BAB II

Landasan Teori

1. Definisi dan Pengertian
2. Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi (bahasa Inggris: software application) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Program aplikasi komputer adalah software atau perangkat lunak komputer yang dibuat untuk melakukan tugas tertentu. Jika sistem operasi komputer (misalnya Windows) berfungsi untuk melakukan operasi dasar, program aplikasi tertentu bisa kita tambahkan (install) untuk melengkapi kemampuan sistem operasi komputer untuk melakukan tugas-tugas yang lebih spesifik.

Dewasa ini ada banyak sekali program aplikasi komputer. Secara garis besar, jenis aplikasi komputer berdasarkan kegunaan dan contohnya adalah sebagai berikut:

Aplikasi Perkantoran atau Office: untuk menunjang tugas administratif perkantoran. Di antaranya Microsoft Office dan OpenOffice.

Aplikasi Grafis: untuk mendesain dan mengolah gambar atau foto. Di antaranya adalah aplikasi CorelDraw, GIMP, dan Photoshop.

Aplikasi Multimedia: untuk memutar file multimedia. Misalnya aplikasi WinAmp, Windows Media Player, dan QuickTime.

Aplikasi Internet: untuk mengakses beragam layanan internet. Di antaranya Internet Explorer, Mozilla Firefox, dan Opera yang semuanya berfungsi untuk menjelajah internet atau browsing. Selain itu ada beberapa software khusus,misalnya mIRC dan Yahoo! Messenger untuk chatting, FileZilla untuk transfer file, dan Outlook untuk mengelola email.

Aplikasi Game: aneka aplikasi permainan.

Aplikasi Office sendiri biasanya berupa beberapa aplikasi yang dikemas menjadi satu paket. Aplikasi-aplikasi yang dikemas di dalam paket aplikasi Office dan contoh programnya antara lain :

Aplikasi Pengolah Kata, contohnya Microsoft Word.

Aplikasi Pengolah Angka, contohnya Microsoft Excel.

Aplikasi Pengolah Basis Data, contohnya Microsoft Access.

Aplikasi Pengolah Presentasi, contohnya Microsoft Powerpoint.

http://www.komputeran.com/2012/04/mengenal-jenis-jenis-program-aplikasi.html

Diakses pada 07:29, 25 Januari 2015

Database

Pangkalan data[1] atau basis data (bahasa Inggris: database), atau sering pula dieja basisdata, adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data disebut sistem manajemen basis data (database management system, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi.

Istilah "basis data" berawal dari ilmu komputer. Meskipun kemudian artinya semakin luas, memasukkan hal-hal di luar bidang elektronika, artikel ini mengenai basis data komputer. Catatan yang mirip dengan basis data sebenarnya sudah ada sebelum revolusi industri yaitu dalam bentuk buku besar, kuitansi dan kumpulan data yang berhubungan dengan bisnis.

Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya: penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan obyek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara obyek tersebut. Ada banyak cara untuk mengorganisasi skema, atau memodelkan struktur basis data: ini dikenal sebagai model basis data atau model data. Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang menurut istilah layman mewakili semua informasi dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan dimana setiap tabel terdiri dari baris dan kolom (definisi yang sebenarnya menggunakan terminologi matematika). Dalam model ini, hubungan antar tabel diwakili denga menggunakan nilai yang sama antar tabel. Model yang lain seperti model hierarkis dan model jaringan menggunakan cara yang lebih eksplisit untuk mewakili hubungan antar tabel.

Istilah basis data mengacu pada koleksi dari data-data yang saling berhubungan, dan perangkat lunaknya seharusnya mengacu sebagai sistem manajemen basis data (database management system/DBMS). Jika konteksnya sudah jelas, banyak administrator dan programer menggunakan istilah basis data untuk kedua arti tersebut.

Lingkungan Basis Data

Lingkungan basis data adalah sebuah habitat di mana terdapat basis data untuk bisnis. Dalam lingkungan basis data, pengguna memiliki alat untuk mengakses data. Pengguna melakukan semua tipe pekerjaan dan keperluan mereka bervariasi seperti menggali data (data mining), memodifikasi data, atau berusaha membuat data baru. Masih dalam lingkungan basis data, pengguna tertentu tidak diperbolehkan mengakses data, baik secara fisik maupun logis. (Koh, 2005, dalam Janner Simarmata & Imam Paryudi 2006: 33).

Perancangan basis data merupakan upaya untuk membangun sebuah basis data dalam suatu lingkungan bisnis. Untuk membangun sebuah basis data terdapat tahapan-tahapan yang perlu kita lalui yaitu:[butuh rujukan]

Perencanaan basis data

* Mendefinisikan sistem
* Analisa dan mengumpulkan kebutuhan
* Perancangan basis data
* Perancangan aplikasi
* Membuat prototipe
* Implementasi
* Konversi data
* Pengujian
* Pemeliharaan operasional

Perangkat Lunak Basis Data

Microsoft SQL Server

Oracle

Sybase

Interbase

XBase

Firebird

MySQL

PostgreSQL

Microsoft Access

dBase III

Paradox

FoxPro

Visual FoxPro

Arago

Force

Recital

dbFast

dbXL

Quicksilver

Clipper

FlagShip

Harbour

Visual dBase

Lotus Smart Suite Approach

db2

MongoDB

http://id.wikipedia.org/wiki/Basis\_data

diakses pada 08:27, 25 Januari 2015

MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

Sistem Manajemen Basis Data Relasionanl

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai peladen basis data, MySQL mendukung operasi basisdata transaksional maupun operasi basisdata non-transaksional. Pada modus operasi non-transaksional, MySQL dapat dikatakan unggul dalam hal unjuk kerja dibandingkan perangkat lunak peladen basisdata kompetitor lainnya. Namun pada modus non-transaksional tidak ada jaminan atas reliabilitas terhadap data yang tersimpan, karenanya modus non-transaksional hanya cocok untuk jenis aplikasi yang tidak membutuhkan reliabilitas data seperti aplikasi blogging berbasis web (wordpress), CMS, dan sejenisnya. Untuk kebutuhan sistem yang ditujukan untuk bisnis sangat disarankan untuk menggunakan modus basisdata transaksional, hanya saja sebagai konsekuensinya unjuk kerja MySQL pada modus transaksional tidak secepat unjuk kerja pada modus non-transaksional.

Keistimewaan MySQL

MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

* Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
* Perangkat lunak sumber terbuka. MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
* Multi-user. MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
* 'Performance tuning', MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
* Ragam tipe data. MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp, dan lain-lain.
* Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah Select dan Where dalam perintah (query).
* Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level subnetmask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
* Skalabilitas dan Pembatasan. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (records) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
* Konektivitas. MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, Unix soket (UNIX), atau Named Pipes (NT).
* Lokalisasi. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
* Antar Muka. MySQL memiliki antar muka (interface) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (Application Programming Interface).
* Klien dan Peralatan. MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (tool)yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
* Struktur tabel. MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani ALTER TABLE, dibandingkan basis data lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

Bahasa Pemrograman

Terdapat beberapa API (Application Programming Interface) tersedia yang memungkinkan aplikasi-aplikasi komputer yang ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman untuk dapat mengakses basis data MySQL antara lain: bahasa pemrograman C, C++, C#, bahasa pemrograman Eiffel, bahasa pemrograman Smalltalk, bahasa pemrograman Java, bahasa pemrograman Lisp, Perl, PHP, bahasa pemrograman Python, Ruby, REALbasic dan Tcl. Sebuah antarmuka ODBC memanggil MyODBC yang memungkinkan setiap bahasa pemrograman yang mendukung ODBC untuk berkomunikasi dengan basis data MySQL. Kebanyakan kode sumber MySQL dalam ANSI C.

Penggunaan

MySQL sangat populer dalam aplikasi web seperti MediaWiki (perangkat lunak yang dipakai Wikipedia dan proyek-proyek sejenis) dan PHP-Nuke dan berfungsi sebagai komponen basis data dalam LAMP. Popularitas sebagai aplikasi web dikarenakan kedekatannya dengan popularitas PHP, sehingga seringkali disebut sebagai Dynamic Duo.

Administrasi

Untuk melakukan administrasi dalam basis data MySQL, dapat menggunakan modul yang sudah termasuk yaitu command-line (perintah: mysql dan mysqladmin). Juga dapat diunduh dari situs MySQL yaitu sebuah modul berbasis grafik (GUI): MySQL Administrator dan MySQL Query Browser. Selain itu terdapat juga sebuah perangkat lunak gratis untuk administrasi basis data MySQL berbasis web yang sangat populer yaitu phpMyAdmin. Untuk perangkat lunak untuk administrasi basis data MySQL yang dijual secara komersial antara lain: MySQL front, Navicat dan EMS SQL Manager for MySQL

http://id.wikipedia.org/wiki/MySQLhttp://id.wikipedia.org/wiki/MySQL

Diakses pada 08:47, 25 Januari 2015

Navicat

Navicat adalah serangkaian manajemen database grafis dan pengembangan perangkat lunak yang diproduksi oleh PremiumSoft CyberTech Ltd untuk MySQL , MariaDB , Oracle , SQLite , PostgreSQL dan Microsoft SQL Server . Ini memiliki antarmuka pengguna grafis Explorer-suka dan mendukung beberapa koneksi database untuk database lokal dan remote. Desainnya dibuat untuk memenuhi kebutuhan berbagai khalayak, dari database administrator dan programer untuk berbagai bisnis / perusahaan yang melayani klien dan berbagi informasi dengan mitra.

Platform

Navicat adalah alat cross-platform dan bekerja pada Microsoft Windows , Mac OS X dan Linux platform. Setelah pembelian, pengguna dapat memilih bahasa untuk perangkat lunak dari tujuh bahasa yang tersedia: Inggris, Perancis, Spanyol, Jepang, Polandia, Cina Sederhana dan Cina Tradisional

Fitur

Fitur Navicat termasuk:

* visual yang permintaan-builder
* SSH dan HTTP tunneling [2]
* Data dan struktur migrasi dan sinkronisasi
* impor dan ekspor dan cadangan data
* Laporan pembangun
* Tugas penjadwalan

Ada perbedaan dalam fitur yang tersedia di sistem operasi

http://en.wikipedia.org/wiki/Navicat

Diakses pada 08:56, 25 Januari 2015

Xampp

XAMPP (play /ˈzæmp/ atau /ˈɛks.æmp/[1]) adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkanya dapat mendownload langsung dari web resminya.

Bagian Penting XAMPP

* Mengenal bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya:[5]
* htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
* phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat http://localhost/phpMyAdmin, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
* Kontrol Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start).

http://id.wikipedia.org/wiki/XAMPP

diakses pada 09:14, 25 Januari 2015

Phpdesigner

...............

1. Asesment

Menurut Buana (www.fajar.co.id/news.php). assessment adalah alih-bahasa dari istilah penilaian. Penilaian digunakan dalam konteks yang lebih sempit daripada evaluasi dan biasanya dilaksanakan secara internal. Penilaian atau assessment adalah kegiatan menentukan nilai suatu objek, seperti baik-buruk, efektif-tidak efektif, berhasil-tidak berhasil, dan semacamnya sesuai dengan kriteria atau tolak ukur yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut www.elook.org/dictionary/assessment.htm Definition of assessment: the classification of someone or something with respect to its worth.

( Definisi dari penilaian adalah penggolongan seseorang atau sesuatu berkenaan dengan harganya.)

Menurut Angelo (1991: 17) *Classroom Assessment is a simple method faculty can use to collect feedback, early and often, on how well their students are learning what they are being taught*. (Penilaian Kelas adalah suatu metode yang sederhana dapat menggunakan fakultas (sekolah) untuk mengumpulkan umpan balik, awal dan setelahnya, pada seberapa baik para siswa mereka belajar apa yang mereka ajarkan.)

Menurut Suharsimi yang dikutip oleh Sridadi(2007) penilaian adalah suatu usaha yang dilakukan dalam pengambilan keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik-buruk → bersifat kualitatif.

Menurut Depag yang dikutip Sridadi (2007) penilaian adalah suatu usaha untuk mengumpulkan berbagai informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang ditetapkan sehingga dapat dijadikan dasar untuk menentukan langkah selanjutnya.

Menurut Rusli Lutan (2000:9) assessment termasuk pelaksanaan tes dan evaluasi. Asessment bertujuan untuk menyediakan informasi yang selanjutkan digunakan untuk keperluan informasi.

http://wiliandalton.blogspot.com/2009/03/pengertian-tes-pengukuran-evaluasi-dan.html

diakses pada 16:44, 24 Januari 2014

Ada beberapa pengertian tentang asesmen menurut para ahli :

Menurut Robert M Smith (2002)

“Suatu penilaian yang komprehensif dan melibatkan anggota tim untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan yang mana hsil keputusannya dapat digunakan untuk layanan pendidikan yang dibutuhkan anak sebagai dasar untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran.

Menurut James A. Mc. Lounghlin & Rena B Lewis

“Proses sistematika dalam mengumpulkan data seseorang anak yang berfungsi untuk melihat kemampuan dan kesulitan yang dihadapi seseorang saat itu, sebagai bahan untuk menentukan apa yang sesungguhnya dibutuhkan. Berdasarkan informasi tersebut guru akan dapat menyusun program pembelajaran yang bersifat realitas sesuai dengan kenyataan objektif.

Menurut Bomstein dan Kazdin (1985)

Mengidentifikasi masalah dan menyeleksi target intervensi

Memilih dan mendesain program treatmen

Mengukur dampak treatmen yang diberikan secara terus menerus.

Mengevaluasi hasil-hasil umum dan ketepatan dari terapi.

Menurut Lidz 2003

Proses pengumpulan informasi untuk mendapatkan profil psikologis anak yang meliputi gejala dan intensitasnya, kendala-kendala yang dialami kelebihan dan kelemahannya, serta peran penting yang dibutuhkan anak. Hasil Kajian dari Pengertian diatas adalah sebagai berikut :

Tujuan asesmen adalah untuk melihat kondisi anak saat itu. Dalam rangka menyusun suatu program pembelajaran yang tepat sehingga dapat melakukan layanan pembelajaran secara tepat.

Tujuan Asesmen

Menurut Robb

Untuk menyaring dan mengidentifikasi anak

Untuk membuat keputusan tentang penempatan anak

Untuk merancang individualisasi pendidikan

Untuk memonitor kemajuan anak secara individu

Untuk mengevaluasi kefektifan program.

Menurut Sumardi & Sunaryo (2006)

Memperoleh data yang relevan, objektif, akurat dan komprehensif tentang kondisi anak saat ini

Mengetahui profil anak secara utuh terutama permasalahan dan hambatan belajar yang dihadapi, potensi yang dimiliki, kebutuhan-kebutuhan khususnya, serta daya dukung lingkungan yang dibutuhkan anak

Menentukan layanan yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi kebutuhan-kebutuhan khususnya dan memonitor kemampuannya.

Menurut Salvia dan Yesseldyke seperti dikutif Lerner (1988: 54)

Asesmen dilakukan untuk lima keperluan yaitu :

Penyaringan (screening)

Pengalihtanganan (referal)

Klasifikasi (classification)

Perencanaan Pembelajaran (instructional planning)

Pemantauan kemjuan belajar anak (monitoring pupil progress)

Berdasarkan hasil kajian dari teori-teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa :

“Asesmen dilakukan untuk mengetahui keadaan anak pada saat tertentu (Waktu dilakukan asesmen) baik potensi-potensinya maupun kelemahan-kelemahan yang dimiliki anak sebagai bahan untuk menyusun suatu program pembelajaran sehingga dapat melakukan layanan / intervensi secara tepat.

Ruang Lingkup

Motorik

Kognitif

Emosi

Perilaku adaptif

Bahasa

Masalah-masalah Akademik

Perbedaan antara asesmen pendidikan, asesmen medis, asesmen sosiokultural dan asesmen psikologis bisa dilihat dari aspek-aspek sebagai berikut :

Tujuannya

Ruang lingkup

Asesornya.

Untuk mengadakan asesmen bagi ABK tidak bisa hanya satu asesmen, tetapi harus lengkap agar informasi yang diperoleh tentang anak ABK dapat diketahui dengan lengkap, baik informasi pendidikan, informasi medis, informasi sosiokultural ataupun informasi psikologis anak tersebut dan selanjutnya dapat memudahkan dalam membuat program pembelajaran bagi anak tersebut

http://unsilster.com/2009/12/pengertian-asesmen/

diakses pada 16:47, 24 Januari 2015

1. Online

Daring (bahasa Inggris: online) dan luring (bahasa Inggris: offline) memiliki makna tertentu dalam hal teknologi komputer dan telekomunikasi. Secara umum, "online" menunjukkan keadaan konektivitas, sementara "offline" menunjukkan keadaan terputus. daring juga dapat diartikan sebagai suatu keadaan dimana komputer dapat saling bertukar informasi karena sudah terhubung.

http://id.wikipedia.org/wiki/Dalam\_jaringan\_dan\_luar\_jaringan

diakses pada 18:24, 24 Januari 2015

1. PHP

PHP: Hypertext Preprocessor[1] adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.[2][3] PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS.

http://id.wikipedia.org/wiki/PHP

diakses pada 19:09, 24 Januari 2015.

Flowchart

Flowchart atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut.

Gambar berikut adalah simbol flowchart yang umum digunakan.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Gambar | Simbol Untuk | Keterangan |
| G-proses.JPG | Proses/ Langkah | Menyatakan Kegiatan yang akan ditampilkan dalam diagram air |
| G-keputusan.JPG | Titik Keputusan | Proses / Langkah dimana perlu adanya keputusan atau adanya kondisi tertentu. Di titik ini selalu ada dua keluaran untuk melanjutkan aliran kondisi yang berbeda |
| G-data.JPG | Masukan / Keluaran Data | Digunakan untuk mewakili data masuk, atau data keluar. |
| G-awal.JPG | Terminasi | Menunjukkan awal atau akhir sebuah proses |
| G-panah.JPG | Garis Alir | Menunjukkan arah aliran proses atau algoritma |
| G-kontrol.JPG | Kontrol / Inspeksi | Menunjukkan proses / langkah dimana ada inspeksi atau pengontrolan |

Jenis-jenis diagram alir

Sterneckert (2003) menyarankan untuk membuat model diagram alir yang berbeda sesuai dengan perspektif pemakai (managers, system analysts and clerks) sehingga dikenal ada 4 jenis diagram alir secara umum: [2]

* Diagram Alir Dokumen, menunjukkan kontrol dari sebuah sistem aliran dokumen.
* Diagram Alir Data, menunjukkan kontrol dari sebuah sistem aliran data.
* Diagram Alir Sistem, menunjukkan kontrol dari sebuah sistem aliran secara fisik.
* Diagram Alir Program, menunjukkan kontrol dari sebuah program dalam sebuah sistem.

http://id.wikipedia.org/wiki/Diagram\_alir

Diakses pada 10:26, 25 Januari 2015

UML

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak.

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya.[1] UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut.[1] UML mulai diperkenalkan oleh Object Management Group, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an.[1] Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP.[1] UML merupakan dasar bagi perangkat (tool) desain berorientasi objek dari IBM.[1]

UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi.[2] UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson.[2] Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi.[2] Penggunaan UML dalam industri terus meningkat.[2] Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan sistem.[2]

ML menyediakan 10 macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu:[4]

* Use Case Diagram untuk memodelkan proses bisnis.
* Conceptual Diagram untuk memodelkan konsep-konsep yang ada di dalam aplikasi.
* Sequence Diagram untuk memodelkan pengiriman pesan (message) antar objects.
* Collaboration Diagram untuk memodelkan interaksi antar objects.
* State Diagram untuk memodelkan perilaku objects di dalam sistem.
* Activity Diagram untuk memodelkan perilaku Use Cases dan objects di dalam system.
* Class Diagram untuk memodelkan struktur kelas.
* Object Diagram untuk memodelkan struktur object.
* Component Diagram untuk memodelkan komponen object.
* Deployment Diagram untuk memodelkan distribusi aplikasi.

Use Case Diagram[sunting | sunting sumber]

Use case diagram digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. [4]Use case diagram terdiri atas diagram untuk use case dan actor.[4] Actor merepresentasikan orang yang akan mengoperasikan atau orang yang berinteraksi dengan sistem aplikasi.[4]

Use case merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh actor.[4] Use case digambarkan berbentuk elips dengan nama operasi dituliskan di dalamnya. Actor yang melakukan operasi dihubungkan dengan garis lurus ke use case.[4]

Sequence Diagram

Diagram Class dan diagram Object merupakan suatu gambaran model statis.Namun ada juga yang bersifat dinamis, seperti Diagram Interaction.Diagram sequence merupakan salah satu diagram Interaction yangmenjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan; message (pesan) apa yang dikirimdan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Obyek-obyek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut.

Collaboration Diagram

Collaboration diagram dipakai untuk memodelkan interaksi antar object di dalam sistem.[4] Berbeda dengan sequence diagram yang lebih menonjolkan kronologis dari operasi-operasi yang dilakukan, collaboration diagram lebih fokus pada pemahaman atas keseluruhan operasi yang dilakukan oleh object.[4]

Class Diagram

Class diagram [5] menggambarkan struktur statis class di dalam sistem. class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. class dapat berhubungan dengan yang lain melalui berbagai cara: associated (terhubung satu sama lain), dependent (satu class tergantung/menggunakan class yang lain), specialed (satu class merupakan spesialisasi dari class lainnya), atau package (group bersama sebagai satu unit). sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa class diagram.

http://id.wikipedia.org/wiki/Unified\_Modeling\_Language

Diakses pada 10:41, 25 Januari 2015