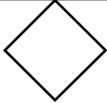
### c. Deployment Diagram

Simbol	Keterangan
	<b>Node</b> Menggambarkan sumber daya yang digunakan pada saat suatu sistem perangkat lunak dijalankan. Sumber daya yang dimaksud dapat berupa, printer, <i>desktopclient</i> , <i>database server</i> , serta bisnis proses sistem.
	<b>Penghubung</b> Menghubungkan antara <i>node</i> .

### d. Component Diagram

Simbol	Keterangan
	<b>Component</b> Menggambarkan fisik dari suatu sistem. Mewakili modul perangkat lunak.
	<b>Dependence</b> Menggambarkan alur dari suatu komponen.

## 1. Simbol ERD

Simbol	Keterangan
	<b>Entitas (<i>Entity Set</i>)</b> Merupakan suatu objek yang memiliki atribut dan atribut-atributnya menggambarkan ciri dari entity tersebut.
	<b>Hubungan (<i>Relation</i>)</b> Sebagai penghubung antara entitas dengan entitas.
	<b>Atribut (<i>Attribute</i>)</b> Karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang relasi tersebut.