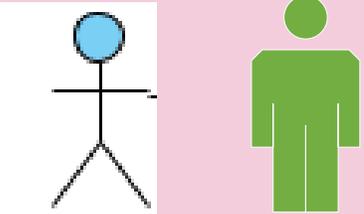
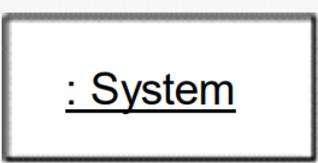


Definisi

- Menggambarkan behavior/ kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima objek
- Untuk menggambarkan Sequence maka harus mengetahui dahulu objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case dan method yang dimiliki.
- Membuat Diagram Sequence juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada Use Case

- Menjelaskan interaksi antara aktor dan aktor sistem secara berurutan
- Sequence diagram ini dibuat berdasarkan Deskripsi use case.
- 1 Use Case = 1 Diagram Sequence

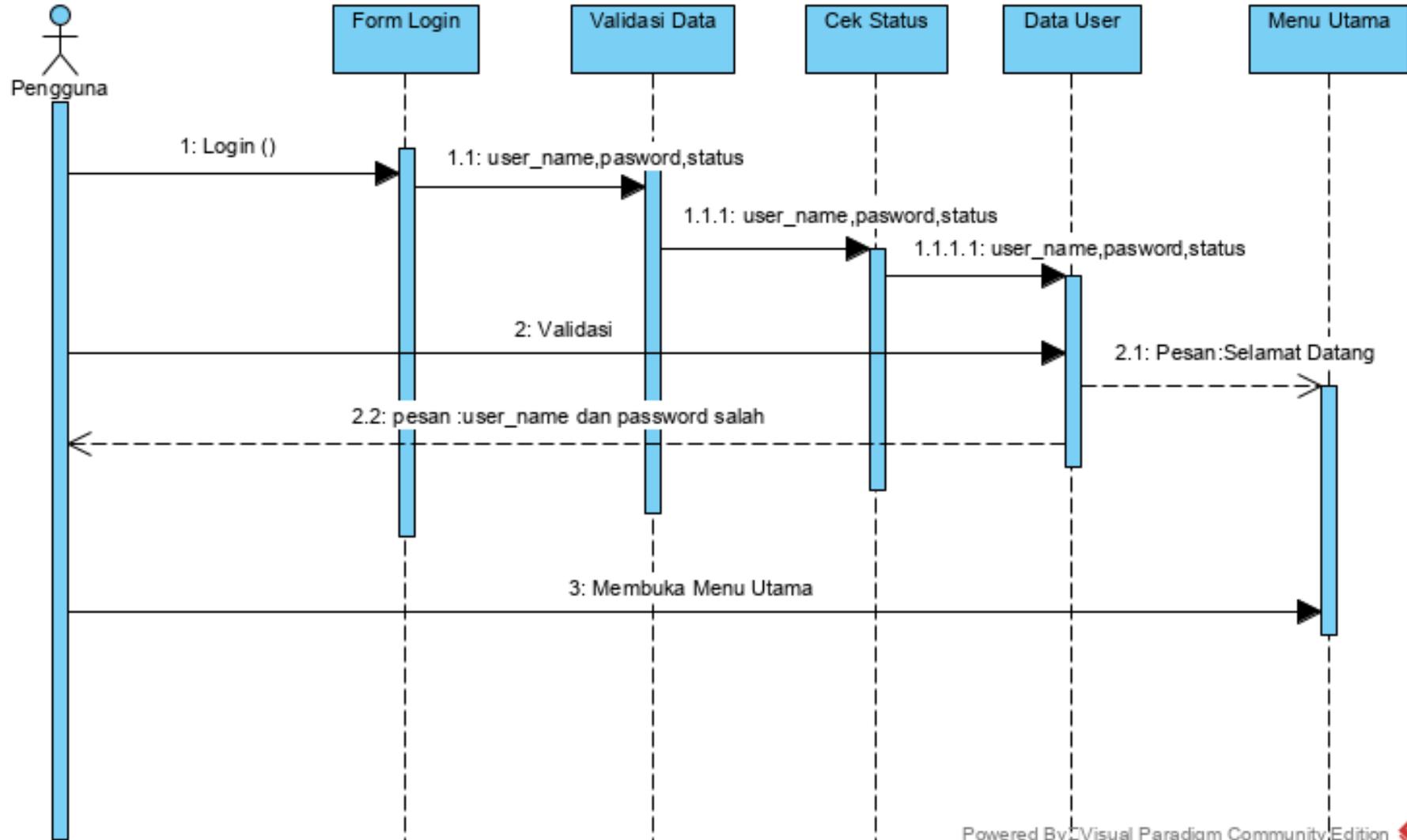
Symbol-Symbol

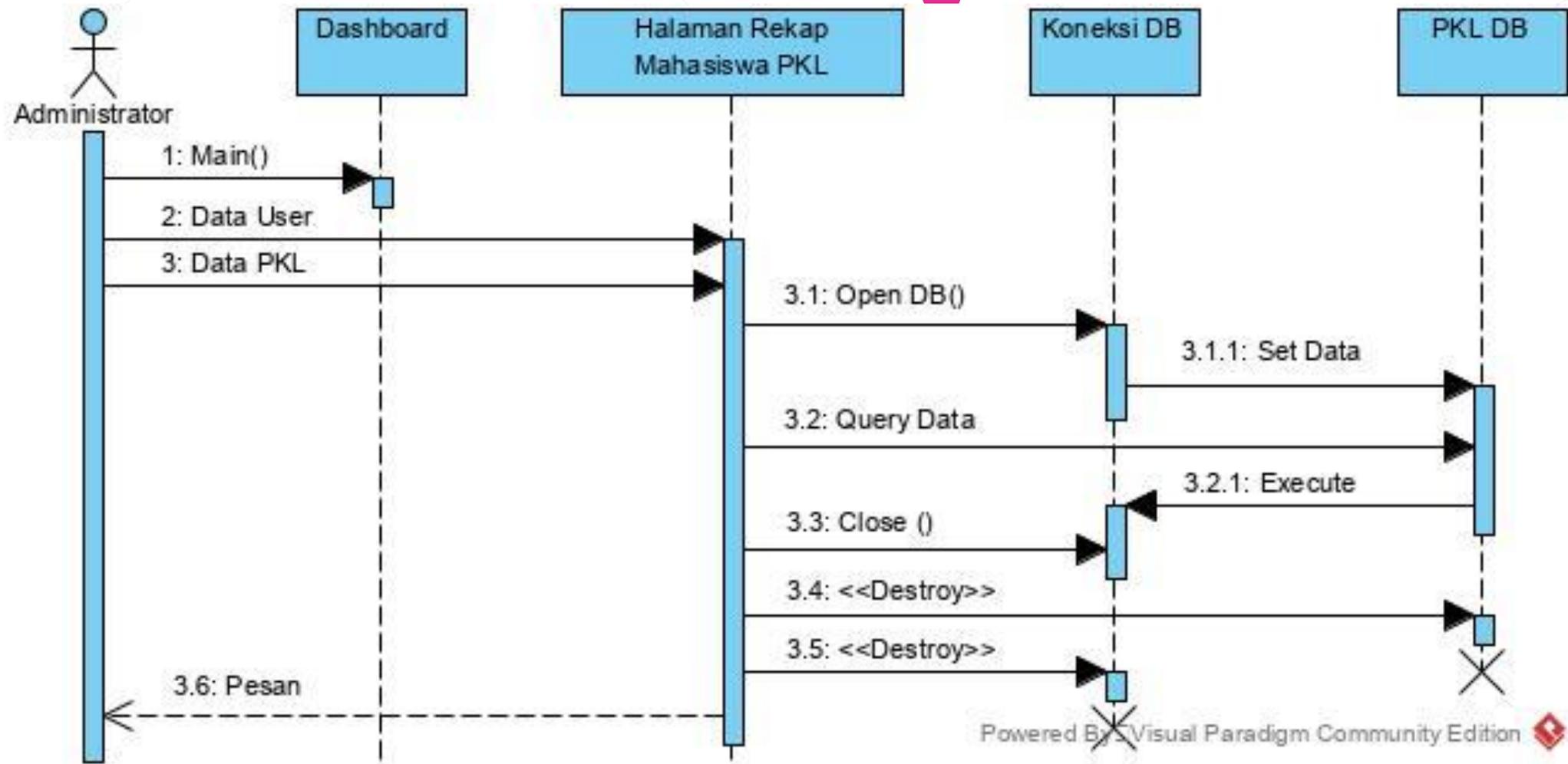
Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="244 376 359 415">Aktor</p> 	<p data-bbox="1314 376 2071 422">Aktor yang berinteraksi dengan system</p>
<p data-bbox="244 738 366 776">Objek</p> 	<p data-bbox="1314 738 2010 783">Menyatakan objek yang berinteraks</p>
<p data-bbox="244 1043 392 1082">Lifeline</p> 	<p data-bbox="1314 1043 2015 1089">Menyatakan kehidupan suatu objek</p>

Simbol	Deskripsi
<p>Waktu Aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang berhubungan dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya</p>
<p>Pesan Type Create</p> <p><<create>></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
<p>Pesan Type Call</p> <p>1:nama_method()</p> 	<p>Menyatakan Suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri</p>

Simbol	Deskripsi
<p>Pesan Type Send</p> <p>1:masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
<p>Pesan Type return</p> <p>1:Keluaran</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek menerima pengembalian</p>

Contoh





THANK YOU