



*Cerdas Berjiwa Luhur*

# **Analisa dan Perancangan PL**

Genap 2020/2021

Usecase Diagram & Deskripsi Usecase (Skenario Usecase)



*Cerdas Berjiwa Luhur*



## Skenario perhitungan nilai **kehadiran**:

1. File bernama **readme.md (WAJIB)**. Wajib memiliki identitas lengkap (NIM + Nama Lengkap + Kelompok) di dalam file ini.
2. Penilaian kehadiran dilakukan tiap pertemuan dan akan dicek **maksimal 1 jam** (dilihat dari tanggal dan waktu terakhir diupdate di repository) setelah perkuliahan di setiap pertemuan berakhir.

## Skenario perhitungan nilai **tugas**:

1. Membuat file utama berupa catatan/kesimpulan bernama **index.html (WAJIB)**. Pengajar akan mengecek **kualitas** isi dari file catatan ini untuk menentukan nilai tugas yang diperoleh masing-masing mahasiswa. File catatan ini memiliki preview dalam bentuk gambar latihan Astah dan link ke file .asta.
2. Penilaian tugas dilakukan tiap pertemuan dan akan dicek **maksimal sebelum perkuliahan berikutnya dimulai** (dilihat dari tanggal dan waktu terakhir diupdate) setelah akhir pertemuan.

# Pertemuan<sup>per</sup> Pertemuan

1. Perkenalan, tata tertib perkuliahan, kontrak perkuliahan
2. Analisa sistem berjalan: (Pengajar memberikan studi kasus, contohnya pemesanan atau penjualan barang pada suatu toko)
  1. Analisa masalah pada kegiatan pemesanan atau penjualan barang pada suatu toko umum
  2. Analisa sistem berjalan terkait proses bisnis pemesanan barang pada suatu toko umum
  3. Activity Diagram untuk memodelkan sistem berjalan
3. Analisa sistem usulan:
  1. Analisa solusi sistem yang diusulkan
  2. Analisa proses bisnis sistem yang diusulkan
  3. Activity Diagram untuk memodelkan sistem usulan.
4. **Usecase Diagram dan Deskripsi Usecase**
  1. **Usecase Diagram untuk pengguna utama perangkat lunak**
  2. **Usecase Diagram untuk pengguna admin perangkat lunak**
5. Rancangan Layar
6. Class Diagram
7. Sequence Diagram
8. UTS => individu
9. s/d 16. Presentasi Kelompok Mahasiswa, 1 pertemuan 2 kelompok = 6 mahasiswa (atau 3 kelompok jika memungkinkan)

*Cerdas Berjiwa Luhur*

# apa itu? Usecase Diagram

- Menggambarkan hubungan/interaksi/**apa yang bisa dilakukan** aktor dengan sistem
  - bisa 1 aktor atau lebih
- Menggambarkan **fungsi** yang dimiliki pada **sistem**
- Aktor = **siapa** yang **menggunakan** sistem / pengguna / user
  - Aktor aktif vs aktor pasif
- Usecase Diagram **tidak menjelaskan secara detail** tentang penggunaan usecase, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara usecase, aktor, dan sistem.



# apa itu?

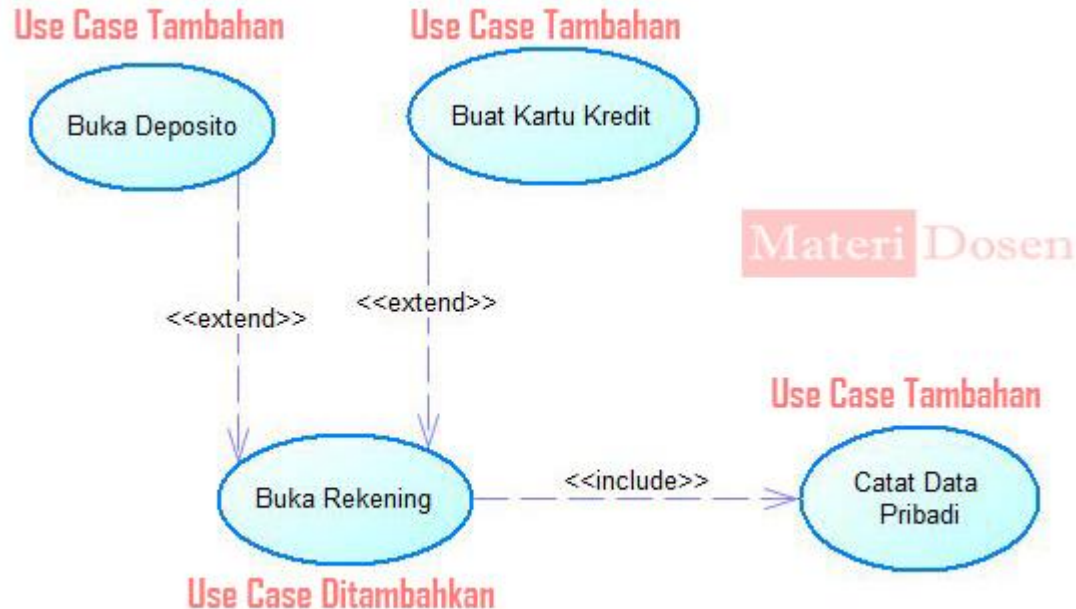
## Include vs Extend

- Include => **disertakan**
  - Suatu usecase lain **membutuhkan** usecase ini untuk syarat dapat dijalankan.
  - **Arah panah** include mengarah pada usecase yang dibutuhkan.
  - 1 usecase adalah bagian dari usecase lainnya.
  - Contoh: untuk **memanajemen data suku cadang**, pelayan toko (admin) **harus login** ke sistem terlebih dahulu.
- Extend => **pengembangan**/berkelanjutan
  - Suatu usecase yang dapat **berdiri sendiri** meski tanpa usecase yang lain.
  - **Arah panah** exclude mengarah pada usecase yang menjadi induk (yang akan dikembangkan)
  - Contoh: setelah **melihat suku cadang**, konsumen dapat memilih suku cadang (dengan cara **menambahkannya ke keranjang belanja**).
    - konsumen pun dapat **melihat keranjang belanja** setelah memilih suku cadang (hasil extend memilih suku cadang)

# apa itu?

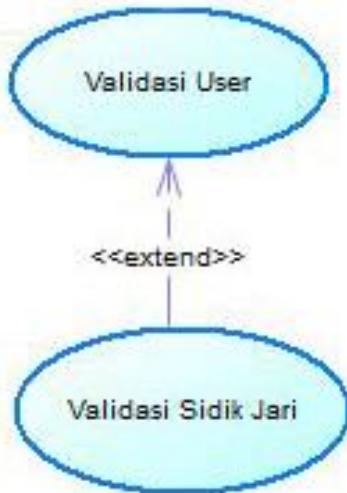
## Include vs Extend

- Extend => perluasan/pengembangan usecase inti (panah ke arah usecase inti/induk)
- Include => usecase tertentu memiliki kondisi/syarat/ketentuan yang harus terpenuhi/dibutuhkan sebelum dijalankan (panah ke arah usecase yang diperlukan)



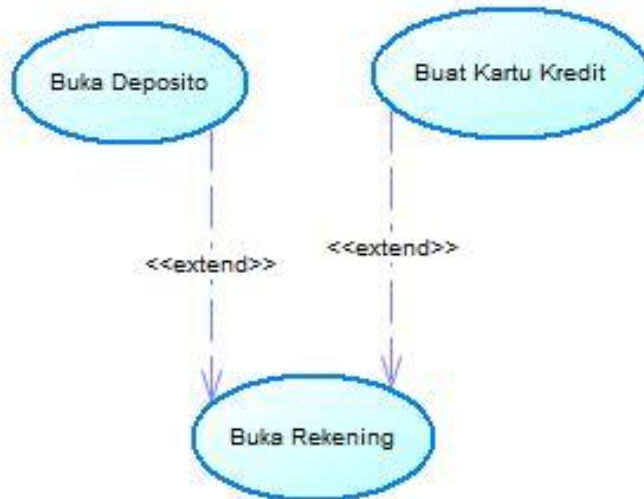


- Usecase Validasi User merupakan usecase yang ditambahkan/dikembangkan (usecase induk), dimana usecase ini dapat berdiri sendiri tanpa usecase tambahan (Validasi Sidik Jari). Contoh: Setelah pengguna melakukan validasi user, pengguna dapat mengembangkannya (opsional) dengan validasi sidik jari atau tidak.

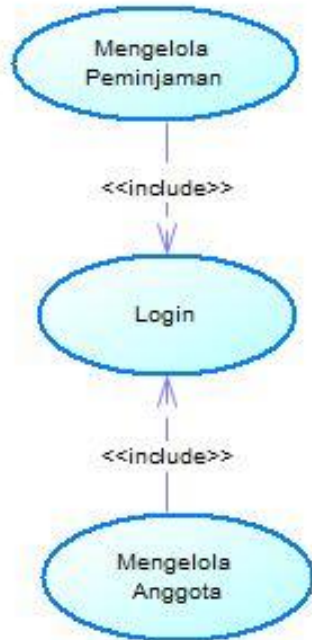


Validasi User = usecase induk  
Validasi Sidik Jari =  
pengembangan usecase induk

- Usecase Buka Rekening merupakan usecase yang ditambahkan/dikembangkan (usecase induk) sehingga dapat berdiri sendiri. Usecase Buka Deposito dan Buat Kartu Kredit merupakan usecase tambahan yang berasal dari pengembangan extend dari usecase Buka Rekening. Contoh: Selain melakukan Buka Rekening, pengguna dapat mengembangkannya / melanjutkannya (opsional) dengan Buka Deposito / Buat Kartu Kredit.

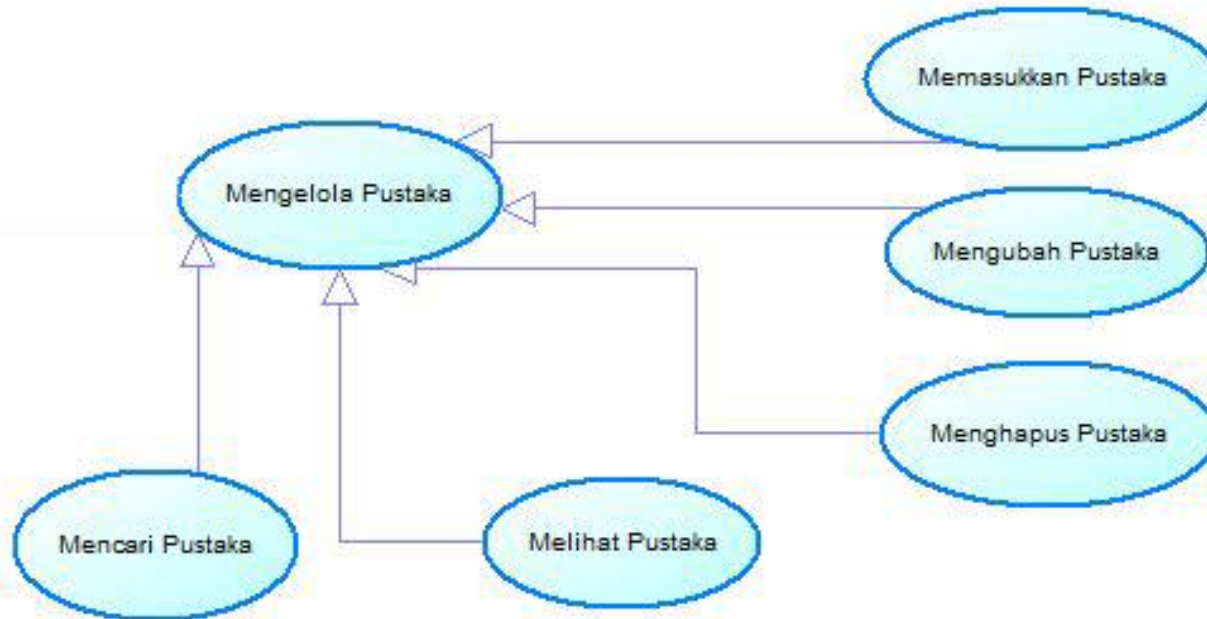


- Usecase Login merupakan syarat/selalu dipanggil terlebih dahulu sebelum dijalankannya usecase Mengelola Anggota atau usecase Mengelola Peminjaman.



# apa itu? **Generalisasi**

- Generalisasi / rincian / pecahan usecase



apa itu?

# Deskripsi Usecase

No	Nama Usecase	Deskripsi Usecase
1	Login	Digunakan konsumen untuk masuk ke dalam aplikasi pemesanan suku cadang
2	Melihat suku cadang	Digunakan konsumen untuk melihat katalog suku cadang pada aplikasi

# apa itu? **Skenario Usecase**

- Setiap Usecase Diagram dilengkapi dengan scenario usecase yang merupakan alur jalannya proses usecase dari sisi aktor dan sistem.
- Skenario usecase dibuat per usecase terkecil, misalkan untuk generalisasi maka skenario yang dibuat adalah use case yang lebih khusus.
- **Skenario normal** bila sistem berjalan **normal** tanpa terjadi kesalahan.
- Sedangkan **skenario alternatif** bila sistem mengalami kesalahan.
- Skenario normal dan skenario alternatif dapat berjumlah lebih dari satu. Alur skenario inilah yang nantinya menjadi landasan pembuatan Sequence Diagram.

Nama Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
Skenario Alternatif	

# relevansi Usecase Diagram

- Setiap usecase akan menjadi 1 rancangan layar / tampilan layar / tampilan antar muka dan memiliki 1 Sequence Diagram
- Generalisasi umumnya **tidak dilakukan** mengingat Usecase Diagram digunakan untuk menggambarkan inti apa yang bisa dilakukan pengguna ke sistem.
- Deskripsi usecase dan skenario usecase merupakan “satu paketan” yang dibuat sebagai tabel Deskripsi Usecase.

# penggunaan **SW**



[Astah Community 6](#)



Terimakasih



*Cerdas Berjawa Luhur*