

# ULANGAN TENGAH SEMESTER

## OOP



:

Disusun oleh :

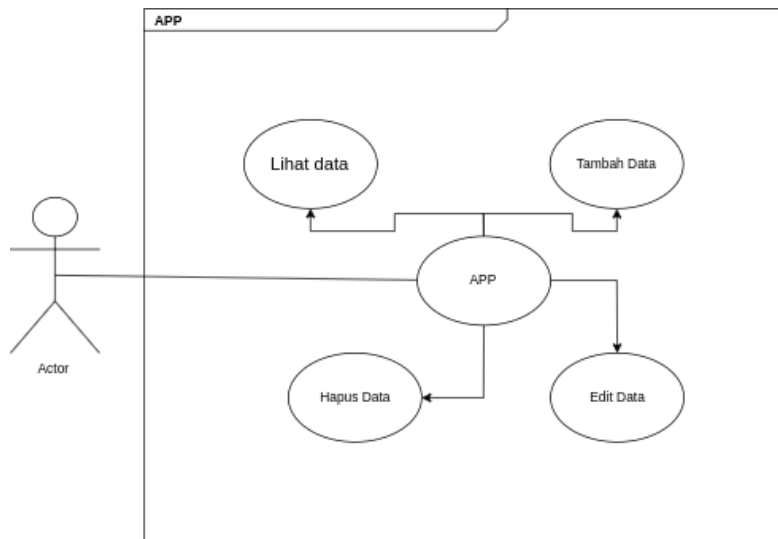
Ilham Akhsani (18090044)

Kelas : 4A DIV Teknik Informatika

**POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

**TEGAL**

1. Use case diagram



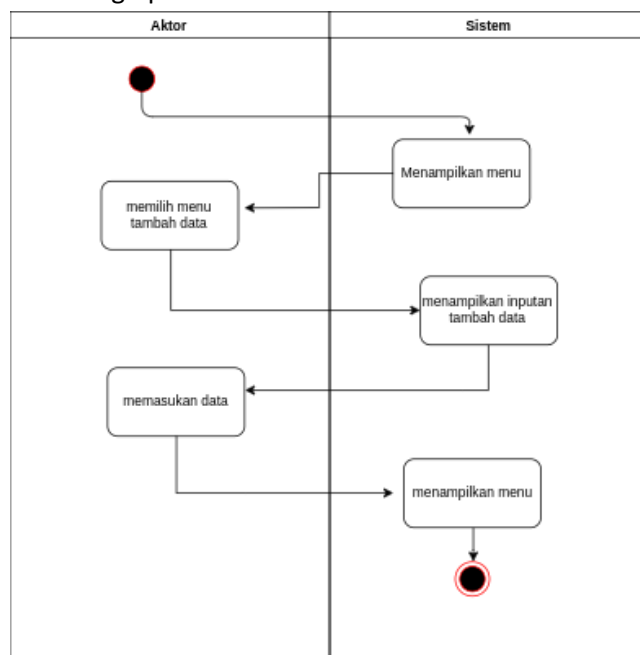
Aktor dapat melakukan Tambah data, Ubah Data, Hapus Data, Lihat Data, pada aplikasi ini

## 2. Activity Diagram

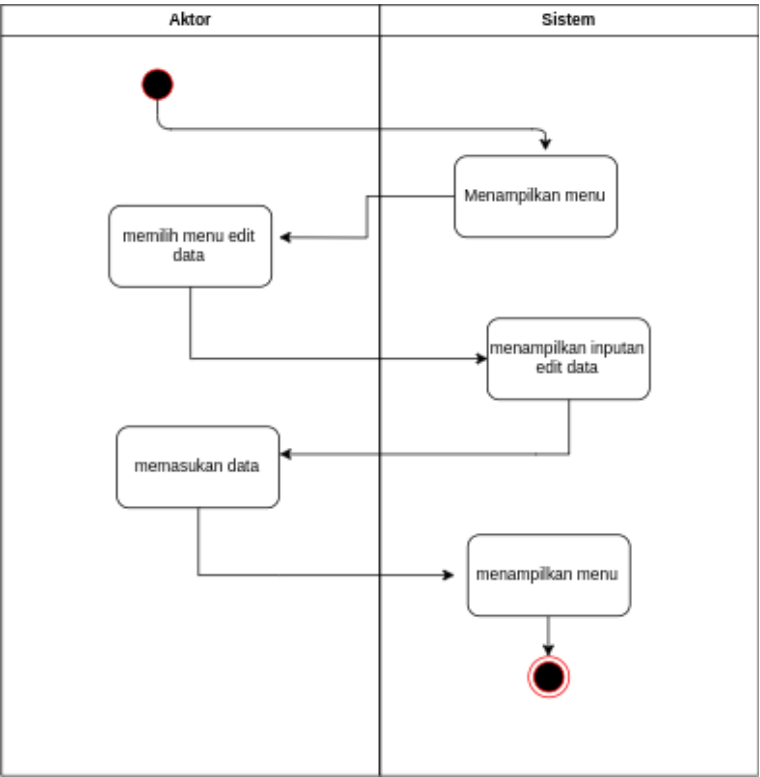
Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas ini menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor/user, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

### a. Activity Diagram tambah data

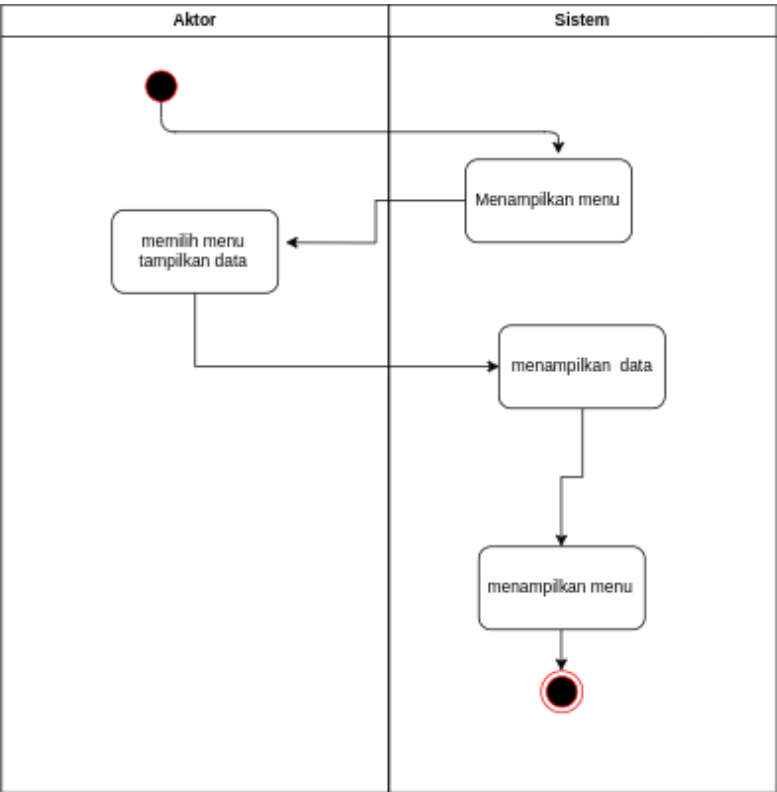
Actor menjalankan aplikasi selanjutnya system menampilkan menu -> actor memilih tambah data dan system menampilkan inputan tambah data kemudian actor memasukkan data



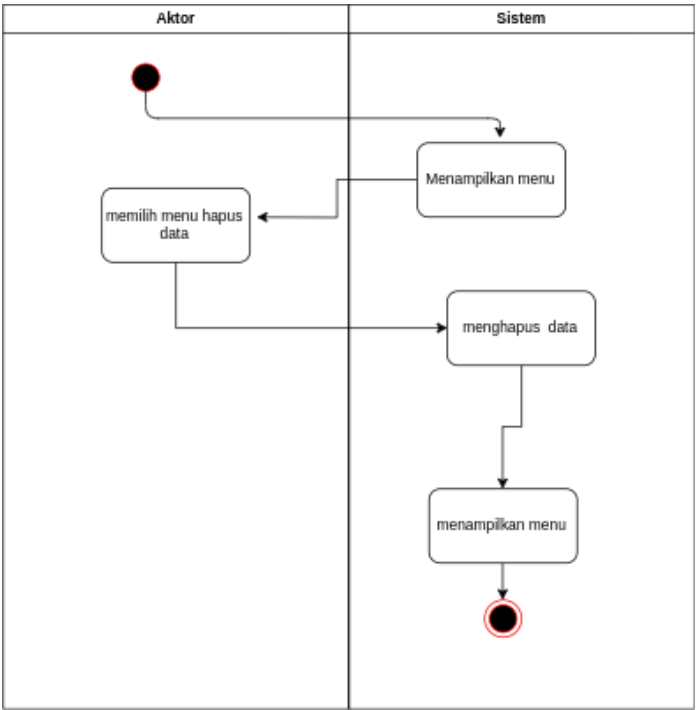
- b. Activity Diagram edit data
- Actor menjalankan aplikasi selanjutnya system menampilkan menu -> actor memilih edit data dan system menampilkan inputan edit data kemudian actor menginputkan data



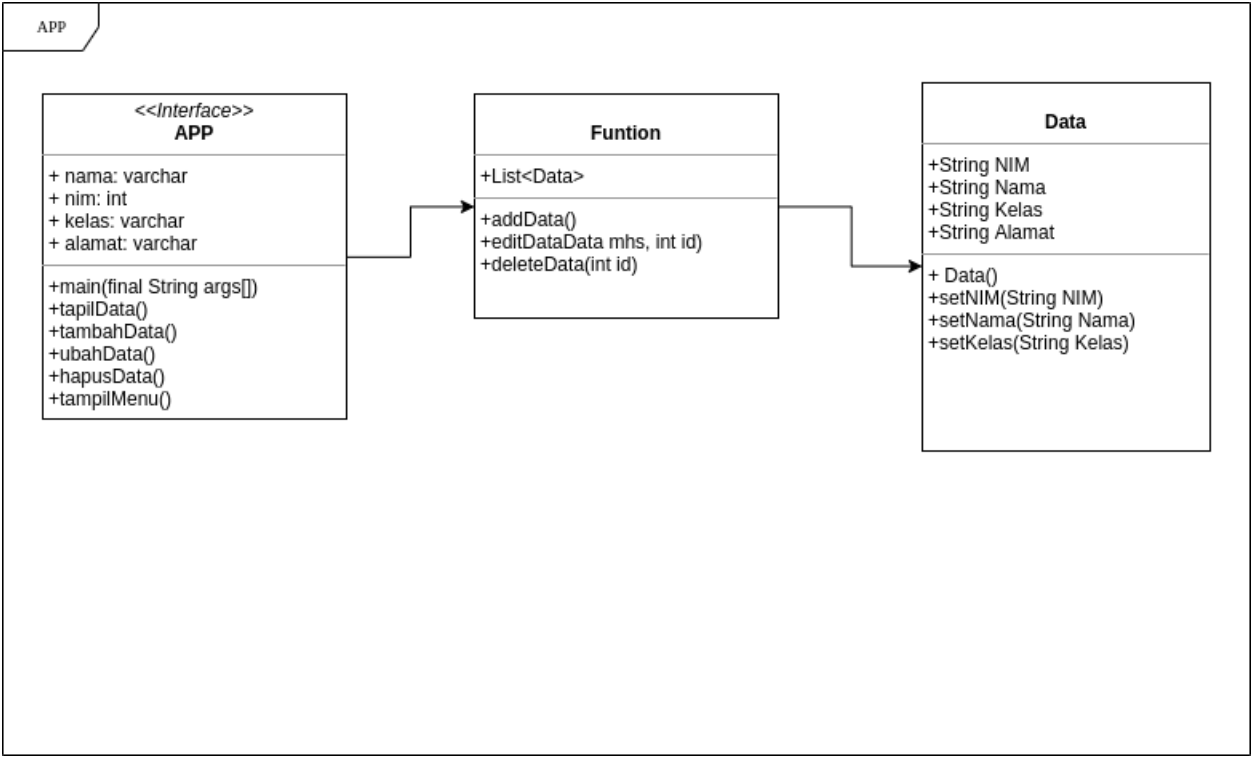
- c. Activity Diagram tampilan data
- Actor menjalankan aplikasi selanjutnya system menampilkan menu -> actor memilih tampilan data dan system menampilkan data .

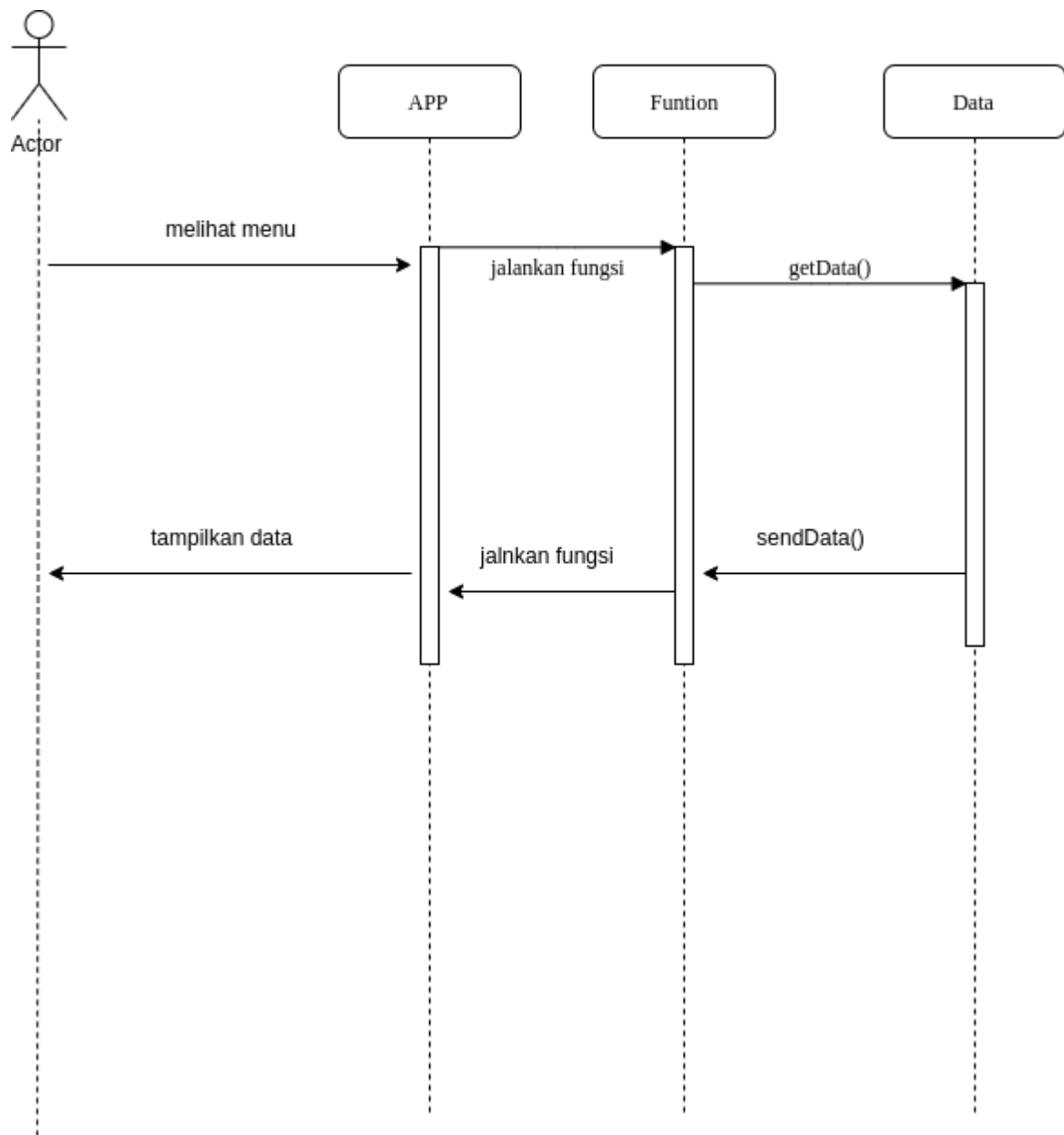


- d. Activity Diagram hapus data
- Actor menjalankan aplikasi selanjutnya system menampilkan menu -> actor memilih hapus data dan system meghapus data



- e. Diagram class
- Pada Class Diagram , Class App menggunakan method di Class funtion (class funtion memberikan turunan atribut dan method pada kelas App), jadi method pada kelas funtion akan dapat digunakan pada kelas App. Kemudian kelas funtion akan menggunakan method pada kelas Data (kelas data memberikan turunan pada kelas funtion). Jadi semua method pada kelas data akan dapat digunakan pada kelas funtion.





f. Diagram sequence

Pada Sequence Diagram diatas, yang menjadi Actors adalah Auser ,Activation boxes biasanya memilik garis yang memberitahu aktifitas yang terjadi ketika actors atau objects berinteraksi ke object lain.