

Pemodelan Perangkat Lunak Kelas 1 TI D4 LJ

Arna Fariza

fppt.com

Pemodelan Perangkat Lunak

- System models → Merupakan gambaran abstrak dari sebuah sistem dimana persyaratan sistem tersebut akan / sedang dianalisa.

fppt.com

Tujuan

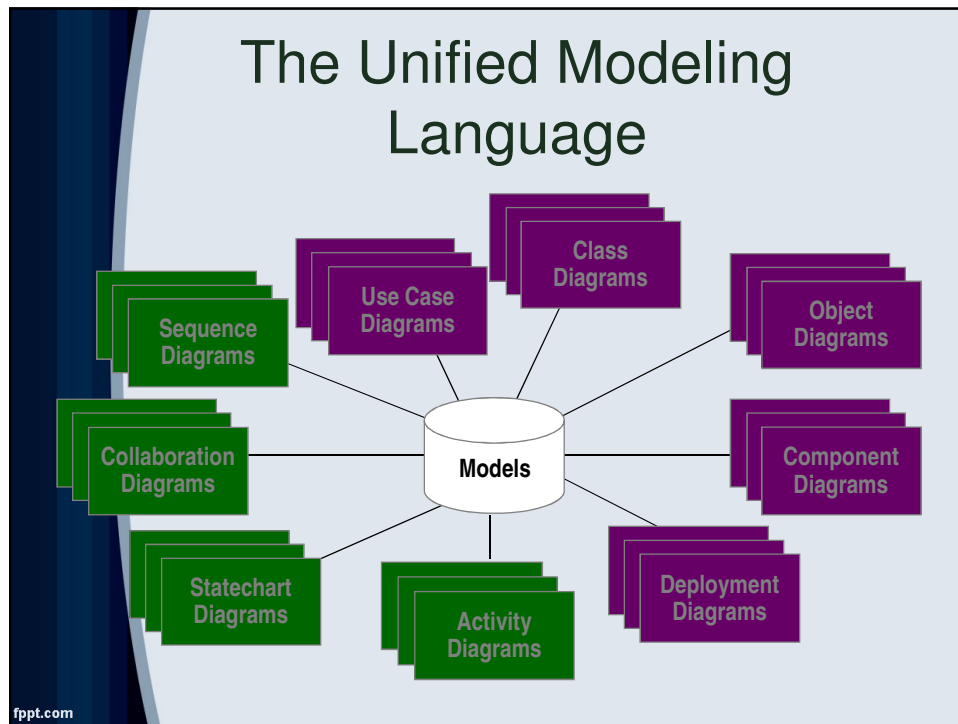
- Menggambarkan konsep pemodelan perilaku, pemodelan data dan pemodelan obyek
- Memperkenalkan beberapa notasi yang digunakan pada UML (Unified Modelling Language)

fppt.com

The Unified Modeling Language

- Disarankan untuk para perekayasa yang menggunakan analisa dan desain berorientasi obyek dalam metodenya.
- Menjadi sebuah standar yang efektif dalam pemodelan perangkat lunak
- Memiliki 9 notasi yang berbeda

fppt.com



- ## Materi
1. Pemodelan Sistem Perangkat Lunak
 2. Pemodelan Berorientasi Obyek
 3. Object Modeling Technique
 4. Use Case Diagram
 5. Activity Diagram
 6. Class Diagram
 7. State Diagram
 8. Sequence Diagram
 9. Collaboration Diagram
 10. Sistem Dinamis
 11. Architectural View
 12. View Integration
 13. Reuse
- fppt.com

Penilaian

- UTS : 30% - 40%
- UAS : 30% - 40%
- Project/Tugas : 20% - 30%

fppt.com

Referensi

- *Software Engineering 7th Edition*, Ian Sommerville, Addison Wesley, 2004
- *Software Engineering: A Practitioner's Approach 3rd Edition*, Roger S Pressman, McGraw Hill, 1992
- *The Unified Modeling Language User Guide*, Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson, Addison-Wesley, Reading, MA, U.S.A., 2nd edition, 2005.
- *The Unified Modeling Language Reference Manual*, James Rumbaugh, Ivar Jacobson, Grady Booch, Addison Wesley, 1999.
- *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*, Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides, Addison-Wesley, 1995

fppt.com