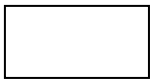
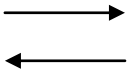
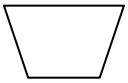
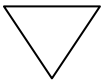
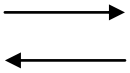
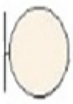
DAFTAR SIMBOL

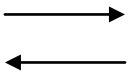
1. Simbol *Flow Map*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Proses	Merupakan proses komputer yang terjadi didalam aliran dokumen
	Aliran	Menunjukkan data – data yang mengalir pada sistem
	Proses Manual	Merupakan proses yang terjadi didalam *Flow Map*
	Dokumen	Dokumen yang ada dalam *Flow Map*
	*Offline Storage*	Menunjukkan tempat penyimpanan data berupa arsip

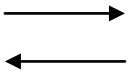
2. Simbol *use case sekuens diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Aktor	Merupakan pelaku yang berinteraksi dengan sistem
	Aliran	Menunjukkan data – data yang mengalir pada sistem
	Boundary objects	Boundary objects, merepresentasikan antar muka antara aktor dan sistem. Dalam sebuah aplikasi web, biasanya berbentuk halaman web
	Control objects	Control objects, hal ini merepresentasikan proses
	Entity objects	Entity objects, adalah sesuatu yang tetap ada setelah kejadian-kejadian pada use case

3. Simbol *use case activity diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Initial State	Merupakan awal dari suatu aktifitas
	Aliran	Menunjukkan data – data yang mengalir pada sistem
	Final State	Merupakan akhir dari suatu aktifitas
	State	Merupakan sebuah aktifitas yang dilakukan
	Decision	Merupakan simbol pilihan aktifitas

4. Simbol *use case diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	aktor	Merupakan pelaku yang berinteraksi dengan sistem
	Aliran	Menunjukkan data – data yang mengalir pada sistem
	Proses	Menunjukkan data – data yang mengalir pada sistem