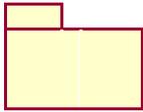
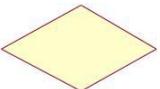


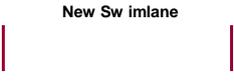
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Use case diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	<i>Package</i>	Menambahkan paket baru dalam diagram
	<i>Actor</i>	Menambah aktor dalam diagram
	<i>Use case</i>	Menambahkan <i>use case</i> pada diagram
	<i>Unidirectional association</i>	Menggambarkan relasi antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Dependencies or Instantiates</i>	Menggambarkan kebergantungan ( <i>dependencies</i> ) antar item dalam diagram
	<i>Generalization</i>	Menggambarkan relasi lanjut antar <i>use case</i> atau menggambarkan struktur pewarisan antar actor

## 2. Activity diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	<i>State</i>	Menambahkan <i>state</i> untuk suatu objek
	<i>Activity</i>	Menambahkan aktivitas baru pada diagram
	<i>Start state</i>	Memperlihatkan dimana aliran kerja berawal
	<i>End state</i>	Memperlihatkan dimana aliran kerja berakhir
	<i>State transition</i>	Menambah transisi dari suatu aktivitas ke aktivitas yang lainnya
	<i>Transition to self</i>	Menambah transisi rekursif
	<i>Horizontal synchronization</i>	Menambahkan sinkronisasi <i>horizontal</i> pada diagram
	<i>Vertical synchronizations</i>	Menambahkan sinkronisasi <i>vertikal</i> pada diagram
	<i>Decisions points</i>	Menambahkan titik keputusan pada aliran kerja

	<i>Swimlane</i>	Menambahkan <i>swimlane</i> (sering digunakan pada pemodelan bisnis)
---	-----------------	--

xvii

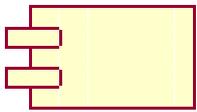
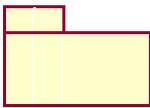
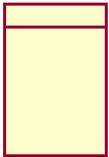
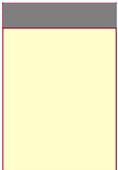
#### 4. Sequence diagram

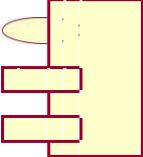
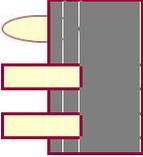
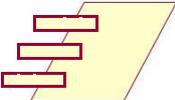
Gambar	Nama	Fungsi
	<i>Object</i>	Menambahkan objek baru pada diagram
	<i>Object message</i>	Menggambar pesan ( <i>message</i> ) antar dua objek
	<i>Message to self</i>	Menggambar pesan ( <i>message</i> ) yang

		menuju dirinya sendiri
	<i>Return message</i>	Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan prosedur
	<i>Destruction marker</i>	Memperlihatkan saat objek tertentu dihancurkan

xix

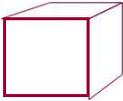
## 6. Component diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	<i>Component</i>	Menggambarkan modul perangkat lunak dengan antarmuka yang didefinisikan baik (misalnya ActiveX, Applet, DLL, Berkas.exe)
	<i>Pakage</i>	Menambahkan paket dalam diagram
	<i>Dependency</i>	Menggambarkan relasi <i>dependency</i>
	<i>Subprogram specification</i>	Menggambarkan spesifikasi subprogram dan implementasinya
	<i>Subprogram body</i>	Menggambarkan koleksi subrutin dan tidak memuat definisi kelas
	<i>Main program</i>	Menggambarkan program utama

	<i>Package specification</i>	Menggambarkan paket yang merupakan implementasi kelas. Mengandung <i>headerfile</i> dan informasi prototipe kelas
	<i>Package body</i>	Memuat kode untuk operasi – operasi suatu kelas
	<i>Task spesification</i>	Menggambarkan spesifikasi kelas yang memiliki <i>thread</i> yang mandiri
	<i>Task body</i>	Memuat berkas – berkas yang memiliki <i>thread</i> yang mandiri

## 7. Deployment diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	<i>Processor</i>	Menambahkan prosesor pada diagram
	<i>Connection</i>	Menambahkan penghubung antar komponen dalam diagram

	<i>Device</i>	Menambahkan peralatan ( <i>device</i> ) dalam diagram. Peralatan adalah perangkat keras dengan suatu kegunaan tertentu atau perangkat keras dengan fungsi yang terbatas
---	---------------	---