

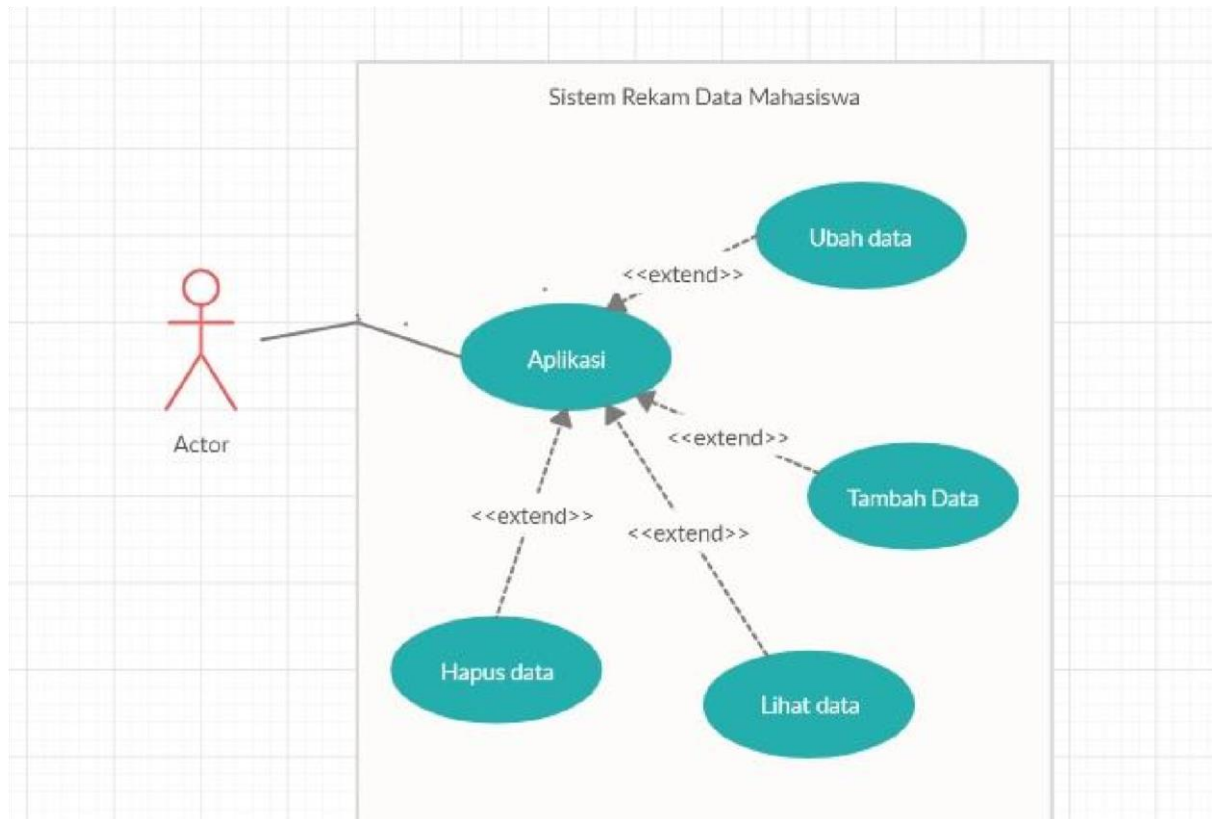
NIM : 18090026

Nama : Muhammad Affry

Kelas: 4D

MK: OOP

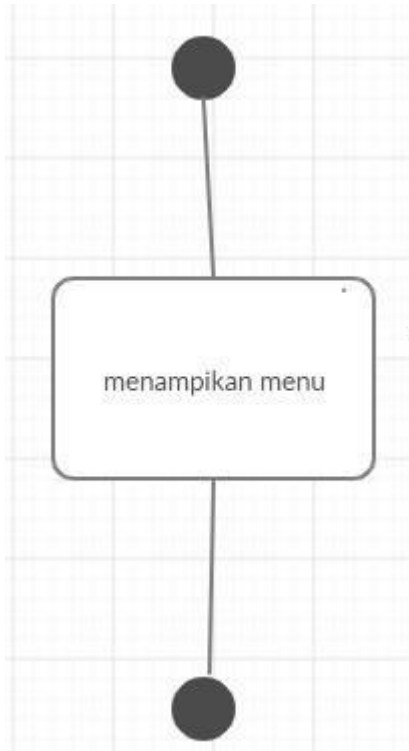
Diagram Use case



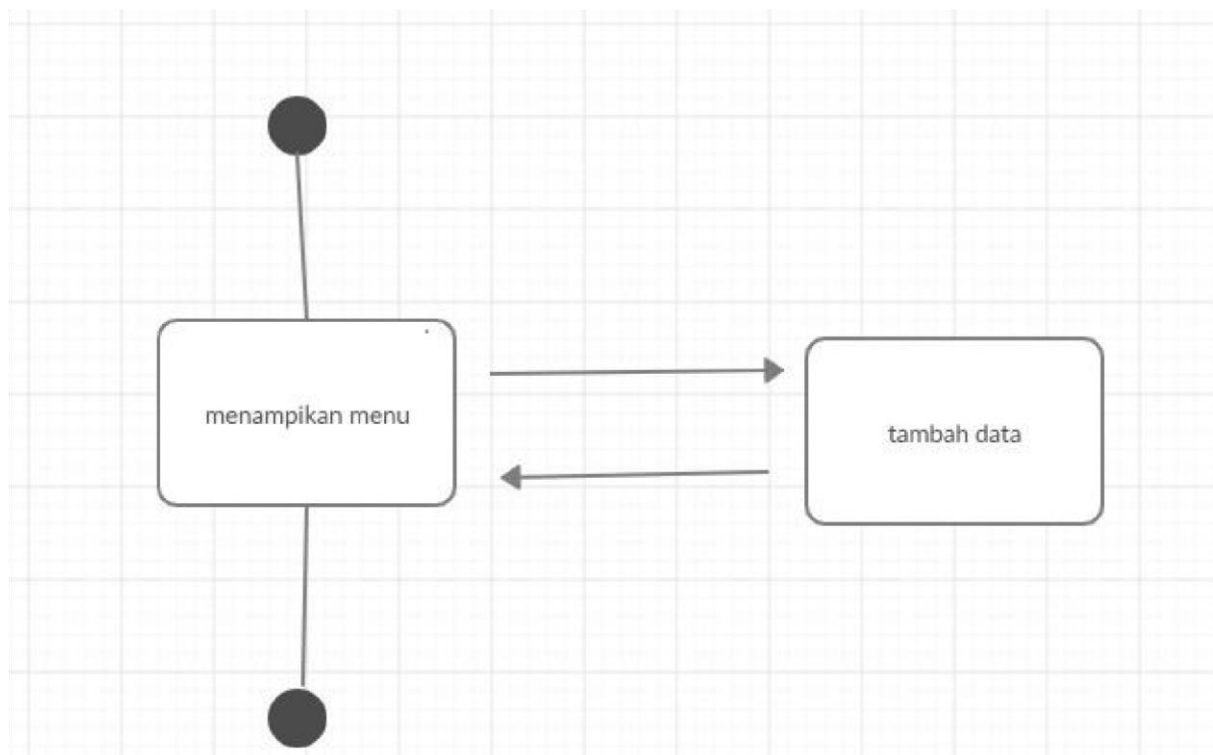
Use Case adalah sebuah kegiatan atau juga interaksi yang saling berkesinambungan antara aktor dan juga sistem. Atau dengan kata lain teknik secara umum digunakan, guna mengembangkan software / sistem informasi, guna memperoleh kebutuhan fungsional dari sistem yang ada. Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara actor, dengan sistem yang ada.

Diagram Activity:

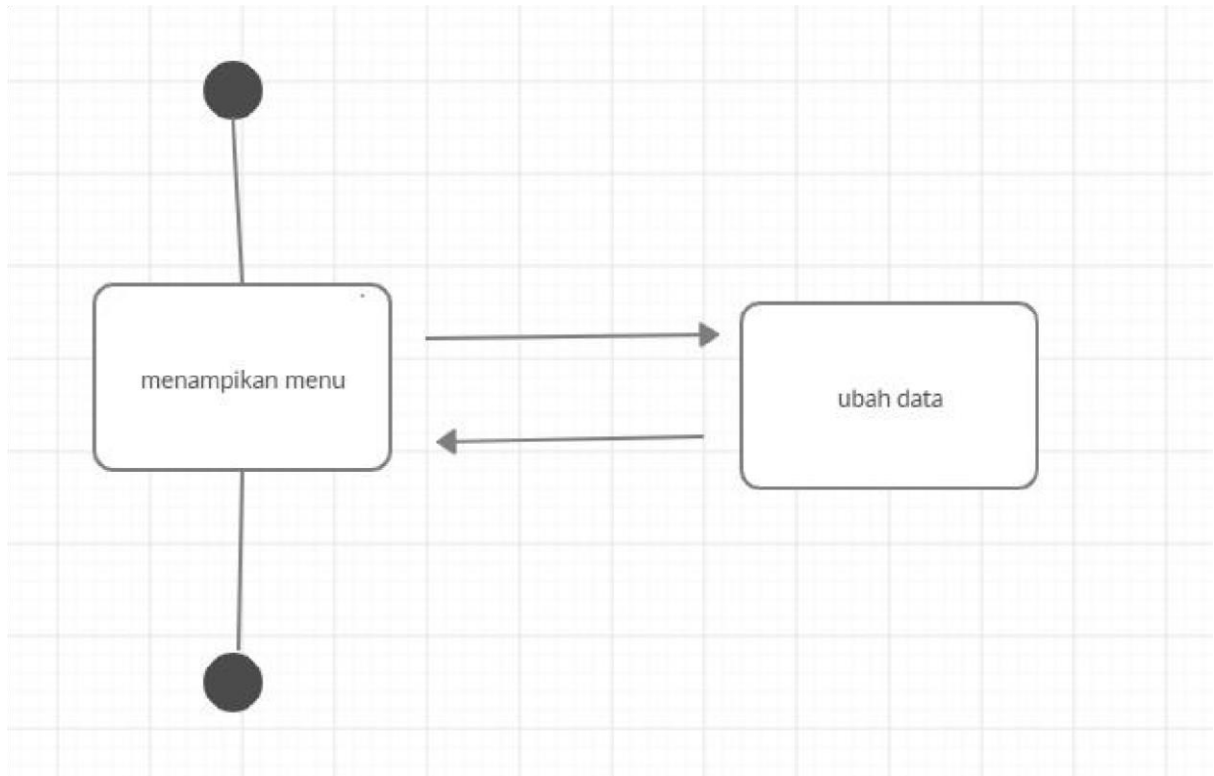
Menu utama



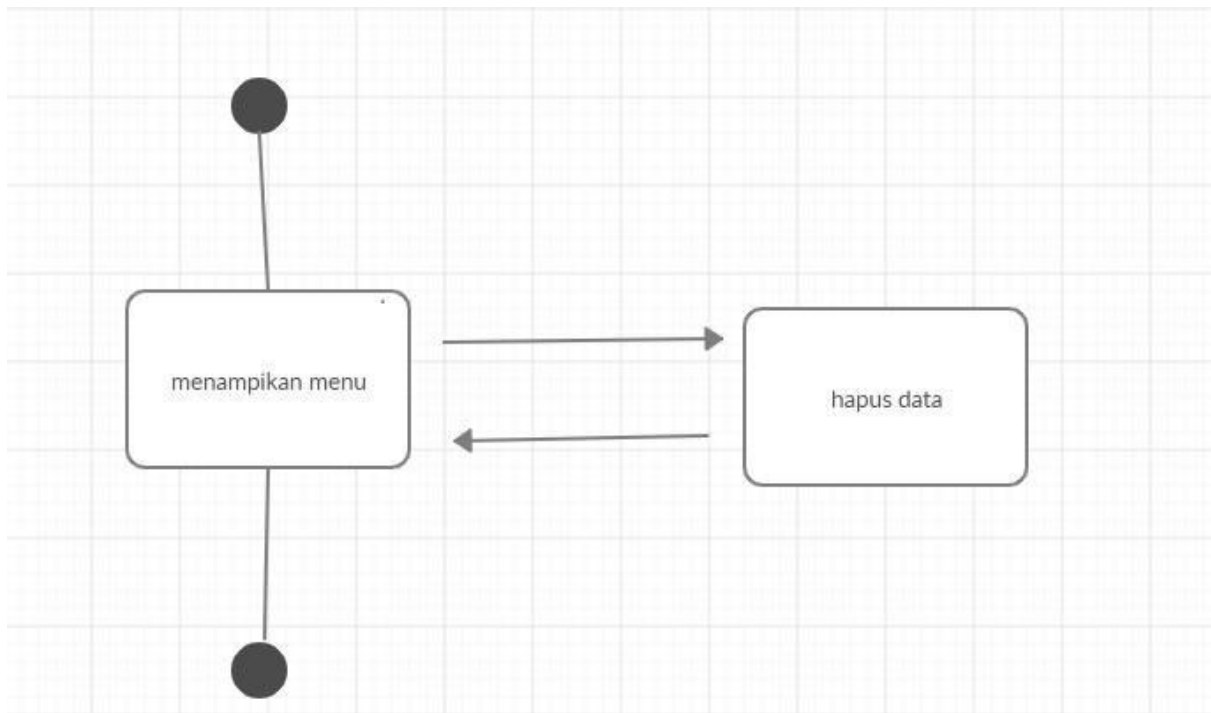
Tambah data



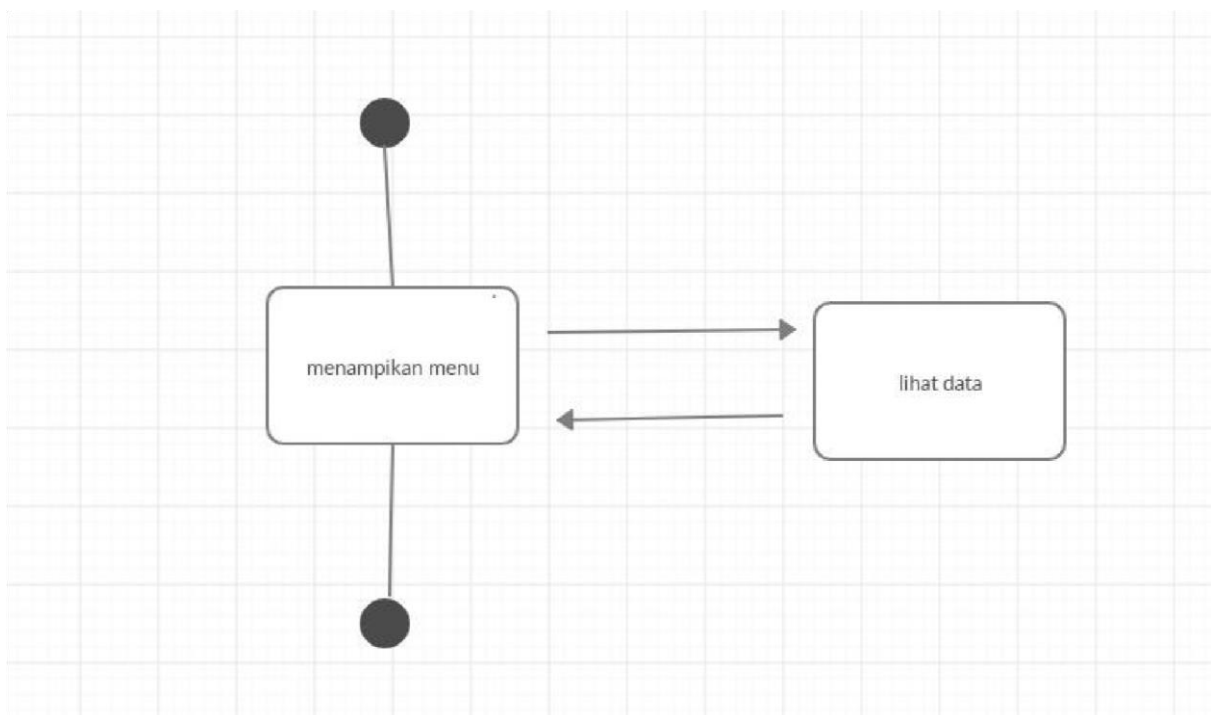
Ubah data



Hapus Data



Lihat data



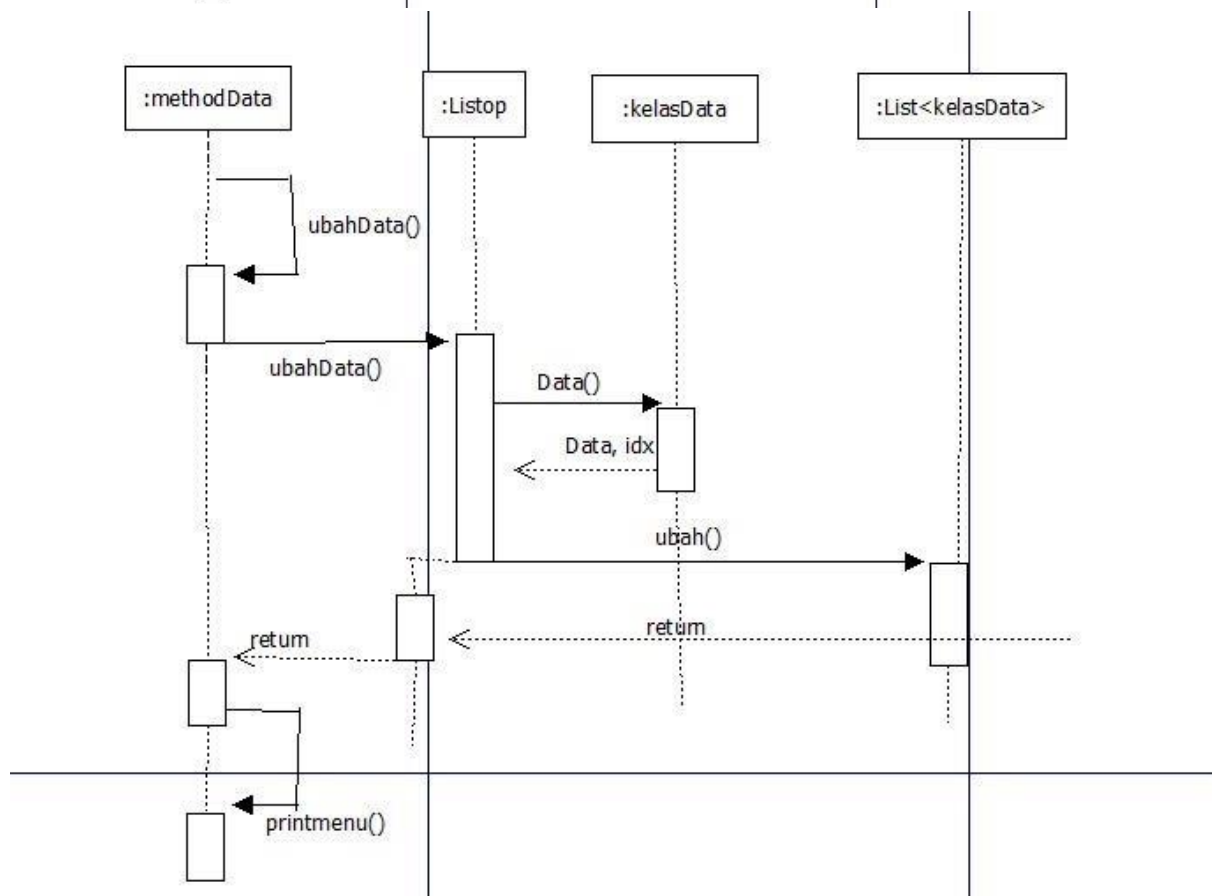
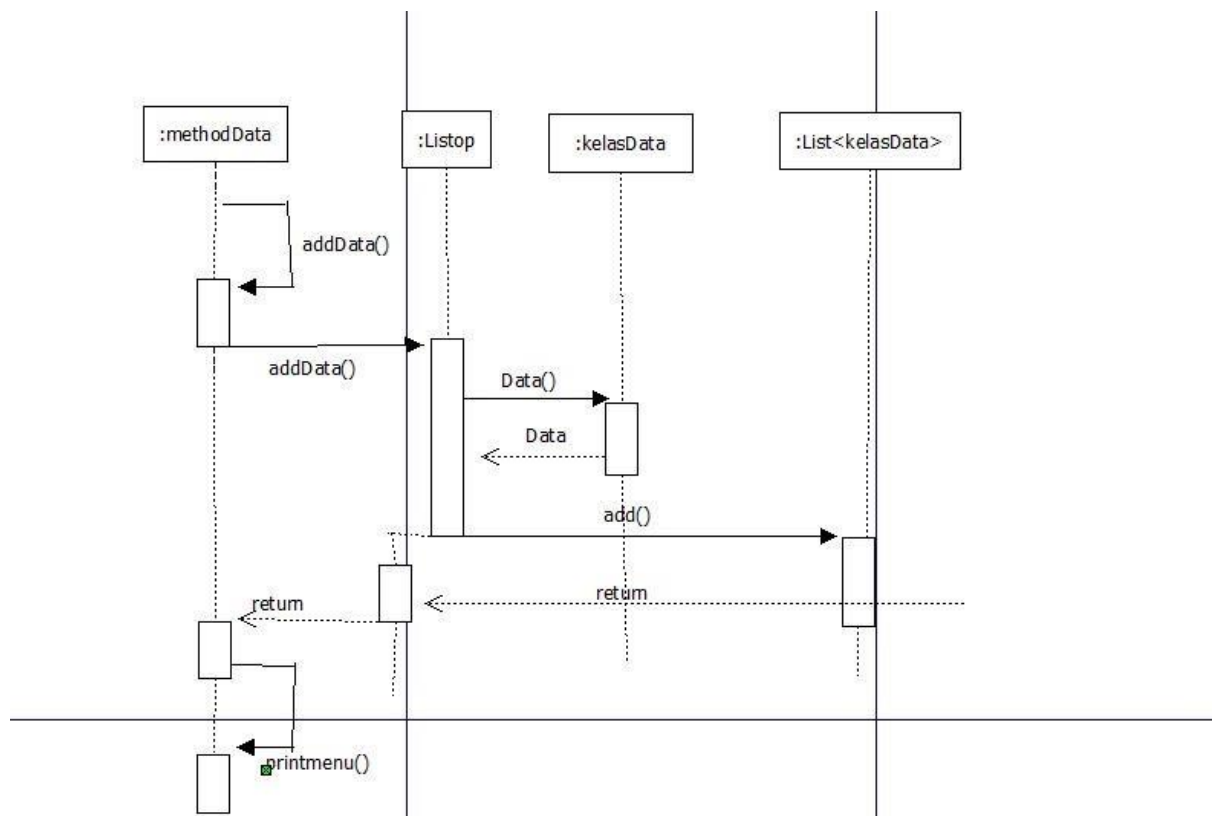
Activity Diagram atau Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language*(UML), diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer

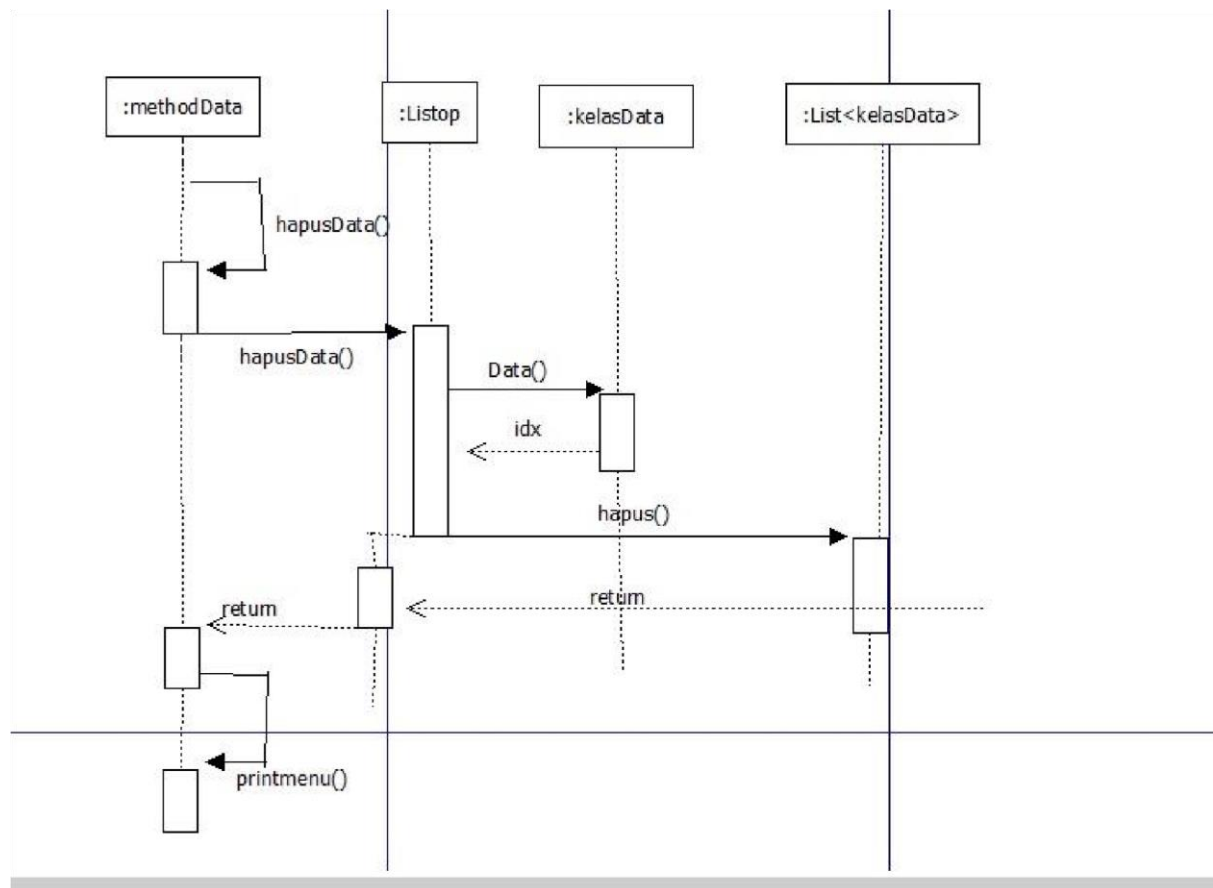
maupun alur aktivitas dalam organisasi. Selain itu diagram aktivitas juga menggambarkan alur kontrol secara garis besar.

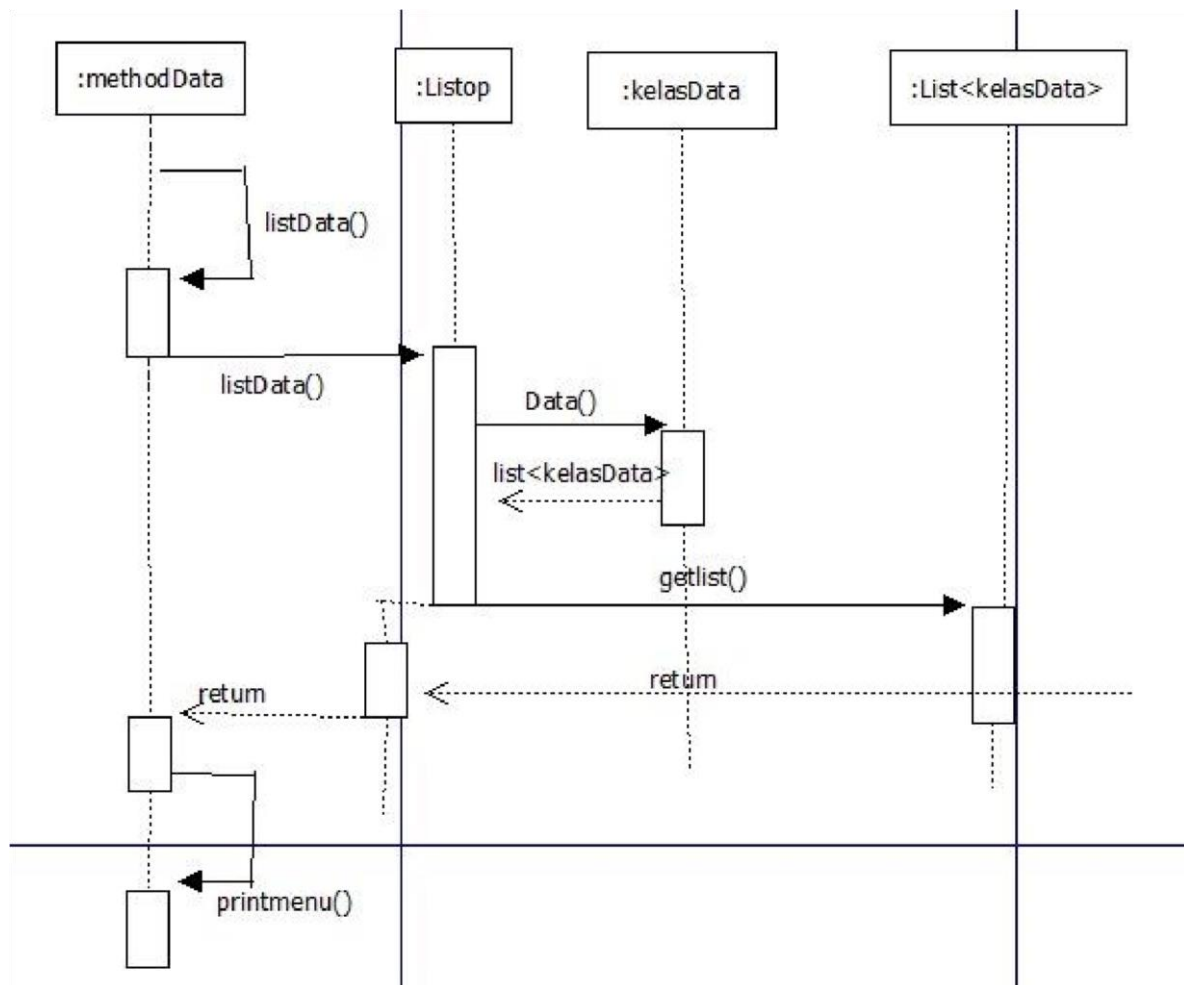
Kita ambil contoh Activity ubah data.

Si aktor (user) melakukan pemilihan menu, ketika si user memilih ubah data maka sistem akan meresponnya kemudian sistem akan menampilkan atau mengarahkan ke halaman ubah data, kemudian user mulai mengubah data. Setelah user selesai mengubah data maka sistem akan secara otomatis menyimpan data tersebut kemudian kembali ke menu utama (selesai).

Sequence

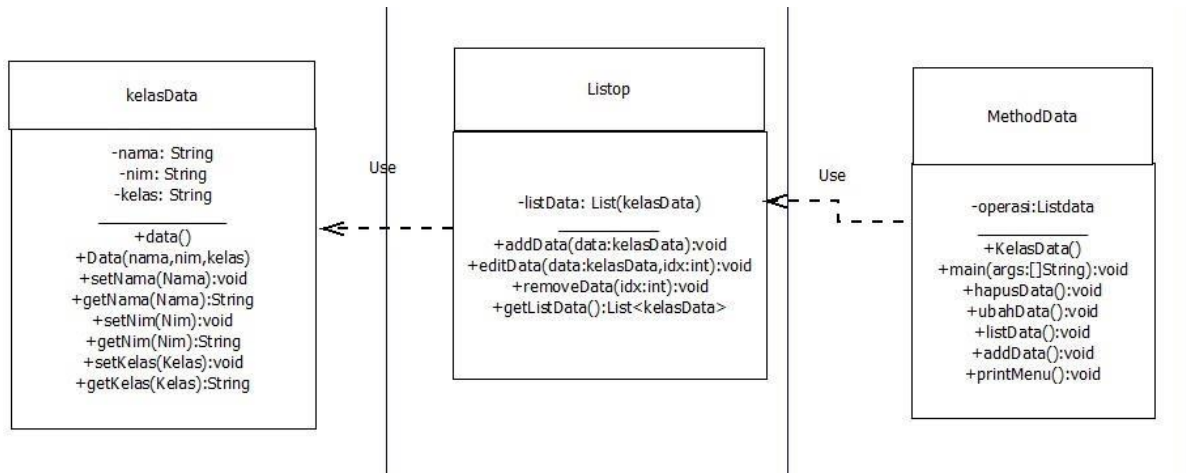






Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut . Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi , termasuk pesan yang digunakan saat interaksi . Semua pesan dideskripsikan dalam urutan pada eksekusi . Sequence diagram berhubungan erat dengan Use Case Diagram , dimana 1 Use Case akan menjadi 1 Sequence Diagram.

Diagram Class



Class diagram memberi kita gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

Contohnya diatas dimana setiap class saling berhubungan dengan diagram class yang lain/ memakai data dari diagram class