

EKSPLORASI VISUAL PARADIGM

Tugas Mata Kuliah IF-4061 Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek

Tanggal Pengumpulan : 20 Oktober 2004

Disusun oleh :

Rosa Ariani Sukamto

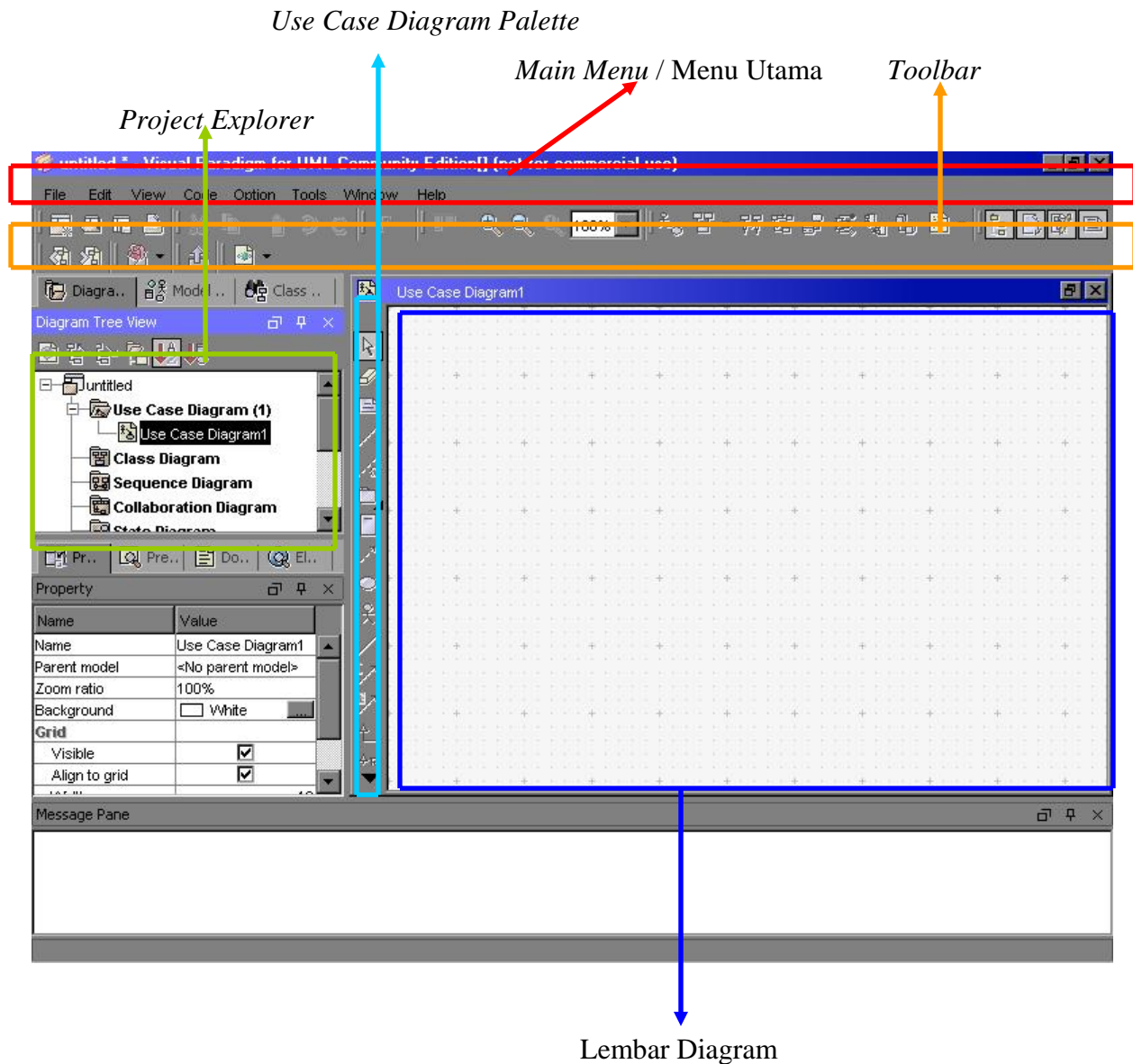
13501058



**DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG**


2004

Diagram Use Case




- **Cara Membuat Diagram Use Case**

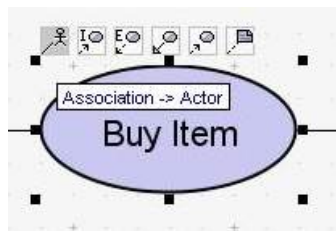
- **Membuat Diagram Use Case Baru**

1. Klik pada menu utama **File**.
2. Klik **New Diagram**, kemudian pilih **New Use Case Diagram**, atau lakukan dengan memilih icon  dengan *hint* **Create New Use Case Diagram** pada *toolbar* atau juga dapat dilakukan dengan melakukan klik kanan pada *Project*

Explorer pilih **Use Case Diagram** hingga muncul *pop-up menu* lalu pilih **Create Use Case Diagram**.

Membuat Use Case

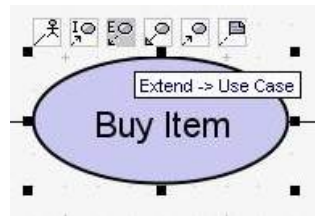
1. Klik pada tombol **Use Case**  (tombol dengan *hint* Use Case) di *Use Case Diagram Palette*. Klik pada lokasi yang diinginkan pada lembar diagram.
2. Beri nama use case tersebut dengan mengklik dua kali pada gambar use case, lalu ketikkan nama use case yang diinginkan, jika sudah selesai, klik pada lembar diagram yang masih kosong. Penamaan juga dapat dilakukan dengan melakukan klik kanan pada gambar use case lalu pilih **Open Specification**, lalu isikan nama pada **Name** dan tekan **enter** atau tombol **OK**.
3. Jika ingin membuat aktor dari use case :
 - a. klik gambar use case,
 - b. pilih icon yang mengelilingi use case dengan *hint* **Association -> Actor**,



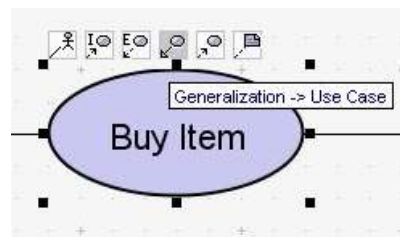
- c. Beri nama aktor dengan cara seperti memberi nama use case.
4. Jika ingin membuat use case dari use case :
 - a. klik gambar use case,
 - b. pilih *icon* yang mengelilingi use case dengan *hint* **Include -> Use Case** untuk membuat use case dengan relasi include dengan use case sebelumnya.



- c. pilih *icon* yang mengelilingi use case dengan *hint* **Extend ->Use Case** untuk membuat use case dengan relasi extend dengan use case sebelumnya.




- d. pilih *icon* yang mengelilingi use case dengan *hint* **Generalization->Use Case** untuk membuat use case dengan relasi generalisasi dengan use case sebelumnya.

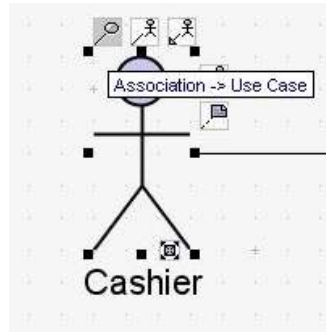


- e. penamaan sama dengan penamaan use case.
5. Untuk memindahkan gambar, *drag* gambar ke tempat yang diinginkan.
6. Untuk menghapus gambar, klik kanan pada gambar dan pilih **delete**, lalu akan keluar pesan konfirmasi, sebaiknya pilih **yes to all**.

Membuat Aktor

1. Klik pada tombol **Aktor**  (tombol dengan *hint* Actor) di *Use Case Diagram Palette*. Klik pada lokasi yang diinginkan pada lembar diagram.
2. Beri nama aktor tersebut dengan mengklik dua kali pada gambar aktor, lalu ketikkan nama aktor yang diinginkan, jika sudah selesai, klik pada lembar diagram yang masih kosong. Penamaan juga dapat dilakukan dengan melakukan klik kanan pada aktor lalu pilih **Open Specification**, lalu isikan nama pada **Name** dan tekan **enter** atau tombol **OK**.
3. Jika ingin membuat use case dari aktor :
 - a. klik gambar aktor,

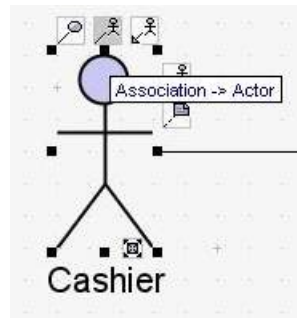
- b. pilih *icon* yang mengelilingi use case dengan *hint Association ->Use Case*,
Case,



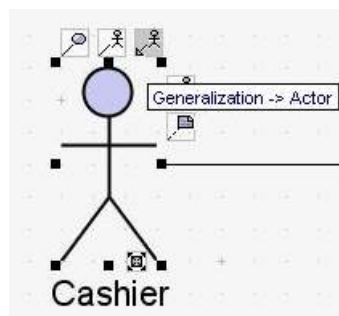
- c. Beri nama use case dengan cara seperti memberi nama aktor.

4. Jika ingin membuat aktor dari aktor :

- a. klik gambar aktor,
- b. pilih *icon* yang mengelilingi aktor dengan *hint Association ->Actor* untuk membuat aktor dengan relasi asosiasi dengan aktor sebelumnya.



- c. pilih *icon* yang mengelilingi aktor dengan *hint Generalization->Actor* untuk membuat aktor dengan relasi generalisasi dengan aktor sebelumnya.

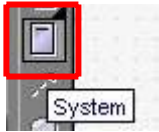



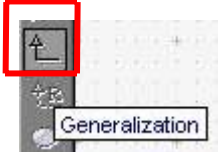


- d. penamaan sama dengan penamaan aktor.

5. Untuk memindahkan gambar, *drag* gambar ke tempat yang diinginkan.
6. Untuk menghapus gambar, klik kanan pada gambar dan pilih **delete**, lalu akan keluar pesan konfirmasi, sebaiknya pilih **yes to all**.

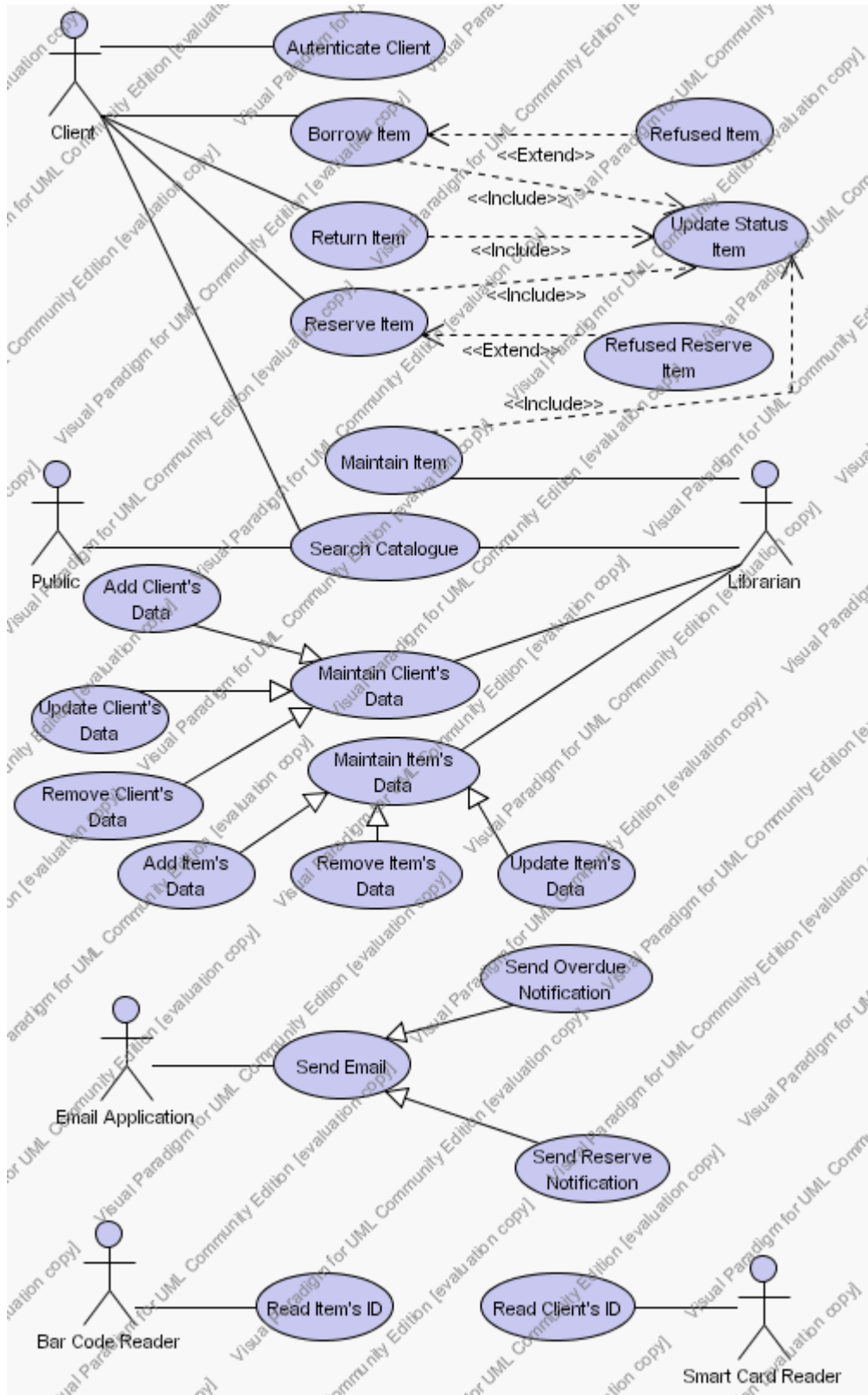
Kegunaan Beberapa Tombol Pada Use Case Diagram Palette

Menggambar komponen diagram use case juga dapat dilakukan dengan menggunakan tombol-tombol pada *Use Case Diagram Palette* dengan beberapa keterangan tambahan dari kegunaan tombol-tombol pada *Use Case Diagram Palette* sebagai berikut :

Gambar Icon	Keterangan
	Untuk menggambarkan sistem.
	Untuk menggambarkan relasi asosiasi
	Untuk menggambarkan relasi include antar use case.
	Untuk menggambarkan relasi extend antar use case.
	Untuk menggambarkan relasi generalisasi antar use case.

Cara penggambaran sama seperti penggambaran use case dan aktor dengan tombol Use Case dan Actor di atas tetapi ada beberapa batasan, seperti gambar relasi asosiasi tidak akan muncul jika tidak menghubungkan dua komponen gambar.

Contoh gambar diagram Use Case :



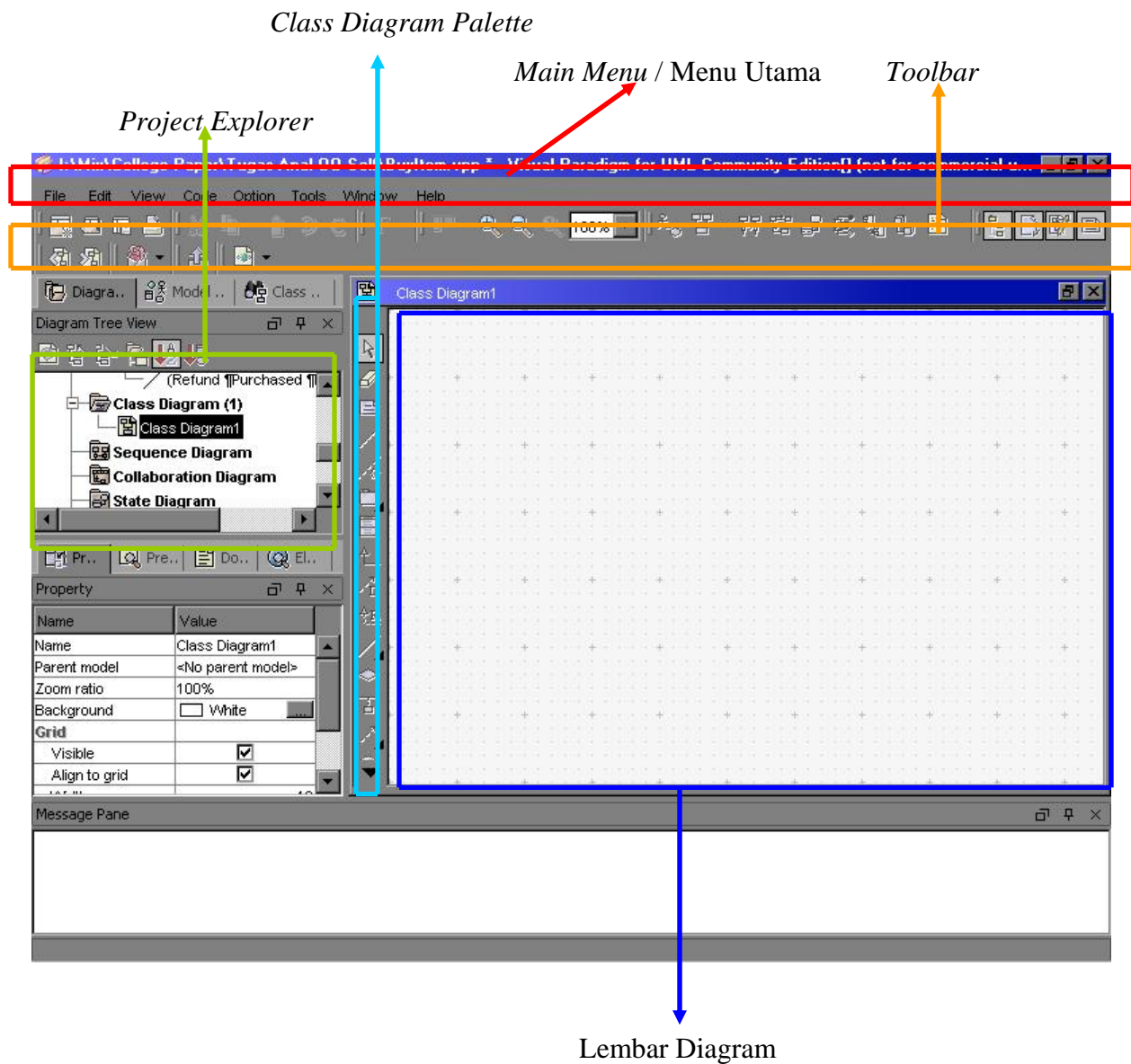
Menyimpan Diagram Use Case Menjadi *File Image*

1. Lakukan **Select All** pada diagram, lalu klik **File** pada menu utama, pilih **Export Selected as Image...** dan lakukan penyimpanan *file*.
2. Atau klik **File** pada menu utama, lalu pilih **Export Diagram as Image...** dan lakukan pemilihan diagram dan lakukan proses penyimpanan.
3. Atau aktifkan diagram yang akan disimpan, klik **File** pada menu utama, lalu pilih **Export Active Diagram as Image...** dan lakukan proses penyimpanan.

Menyalin Diagram Use Case Menjadi *Image*

1. Lakukan **Select All**, klik **Edit** pada menu utama, pilih **Copy**, dan pilih **Copy to System Clipboard as Image**.

Diagram Class



- **Cara Membuat Diagram Class**


- **Membuat Diagram Class Baru**

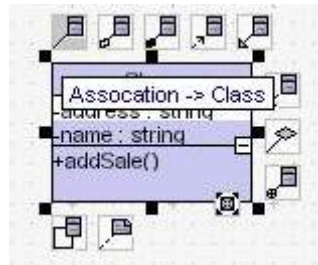
1. Klik pada menu utama **File**.
2. Klik **New Diagram**, kemudian pilih **New Class Diagram**, atau lakukan dengan

memilih icon  dengan *hint* **Create Class Diagram** pada *toolbar* atau juga

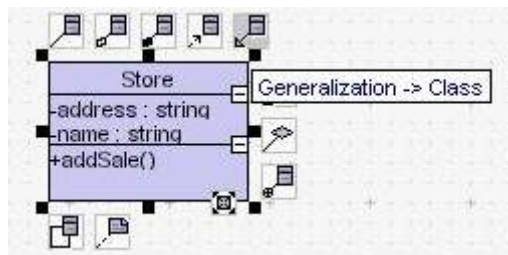
dapat dilakukan dengan melakukan klik kanan pada *Project Explorer* pilih **Class Diagram** hingga muncul *pop-up menu* lalu pilih **Create Class Diagram**.

Membuat Class

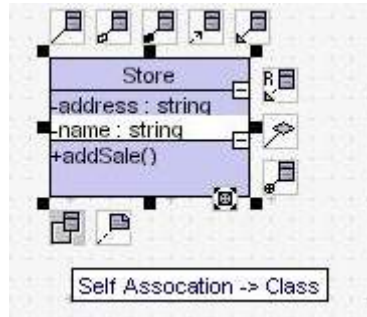
1. Klik pada tombol **Class**  (tombol dengan *hint* Class) di *Class Diagram Palette*. Klik pada lokasi yang diinginkan pada lembar diagram.
2. Beri nama class tersebut dengan mengklik dua kali pada gambar class, lalu ketikkan nama class yang diinginkan, jika sudah selesai, klik pada lembar diagram yang masih kosong. Penamaan juga dapat dilakukan dengan melakukan klik kanan pada gambar class lalu pilih **Open Specification**, lalu isikan nama pada **Name** dan tekan **enter** atau tombol **OK** (pada **General Tab**).
3. Jika ingin membuat class dari class :
 - a. klik gambar class,
 - b. pilih *icon* yang mengelilingi class dengan *hint* **Association ->Class** untuk membuat class dengan relasi asosiasi dengan class sebelumnya.



- c. pilih *icon* yang mengelilingi class dengan *hint* **Generalization ->Class** untuk membuat class dengan relasi generalisasi dengan class sebelumnya



- d. pilih *icon* yang mengelilingi class dengan *hint Self Association ->Class* untuk membuat konektor dengan relasi asosiasi ke diri class sebelumnya



- e. Beri nama class dengan cara seperti memberi nama class.
4. Untuk memindahkan gambar, *drag* gambar ke tempat yang diinginkan.
5. Untuk menghapus gambar, klik kanan pada gambar dan pilih **delete**, lalu akan keluar pesan konfirmasi, sebaiknya pilih **yes to all**.


Mengisikan Nama Atribut pada Class

1. Klik kanan pada gambar class yang akan diberi atribut, pilih **Open Specification**.
2. Klik pada **Attributes** tab, lalu klik tombol **Add**.
3. Isikan data-data atribut yang ingin ditambahkan, lalu tekan **enter** atau klik tombol **OK**.

Mengisikan Nama Servis pada Class

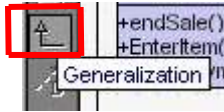

1. Klik kanan pada gambar class yang akan diberi atribut, pilih **Open Specification**.
2. Klik pada **Operations** tab, lalu klik tombol **Add**.
3. Isikan data-data servis/operasi yang ingin ditambahkan, lalu tekan **enter** atau klik tombol **OK**.

Membuat konektor

1. Klik *icon*  (tombol dengan *hint Association*) pada *Class Diagram Palette*.
2. Hubungkan dua buah class dengan *drag* dari class satu ke lainnya, seperti halnya membuat garis biasa.
3. Klik kanan pada gambar garis dan pilih **Open Specification**.
4. Pada **General** tab isikan nama konektor pada **Name**, *multiplicity* kedua class yang dihubungkan, dan *navigable* untuk menentukan arah panah, beri *check mark* pada class yang ditunjuk tanda panah.
5. Tekan **enter** atau klik **OK**.

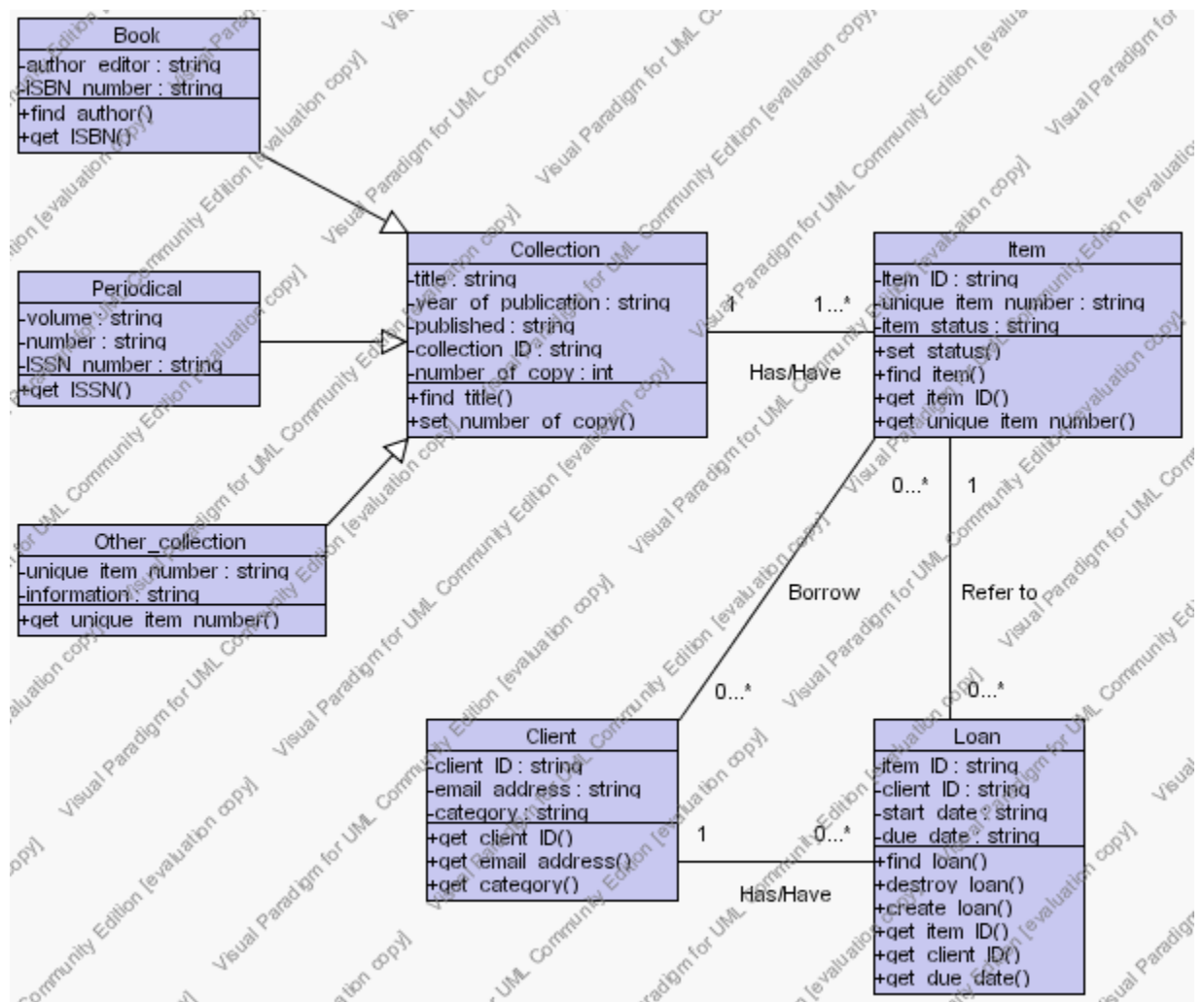
Kegunaan Beberapa Tombol Pada Class Diagram Palette

Menggambar komponen diagram class juga dapat dilakukan dengan menggunakan tombol-tombol pada *Class Diagram Palette* dengan beberapa keterangan tambahan dari kegunaan tombol-tombol pada *Class Diagram Palette* sebagai berikut :

Gambar <i>Icon</i>	Keterangan
	Untuk menggambar konektor generalisasi.
	Untuk menggambar class dengan relasi asosiasi

Cara penggambaran sama seperti penggambaran class dan konektor dengan tombol class dan konektor di atas tetapi ada beberapa batasan, seperti gambar relasi asosiasi tidak akan muncul jika tidak menghubungkan dua komponen gambar.

Contoh gambar diagram Class :



Menyimpan Diagram Class Menjadi File Image

1. Lakukan **Select All** pada diagram, lalu klik **File** pada menu utama, pilih **Export Selected as Image...** dan lakukan penyimpanan *file*.
2. Atau klik **File** pada menu utama, lalu pilih **Export Diagram as Image...** dan lakukan pemilihan diagram dan lakukan proses penyimpanan.
3. Atau aktifkan diagram yang akan disimpan, klik **File** pada menu utama, lalu pilih **Export Active Diagram as Image...** dan lakukan proses penyimpanan.

Menyalin Diagram Class Menjadi *Image*

1. Lakukan **Select All**, klik **Edit** pada menu utama, pilih **Copy**, dan pilih **Copy to System Clipboard as Image**.