UAS Pemrograman Berorientasi Objek

Kelompok : Muhammad Bagus N. (1315031058)

Ayu Dian Pamungkas (1315031018)

1. WHAT - Temukan class-&-objects dari project pemrograman tiap kelompok. OBJECT? CLASS? --> Problem domain dan System's responsibilities. NILAI = 50.

Jawab:



**Object** pada project kami adalah membuat aplikasi yang bernama ABASE (KELIRU, SEHARUSNYA OBJECT-NYA ADALAH MATERI PEMBELAJARAN AGAMA).

**Class** yang dijelaskan adalah materi mengenai pembelajaran ilmu agama yaitu beriman dan berislam (KELIRU, SEHARUSNYA CLASS ADALAH INDUK SEMUA OBJECT DI ATAS).

**Problem domain** pada aplikasi ini adalah pengajar kesulitan untuk menyampaikan materi mengenai beriman dan berislam kepada siswa/I PAUD agar mereka dapat mengerti dan menerapkannya dalam kehidupan sehari hari (SUDAH CUKUP BAIK).

**System responsibilities** pada project kami adalah kami mengajukan kepada pihak PAUD untuk membuat aplikasi yang memudahkan dalam pembelajaran mengenai ilmu agama, dan pihak PAUD menyetujui hal itu kemudian mengizinkan kami untuk menerapkan system pembelajaran menggunakan aplikasi ini (TANGGUNG BAB APA?)

1. WHY - Dari project tiap kelompok, berikan contoh uraian single model yang terdiri atas lima layers (Subject, Class-&-Object, Structure, Attribute, dan Service)!



TIDAK JELAS Structure, Attribute, dan Service, NILAI = 40.

1. OOA models kelompok anda menjadi basis untuk ekspresi inisial dari system context. Terangkan pengaruh dari clients, managers, analysts, competitors, government regulators, and standards bearers ke system context!

Jawab:



Pada diagram di atas dapat terlihat bahwa dari pihak developer kemudian menjalin komunikasi ke pihak terkait/clients yaitu PAUD mulai dari kepala sekolah sampai ke elemen pengajar dan siswa/I. system context pada project kami adalah kami membangun sebuah aplikasi yang penggunaannya dalam konteks dunia pendidikan, pendidikan yang diajarkan mengenai Islam, pembelajarannya dapat di gunakan disekolah maupun di rumah. Clients meminta kepada kami agar kami membuat sebuah system yang berbentuk edukasi namun mempunyai tampilan yang menarik sehingga pihak yang akan diajar dapat memahami materi yang disampaikan. Sejauh yang kami tahu, aplikasi mengenai pembelajaran agama memang telah ada di Google Playstore, namun hanya dalam bentuk gambar yang dilengkapi dengan teks yang menjelaskan rangkaian gambar yang ditampilkan. Sehingga untuk kompetisi dalam jumlah pengguna untuk aplikasi yang kami buat, ini kami yakin dapat bersaing dalam mendapatkan jumlah pengguna. Untuk government regulators kami telah menyesuaikan pembuatan materi yang kami sajikan dalam aplikasi ini telah sesuai dengan peraturan pemerintah untuk proses pembelajaran atau mengenai kurikulum pendidikan yang telah dibuat dan tidak melanggar aturan yang telah ada.

NILAI = 50.

1. HOW - Notation - Dari kelompok anda, mana Class name yang terkategori singular noun atau adjective dan noun? Berapa jumlah Class yang anda buat? Berapa jumlah problem sub-domains?

Jawab:



pada project kami ini terdapat 4 class yang meliputi abase state, menu abase, materi abase, dan tutorial abase. Pada kelompok kami class name yang berfungsi sebagai singular noun adalah class abase state dimana pada class ini terdapat 4 sub class yaitu enter,close,play dan option. Sedangkan untuk adjective class nya adalah menu abase yang didalamnya dijelaskan beberapa fitur pada aplikasi ini. Noun pada aplikasi ini terdapat pada class materi abase dimana terdapat 2 item yang ada di dalamnya yaitu beriman dan berislam. Jumlah problem sub domain yang kami buat adalah 5 buah yang berasal dari 2 problem domain. Dimana untuk problem domain berislam, sub problem domainnnya adalah materi mengenai tuhan dan nabi. Sedangkan problem domain beriman, sub problem domain yang disajikan adalah materi puasa, sholat dan thoharah.. Diperlihatkan dengan bagan berikut:

NILAI = 99



1. Ceritakan kronologi penemuan Class-&-Object mulai dari saat: a} Observe first-hand; b} Actively listen to problem domain experts; c} Check previous OOA results; d} Read, read, read; e} Prototype; f} Summary.

Jawab:

1. Observe first hand



1. Listen program domain experts



1. Prototype



1. Summary

program ini dibuat untuk membantu pembelajaran mengenai ilmu agama di PAUD

NILAI = 67

1. Ceriterakan penemuan Class-&-Object potensial dalam kelompok anda setelah mencari structures, other systems, devices, things or events remembered, roles played, operational procedures, sites, dan organizational units.

Jawab:

Kami menemui pihak PAUD kemudian menanyakan apa permasalahan yang terjadi di proses belajara mengajar, kemudian pihak terkait menceritakan permasalhannya, oleh karena itu kami mendapatkan object dan class serta problem domain untuk pembuatan aplikasi ini. Dari project yang kami buat kami memiliki fitur yang digabung dengan fitur dari kelompok lain, seperti kelompok dongeng, alarm dan order. Dimana pada system kami memiliki tampilan secara audiovisual untuk setiap materi yang disajikan. fitur yang sama dengan kelompok dongeng adalah fitur tampilan dan menu play. Selain itu kami sama sama memberikan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

TIADA PEMBAHASAN PARAMETER TERKAIT, NILAI = 0.

1. Bagai mana hasil pertimbangan dan tantangan terhadap Class-&-Object potensial dalam kelompok anda dikaitkan dengan kriteria: a> needed remembrance; b> needed behavior; c> multiple attributes; d> more than one object in a class; e> always-applicable attributes; f> always-applicable services; g> domain-based requirements; h> not merely derived results.

Jawab:

Pada aplikasi kami tidak semua tantangan yang diberikan kami terapkan di aplikasi yang kami buat. Aplikasi kami memiliki atribut yang dapat digunakan pada fitur aplikasi kelompok lain. Pelayanan yang kami gunakan juga memiliki kesamaan dengan kelompok dongeng yaitu dapat digunakan untuk proses pembelajaran dan ditampilkan secara audiovisual.

TIADA PEMBAHASAN PARAMETER TERKAIT, NILAI = 0.

TOTAL NILAI UAS PBO = (50 +40 +50 +99 +67 +0 +0) /7 = 306 /7 = 43,71