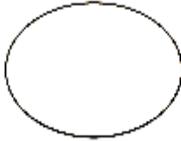
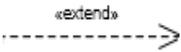
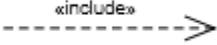


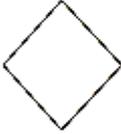
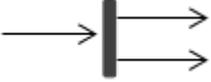
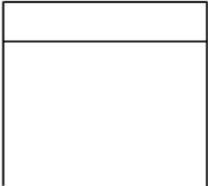
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol UML (*Unified Modelling Language*)

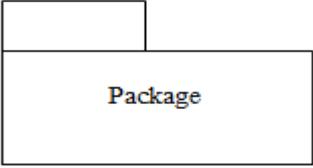
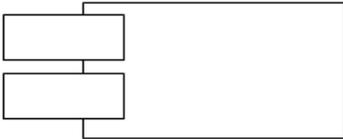
#### a. Simbol *Use Case Diagram*

	<p><b>ACTOR</b></p> <p>Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>.</p>
	<p><b>USE CASE</b></p> <p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.</p>
	<p><b>ASOSIASI/ASSOCIATION</b></p> <p>Komunikasi antara <i>actor</i> dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.</p>
	<p><b>EKSTENSI/EXTEND</b></p> <p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang di tambahkan.</p>
	<p><b>GENERALISASI/GENERALIZATION</b></p> <p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
	<p><b>MENGGUNAKAN/INCLUDE</b></p> <p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan use case ini.</p>

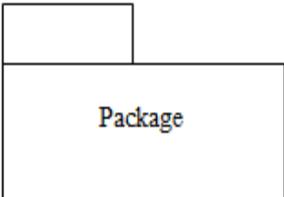
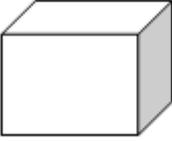
b. Simbol *Activity Diagram*

	<p><i>STATUS AWAL/INITIAL</i></p> <p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
	<p><i>AKTIVITAS/ ACTIVITY</i></p> <p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
	<p><i>PERCABANGAN/ DECISION</i></p> <p>Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.</p>
	<p><i>PENGGABUNGAN/ JOIN</i></p> <p>Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p><i>STATUS AKHIR/ FINAL</i></p> <p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.</p>
	<p><i>SWIMLINE</i></p> <p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>

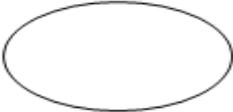
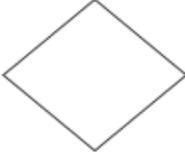
c. Simbol *Component Diagram*

	<p><b>PACKAGE</b>  <i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.</p>
	<p><b>KOMPONEN</b>          Komponen merupakan komponen sistem.</p>
	<p><b>KEBERGANTUNGAN/DEPENDENCY</b>          Ketergantungan atau <i>dependency</i> atau kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai.</p>
	<p><b>ANTAR MUKA/INTERFACE</b>          Antar muka atau <i>interface</i> merupakan antarmuka sama dengan <i>interface</i> pada pemrograman berorientasi objek, yaitu sebagai antar muka komponen agar tidak mengakses langsung komponen.</p>
	<p><b>LINK</b>          Menggambarkan relasi antar komponen.</p>

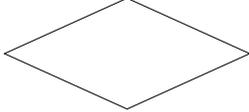
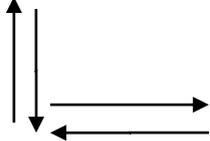
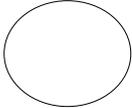
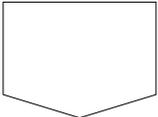
d. Simbol *Deployment Diagram*

	<p><b>PACKAGE</b> Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.</p>
	<p><b>NODE</b> Node biasa mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p>
	<p><b>KEBERGANTUNGAN/DEPENDENCY</b> Ketergantungan atau dependency atau kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.</p>
	<p><b>LINK</b> Menggambarkan relasi antar node.</p>

2. Simbol *ERD (Entity Relationship Diagram)*

	<p><b>HIMPUNAN ENTITAS</b> Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.</p>
	<p><b>ATRIBUT</b> Menggambarkan elemen-elemen dari satu entity yang menggambarkan <i>entity</i>.</p>
	<p><b>RELASI</b> Entity dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut <i>relationship</i>.</p>
	<p><b>LINK</b> Digunakan untuk menghubungkan <i>entity</i> dengan relasi dan <i>entity</i> dengan atribut.</p>

### 3. Simbol *Flowchart*

	<p><i>TERMINAL</i> Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan.</p>
	<p><i>DECISION</i> Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.</p>
	<p><i>PREPARATION</i> Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan</p>
	<p><i>FLOW LINE</i> Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari suatu proses ke proses lainnya.</p>
	<p><i>INPUT/OUTPUT</i> Digunakan untuk menggambarkan proses masukan data yang berupa pembicaraan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.</p>
	<p><i>SUBROUTINE</i> Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (recursivitas).</p>
	<p><i>PROCESS</i> Digunakan untuk menggambarkan proses yang sedang dieksekusi.</p>
	<p><i>CONNECTOR</i> Digunakan sebagai penghubung antara suatu proses dengan proses lainnya yang ada dalam satu lembar halaman.</p>
	<p><i>PAGE CONNECTOR</i> Digunakan sebagai penghubung antara suatu proses dengan proses lainnya, tetapi berpindah halaman.</p>