

# OBJECT ORIENTED PROGRAMMING I



Nama : Danny Pradana

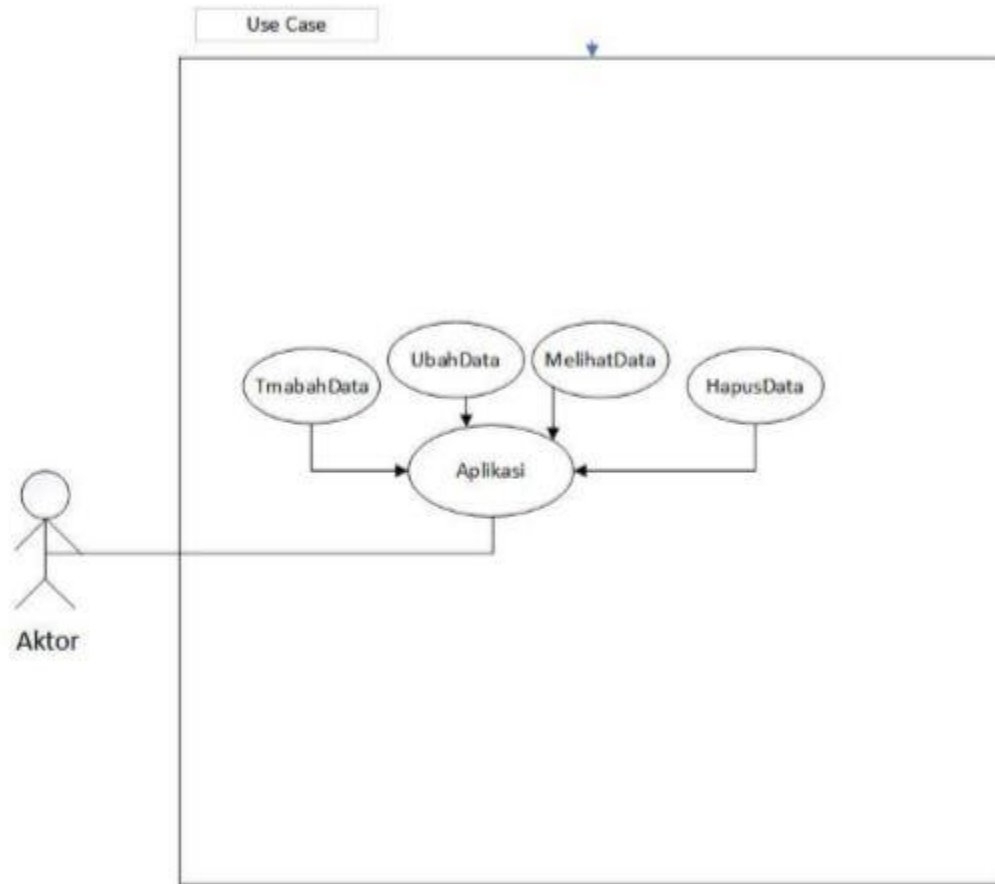
Kelas : 4D

NIM : 18090129

Dosen : Priyanto Tamami

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA  
TEGAL

## A. Use Case Diagram



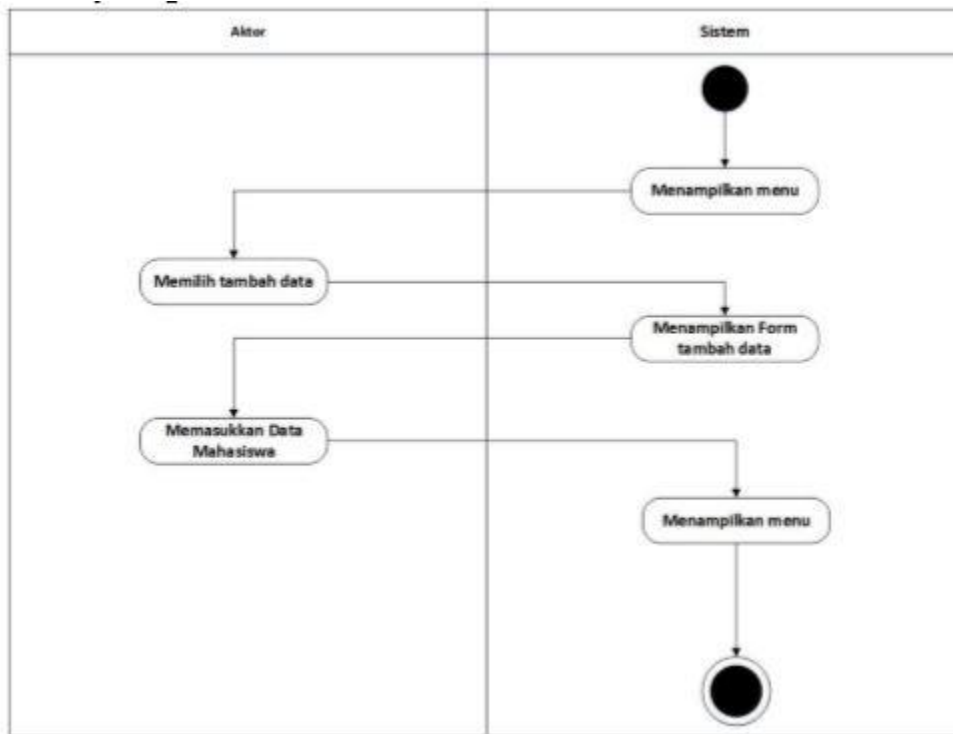
Pada gambar di atas kita bisa mengetahui ada beberapa aktor yaitu :

- Aktor

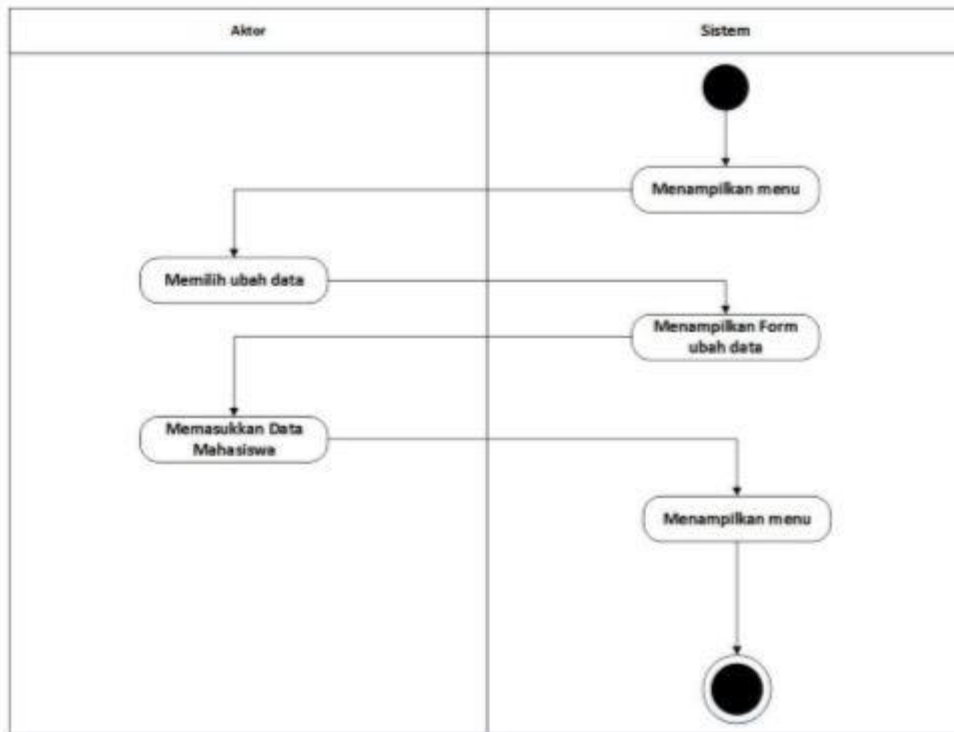
- o Aktor dapat melakukan Tambah data, Ubah Data, Hapus Data, Lihat Data, dan Keluar.

Jadi Aktor dapat melakukan semua usecase pada Aplikasi Input Mahasiswa ini

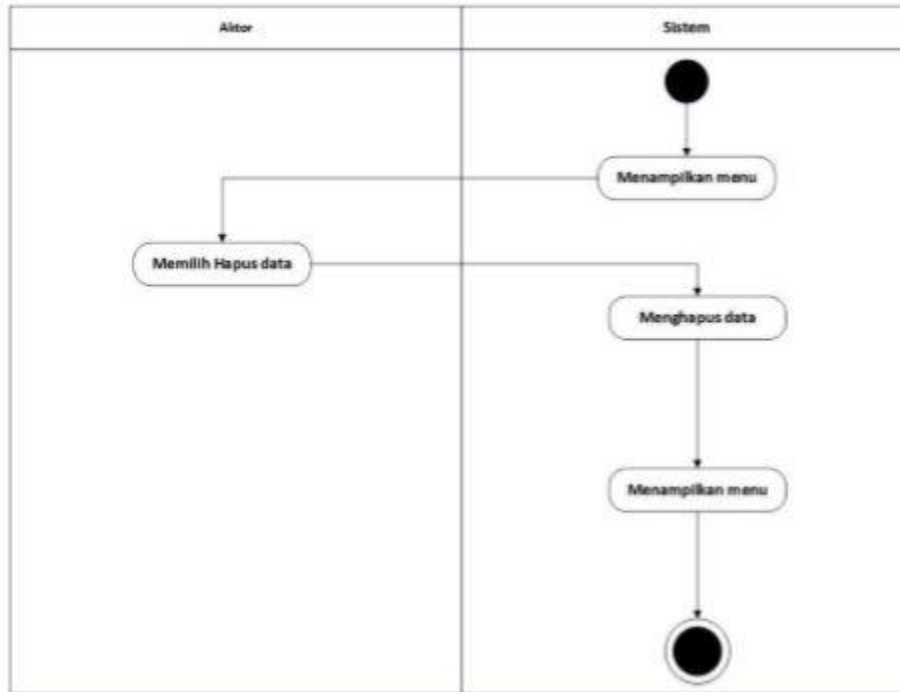
## B. Activity Diagram



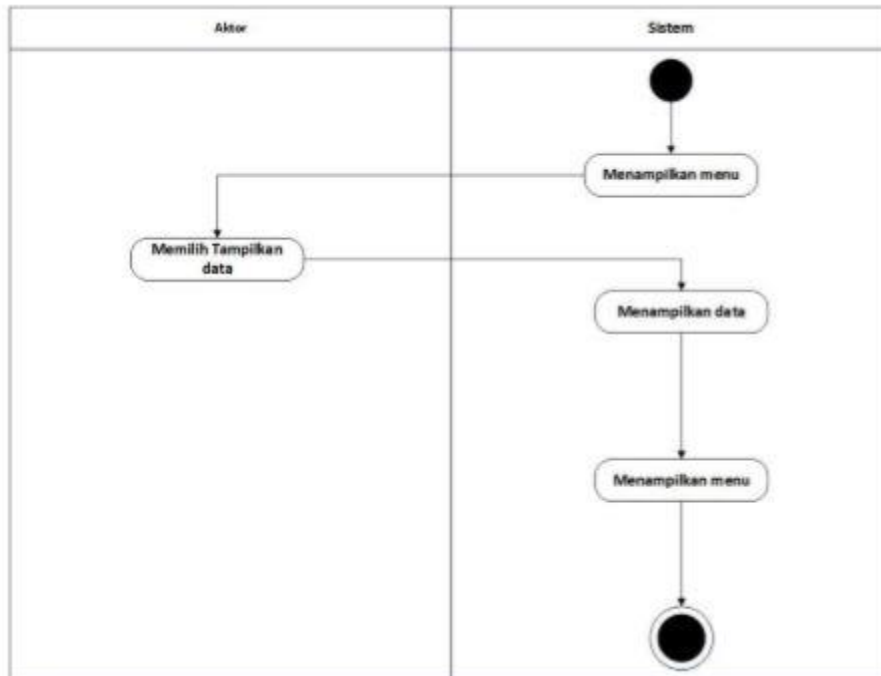
Pada Diagram Aktivitas ini, dimulai dengan memilih pilihan nomor 1 yaitu “Tambah Data”. Ketika memilih tambah data maka sistem akan menampilkan form untuk mengisi data mahasiswa. Lalu kita mengisi kemudian tekan enter. Maka program akan kembali ke menu utama.



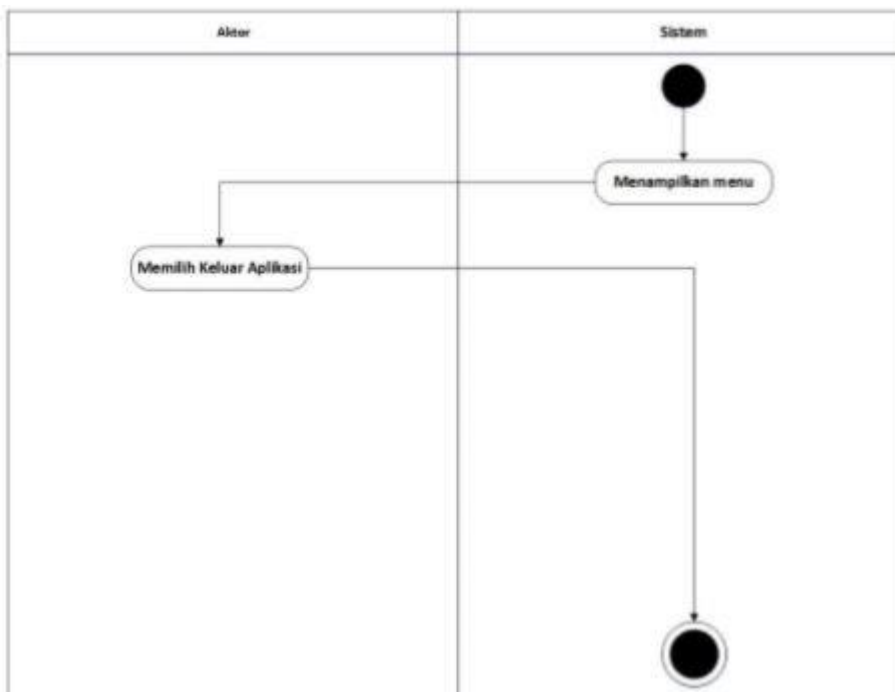
Pada Diagram Aktivitas ini, dimulai dengan memilih pilihan nomor 2 “Ubah Data”. Setelah itu program akan menampilkan menu pilihan data mana yang akan dihapus, kemudian kita memasukkan id datanya. Lalu program akan mengubah data yang kita inginkan. Lalu kemudian program akan menampilkan menu utama.



Pada Diagram Aktivitas ini, dimulai dengan memilih pilihan nomor 3 “Hapus Data”. Lalu kita disuruh memilih data mana yang akan kita hapus. Kemudian program akan menghapus mahasiswa data pada sistem. Kemudian akan kembali ke menu utama.



Pada Diagram Aktivitas ini kita memulai dengan memilih pilihan nomor 4 “Melihat Data”, kemudian program akan menampilkan semua data yang ada di sistem. Kemudian akan kembali ke menu utama



Pada Diagram Aktivitas ini kita memulainya dengan memilih pilihan nomor 5 “Keluar” Kemudian program akan menghentikan aplikasi

### C. Class diagram

