

Rumuskan dengan baik hasil jawaban saudara di topik diskusi forum E-L 5

USE CASE MODELLING

- Use Case adalah sebuah teknik pemodelan yang digunakan untuk menjelaskan apa yang harus dilakukan sebuah sistem baru.
- Model use case dibangun melalui sebuah proses iterasi selama diskusi antara pengembang sistem dan customer (dan / atau *end user*) berdasarkan sebuah kebutuhan khusus yang disetujui semuanya.
- Komponen utama model use case adalah *usecase, actor, dan model sistem*.
 1. Untuk memutuskan dan menjelaskan kebutuhan fungsional sistem, menghasilkan sebuah persetujuan diantara customer (dan/ atau end user) dan pengembang software yang membangun sistem.
 2. Untuk memberikan kejelasan dan penjelasan yang konsisten dari apa yang harus dilakukan sistem, sehingga selama proses pengembangan model digunakan untuk berkomunikasi ke semua personil dan menyediakan dasar untuk perancangan model.
 3. Untuk menyediakan sebuah dasar dalam membentuk pengujian sistem yang memferifikasi sistem. Sebagai contoh, menanyakan, apakah sistem yang telah terbentuk memiliki fungsionalitas seperti yang diinginkan.
 4. Untuk menyediakan kemampuan melakukan pelacakan kebutuhan fungsional kedalam kelas aktual dan operasi dalam sistem. Untuk menyederhanakan perubahan dan perluasan sistem dengan merubah model use case dan kemudian melacak efektivitas use case kedalam perancangan sistem dan implementasi.

Sebuah diagram use case berisi elemen- elemen model untuk sistem, aktor, dan use case, serta memperlihatkan perbedaan relasi seperti asosiasi, generalisasi, dan ketergantungan diantara elemen- elemen.

Sistem

- Bagian dari pemodelan use case, adalah mendefinisikan dan membangun batasan (boundary) sistem.
- Sebagai catatan, yang dimaksud sistem tidak hanya sistem software, tetapi dapat berupa sebuah bisnis (pekerjaan) atau sebuah mesin.
- Mendefinisikan batasan sistem tidaklah mudah, sebab tidak dapat dilakukan secara otomatis tetapi harus dilakukan secara manual
- Sebuah sistem dalam diagram use case digambarkan sebagai sebuah kotak (box), nama sistem diletakkan diatas atau didalam kotak.

Aktor

- Aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem; yaitu siapa atau apa yang menggunakan sistem.
- Yang dimaksud berinteraksi dengan sistem, artinya aktor mengirim dan menerima pesan ke dan dari sistem, atau mempertukarkan informasi dengan sistem.
- Singkatnya, aktor melaksanakan use case
- Aktor adalah Kelas bukan instan. Aktor merepresentasikan peran, bukan user individual dalam sistem.
- Aktor memiliki sebuah nama, dan nama tersebut harus merefleksikan peran aktor.
- Aktor dapat dirangking. Aktor primer adalah pengguna sistem utama yaitu fungsionalitas utama.
- Aktor sekunder menggunakan fungsi sekunder dari sistem, seperti perawatan sistem, manajemen database, komunikasi, backup, dan tugas administrasi lain.
- Aktor juga dapat didefinisikan sebagai aktif dan pasif. Aktor aktif memulai use case sedang aktor pasif berpartisipasi dalam satu atau lebih use case

Isnanita Mertiana (202420062)

Kegunaan use case dalam fase analisis dan perancangan sistem : gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Use case menjelaskan interaksi yang terjadi antara 'aktor' inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada. Use case mendeskripsikan sistem, lingkungan sistem, serta hubungan antara sistem dengan lingkungannya.

NAMA : M. Ashardiansyah Putra
Kelas : MTI B
NIM : 202420059

Use Case merupakan sebuah tool atau teknik yang dapat digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi, dan dalam penggunaan pada fase analisis dan perancangan sistem use case dapat menjelaskan fungsional dari sistem yang akan dibangun serta use case menjelaskan interaksi yang terjadi antara aktor dengan sistem yang akan dibangun. Tujuan dari penggunaan use case ini adalah memetakan kebutuhan sistem, merepresentasikan interaksi pengguna terhadap sistem.

Nama : Meigi Rahman
NIM : 202420049
Matkul : Advanced is Analysis and Design
Dosen : M. Izman Herdiansyah , S.T., M.M., Ph.D.

Q : Jelaskan penggunaan use case dalam fase analisis dan perancangan sistem

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara 'aktor' — inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

- Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.
- Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor (user atau sistem lainnya) dengan sistem.
- Use case menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang user.

Tujuan Use Case:

- Memetakan kebutuhan sistem
- Merepresentasikan interaksi pengguna terhadap sistem
- Untuk mengetahui kebutuhan diluar sistem

Nama : Rike Sucihati

NIM : 202420048

1. Jelaskan penggunaan use case dalam fase analisis dan perancangan system.

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘aktor’—inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

- Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Yang ditekankan pada diagram ini adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”.
- Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor (user atau sistem lainnya) dengan sistem.
- Use case menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang user.

Tujuan Use Case:

- Memetakan kebutuhan sistem
- Merepresentasikan interaksi pengguna terhadap sistem
- Untuk mengetahui kebutuhan diluar sistem

Diskusikan keunggulan dan kelemahan framework FAST dalam analisis dan pengembangan system

Menggunakan metode use case dapat dengan mudah diterapkan pada perancangan sistem dengan metode terstruktur. Hal ini memungkinkan karena meskipun use case umumnya digunakan dalam pengembangan berorientasi objek namun pada dasarnya use case tidak memiliki sifat-sifat objek. Use case lebih ke arah urutan aksi dari aktor dan respon dari sistem. Maka dari itu penerapannya pada metode pengembangan terstruktur tidak mengalami masalah sama sekali. Bahkan dengan penggunaan use case, penggambaran diagram aliran data menjadi lebih mudah dilakukan.

Rumuskan dengan baik hasil jawaban saudara di topik diskusi forum E-L 5

Usecase digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Use case digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh sistem ke pemakai. Use case memberi gambaran singkat hubungan antara usecase, aktor, dan sistem.

Yuli Apriyanti

202420051

1. Jelaskan penggunaan use case dalam fase analisis dan perancangan system.

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘aktor’ —inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

- Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Yang ditekankan pada diagram ini adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”.
- Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor (user atau sistem lainnya) dengan sistem.
- Use case menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang user.

Tujuan Use Case:

- Memetakan kebutuhan sistem
- Merepresentasikan interaksi pengguna terhadap sistem
- Untuk mengetahui kebutuhan diluar sistem

Dalam diskusi forum EL-5 dan EL-6 didiskusikan mengenai penggunaan use case dalam fase analisis dan perancangan sistem ,

Menurut Pendapat Saya

Dalam hal ini dijelaskan bahwa Use case merupakan sebuah tool atau teknik dalam pengembangan sistem informasi dimana terdapat interaksi yang saling berkesinambungan antara aktor (segala hal diluar sistem yang akan menggunakan sistem tersebut untuk melakukan sesuatu) dan juga sistem.

Dalam penggunaan pada fase analisis dan perancangan usecase digunakan untuk menjelaskan fungsional dari sistem yang akan dibangun seperti fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut dan juga teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi.

Tujuan dari penggunaan use case ini adalah memetakan kebutuhan sistem dan merepresentasikan interaksi pengguna terhadap sistem.

Jelaskan penggunaan use case dalam fase analisis dan perancangan sistem!

dalam fase analisis dan perancangan sistem informasi, teknik use case digunakan untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara 'aktor' dan inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

- Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.
- Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Yang ditekankan pada diagram ini adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”.
- Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor (user atau sistem lainnya) dengan sistem.
- Use case menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang user.

Nama : Arswenta Raesya Pratiwi
Kelas : MTIB1
Nim : 202420056

Tugas untuk E-L 5

Use Case

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘aktor’ — inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

Perilaku sistem adalah bagaimana sistem beraksi dan bereaksi. Perilaku ini merupakan aktifitas sistem yang bisa dilihat dari luar dan bisa diuji. Perilaku sistem ini dicapture di dalam USE CASE. USE CASE sendiri mendeskripsikan sistem, lingkungan sistem, serta hubungan antara sistem dengan lingkungannya.

Deskripsi dari sekumpulan aksi sekuensial yang ditampilkan sistem yang menghasilkan yang tampak dari nilai ke actor khusus. Use Case digunakan untuk menyusun behavioral things dalam sebuah model. Use case direalisasikan dengan sebuah collaboration. Secara gambar, sebuah use case digambarkan dengan sebuah ellips dengan garis penuh, biasanya termasuk hanya namanya, seperti gambar berikut :

a. Manfaat Use Case

- Digunakan untuk berkomunikasi dengan end user dan domain expert.
- Memastikan pemahaman yang tepat tentang requirement / kebutuhan sistem.
- Digunakan untuk mengidentifikasi siapa yang berinteraksi dengan sistem dan apa yang harus dilakukan sistem.
- Interface yang harus dimiliki sistem.
- Digunakan untuk verifikasi.

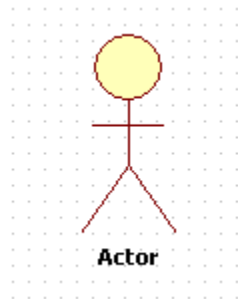
b. Karakteristik

- Use cases adalah interaksi atau dialog antara sistem dan actor, termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem.
- Use cases diprakarsai oleh actor dan mungkin melibatkan peran actor lain. Use cases harus menyediakan nilai minimal kepada satu actor.
- Use cases bisa memiliki perluasan yang mendefinisikan tindakan khusus dalam interaksi atau use case lain mungkin disisipkan.
- Use case class memiliki objek use case yang disebut skenario. Skenario menyatakan urutan pesan dan tindakan tunggal.

2. Komponen Use Case

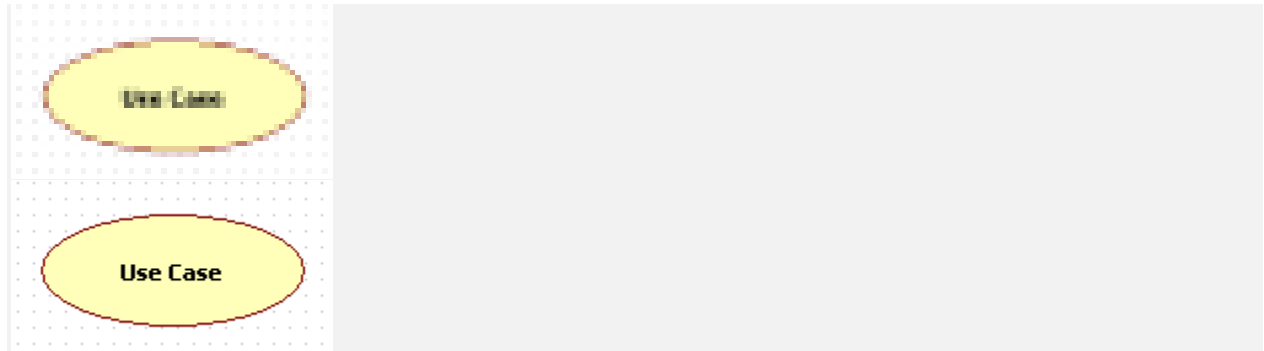
Use Case memiliki beberapa komponen yaitu :

a. Actor



Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem, di mana hanya bisa menginputkan informasi dan menerima informasi dari sistem dan tidak memegang kendali pada use case. Dan biasa actor di gambarkan dengan stickman.

b. Use Case



Gambaran fungsional sistem yang akan di buat, agar pengguna lebih mengerti penggunaan system.

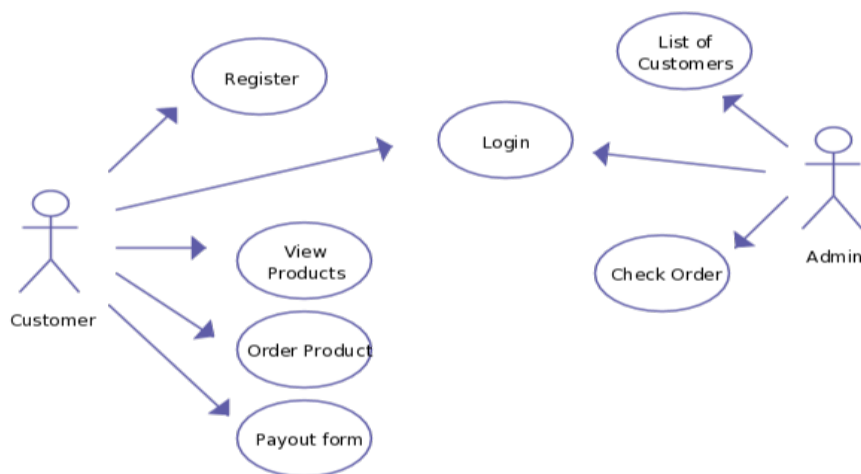
c. Relasi Dalam Use Case

Ada beberapa relasi yang terdapat pada *use case diagram*:

1. **Association**, menghubungkan link antar element.
2. **Generalization**, sebuah elemen yang menjadi spesialisasi dari elemen yang lain.
3. **Dependency**, sebuah elemen yang bergantung beberapa cara kepada elemen lainnya.
4. **Aggregation**, bentuk association yang di mana sebuah elemen berisi elemen lainnya.

Tipe relasi/ stereotype yang mungkin terjadi pada *use case diagram*:

1. <<include>>, yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah *event* dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah *use case* adalah bagian dari *use case* lainnya.
2. <<extends>>, kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu seperti menggerakkan alarm.
3. <<communicates>>, mungkin ditambahkan untuk asosiasi yang menunjukkan asosiasinya adalah *communicates association*. Ini merupakan pilihan selama asosiasi hanya tipe *relationship* yang dibolehkan antara *actor* dan *use case*.
4. Penerapan Use Case Pada Final Project saya Yaitu tentang website Ecommerce :



Rumuskan dengan baik hasil jawaban saudara di topik diskusi forum E-L 5.

Use Case adalah sebuah teknik pemodelan yang digunakan untuk menjelaskan apa yang harus dilakukan sebuah sistem baru. Model use case dibangun melalui sebuah proses iterasi selama diskusi antara pengembang sistem dan customer (dan / atau end user) berdasarkan sebuah kebutuhan khusus yang disetujui semuanya. komponen utama model use case adalah use case, actor, dan model sistem.

Kegunaan utama use case terdiri dari :

- Untuk memutuskan dan menjelaskan kebutuhan fungsional sistem, menghasilkan sebuah persetujuan diantara customer (dan/ atau end user) dan pengembang software yang membangun sistem.
- Untuk memberikan kejelasan dan penjelasan yang konsisten dari apa yang harus dilakukan sistem, sehingga selama proses pengembangan model digunakan untuk berkomunikasi ke semua personil dan menyediakan dasar untuk perancangan model.
- Untuk menyediakan sebuah dasar dalam membentuk pengujian sistem yang memverifikasi sistem. Sebagai contoh, menanyakan, apakah sistem yang telah terbentuk memiliki fungsionalitas seperti yang diinginkan.
- Untuk menyediakan kemampuan melakukan pelacakan kebutuhan fungsional kedalam kelas aktual dan operasi dalam sistem. Untuk menyederhanakan perubahan dan perluasan sistem dengan merubah model use case dan kemudian melacak efektivitas use case kedalam perancangan sistem dan implementasi.

Karakteristik use case terdiri dari :

- Sebuah use case selalu diawali oleh sebuah aktor. Use Case dibuat berdasarkan kepentingan aktor. Aktor harus secara langsung atau tidak langsung memerintah sistem untuk membentuk use case.
- Sebuah use case menyediakan nilai ke aktor. Use case harus mengirimkan beberapa nilai yang nyata ke user.
- Sebuah use case adalah lengkap. Use case harus memiliki diskripsi yang lengkap. Kesalahan yang sering dilakukan adalah membagi use case kedalam use case yang lebih kecil yang mengimplementasikan setiap perintah sebagai sebuah fungsi yang dipanggil dari bahasa pemrograman lain. Sebuah use case tidak lengkap hingga nilai akhir dihasilkan, meskipun beberapa komunikasi (seperti user dialog) terjadi sepanjang waktu.

Nama : Bahrul Muflihansyah
NIM :202420052

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara 'aktor' —inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana. Dalam penggunaan pada fase analisis dan perancangan usecase digunakan untuk menjelaskan fungsional dari sistem yang akan dibangun seperti fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut dan juga teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi.

JAWABAN

Nama : Febra Oktariansyah

Nim : 202420047

**RUMUSKAN DENGAN BAIK HASIL JAWABAN SAUDARA DI TOPIK DISKUSI
FORUM EL-5-6**

Jelaskan penggunaan use case dalam fase analisis dan perancangan sistem

Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai. Use case juga dipakai untuk membentuk perilaku (behaviour) sistem yang akan dibuat. Sebuah use case menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang sudah ada.

Berikut ini tujuan dari use case, antara lain:

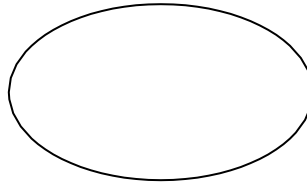
1. Memetakan kebutuhan sistem.
2. Merepresentasikan interaksi pengguna terhadap sistem.
3. Untuk mengetahui kebutuhan diluar sistem.

USE CASE DIAGRAM

- Menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”.
- Menggambarkan kebutuhan system dari sudut pandang user
- Mengfokuskan pada proses komputerisasi (automated processes)
- Menggambarkan hubungan antara use case dan actor
- Use case menggambarkan proses system (kebutuhan system dari sudut pandang user)
- Secara umum use case adalah:
 - Pola perilaku system
 - Urutan transaksi yang berhubungan yang dilakukan oleh satu actor
- Use case diagram terdiri dari
 - Use case
 - Actors
 - Relationship
 - System boundary boxes (optional)
 - Packages (optional)

Simbol Use Case Diagram

1. use case



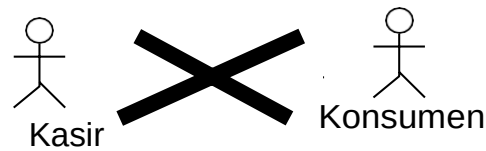
- Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya
- Use case diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari hasil interaksinya dengan actor.
- *Use case* dinotasikan dengan gambar (horizontal ellipse)
- Use case biasanya menggunakan kata kerja
- Nama use case boleh terdiri dari beberapa kata dan tidak boleh ada 2 use case yang memiliki nama yang sama

2. Actors

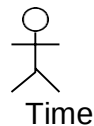


- *Actor* menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system
- *Actor* menggambarkan sebuah tugas/peran dan bukannya posisi sebuah jabatan
- *Actor* memberi input atau menerima informasi dari system
- *Actor* biasanya menggunakan Kata benda

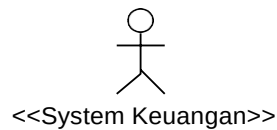
- Tidak boleh ada komunikasi langsung antar actor



- Indikasi <<system>> untuk sebuah actor yang merupakan sebuah system



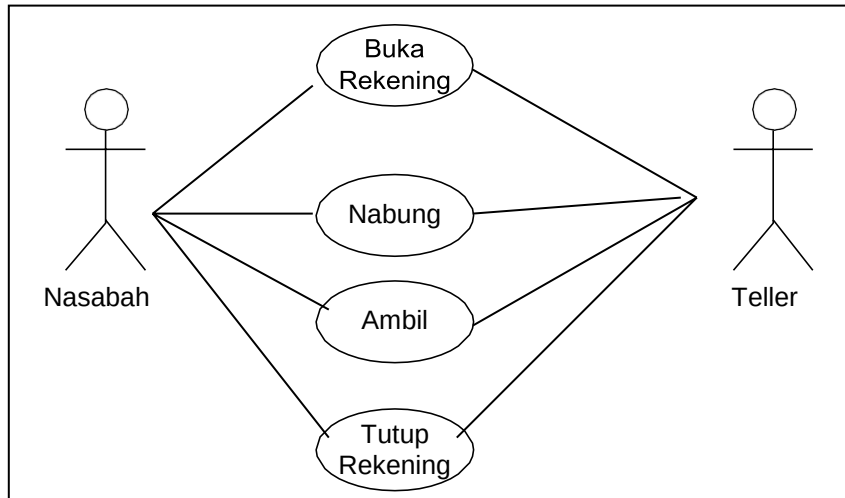
- Adanya actor bernama “Time” yang mengindikasikan scheduled events (suatu kejadian yang terjadi secara periodik/bulanan)



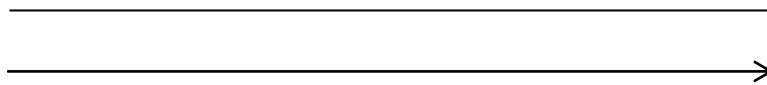
- Letakkan actor utama anda pada pojok kiri atas dari diagram
- Actor digambarkan dengan gambar stick figure atau dengan gambar visual



- Letakkan actor utama anda pada pojok kiri atas dari diagram (in western culture people read from left to right, top to bottom)
- (place your primary Use case in the top left corner of the diagram because your primary actor is often directly involved with your primary/critical use case)
- Actor jangan digambarkan ditengah-tengah use cases (actors are placed to the outside of the diagram, and not the middle of it)
- Actors menggambarkan sebuah tugas/peran dan bukannya posisi sebuah jabatan



3. Association



- *Associations* bukan menggambarkan aliran data/informasi
- *Associations* digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case
- Ada 4 jenis relasi yang bisa timbul pada use case diagram
 1. Association antara actor dan use case
 2. Association antara use case
 3. Generalization/Inheritance antara use case
 4. Generalization/Inheritance antara actors

Association antara actor dan use case

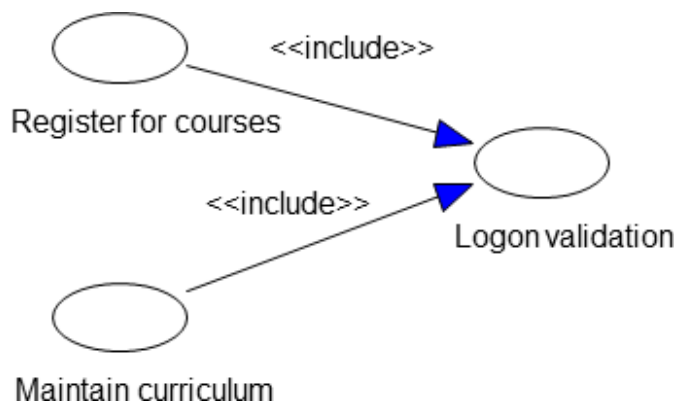
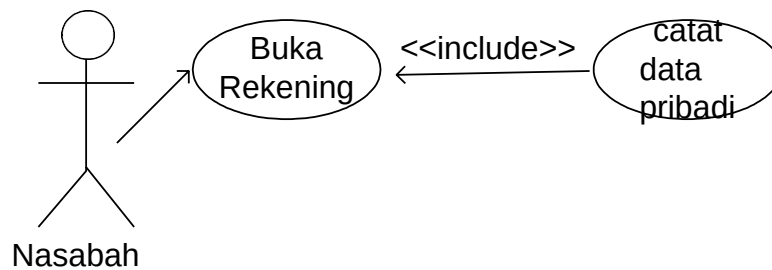
- Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan **siapa/apa** yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

- Sebaiknya gunakan **Garis tanpa panah** untuk association antara actor dan use case

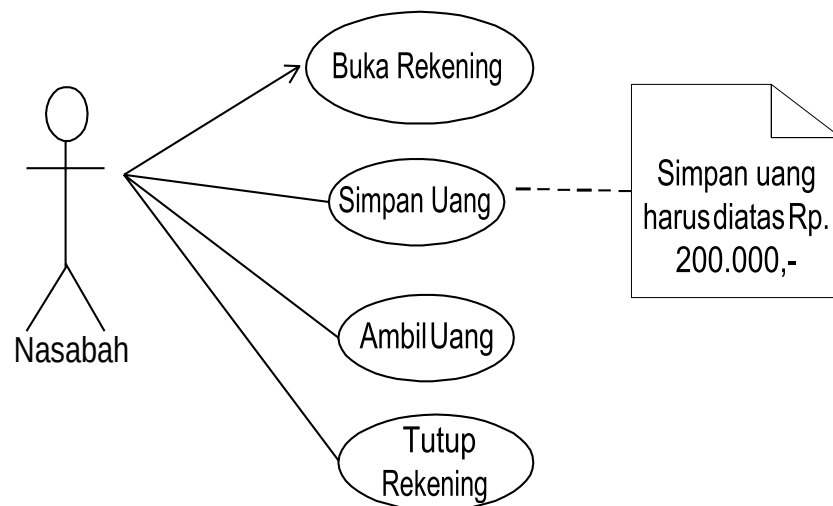
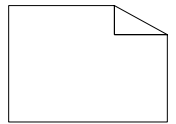
- association antara actor dan use case yang menggunakan **panah terbuka** untuk mengindikasikan bila actor berinteraksi secara *pasif* dengan system anda

Association antara use case

- <<include>> termasuk didalam use case lain (required) / (diharuskan)
- Pemanggilan use case oleh use case lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
- Tanda panah terbuka harus terarah ke sub use case
- Gambarkan association include secara horizontal



- Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya
- Use case diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari hasil interaksinya dengan actor.
- *Use case* dinotasikan dengan gambar (horizontal ellipse)
- Use case biasanya menggunakan verb
- Nama use case boleh terdiri dari beberapa kata dan tidak boleh ada 2 use case yang memiliki nama yang sama
- Sebuah use case bisa mempunyai dokumentasi
- Gunakan dengan lambang dibawah ini dan ditarik dengan garis putus tanpa panah
- Untuk sebuah system yang besar (lihat konsep diagram 7 +/- 2) dibutuhkan use case package (lihat package diagram)
- Letakkan use case utama anda pada pojok kiri atas dari diagram
- Use case diagram tidak terpengaruh urutan waktu, meskipun demikian supaya mudah dibaca perlu penyusunan use case

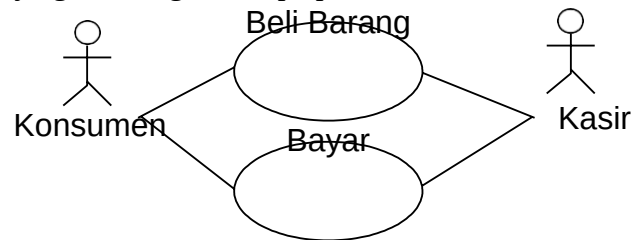


- Ada 4 jenis relasi yang bisa timbul pada use case diagram
 - Association antara actor dan use case
 - Association antara use case

- Generalization/Inheritance antara use case
- Generalization/Inheritance antara actors
- Associations bukan menggambarkan aliran data/informasi
- Associations digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case

Association antara actor dan use case

- Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan **siapa/apa** yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data
- Sebaiknya gunakan garis tanpa panah untuk association antara actor dan use case



- association antara actor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila actor berinteraksi secara **pasif** dengan system anda.

Association antara use case

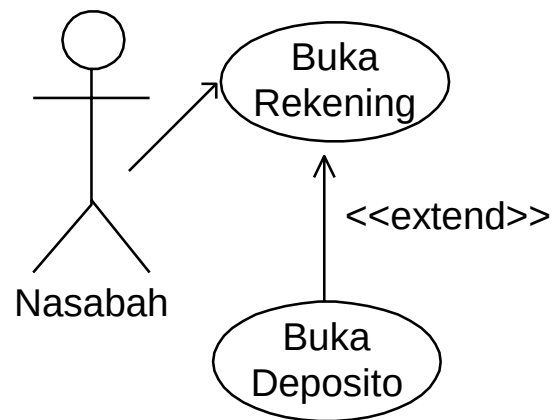
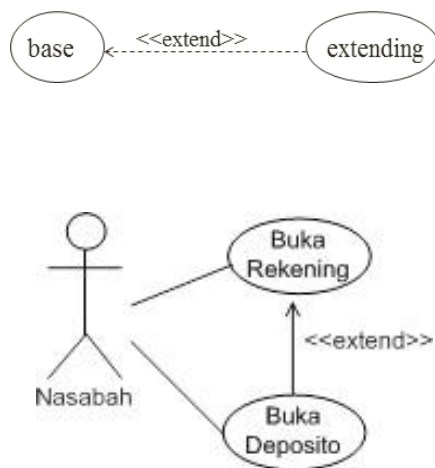
- <<include>>
 - termasuk didalam use case lain (required) / (diharuskan)
 - Pemanggilan use case oleh use case lain
 - contohnya adalah Pemanggilan sebuah fungsi program
 - Gambarkan association <<include>> secara horizontal
 - Tanda panah terbuka harus terarah ke sub use case

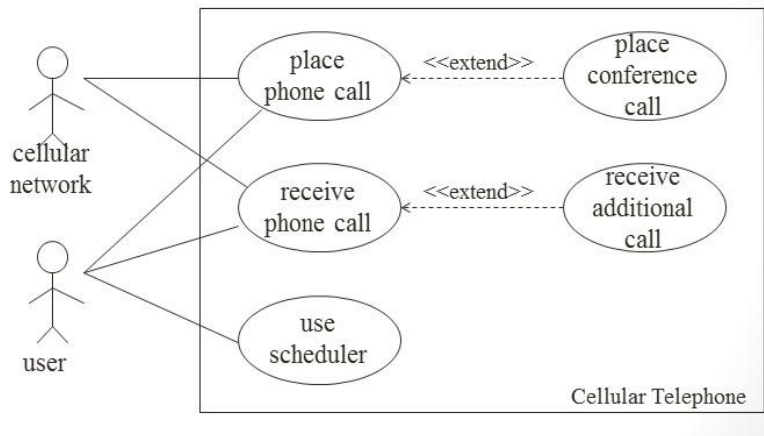
- Tidak boleh actor dihubungkan pada use case <<include>>
- **Base use case** menerangkan keterkaitan behavior dari usecase lain pada lokasi khusus pada base.
- Included use case tidak bisa berdiri sendiri. Ini hanya menjadi bagian dari base yang meng-include-nya.



Association antara use case

- <<extend>>
 - Perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi
 - Kurangi penggunaan association Extend ini, terlalu banyak pemakaian association ini membuat diagram sulit dipahami.
 - Tanda panah terbuka harus terarah ke parent/base use case
 - *Gambarkan association extend secara vertical (picture extending use case below than base/parent use case)*
 - Tidak boleh actor dihubungkan pada use case <<extend>>
 - Base use case secara tidak langsung terkait behavior dari use case lain pada point tertentu yang di secut extension points.
 - Base use case bisa saja berdiri sendiri, tetapi pada kondisi tertentu mungkin saja diperluas oleh behavior use case lain.



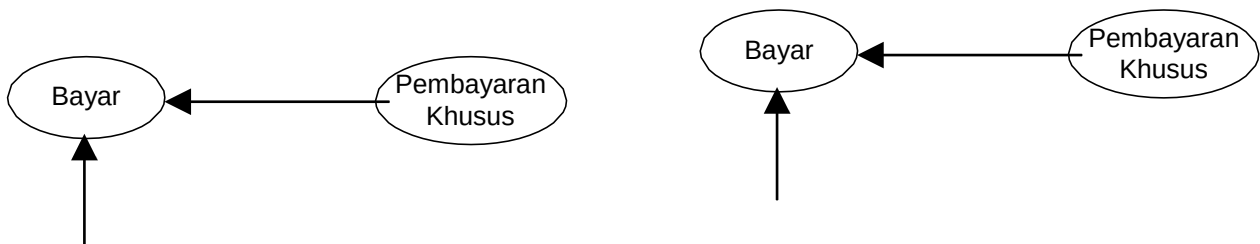


Generalization/inheritance

- Generalization/inheritance digambarkan dengan sebuah garis berpanah tertutup pada salah satu ujungnya yang menunjukkan lebih umum
- Harus digambarkan secara vertikal

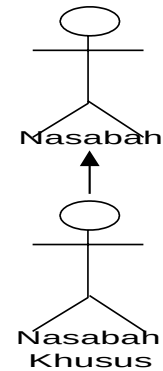
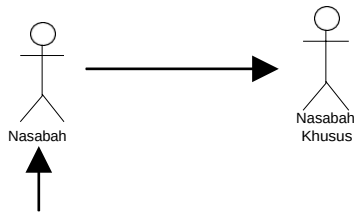
Generalization/inheritance antara use case

- Dibuat ketika ada sebuah keadaan yang lain/perlakuan khusus
- Inheriting use case dibawah base/parent use case
- Generalization/inheritance digambarkan dengan sebuah garis berpanah tertutup pada salah satu ujungnya yang menunjukkan lebih umum
- Gambarkan generalization/inheritance antara use case secara vertikal dengan inheriting use case dibawah base/parent use case
- Generalization/inheritance dipakai ketika ada sebuah keadaan yang lain sendiri/perlakuan khusus (*single condition*)



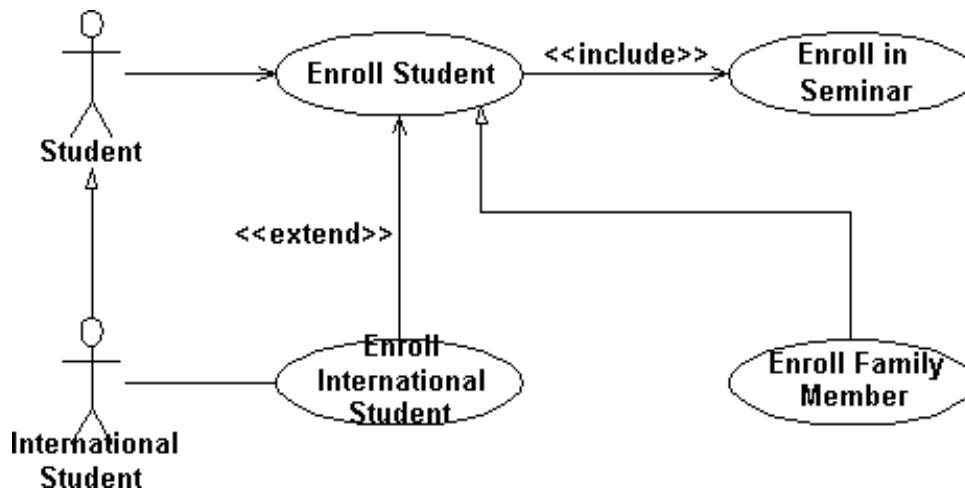
Generalization/inheritance antara actor

- Dibuat ketika ada sebuah actor baru terbentuk dan mempunyai atribut dan methode yang sama dengan actor yang sudah ada
- Inheriting actor dibawah base/parent actor



Generalization/inheritance

Contoh :



System Boundary Boxes - Use Case Diagram

- Digambarkan dengan kotak disekitar use case, untuk menggambarkan jangkauan system anda (scope of of your system).
- Biasanya digunakan apabila memberikan beberapa alternative system yang dapat dijadikan pilihan
- System boundary boxes are optional
- Contoh:

