

Nama: Andri Firman Saputra

NIM: 201011402125

Analisa dan Perancangan Sistem

### 1. Jelaskan Pengertian UML!

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pada pemodelan atau pemodelan Visual Umum digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membuat, dan merekam artefak dalam software yang menanggapi keputusan dan pemahaman tentang sistem yang akan dibangun.

Ini digunakan untuk memahami, merancang, mengimplementasi, mengkonfigurasi, memelihara, dan mengontrol informasi tentang sistem. UML merupakan bahasa pemodelan yang menggunakan konsep berorientasi objek.

### 2. Sebutkan bagian-bagian dari UML!

- View = melihat sistem model dari berbagai aspek.
- Diagram = Diagram grafik menunjukkan simbol elemen model

#### \* View

- Use Case View
- Logical View
- Component View
- Concurrency View
- Deployment View

#### \* Diagram

- Use Case Diagram
- Class Diagram
- State Diagram
  - Sequence Diagram
  - Collaboration Diagram
  - Activity Diagram
  - Component Diagram

### 3. Sebutkan komponen yang terlibat dalam use case diagram!

- Actor
- Use Case
- interaksi

### 4. Jelaskan Pengertian dari UML!

UML adalah bahasa yang digunakan untuk pendefinisian, memvisualisasikan, membangun, dan merekam artefak (bagian dari

Nama: Andri Firman Saputra

NIM: 201011402125

Informasi yg digunakan atau dihasilkan dalam proses pemodelan perangkat lunak, artefak ini dapat berupa model, spesifikasi, atau perangkat lunak), seperti pemodelan bisnis dan non-sistem, dll.

5. Tuliskan sejarah UML secara singkat!

UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera Rational Software Corp.