




Kursus Persiapan Sertifikasi Kompetensi Skema Pemrograman Objek (Object Programmer)





Pertemuan 1

UNIT KOMPETENSI

- 
1. Mengimplementasikan rancangan entitas dan keterkaitan antar entitas - J.620100.007.01
 2. Menggunakan struktur data - J.620100.004.02
 3. Menerapkan pemecahan permasalahan menjadi subrutin - J.620100.013.01



Mengimplementasikan rancangan entitas dan keterkaitan antar entitas

Elemen :

1. Mengidentifikasi entitas yang terkait dengan lingkup program yang akan dibuat beserta hubungannya

Kriteria Unjuk Kerja (KUK):

- 1.1. Entitas yang menggambarkan sistem yang dibuat dapat diidentifikasi
- 1.2. Berbagai diagram dapat dibuat dari entity yang telah didefinisikan



Mengimplementasikan rancangan entitas dan keterkaitan antar entitas (lanjutan)

Elemen:

2. Membuat query informasi dasar terhadap model data yang telah dikembangkan


Kriteria Unjuk Kerja (KUK):

- 2.1. Informasi yang diperlukan oleh aplikasi dapat dihasilkan dengan efisien dari model yang dibuat.
- 2.2. Diagram berdasar entitas dan hubungan yang telah diidentifikasi dapat diimplementasikan menggunakan tools yang ada.



Menggunakan Struktur Data

1. Mengidentifikasi konsep data dan struktur data
 - 1.1. Konsep data dan struktur data diidentifikasi sesuai dengan konteks permasalahan.
 - 1.2. Alternatif struktur data dibandingkan kelebihan dan kekurangannya untuk konteks permasalahan yang diselesaikan.
2. Menerapkan struktur data dan akses terhadap struktur data tersebut
 - 2.1. Struktur data diimplementasikan sesuai dengan bahasa pemrograman yang akan dipergunakan.
 - 2.2. Akses terhadap data dinyatakan dalam algoritma yang efisiensi sesuai bahasa pemrograman yang akan dipakai.



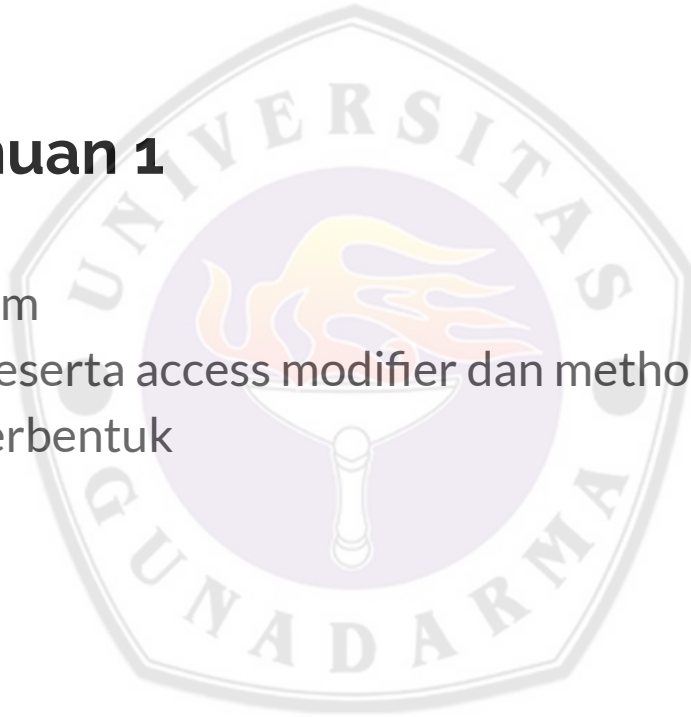
Menerapkan pemecahan permasalahan menjadi subrutin

1. Mengidentifikasi permasalahan yang harus diselesaikan dengan pemrograman
 - 1.1. Permasalahan utama dipecah-pecah menjadi sub-sub permasalahan.
 - 1.2. Solusi untuk tiap masalah diidentifikasi.
2. Membuat fungsi atau prosedur, atau rutin, atau library, atau representasi yang lain untuk solusi sub permasalahan
 - 2.1. Solusi dibuat dengan representasi berupa fungsi, prosedur, fungsi/prosedur source code, atau library.
 - 2.2. Setiap solusi dieksekusi, diuji coba, dan kemudian digabungkan menjadi solusi global untuk permasalahan awal.



Output Pertemuan 1

1. Use Case Diagram
2. Class Diagram beserta access modifier dan method
3. File class yang terbentuk





Tugas Pertemuan 1

1. Pelajari proses bisnis SIMULASI ATM yang ada pada file lampiran SIMULASI ATM.
2. Lengkapi use case diagram SIMULASI ATM menggunakan tool menggambar UML (contoh: StarUML)
3. Lengkapi class diagram SIMULASI ATM dengan *access modifier* dan *method* menggunakan tool menggambar UML (contoh: StarUML)
4. Generate file class dari class diagram yang telah dibuat.