



Analisa dan Desain Berorientasi Objek

Introduction

Ridwan Rismanto



What is this

Desain Berorientasi Objek

- Mendesain perangkat lunak menggunakan Unified Modelling Language (UML).

Why?

- Mendesain sebuah sistem dalam skala besar adalah sesuatu yang rumit.
- Sistem dapat terdiri dari berbagai komponen dan requirement.
- Bagaimana men-share desain tersebut dengan tim atau orang lain agar mudah dipahami?

Solusinya adalah menggunakan metode desain yang standar → UML.

Kelebihan UML adalah sangat kompatibel dengan paradigma pemrograman berorientasi object



UML

UML terdiri dari beberapa macam diagram

- Use-case diagram
- Activity diagram
- Class diagram
- Object diagram
- Sequence diagram
- Communication diagram
- Timing diagram
- Interaction overview diagram
- Composite structures
- Component diagram
- State machine diagram
- Deployment diagram



Silabus

1. Introduction
2. Use Case diagram
3. Activity diagram
4. Class diagram
5. Advanced class diagram
6. Object diagram
7. Sequence diagram
8. Communication diagram
9. UTS
10. Timing diagram
11. Interaction overview diagram
12. Composite structures
13. Component diagram
14. State machine diagram
15. Deployment diagram
16. UAS



Penilaian

Kuis	-	-
Tugas	10x	30%
UTS	1x	30%
UAS	1x	40%

Thanks!

Any questions?

You can find me at:

rismanto@polinema.ac.id