

Bab 6

Desain

6.1. Activity Diagram

Activity diagram menunjukkan kondisi logis dari urutan-urutan aktivitas sistem yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proses bisnis. *Activity diagram* ini berisi simbol-simbol dari awal proses hingga akhir proses pada permainan, digambarkan berupa kondisi-kondisi logis yang akan ditemukan. Gambar 6.1 berikut merupakan *activity diagram* dari perancangan *Beer game*.

6.2. Sequence Diagram

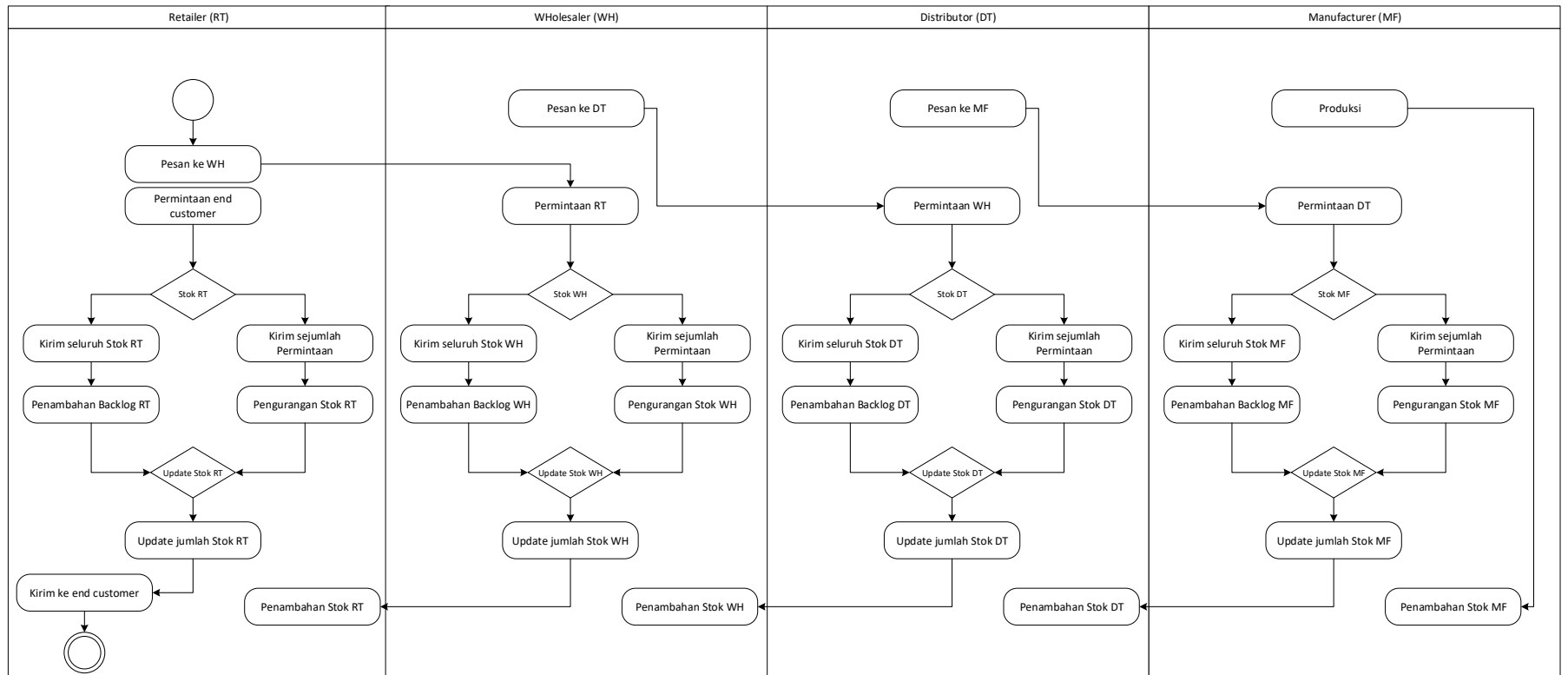
Sequence diagram memperlihatkan interaksi antara objek pada periode waktu tertentu dan berbentuk vertikal. *Sequence diagram* pada perancangan ini dibuat untuk menggambarkan alur penggunaan aplikasi, mulai dari membuka aplikasi, memainkan permainan, sampai pada penyelesaian permainan. Gambar 6.2 merupakan *sequence diagram* dari perancangan *Beer game*.

6.3. Data Flow Diagram (DFD)

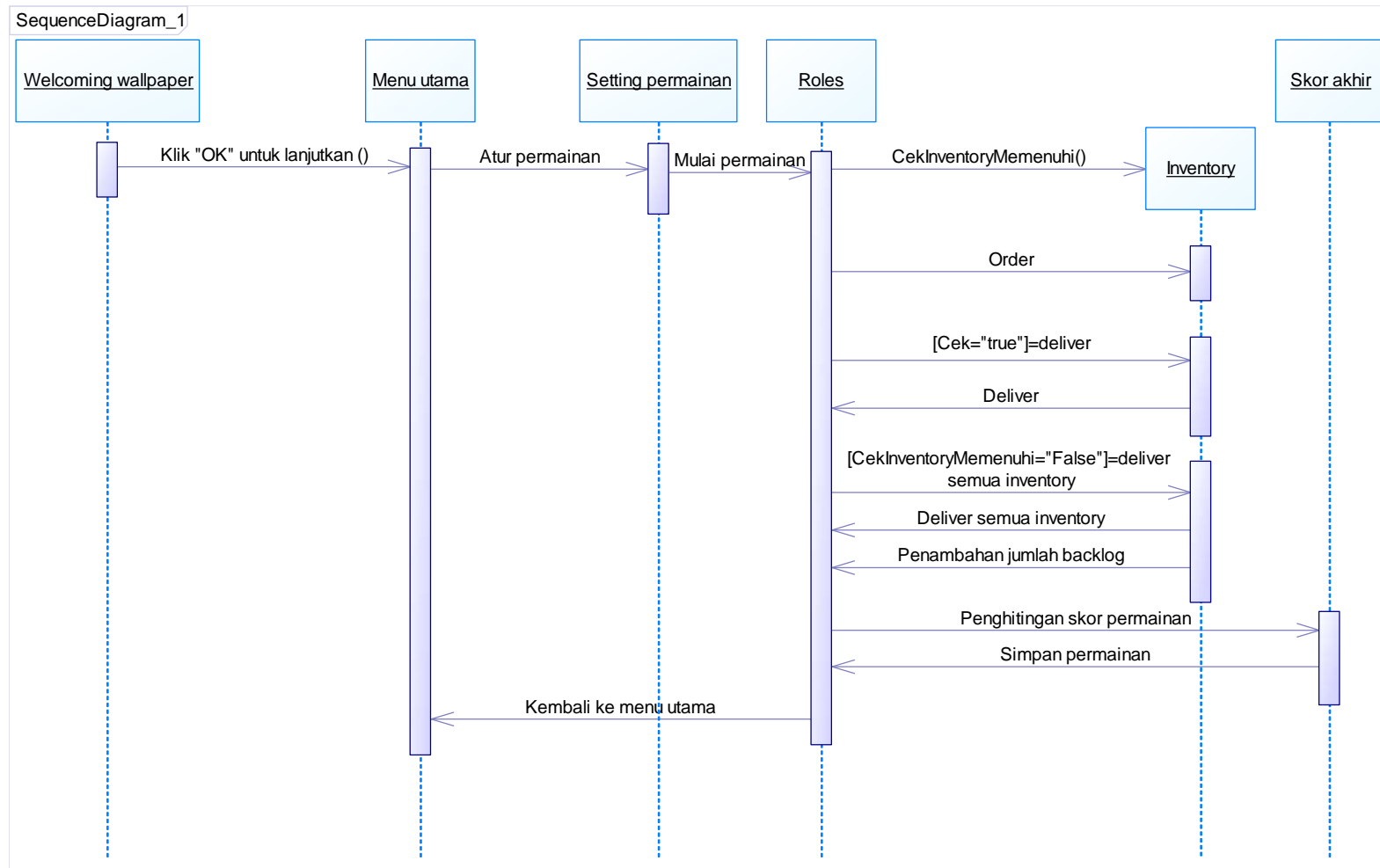
DFD menggambarkan alur perjalanan data dari entitas satu ke entitas lain melalui aktivitas, kemudian disimpan pada *data storage*. Pada perancangan *beer game*, DFD berfungsi untuk menunjukkan aliran data dari permainan dan bagaimana data disimpan. Gambar 6.3 merupakan DFD dari perancangan *Beer game*.

6.4. Physical Data Model (PDM)

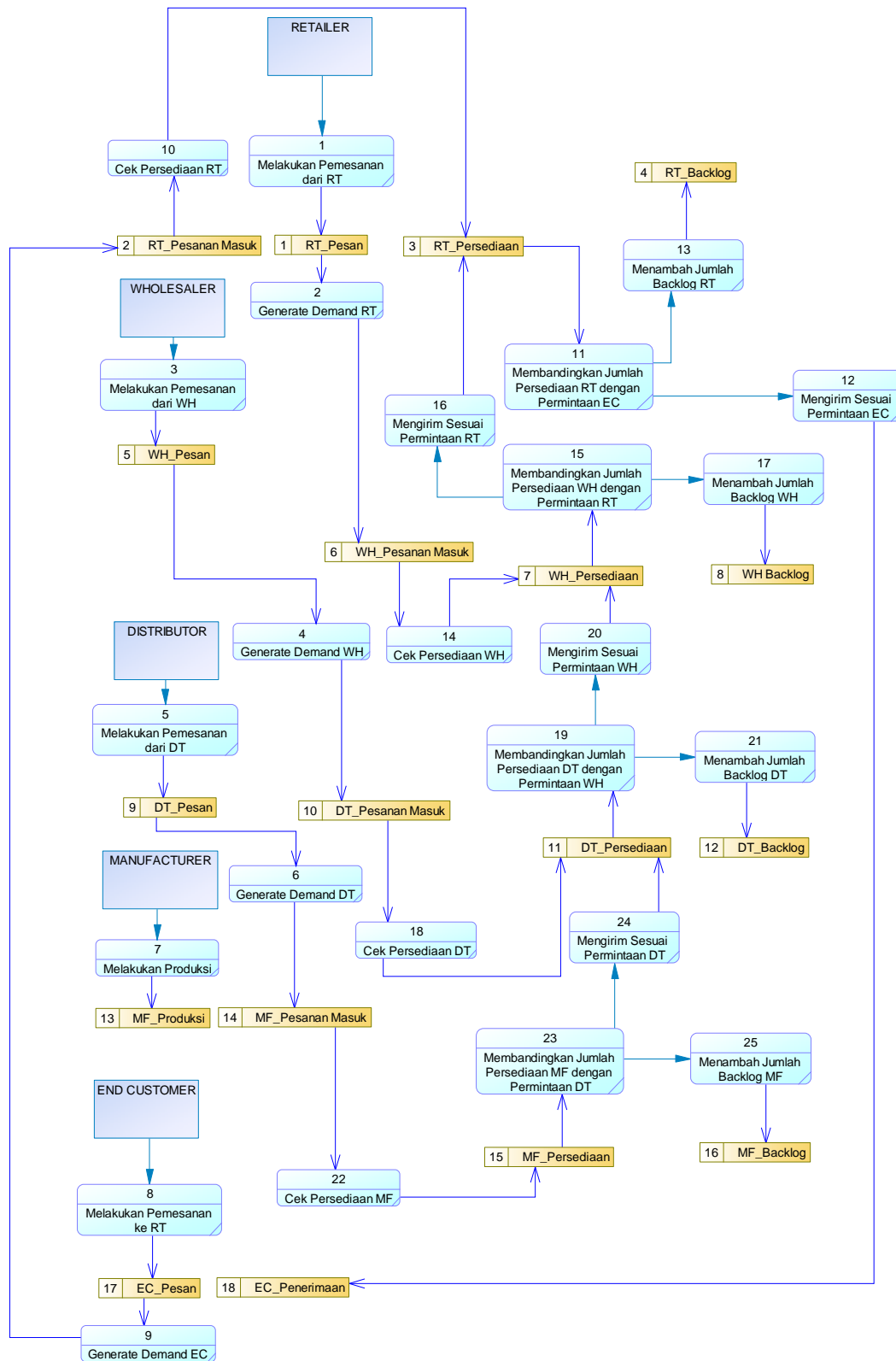
PDM merupakan pembuatan desain fisik dari *database* permainan. PDM berisi mengenai relasi antar entitas, masing-masing atributnya, dan jenis hubungan *parent and child*. PDM merupakan tahap dimana *database* bisa di-generate menjadi fisik *database* sesuai DBMS yang digunakan. Gambar 6.4 merupakan PDM dari perancangan *Beer game*.



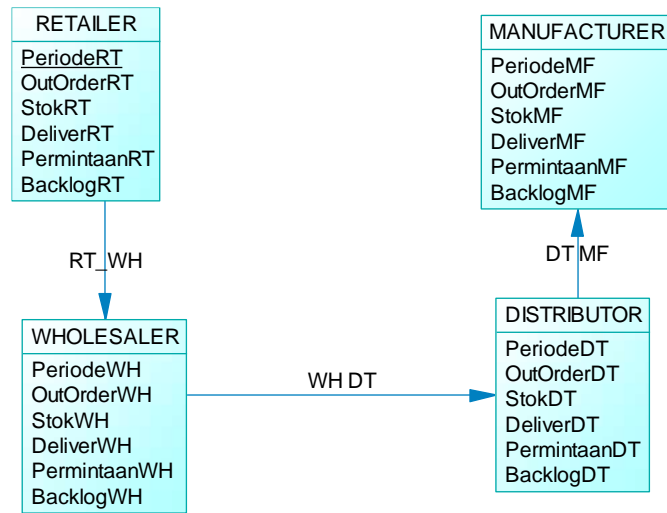
Gambar 6.1 Activity diagram perancangan beer game



Gambar 6.2 *Sequence diagram* perancangan *beer game*



Gambar 6.3 DFD perancangan beer game



Gambar 6.4 *Physical model perancangan beer game*