

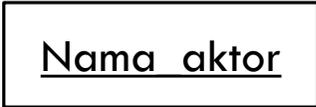
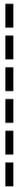


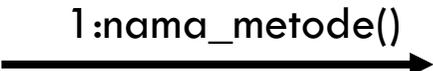
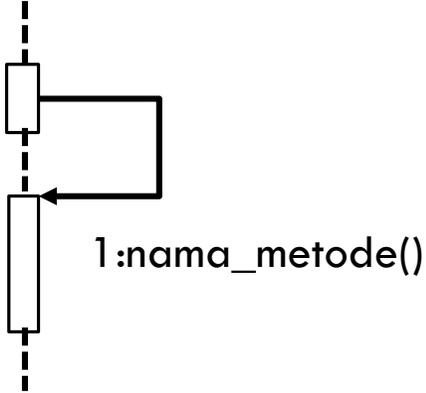
# DIAGRAM SEQUENCE

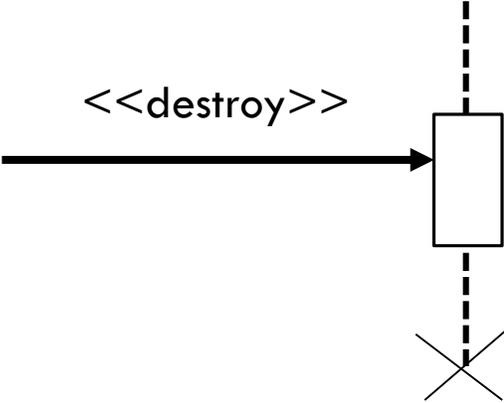


# SEQUENCE DIAGRAM

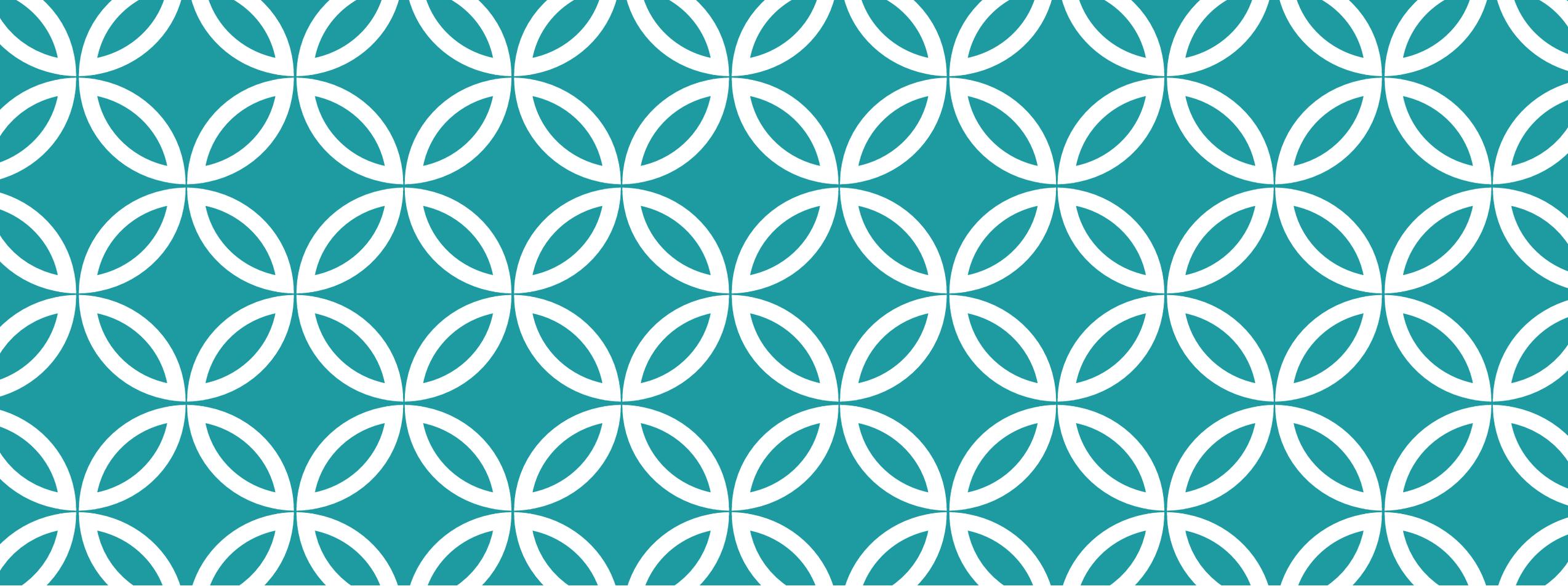
- Diagram sekuen menggambarkan kelakuan/perilaku objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.
- Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksinya jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>Atau</p> 	<p>Orang, Proses atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat di luar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>Garis Hidup / lifeline</p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
<p>Objek</p> 	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="63 154 300 189">Waktu Aktif</p> 	<p data-bbox="1047 154 2277 189">Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan</p>
<p data-bbox="63 458 402 494">Pesan tipe create</p> 	<p data-bbox="1047 458 2466 551">Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah ada objek yang dibuat</p>
<p data-bbox="63 704 346 739">Pesan tipe call</p> 	<p data-bbox="1047 704 2379 803">Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p>  <p data-bbox="1047 1218 2491 1375">Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>

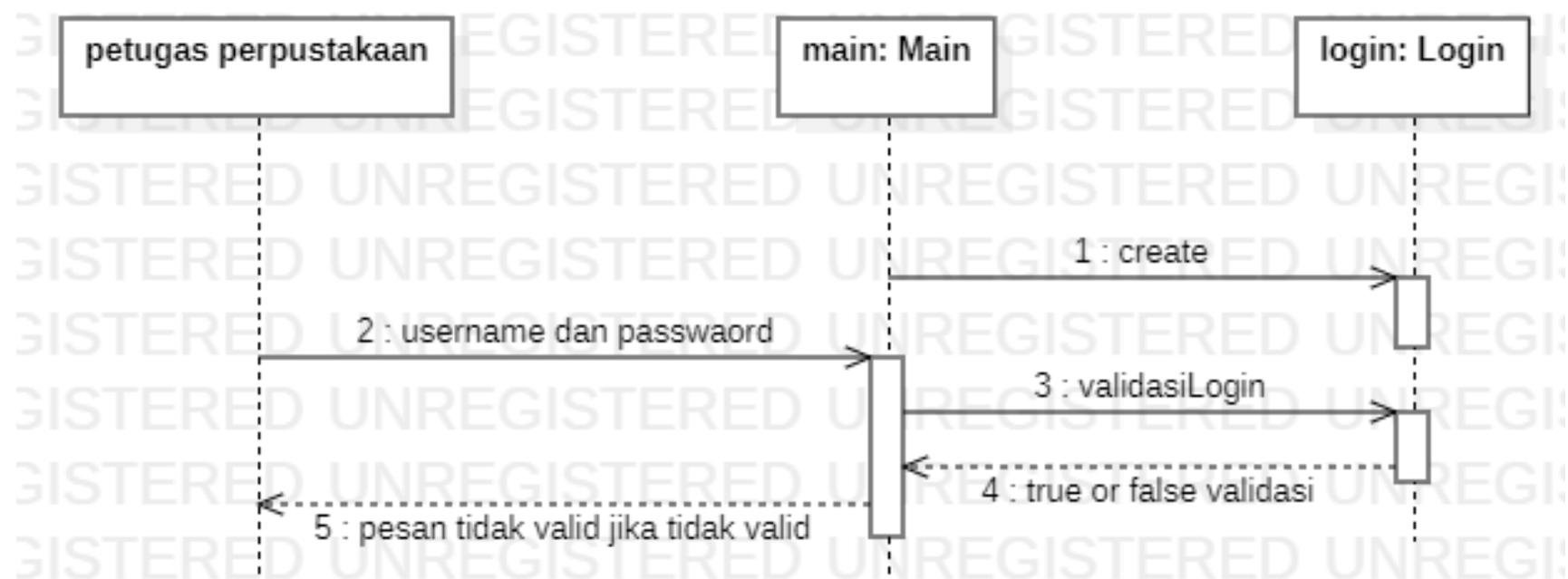
Simbol	Deskripsi
<p>Pesan tipe send</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
<p>Pesan tipe return</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>
<p>Pesan tipe destroy</p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy</p>

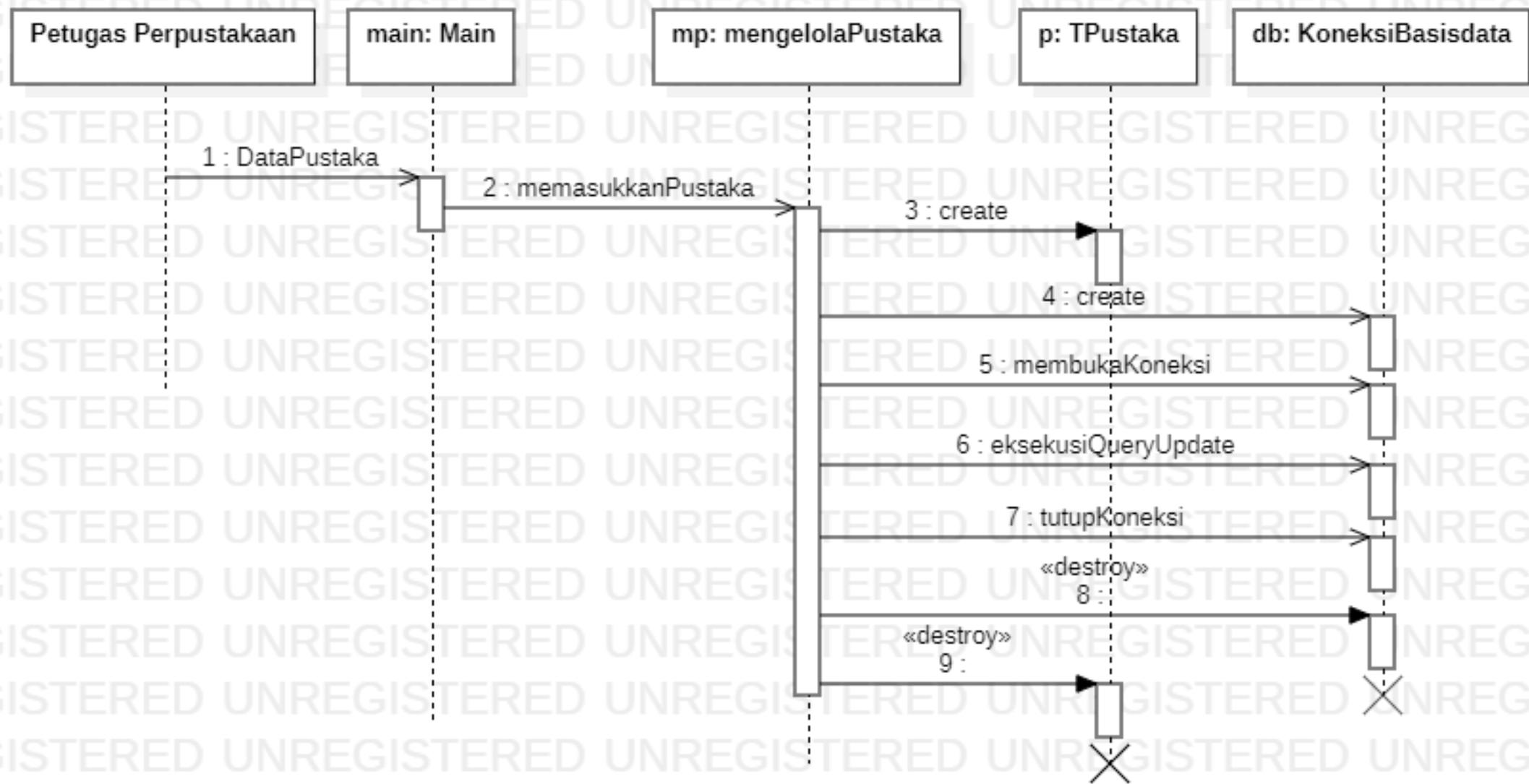
- Penomoran pesan berdasarkan urutan interaksi pesan.
- Penggambaran letak pesan harus berurutan, pesan yang lebih atas dari lainnya adalah pesan yang berjalan terlebih dahulu.

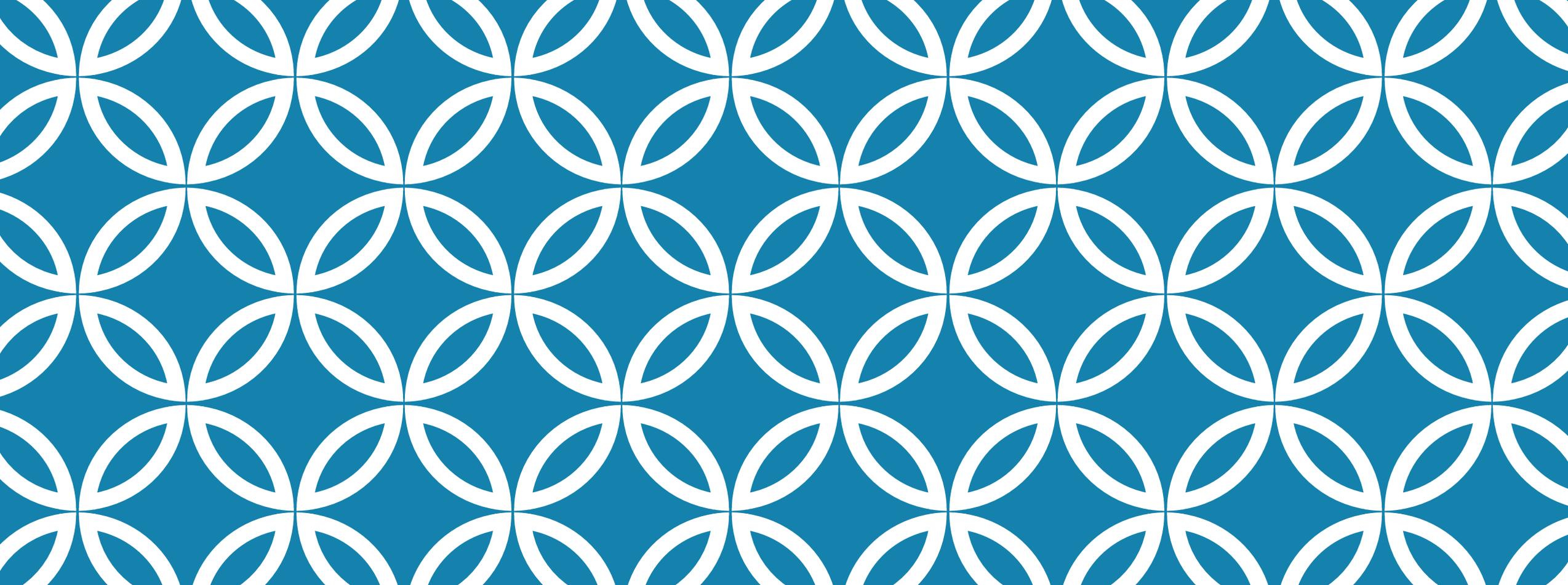


# CONTOH SEQUENCE DIAGRAM









**SELESAI** |