

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membawa banyak perubahan dalam pengolahan suatu informasi. Pengolahan informasi yang dulunya diperlukan waktu yang cukup lama kini dapat dilakukan dengan cepat dan jauh lebih mudah.

Namun itu semua tidak akan berarti apabila tidak didukung oleh pengembangan Sistem Informasi yang didukung oleh tahap perencanaan dan dokumentasi yang baik. Dulu dikenal dengan yang namanya metode pemrograman prosedural dengan kaskas yang sangat diandalkan seperti *Flow Chart* dan *Data Flow Diagram*. Namun kedua kaskas tersebut sekarang sudah tidak dapat memenuhi kebutuhan lagi, dikarenakan para pengembang Sistem Informasi maupun pengembang Aplikasi sudah beralih ke metode pemrograman berorientasi objek yang menggunakan UML sebagai kaskas untuk melakukan analisa dan perancangan. Sudah cukup banyak *UML CASE Tool* yang beredar baik itu yang berbayar maupun yang tidak berbayar seperti Relational Rose, Visual Paradigm, JUDE, Netbeans UML, Star UML dan masih banyak lagi. Rata – rata case tool tersebut hanya mendukung pada platform – platform tertentu untuk yang tidak berbayar. Memang ada *UML CASE Tool* yang mendukung multi platform, tetapi berbayar.

### I.2. Rumusan Masalah

Bagaimana melakukan pengembangan sebuah *UML Case Tool* yang tidak berbayar namun dapat mempermudah pemodel objek untuk melakukan pemodelan?

### I.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan atau berkembangnya pokok permasalahan

yang akan dibahas, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. UML Case Tool yang akan dibuat minimal memiliki dukungan pada 2 diagram yang paling sering dibutuhkan pada fase analisa berorientasi objek. Yaitu
  - a. *UseCase Diagram*
  - b. *Class Diagram*
2. Menggunakan Extensible Markup Language sebagai format standar untuk menyimpan berkas.
3. Mendukung notasi UML secara umum, .

#### I.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Strata I pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan juga sebagai syarat mengambil gelar Sarjana Komputer.
2. Digunakan sebagai pengalaman kerja, sehingga ada aplikasi ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
3. Mempermudah dalam proses memodelkan suatu proses bisnis tanpa harus menggunakan piranti bajakan.
4. Mengurangi biaya yang harus dikeluarkan untuk membeli lisensi sebuah Case Tool

#### I.5. Metode Pengumpulan Data

Metode ataupun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk merancang sebuah *UML Case Tool* diantaranya adalah :

##### 1. Observasi (*Observation*)

Metode pengumpulan data dimana penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap berbagai *UML Case Tool* yang ada, agar penulis memperoleh data yang akurat tentang fitur – fitur yang biasa ada..

## 2. Kearsipan atau Pustaka (*Library*)

Metode pustaka sebagai referensi yang berupa buku-buku referensi, laporan-laporan Tugas Akhir, catatan kuliah, internet, dan CD tutorial untuk *mendapatkan* dasar teoritis yang berhubungan dengan masalah UML.

### I.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan agar lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab adalah sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

#### BAB II : DASAR TEORI

Bab ini memaparkan tentang pengenalan UML dan Pemrograman Berorientasi Objek.

#### BAB III : ANALISA

Dalam bab ini akan diuraikan analisa yang dilakukan selama pengembangan Unified Modelling Studio

#### BAB IV : IMPLEMENTASI

Dalam bab ini akan diuraikan implementasi dilakukan dalam mengembangkan Unified Modelling Studio.

#### BAB V : Kesimpulan dan Saran.

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari bab I sampai dengan bab IV dan saran yang penulis ajukan guna pengembangan *UML Case Tool* yang bernama *Unified Modelling Studio*

### I.7. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Keterangan	Maret 2008				April 2008				Mei 2008				Juni 2008			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

1.	Proposal	■																											
2.	Analisa kebutuhan aplikasi	■	■	■	■																								
3.	Pemodelan Aplikasi					■	■																						
4.	Pemrograman					■	■	■	■	■	■	■	■	■															
5.	Uji Coba																				■	■							
6.	Penulisan Laporan					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

