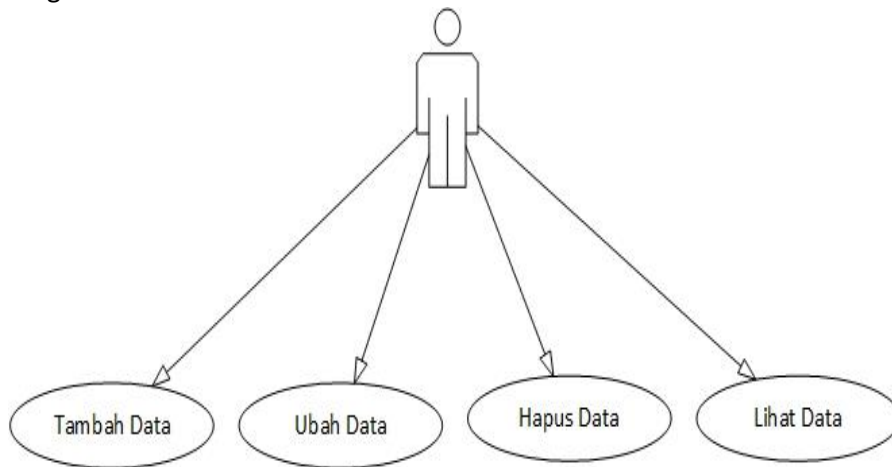
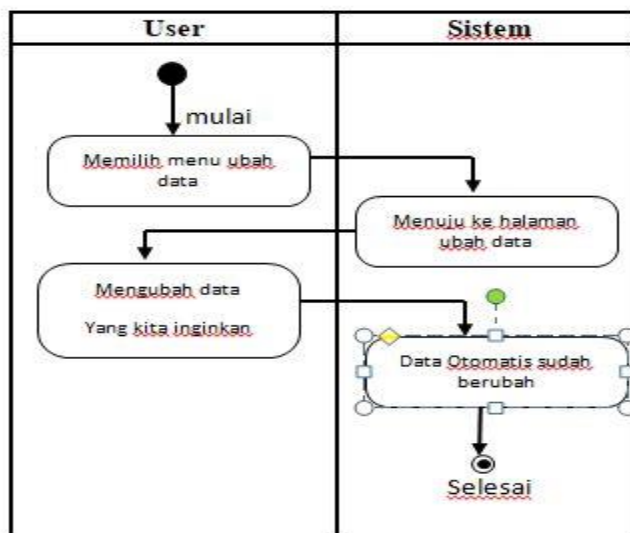


## 1. Diagram use-case



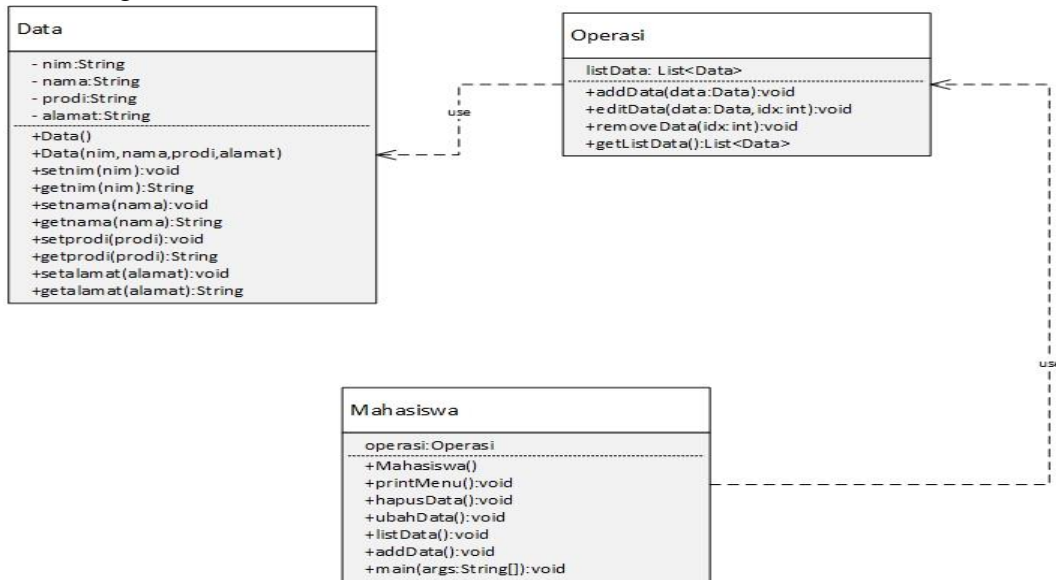
**Use Case** adalah sebuah interaksi yang saling berkesinambungan antara aktor dan juga sistem. yang secara umum digunakan, guna mengembangkan software / sistem informasi, guna memperoleh kebutuhan fungsional dari sistem yang ada. Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara actor, dengan sistem yang ada. **User** dapat melakukan aktifitas ubah data, tambah data, hapus data, melihat data dan keluar pada sistem.

## 2. Activity diagram



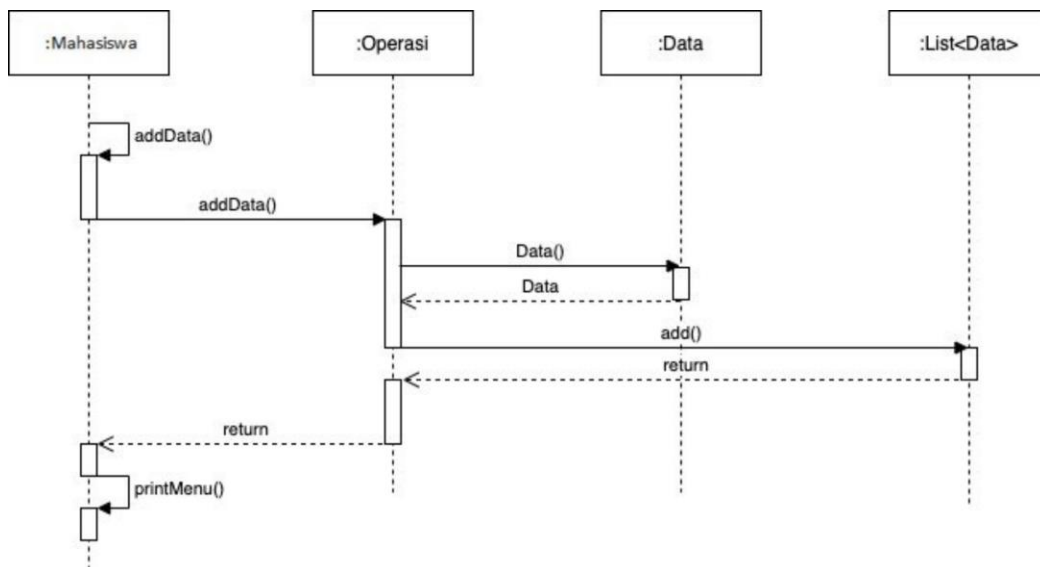
**Activity Diagram** atau **Diagram aktivitas** adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Selain itu diagram aktivitas juga menggambarkan alur kontrol secara garis besar. Si aktor (user) melakukan pemilihan menu, ketika 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).

### 3. Class diagram



Kelas mahasiswa, Operasi dan data saling berhubungan untuk menjalankan suatu Apk

### 4. Sequence diagram



**Sequence Diagram** adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut . 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. kalau class mahasiswa ke class-class lainnya sudah benar semua dan tidak ada error akan memunculkan menu utama, kalau class mahasiswa ada yang error di bagian class lainnya , maka tidak akan muncul/menampilkan menu utama