

# **MODUL UML (Unified Modelling Language)**

Dosen: Yudhi Fajar Saputra

## UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML)

### 1. Konsep dasar UML ( Unified Modelling Language)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah pemodelan standar yang digunakan untuk menjelaskan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem. UML digunakan untuk memahami, merancang, mengkonfigurasi, *maintenance*, dan mengontrol informasi tentang suatu sistem.

UML terdiri dari beberapa elemen yang membentuk diagram dengan aturan tertentu. Diagram ini bertujuan untuk menggambarkan sistem dari berbagai sudut pandang. Relasi *Unified Modelling Language* menggambarkan hubungan antar *object* didalam suatu sistem. Beberapa relasi dalam UML yaitu :

- a. *Dependency*, yaitu suatu relasi dimana suatu objek tergantung dengan pada objek yang lain. Perubahan pada objek tersebut berpengaruh terhadap objek lain. Relasi digambarkan sebagai garis terputus-putus yang memiliki arah menunjuk pada suatu objek.
- b. *Generalization*, yaitu relasi antar objek yang umum (*parent*) dengan sesuatu yang lebih spesifik (*child*) dimana objek yang lebih khusus dapat digantikan dengan objek yang lebih umum. Generalisasi digambarkan sebagai garis dengan arah menunjuk ke objek yang lebih umum (*parent*).
- c. *Association*, yaitu relasi hubungan *structural* yang menggambarkan sekumpulan *link*, dimana *link* adalah hubungan antar objek. *Association* digambarkan sebagai garis, kadang disertai dengan keterangan dan sering mengandung *multiciply*.
- d. *Realization*, yaitu hubungan dimana suatu *classifiers* menspesifikasikan sebuah kontrak sedangkan *classifiers* lain menyelesaikannya. Kita akan menemukan hubungan *realization* pada 2 buah tempat yaitu diantara *interface* dan *class/komponen* yang tercangkup di dalamnya. Juga diantaranya *use case* dan kolaborasi yang mengerjakannya. Secara grafik hubungan *realization* dinyatakan sebagai gabungan antara *generalization* dan *dependency*.

### 2. Kegunaan UML

Kegunaan dari UML, antara lain :

- a. Mempresentasikan elemen suatu sistem atau suatu domain dan *Relationship*-nya pada suatu *Static Structure* menggunakan *class* dan diagram *object*.
- b. Memodelkan *Behavior object* dengan *state transition diagrams*.
- c. Menampilkan Arsitektur Implementasi Fisik (*Physical Implementasi Architecture*) dengan Diagram Komponen dan Diagram Penyebaran (*Deployment*).
- d. Menampilkan batas suatu sistem dan fungsi utamanya menggunakan *use case* dan *actors*.
- e. Mengilustrasikan realisasi *Use Case* dengan *interaction* diagram di sisi lain.

### 3. Tipe Diagram Dalam Unified Modelling Language\

Untuk menguasai UML, sebenarnya cukup dua hal yang harus kita perhatikan:

1. Menguasai pembuatan diagram UML
2. Menguasai langkah-langkah dalam analisa dan pengembangan dengan UML

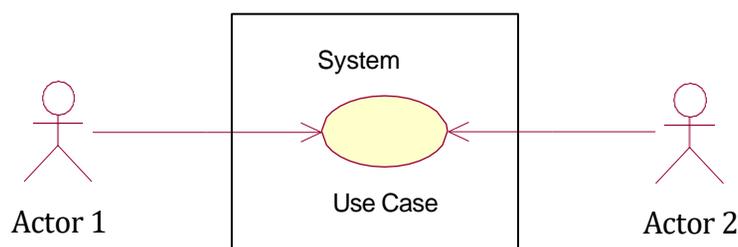
Diagram-diagram dalam UML, diantaranya :

- *use case diagram*
- *sequence diagram*
- *class diagram*
- *collaboration diagram*
- *statechart diagram*
- *component diagram*
- *activity diagram*
- *deployment diagram*

#### 1. Use Case Diagram

Menurut Munawar (2005, p63), menyatakan bahwa *use case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah *system* dari perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan *system* yang disebut *scenario*. Setiap *scenario* mendeskripsikan urutan kejadian. Setiap urutan diinisialisasi oleh orang, *system* yang lain, perangkat keras atau urutan waktu. *Use case* adalah serangkaian *scenario* yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. *Use case* biasanya menggunakan actor. *Actor* adalah sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.

Umumnya *use case* relatif berupa proses yang besar atau *global*, bukan suatu transaksi atau langkah-langkah individual dan mendeskripsikan aktivitas di dunia nyata. Sebagai contoh lihat gambar berikut.



Dari pendapat dan gambar diatas ditarik kesimpulan bahwa *use case* diagram menjabarkan suatu sistem yang terlihat secara *eksternal*. Terdiri dari *actors* yakni pengguna yang bisa berinteraksi dengan sistem, *use case* dimana *actor* dapat berpartisipasi, dan menggambarkan hubungan diantara mereka.

Karena *use case* ini merupakan sebuah alat bantu, maka didalamnya pun terdapat komponen-komponen penyusun alat bantu itu. Pada *use case* diagram, sebuah sistem atau proses biasanya digambarkan dengan sebuah kotak persegi dengan nama sistem di dalamnya yaitu pada bagian atas kotak persegi tersebut. Kotak persegi ini disebut *system boundary* yang merupakan batasan dari sistem yang dideskripsikan. Komponen-komponen

yang merupakan bagian dari sistem digambarkan di dalam kotak, sedangkan entitas-entitas *eksternal* yang bukan merupakan bagian dari sistem dan berinteraksi dengan sistem digambarkan di luar kotak persegi tersebut.

*Actor* adalah suatu entitas yang berinteraksi dengan sistem yang tujuannya untuk melengkapi suatu aksi atau peristiwa (Armour dan Miller, 2000, p6). *Actor* ini tidak harus seorang manusia, tetapi dapat juga berupa sistem lain, organisasi *eksternal*, peralatan *eksternal*, atau entitas *eksternal* lainnya yang ikut berinteraksi dengan sistem. Simbol yang digunakan untuk menggambarkan *actor* ini biasanya berbentuk orang dan di bawahnya ditulis nama peran yang dilakukan oleh *actor* tersebut.

Komponen penyusun lain yang digunakan adalah sebuah garis yang menghubungkan antara *use case* dengan *actor* yang berinteraksi dengannya. Garis ini disebut sebagai *association*.

### KESIMPULAN

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, dengan ketentuan berikut:

- Use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
- Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya.

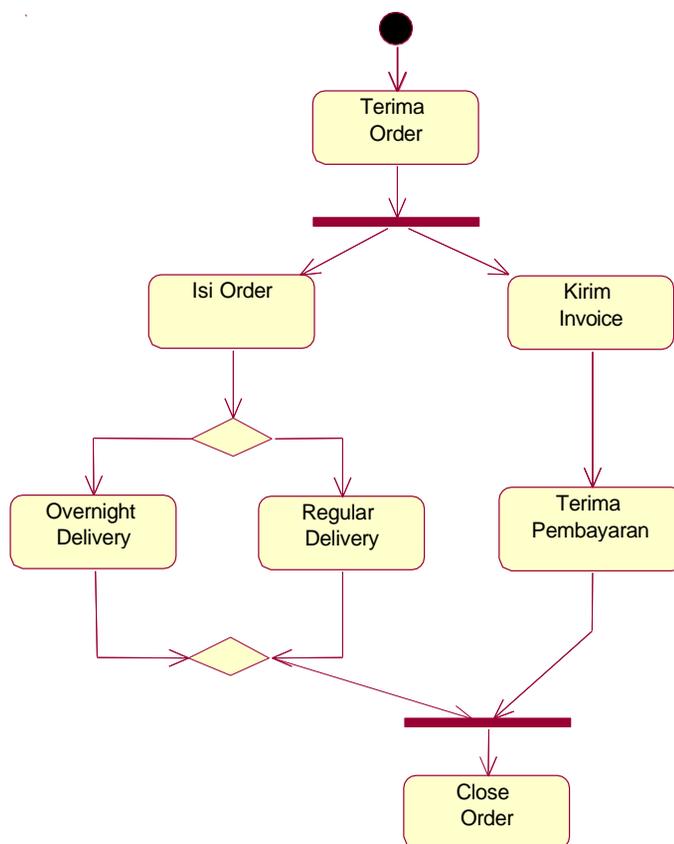
Use case diagram dapat digunakan untuk :

- a. Menyusun requirement sebuah sistem,
- b. Mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan
- c. Merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem.

## 2. Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan gambaran detail dari *use case* diagram dimana setiap *state* merupakan suatu aksi (*actin state*) dan transisinya dipicu oleh aksi (*action*) yang sudah selesai dari *state* sebelumnya dan biasanya digunakan untuk menunjukkan urutan dari *state-state* (Anonymous, 2003).

Selain sebagai gambaran detail sebuah *use case* diagram, *activity* diagram bisa juga untuk menjabarkan suatu *state* tertentu dari *statechart* diagram dimana fungsinya untuk menerangkan dan mendeskripsikan internal *behavior* suatu metode/*state* dan menunjukkan aliran *action* yang di kendalikan (*driven by*) oleh *action* sebelumnya.

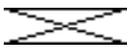
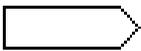
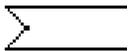
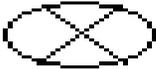


Menurut Munawar (2005, p109) *Activity diagram* adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity Diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa. Simbol-simbol yang dipakai dalam pembuatan *activity diagram* :

**Tabel 2.1**

**Simbol-simbol yang sering dipakai *activity diagram***

Symbol	Keterangan
	Titik awal
	Titik akhir
	<i>Activity</i>
	Pilihan untuk mengambil keputusan
	Fork : Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

	Rake : Menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda waktu
	Tanda pengiriman dan urutan aktifitas dalam suatu proses
	Tanda penerimaan
	Aliran Akhir ( <i>Flow Final</i> )

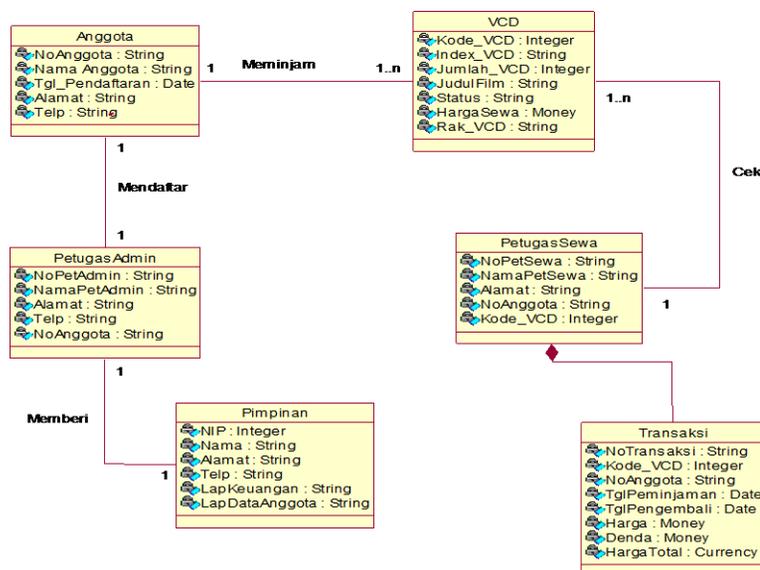
### 3. Class Diagram

*class* adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan *property*, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. *Class* diagram bisa memberikan pandangan *global* atas sebuah sistem. Hal tersebut tercermin dari *class-class* yang ada dan relasinya satu dengan lainnya.

*Class* diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

Notasi-notasi yang terdapat dalam *class* diagram :

- a. *Class*  
*Class* menggambarkan sekumpulan *object* yang memiliki atribut dan operasi yang dikerjakan oleh *object* tersebut.
- b. *Aggregation*  
*Aggregation* menggambarkan hubungan antara dua atau lebih *object*, dimana salah satu *object* merupakan bagian dari *object* lainnya.
- c. *Attribute*  
*Attribute* merupakan bagian dari *class* yang berisi tipe data yang dimiliki oleh *instance* dari suatu *class*.
- d. *Operation*  
*Operation* merupakan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan oleh suatu *class*.
- e. *Association*  
*Association* menggambarkan relasi antar *object/instance* dari *class*. Biasanya *association* digambarkan sebagai garis antara dua *class* di mana pada salah satu ujung diletakkan tanda panah yang menunjukkan *navigability*.



**Gambar Contoh Class Diagram**

### Kesimpulan

**Class** adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. **Class** menggambarkan keadaan diantaranya :

1. Atribut/properti suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).
2. Menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

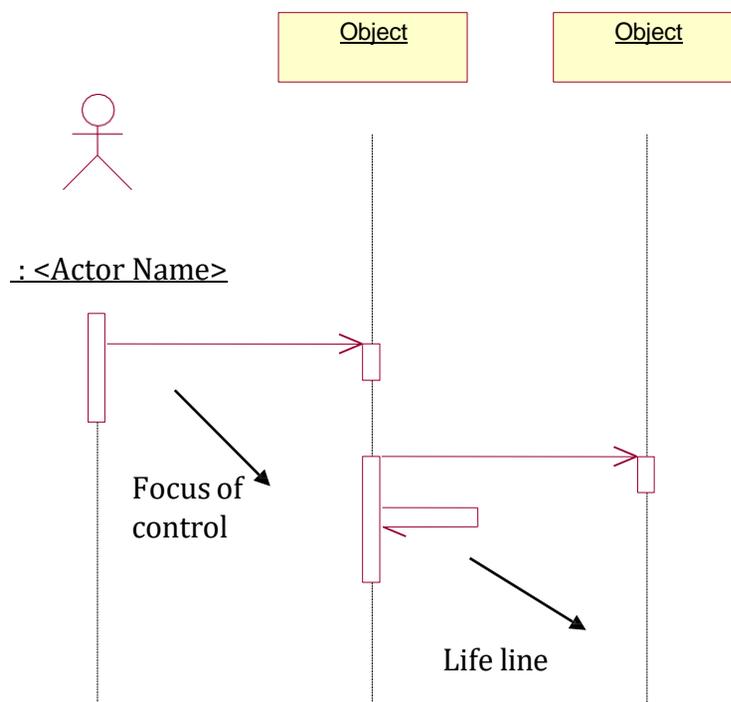
**Class** memiliki tiga area pokok :

1. Nama (dan stereotype)
2. Atribut
3. Metoda

### 4. Sequence Diagram

**Sequence** diagram menggambarkan pola hubungan antara sekumpulan *object* yang saling mempengaruhi menurut urutan waktu. Sebuah *object* berinteraksi dengan objek lain melalui pengiriman *message*. Diagram ini berguna untuk menggambarkan alur *event* dari *use case* dan mengidentifikasi *object* yang terlibat dalam sebuah *use case*.

Bagian kolom dari diagram ini menggambarkan *object-object* yang terlibat dalam interaksi tersebut. Sedangkan bagian vertikalnya menggambarkan waktu interaksinya, *message* digambarkan dengan anak panah. Label anak panah ini menggambarkan nama *message*. *Message* yang dikirimkan juga bisa berupa kondisi ataupun berupa *message* yang sifatnya berulang. *Life line* menggambarkan lamanya *object* tersebut hidup. *Focus of control* menggambarkan lamanya waktu yang diperlukan oleh *object* untuk menyelesaikan tugasnya sesuai *message* yang diterima. **Sequence** diagram biasanya digunakan untuk mengilustrasikan sebuah *use case*.



**Gambar 2.4 Contoh Sequence Diagram**

Menurut Munawar (2005, p87) *Sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara obyek- obyek ini di dalam *use case*.

- **Obyek/ Participant**

Obyek diletakkan di dekat bagian atas diagram dengan urutan dari kiri ke kanan. Setiap *participant* terhubung dengan garis titik-titik yang disebut *lifeline*. Sepanjang *lifeline* ada kotak yang disebut *activation*. *Activation* mewakili sebuah eksekusi operasi dari *participant*.

- **Message**

Sebuah *message* bergerak dari satu *participant* yang lain dan dari satu *lifeline* ke *lifeline* lain. Sebuah *participant* bisa mengirim sebuah *message* kepada diri sendiri.



**Gambar 2.5 Simbol-simbol message**

- **Time**

*Time* adalah diagram yang mewakili waktu pada arah *vertical*. Waktu dimulai dari atas ke bawah, *message* yang lebih dekat dari atas akan dijalankan terlebih dahulu dibanding *message* yang lebih dekat ke bawah.

## 5. State Chart Diagram

*State chart* diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *state chart* diagram menggambarkan *class* tertentu (satu *class* dapat memiliki lebih dari satu *state chart* diagram).

Dalam UML, *state* digambarkan berbentuk segiempat dengan sudut membulat dan memiliki nama sesuai kondisinya saat itu. Transisi antar *state* umumnya memiliki kondisi *guard* yang merupakan syarat terjadinya transisi yang bersangkutan, dituliskan dalam kurung siku. *Action* yang dilakukan sebagai akibat dari *event* tertentu dituliskan dengan diawali garis miring.

Titik awal dan akhir digambarkan berbentuk lingkaran berwarna penuh dan berwarna setengah.

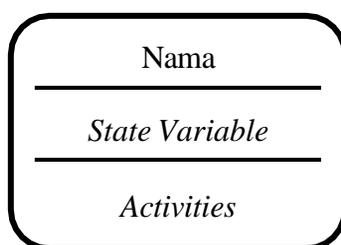
Simbol UML untuk *state chart* diagram adalah segi empat yang tiap pojoknya dibuat *rounded*. Titik awalnya menggunakan lingkaran solit yang



diarsir dan diakhiri dengan mata. Berikut adalah *symbol* UML untuk *state chart*.

**Gambar 2.6 Simbol *State Chart* Diagram**

UML juga memberikan pilihan untuk menambahkan detail kedalam *symbol* tersebut dengan membagi menjadi 3 area yaitu nama *state*, *state variable*, dan *activity*



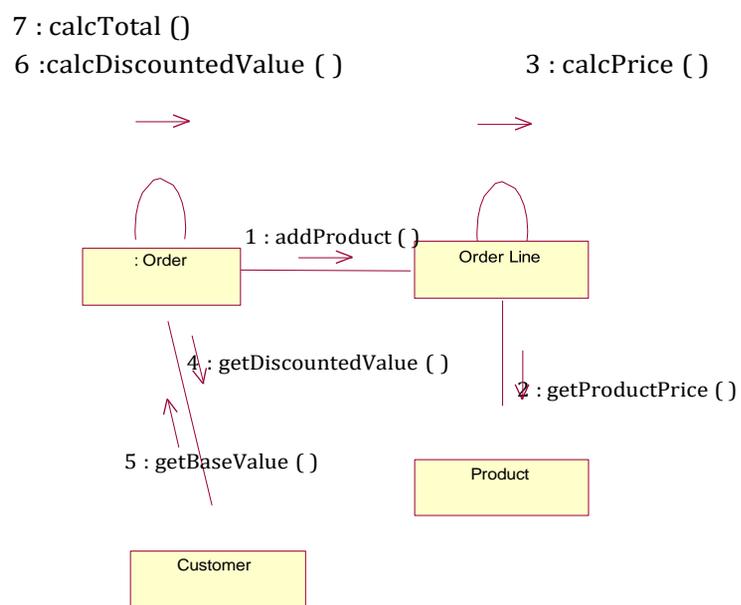
**Gambar 2.7 Penambahan detail ke *state***

*State variable* seperti *timer* dan *counter* kadang kala sangat membantu. *Activity* terdiri atas *events* dan *action*. Tiga hal yang sering dipakai di sini adalah *entry* (apa yang terjadi ketika sistem masuk ke *state*), *exit* (apa yang terjadi ketika sistem meninggalkan *state*) dan *do* (apa yang terjadi ketika sistem ada di *state*).

## 6. *Collaboration* Diagram

*Collaboration* diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*.

Setiap *message* memiliki *sequence number*, di mana *message* dari *level* tertinggi memiliki nomor 1. *Message* dari *level* yang sama memiliki *prefiks* yang sama.



**Gambar Collaboration Diagram**

### Langkah-Langkah Penggunaan UML

Berikut ini adalah tips pengembangan piranti lunak dengan menggunakan UML:

1. Buatlah daftar *business process* dari level tertinggi untuk mendefinisikan aktivitas dan proses yang mungkin muncul.
2. Petakan *use case* untuk tiap *business process* untuk mendefinisikan dengan tepat fungsionalitas yang harus disediakan oleh sistem. Kemudian perhalus *use case diagram* dan lengkapi dengan *requirement*, *constraints* dan catatan-catatan lain.
3. Buatlah *deployment diagram* secara kasar untuk mendefinisikan arsitektur fisik sistem.
4. Definisikan *requirement* lain (non-fungsional, *security* dan sebagainya) yang juga harus disediakan oleh sistem.
5. Berdasarkan *use case diagram*, mulailah membuat *activity diagram*.
6. Definisikan objek-objek level atas (*package* atau *domain*) dan buatlah *sequence* dan/atau *collaboration diagram* untuk tiap alir pekerjaan. Jika sebuah *use case* memiliki kemungkinan alir normal dan error, buatlah satu diagram untuk masing-masing alir.
7. Buatlah rancangan *user interface* model yang menyediakan antarmuka bagi pengguna untuk menjalankan skenario *use case*.
8. Berdasarkan model-model yang sudah ada, buatlah *class diagram*. Setiap *package* atau *domain* dipecah menjadi hirarki *class* lengkap dengan atribut dan metodenya. Akan lebih baik jika untuk setiap *class* dibuat *unit test* untuk menguji fungsionalitas *class* dan interaksi dengan *class* lain.
9. Setelah *class diagram* dibuat, kita dapat melihat kemungkinan pengelompokan *class* menjadi komponen-komponen. Karena itu buatlah *component diagram* pada tahap ini. Juga, definisikan tes integrasi untuk setiap komponen meyakinkan ia berinteraksi dengan baik.
10. Perhalus *deployment diagram* yang sudah dibuat. Detilkan kemampuan dan *requirement* piranti lunak, sistem operasi, jaringan, dan sebagainya. Petakan komponen ke dalam node.
11. Mulailah membangun sistem. Ada dua pendekatan yang dapat digunakan :
  - Pendekatan *use case*, dengan meng-*assign* setiap *use case* kepada tim pengembang tertentu untuk mengembangkan *unit code* yang lengkap dengan tes.
  - Pendekatan komponen, yaitu meng-*assign* setiap komponen kepada tim pengembang tertentu.
12. Lakukan uji modul dan uji integrasi serta perbaiki model berserta *codenya*. Model harus selalu sesuai dengan *code* yang aktual.
13. Piranti lunak siap dirilis.

