**Beli bahan baku**

|  |  |
| --- | --- |
| No Usecase | USC |
| Nama Usecase | Jual Burger |
| Aktor | User |
| Deskripsi Singkat | Aktor menginputkan data baru |
| Prekondi | Halaman play (awal) |
| Prakondisi | User menjual burger |
| Flow Events | |
| Normal Flow : Tambah Data Alternatif | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Klik Play |  |
|  | 1. Menampilkan Halaman Toko Pembelian |
|  | 1. Menampilkan total pendapatan dan menampilkan penjualan sebelumnya |
| 1. Memasukkan jumlah bahan |  |
| 1. Klik Beli |  |
|  | 1. Memeriksa pesanan |
|  | 1. Menampilkan halaman main |
| Alternative Flow : Pesanan belum terakhir | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Memasukkan jumlah bahan |  |
|  | 1. Menampilkan pop up “inputkan dengan angka” |
| 1. Klik Ok |  |
|  | 1. Menampilkan halaman toko pembelian |
| Alternative Flow : Data Kosong | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Klik Beli |  |
|  | 1. Menampilkan pop up “inputan tidak benar” |
| 1. Klik Ok |  |
|  | 1. Menampilkan halaman toko pembelian |
| Alternative Flow : Bahan < 20 | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Klik Beli |  |
|  | 1. Menampilkan pop up “pembelian tidak masuk akal” |
| 1. Klik Ok |  |
|  | 1. Menampilkan halaman toko pembelian |
| Alternative Flow : Game Over | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Klik Beli |  |
|  | 1. Menampilkan halaman Game Over |
|  | 1. Menampilkan sisa burger |
| 1. Klik Ok |  |
|  | 1. Menutup permainan |