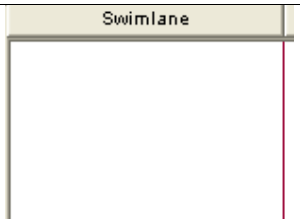
DAFTAR SIMBOL

UML (*Unified Modelling Language*)

1. Diagram *Usecase* Proses

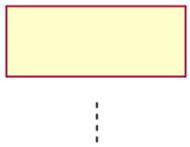
No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktor Menunjukkan user yang akan menggunakan sistem
2.		*Usecase* Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem
3.		*Undirectional Association* Menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan use case atau antar use case

2. DIAGRAM *ACTIVITY*

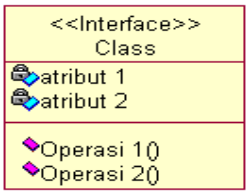
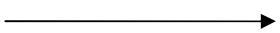
No.	Simbol	Keterangan
1		Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
		Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
		Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat

		Aktivitas Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas
		Pengecekan kondisi Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi

3. DIAGRAM *SEQUENCE*

No.	Simbol	Keterangan
1		Objek Menunjukkan objek yang yang terdapat di diagram *sequence*
		Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
		Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram *sequence*

4. DIAGRAM *CLASS*

No.	Simbol	Keterangan
1		*Class* Menunjukkan *class-class* yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram *sequence*)
		*Unidirectional Association* Menunjukkan hubungan antara *class* pada diagram *class*