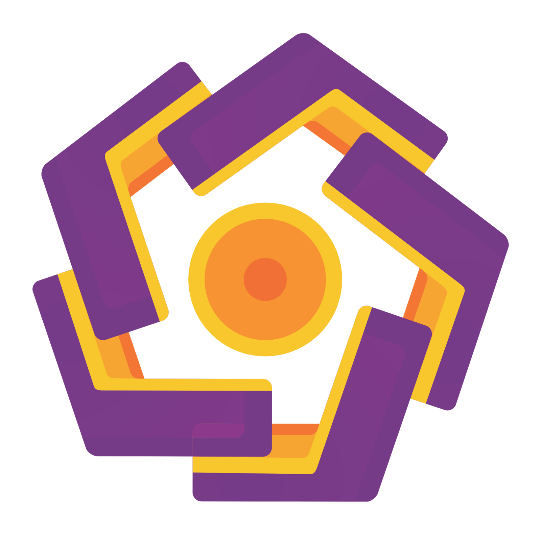
Tugas 4

Rekayasa Perangkat Lunak



**Disusun oleh :**

**Nama : Andito Dewantoro**

**Nim : 16.12.9403**

**Kelas : 16 S1-SI 07**

**Dosen : Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng.**

**JENJANG SARJANA**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI, FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**2018/201****9**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama usecase : | Melihat Produk |
| Actor : | Pemilik |
| Deskripsi : | Use case ini menjelaskan alur Pemilik dapat melihat produk yang dijual |
| Pre Condition : | Form data barang telah terbuka |
| Post Condition : | Data barang tersimpan di tabel data barang |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Aktor memilih barang yang akan dilihat datanya |  |
| 1. Klik tulisan “Detail” dibawah gambar barang |  |
|  | 1. Sistem akan menampilkan rincian dari barang yang dipilih |
|  |  |
|  |  |
| Alternatif : Update data barang |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Aktor memilih barang yang akan diubah |  |
| 1. Klik tombol “Edit” |  |
|  | 1. Sistem akan melakukan mengecekan data barang yang diubah telah sesuai atau belum |
|  | 1. Jika ada data yang belum diisi , maka sistem akan menampilkan pesan “SILAHKAN LENGKAPI DATA” |
|  | 1. Jika data yang diisikan telah sesuai, maka data barang akan tersimpan pada tabel data barang |
|  |  |