



METODE WARNIER/ORR

A. MATERI

PENDAHULUAN

Metodologi pengembangan sistem ini pertama kali dikembangkan tahun 1970 oleh Jean Domique Warnier dari Paris. Kemudian dikembangkan lebih lanjut untuk desain sistem oleh Ken Orr dari Kansas

Metodologi W/O menggunakan alat yg disebut dengan diagram W/O, yg secara lintas mirip dengan bagan berjenjang yg diputar.

OPERATOR PADA DIAGRAM W/O

SIMBOL	ARTI
⊕	XOR (exclusive OR) yaitu A atau B tetapi tidak kedua-duanya
+	OR (inclusive OR) yaitu A atau B atau kedua-duanya
/,*,-,+	Operator matematika
Proses	NOT

STRUKTUR DATA MENGGUNAKAN DIAGRAM W/O

Prinsip kunci dari metodologi W/O adalah desain dari struktur program yg tertulis dilengkapi dengan struktur datanya. Diagram W/O dapat menggambarkan struktur data yg berbentuk :

1. Struktur Data Urut
2. Struktur Data Repetisi
3. Struktur Data Seleksi

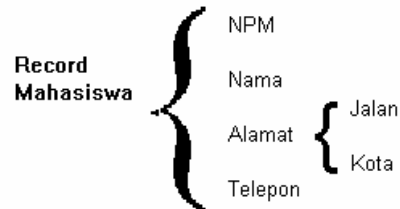
1. STRUKTUR DATA URUT

Misalnya suatu record mahasiswa sbb :

NPM	NAMA	ALAMAT		TELEPON
		JALAN	KOTA	

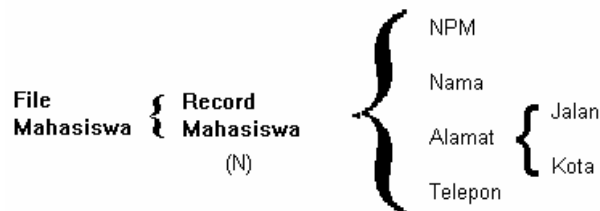


MAKA DAPAT DIGAMBARAKAN DENGAN DIAGRAM W/O :



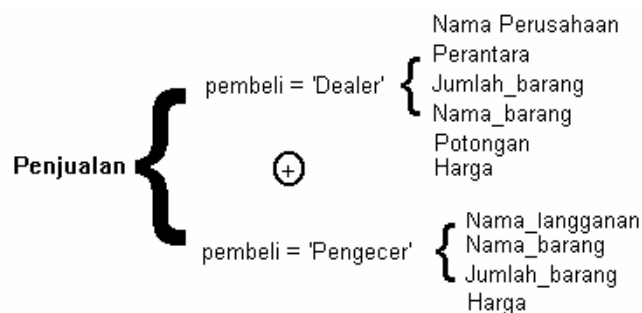
2. STRUKTUR DATA REPETISI

Misalnya file mahasiswa terdiri dari n record,
MAKA DAPAT DIGAMBARAKAN DENGAN DIAGRAM W/O :



3. STRUKTUR DATA SELEKSI

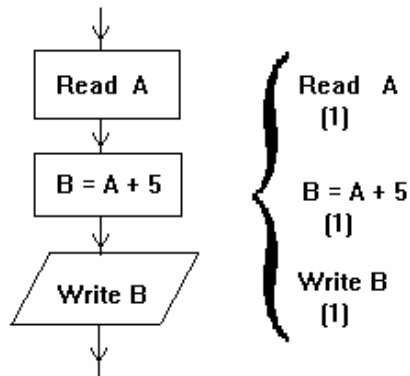
Dapat ditunjukkan oleh operator XOR sbb :



STRUKTUR PROSES PROGRAM MENGGUNAKAN DIAGRAM W/O

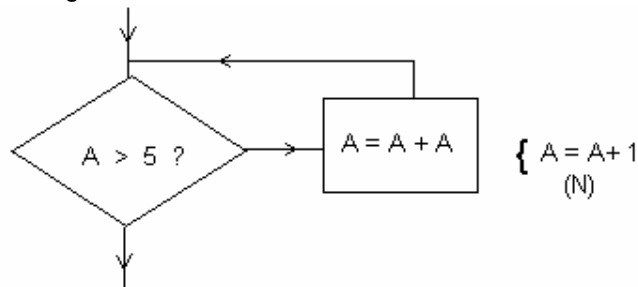
1. STRUKTUR PROSES URUT

Struktur Proses Urut adalah masing - masing instruksi diproses urut satu dengan yang lainnya.



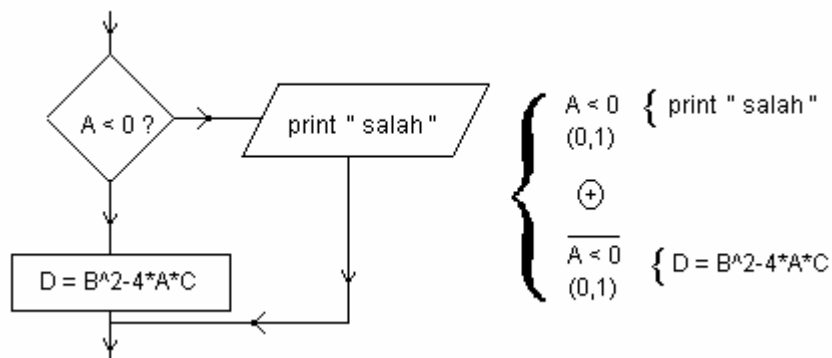
2. STRUKTUR PROSES REPETISI

Struktur Proses Repetisi adalah struktur proses yg mengulang instruksi program berulang kali.



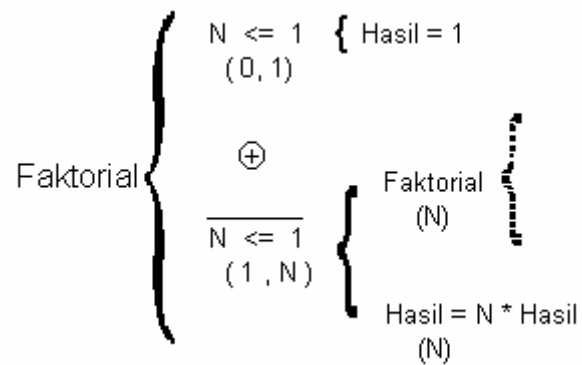
3. STRUKTUR PROSES SELEKSI

Struktur Proses Seleksi merupakan struktur proses yang menggunakan instruksi penyeleksian kondisi.



4. STRUKTUR PROSES REKURSI

Struktur Proses Rekursi adalah suatu proses dari suatu fungsi atau prosedur yang memanggil dirinya sendiri. Digambarkan dengan kurung kurawal (brace) yang terputus - putus.



□ KETERANGAN SIMBOL PADA DIAGRAM W/O DIATAS

Simbol Angka diantara tanda kurung menunjukkan banyaknya proses

- * Untuk Urut maka instruksi biasanya dikerjakan 1 kali sehingga dituliskan (1).
- * Untuk Repetisi maka instruksi bisa dikerjakan sebanyak N kali maka dituliskan (N).
- * Untuk Seleksi disimbolkan dengan (0,1) yaitu suatu instruksi akan diproses 1 kali (1), atau tidak diproses (0).
- * Untuk rekursi biasanya disimbolkan dengan (1,N) , N untuk repetisinya