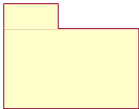













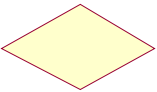



DAFTAR SIMBOL

1. Use case diagram









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


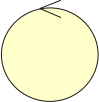
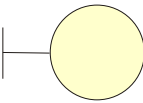
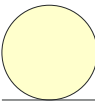


2. Activity diagram

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

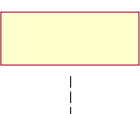


	Swimlane	Menambahkan <i>swimlane</i> (sering digunakan pada pemodelan bisnis)
---	----------	--



3. Class diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	Class	Menambahkan kelas baru pada diagram
	Interface	Menambahkan kelas antarmuka (<i>interface</i>) pada diagram
	Association	Menggambarkan relasi asosiasi
	Association class	Menghubungkan kelas asosiasi (<i>association class</i>) pada suatu relasi asosiasi
	Generalization	Menggambarkan relasi generalisasi
	Realize	Menggambarkan relasi realisasi
	Aggregation	Menggambarkan relasi agregasi
	Actor	Menggambarkan aktor pada diagram kelas

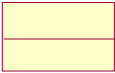





	Use case	Menggambarkan <i>use case</i> pada diagram kelas
	Control	Menggambarkan unsur kendali pada diagram
	Boundary	Menambahkan kelas batasan (<i>boundary</i>) pada diagram
	Entity	Menambahkan kelas entitas (<i>entity</i>) pada diagram
	Domain	Menambahkan domain baru pada diagram
	Domain package	Menambahkan paket domain baru pada diagram

4. Sequence diagram

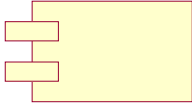
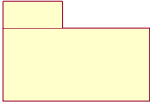

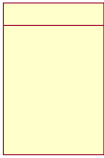


Gambar	Nama	Fungsi
	Object	Menambahkan objek baru pada diagram
	Object message	Menggambar pesan (<i>message</i>) antar dua objek
	Message to self	Menggambar pesan (<i>message</i>) yang

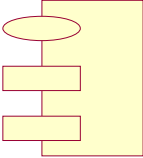
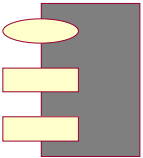
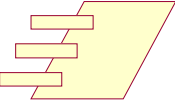
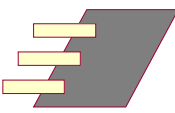
		menuju dirinya sendiri
	Return message	Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan prosedur
	Destruction marker	Memperlihatkan saat objek tertentu dihancurkan

5. Collaboration diagram

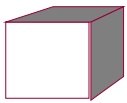

Gambar	Nama	Fungsi
	Object	Menggambarkan objek baru pada diagram
	Class instance	Menambahkan instantiasi kelas baru pada diagram
	Object link	Menciptakan lintasan komunikasi antar dua objek
	Link to self	Memperlihatkan bahwa suatu objek memanggil dirinya sendiri
	Link message	Menambahkan pesan antardua objek atau dari suatu objek ke dirinya sendiri
	Reverse link message	Menamahkan pesan dalam arah berlawanan antardua objek atau dari suatu objek ke dirinya sendiri

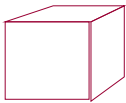
6. Component diagram

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






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

7. Deployment diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	Processor	Menambahkan prosesor pada diagram
	Connection	Menambahkan penghubung antar komponen dalam diagram

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

8. Statechart diagram

Gambar	Nama	Fungsi
	State	Menambahkan suatu state pada diagram
	Start state	Menambahkan state awal pada diagram
	End state	Menambahkan state akhir pada diagram
	Transition	Menambahkan transisi pada diagram
	Transition to self	Menambahkan transisi yang mengarah pada state tunggal