

PEMODELAN PRANGKAT LUNAK LINTAS LITERASI



Untuk mata kuliah:

Rekayasa Perangkat Lunak

Disusun oleh:

Widya Sapitha Wulandari	22833011
Nasywa Musyaffa	22833003
Riska Dwi Kurniatina	22836004
Romi Tri Saputra	22833016
Ihpad Maulana	22832016
Darusalam Kurniadin	22834014
Sukma Permana	22836014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA

FAKULTAS ILMU TERAPAN DAN SAINS

2024

Pemodelan aplikasi lintas literasi

1. Rivew ibu terhadap tugas perangkat lunak yang kelompok kami buat

ibu memberikan komentar bahwa aplikasi yang kami buat sudah cukup baik namun memang nanti ibu akan merevisi kembali mengenai tools yang lebih tepat untuk aplikasi kami

2. pemodelan pemograman terstruktur

pada aplikasi yang kami buat termasuk pada pemodelan terstruktur dengan alasan sbb

- Dalam pemodelan terstruktur yaitu merupakan konsep atau paradigma atau sudut pandang pemrograman yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur sebagaimana yang ada di apk Lintas literasi (projeck kami) yang membagi bagikan fungsi atau prosedur yang dibutuhkan oleh user
- modul-modul dibuat secara pengelompokan sesuai dengan prosedur yang di perlukan
- prosedur-prosedurnya dibuat secara terurut dari atas ke bawah

3. pemahanan soal pertemuan 10

Ilustrasikan dalam dunia nyata, apa yang disebut

- **Kelas (Class):** Kelas adalah seperti cetakan atau kategori yang mendefinisikan sifat-sifat umum. Misalnya, dalam dunia nyata, "transfortasi" bisa dianggap sebagai kelas yang mencakup kendaraan umum seperti mobil, motor, pesawat, dan bus. Kelas "Transfortasi" ini memiliki atribut umum (warna, kecepatan maksimum) dan perilaku (melaju, berhenti).
- **Objek (Object):** Objek adalah contoh nyata dari kelas. Dalam contoh "Transfortasi" sebuah motor tertentu (misalnya motor dengan plat nomor B0098XYZ) adalah objek. motor ini memiliki atribut tertentu (misalnya warna oren) dan bisa menjalankan metode tertentu (seperti mengerem atau mempercepat).
- **Metode (Method):** Metode adalah fungsi atau aksi yang dapat dilakukan oleh objek. Jika objeknya adalah "motor," metode yang mungkin adalah start() untuk menyalakan mesin, atau stop() untuk mematikan mesin.
- **Atribut (Attribute):** Atribut adalah ciri atau karakteristik dari suatu objek. Pada objek "motor" misalnya, atribut bisa berupa warna, jenis bahan bakar, dan kapasitas mesin. Setiap motor memiliki atribut-atribut ini dengan nilai yang mungkin berbeda.
- **Antarmuka (Interface):** Interface dalam konteks dunia nyata adalah seperti peraturan yang harus diikuti oleh berbagai pihak. Misalnya, "Sistem Pengisian Bahan Bakar" di pom bensin mungkin memiliki antarmuka yang mengharuskan semua kendaraan memiliki tempat pengisian yang kompatibel agar bisa diisi ulang. Dalam OOP, interface adalah kumpulan metode yang harus diimplementasikan oleh kelas-kelas yang menggunakannya.
- **Package:** Package adalah kumpulan kelas yang dikelompokkan dalam suatu wadah. Di dunia nyata, ini mirip dengan rak atau gudang yang menyimpan berbagai macam barang. Misalnya, rak sepatu yang menyimpan berbagai macam jenis sepatu