

**Mata kuliah :**

419318	<i>Prak. Permodel. BerOrientasi-Objek</i>	ISKS
--------	---	------

**Deskripsi :**

Mata kuliah ini membahas mengenai praktek permodelan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek. Mahasiswa akan menganalisa berbagai studi kasus sistem informasi dan menggunakan UML (Unified Modelling Language) sebagai permodelan spesifikasi sistem.

**Tujuan :**

Setelah menyelesaikan Mata Kuliah permodelan Berorientasi Obyek ini mahasiswa diharapkan mampu untuk :

- Memahami konsep Object-Oriented
- Menjelaskan interaksi melalui message dalam Object-Oriented
- Menjabarkan beberapa task dan model yang dibutuhkan dalam analisa dan desain sistem informasi
- Membuat pemodelan sistem informasi menggunakan Unified Modelling Language (UML)
- Menjelaskan Object-Oriented System Development Life Cycle \*SDLC) dan menyelesaikan studi kasus yang relevan.

**Metode Pembelajaran**

: Praktikum di laboratorium

**Sistem Penilaian**

: Pre-test, post-test, Tugas, Responsi

**Daftar Acuan**

4. Arlow, J. & Neustadt, I., (2005), "UML 2 and The Unified Process : Practical Object-Oriented Analysis and Design", 2<sup>nd</sup> Edition, Addison-Wesley, USA.

**Materi :**

<b>Pertemuan</b>	<b>Materi</b>	<b>Aktivitas Pembelajaran</b>
1	Asistensi	Penjelasan aturan praktikum
2	Pengenalan Development Process	UML dan development process Iterative development
3	Requirement dan Use Cases	Use case diagram dan membuat use case Ranking use cases
4	Concept Maps	Menggunakan concept maps sebagai abstraksi dari suatu kasus
5	Mengembangkan Conceptual Model 1	Apa itu domain model? Bagaimana membuat domain model? Hubungan asosiasi pada domain models
6	Mengembangkan Conceptual Model 2	Tipe asosiasi, Association role names. Mengidentifikasi dan menggunakan hubungan agregasi dan inheritance

7	System Operations dan Contracts	Mengidentifikasi system operations dan use cases. Membuat system behavior dari system operations
8	UML Interaction Diagrams	Notasi UML interaction diagram, sequence diagram Bagaimana membuat collaboration diagrams
9	GRASP: Designing Objects with Responsibilities	GRSP: sebuah metode desain sistem dengan pendekatan OO
10	Designing for Visibility	Visibility antar objects
11	Design Class Diagram	Bagaimana membuat sebuah design class diagram, Conceptual model vs design class diagram, dan hubungan anatar interaction and class diagrams?
12	Mapping Design to Code	Evolutionary development, Mapping design ke code (programming)
13	Responsi	