

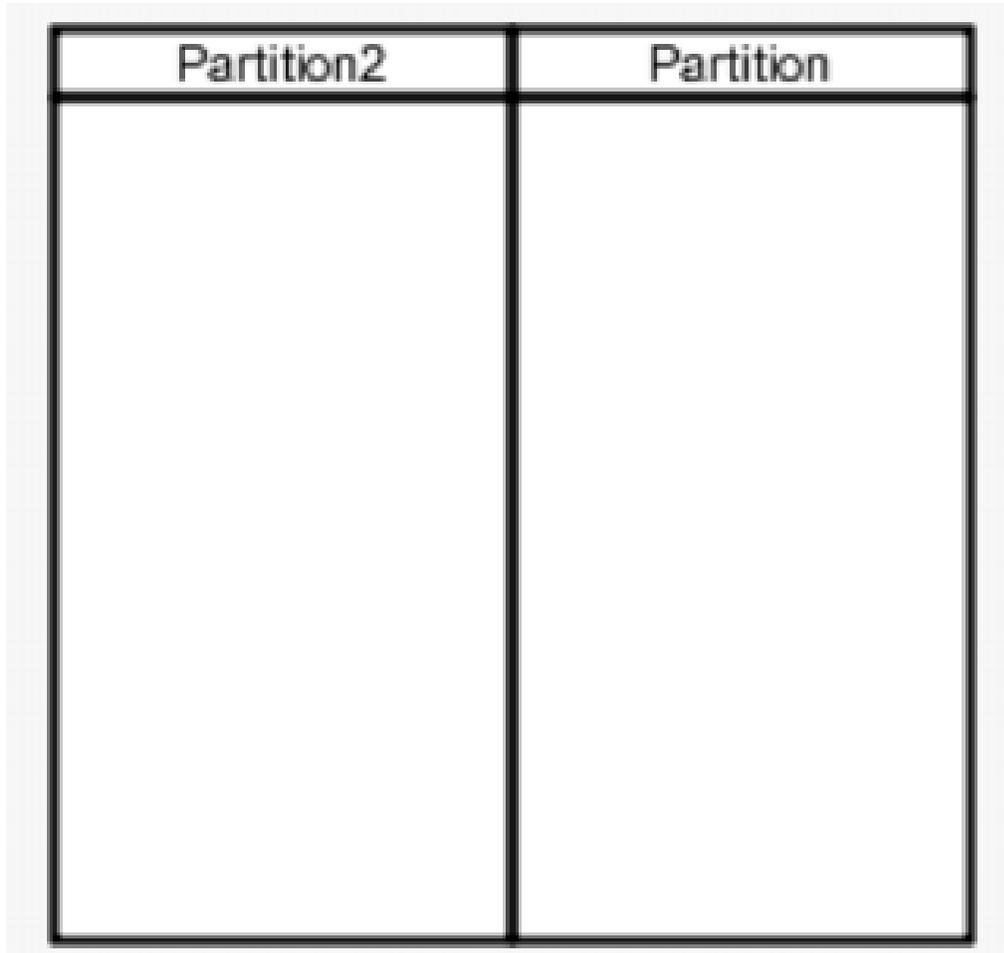
# ACTIVITY DIAGRAM

# PENDAHULUAN

Activity Diagram untuk Use Case Diagram

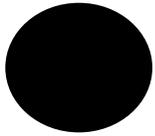
- Alur kerja yang menjelaskan hanya 1 pengguna/ actor yang melakukan kegiatannya untuk 1 kasus dalam system
- 1 use case = 1 diagram aktivitas untuk use case

# Notasi Swimflame



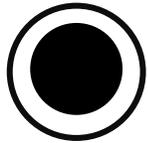
- Area persegi pada activity diagram yang mewakili 1 aktivitas actor

# Notasi Starting Activity



- Berbentuk lingkaran hitam yang merupakan notasi standar sebelum aktivitas dimulai/ berlangsung

# Notasi Ending Activity



- Lingkaran penuh bersarang didalam lingkaran lain menandakan Tindakan terakhir dan menghentikan semua aliran control dan objek yang mengalir dalam suatu activity diagram.

# Notasi Transition Arrow



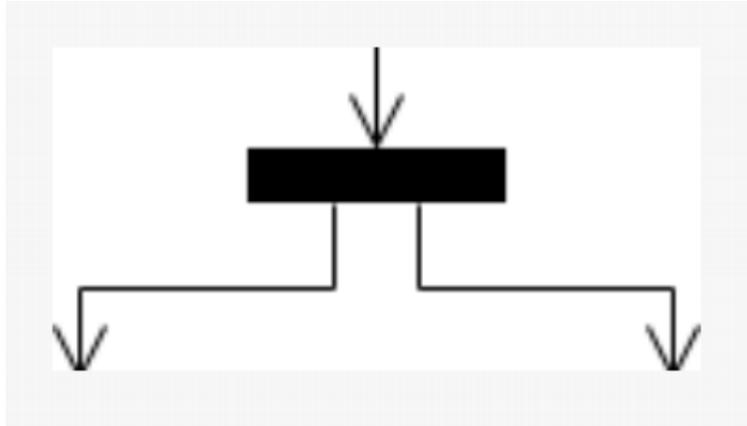
- Notasi ini mewakili arah aliran grafik. Panah menunjukkan arah kegiatan

# Notasi Activity



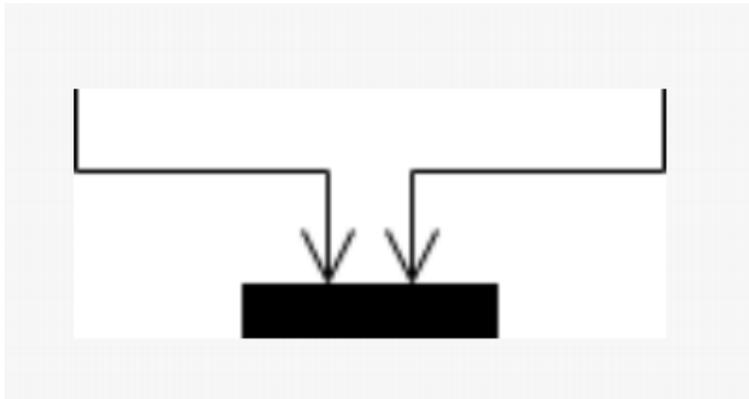
- Berbentuk persegi empat dengan sudut tumpul yang berisi deskripsi singkat tentang aktivitas yang dilakukan

# Notasi Synchronization bar (Split)



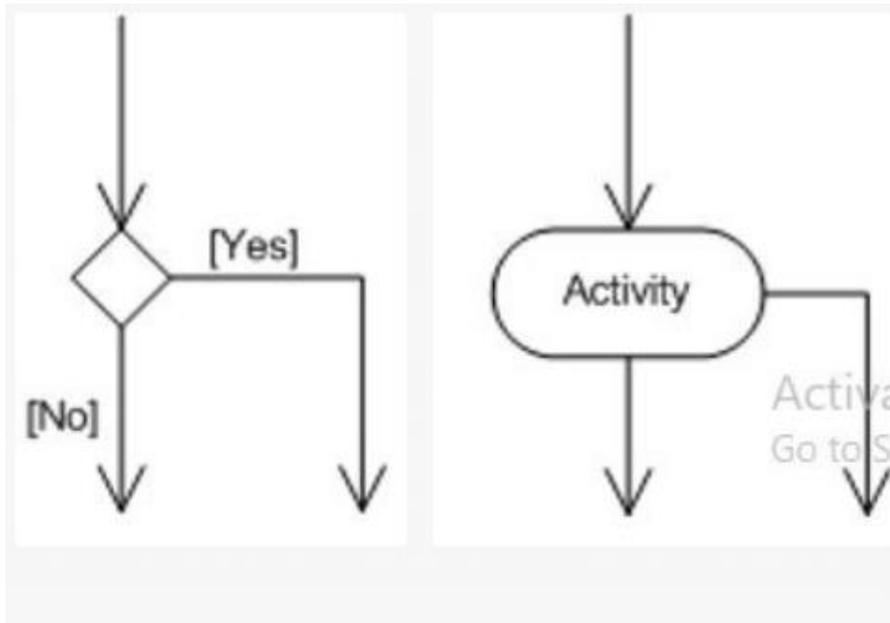
- Membagi satu aktivitas menjadi dua/ lebih kegiatan bersamaan

# Notasi Synchronization bar (Join)



- Menggabungkan Kembali dua aktivitas menjadi satu kegiatan yang berjalan Bersama dalam satu waktu

# Decision Activity



- Merupakan notasi pilihan aktivitas, dimana ada dua kondisi yang nantinya akan dilakukan untuk melanjutkan aktivitas berikutnya.

# Contoh : Pembuatan Member Minimarket

