

**APLIKASI PENDAFTARAN KELAS *PUBLIC SPEAKING*
AYO SPEAK UP BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**APLIKASI PENDAFTARAN KELAS *PUBLIC SPEAKING*
AYO SPEAK UP BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1711500022

Nama : Ema Sumaya

Judul Skripsi : APLIKASI PENDAFTARAN KELAS *PUBLIC*
SPEAKING AYO SPEAK UP BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 30 Juli 2021.....



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


**APLIKASI PENDAFTARAN KELAS *PUBLIC SPEAKING*
AYO *SPEAK UP* BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Emma Sumaya
1711500022**

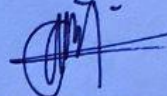
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Tri Sugihartono, M.Kom
NIDN. 0224129301**

Dosen Pembimbing



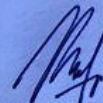
**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji



**Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN. 0221069201**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATAMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

PERSEMBAHAN

Sujud syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat sehat serta kemurahan dan kemudahan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Dengan segenap rasa cinta dan kasih, saya persembahkan salah satu bentuk pencapaian hidup yang terwujud ini kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan, perhatian, bantuan, doa serta materi. Hidup begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita dari pada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang selalu ada dalam segala keadaan.
2. M. Arief Ridho Aulan, S.Tr.T atas segala kebaikan dan pengertiannya, dan selalu ada dalam kondisi apapun, menjadi salah satu *support system* yang siap mendengarkan keluh kesah dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat “*Sepenginapan*” Keshi dan Defira yang selalu memberikan semangat, perhatian dan hiburan *receh*, sehingga saya dapat lebih menikmati proses penyelesaian skripsi ini.
4. Sahabat pejuang “S. Kom” Agustina dan Rahmadalena yang telah memberikan semangat serta bantuan dalam masa perkuliahan. Menemani dari awal perkuliahan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Tidak lupa untuk diri sendiri yang telah berusaha memberikan yang terbaik untuk terus bangkit melawan putus asa. Memandang setiap masalah yang ada dengan positif demi melanjutkan perjalanan “Aku Bisa Sidang Tahun Ini”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur. Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Chandra Kirana, M. Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
5. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M. Kom selaku dosen pembimbing.
6. Kakak Noni Christinna, S.Sos Selaku CEO *Ayo Speak Up*.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

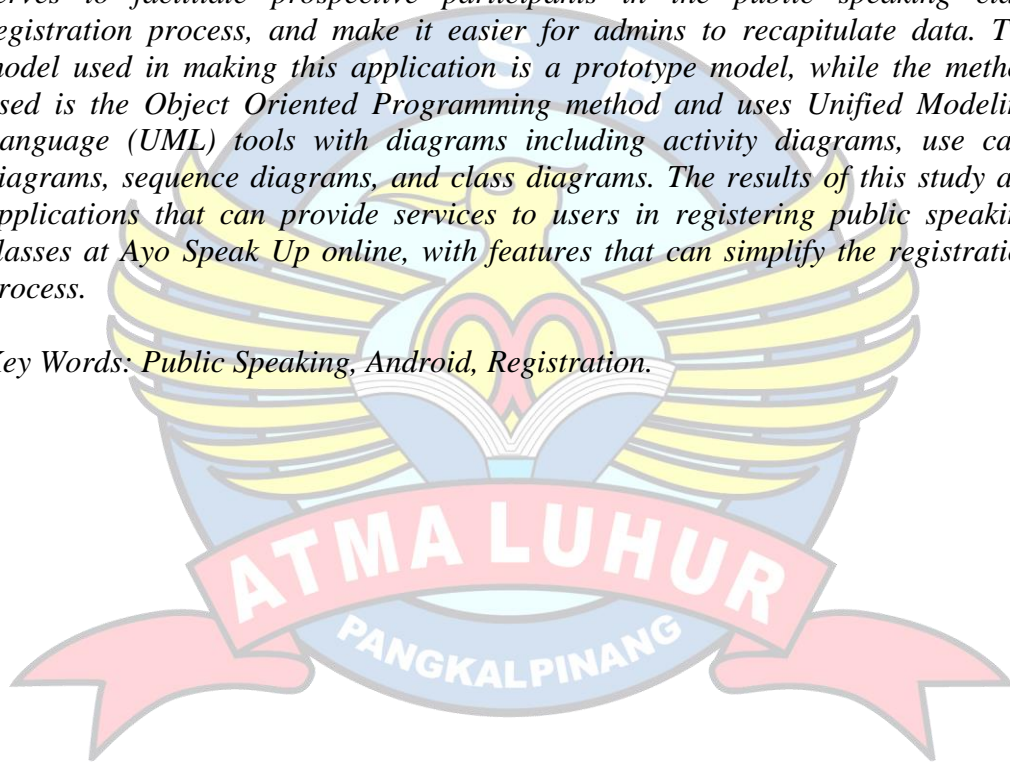
Pangkalpinang, 28 Juli 2021

Emas Sumaya

ABSTRACT

Public speaking is the art of communicating in public which aims to convey the information, public speaking is also a softskill that must be possessed by many people because public speaking is needed. Ayo Speak Up is the first startup in Bangka Belitung that provides public speaking education services for public. Starting from the masses needs related to the ability to speak in public which is increasing in Indonesia, especially Bangka Belitung. Ayo Speak Up is still using the Whatsapp application for the public speaking class registration process, so this results in makes a message stacking and makes prospective participants wait to get a message reply from the admin, this is certainly less efficient. For this reason, researcher is interested in making an android-based application that serves to facilitate prospective participants in the public speaking class registration process, and make it easier for admins to recapitulate data. The model used in making this application is a prototype model, while the method used is the Object Oriented Programmin method and uses Unified Modeling Language (UML) tools with diagrams including activity diagrams, use case diagrams, sequence diagrams, and class diagrams. The results of this study are applications that can provide services to users in registering public speaking classes at Ayo Speak Up online, with features that can simplify the registration process.

Key Words: Public Speaking, Android, Registration.



ABSTRAK

Public Speaking merupakan seni berkomunikasi depan umum yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, *public speaking* juga merupakan *softskill* yang harus dimiliki banyak orang karena *public speaking* sangat dibutuhkan. *Ayo Speak Up* merupakan *startup* pertama di Bangka Belitung yang menyediakan jasa pendidikan *public speaking* bagi masyarakat. Berawal dari kebutuhan massa terkait dengan kemampuan berbicara di depan umum yang semakin meningkat di Indonesia khususnya Bangka Belitung. *Ayo Speak Up* masih menggunakan aplikasi *Whatsapp* untuk proses pendaftaran kelas *public speaking*, sehingga hal tersebut mengakibatkan adanya penumpukan pesan dan membuat calon peserta menunggu untuk mendapatkan balasan pesan dari admin, hal ini tentunya kurang efisien. Untuk itu peneliti tertarik membuat sebuah aplikasi berbasis android yang berfungsi untuk mempermudah calon peserta dalam proses pendaftaran kelas *public speaking*, dan mempermudah admin dalam rekapitulasi data. Model yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini adalah model *prototype*, sedangkan metode yang digunakan adalah metode *Object Oriented Programming* dan menggunakan tools *Unified Modeling Language* (UML) dengan diagram antara lain adalah *activity diagram*, *use case diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi yang dapat memberikan pelayanan ke pengguna dalam melakukan pendaftaran kelas *public speaking* di *Ayo Speak Up* secara *online*, dengan fitur-fitur yang dapat mempermudah dalam proses pendaftaran.

Kata Kunci: *Public Speaking*, Android, Pendaftaran.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACK.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan.....	4
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Model Penelitian	6
2.1.1 Model Prototype	6
2.2 Metode Penelitian	7
2.2.1 <i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	7
2.3 <i>Tools / Software</i>	7
2.3.1 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	7
2.4 Teori Pendukung.....	10
2.4.1 Aplikasi.....	10
2.4.2 Android	10
2.4.3 Versi Android	10
2.4.4 XAMPP.....	14
2.4.5 <i>Public Speaking</i>	14
2.4.6 <i>Start Up</i>	14
2.5 Tinjauan Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem	20
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.3 Metode Pengembangan Sistem	22
3.4 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Latar Belakang Organisasi	24
4.2 Struktur Organisasi	24
4.3 Tugas dan Wewenang	25
4.4 Analisis Masalah Sistem Berjalan.....	27
4.4.1 Analisis Masalah.....	27
4.4.2 Analisis Sistem Berjalan.....	27
4.4.3 <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan.....	29
4.5 Analisis Sistem Usulan	30
4.5.1 <i>Activity</i> Analisis Sistem Usulan.....	30
4.6 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	31
4.6.1 Kebutuhan Fungsional	31
4.6.2 Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i>	32
4.7 Perancangan Sistem	33
4.7.1 Rancangan Sistem.....	33
4.7.2 Rancangan Layar	73
4.8 Implementasi.....	90
4.8.1 Tampilan Layar.....	90
4.8.2 Pengujian	108
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	117



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahap-tahap model <i>prototype</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Class Diagram</i>	10
Gambar 4.1 Struktur Organisasi <i>Ayo Speak Up</i>	24
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	29
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	30
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Pengguna.....	34
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	34
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Register</i>	44
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Login</i>	45
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Daftar Peserta.....	46
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Ubah Data Daftar Peserta.....	46
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Kelas.....	47
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Transaksi.....	47
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Upload</i> Bukti Bayar.....	48
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Cetak <i>Invoice</i>	49
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Akun.....	49
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Logout</i>	50
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Login</i>	51
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Data <i>User</i>	52
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data <i>User</i>	52
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Data Pendaftar.....	53
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Data Kelas.....	53
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Data Pendaftaran.....	54

Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	54
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Cetak <i>Invoice</i>	55
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram Logout</i>	56
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Register</i>	57
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Login</i>	57
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Peserta	58
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Daftar Peserta.....	58
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Kelas.....	59
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi	60
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram Upload</i> Bukti Bayar	60
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Cetak <i>Invoice</i>	61
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Akun.....	62
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram Logout</i>	63
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram Login</i>	63
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Data <i>User</i>	64
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data <i>User</i>	65
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Data Pendaftar	65
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Data Kelas	66
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Data Pendaftaran	66
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	67
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Cetak <i>Invoice</i>	68
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Logout</i>	68
Gambar 4.43 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Pendaftaran Kelas	
<i>Public Speaking Ayo Speak Up</i> Berbasis Android	69
Gambar 4.44 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i>	73
Gambar 4.45 Rancangan Layar Halaman <i>Register</i>	75
Gambar 4.46 Rancangan Layar Halaman Utama.....	76
Gambar 4.47 Rancangan Layar Halaman Daftar Peserta.....	76
Gambar 4.48 Rancangan Layar Halaman Kelas	77

Gambar 4.49 Rancangan Layar Halaman Kelas (Lanjutan)	78
Gambar 4.50 Rancangan Layar Halaman Transaksi (Bayar).....	79
Gambar 4.51 Rancangan Layar Halaman <i>Detail</i> Pendaftaran	80
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Konfirmasi Pembayaran	81
Gambar 4.53 Rancangan Layar Halaman Transaksi (Riwayat).....	82
Gambar 4.54 Rancangan Layar Halaman Cetak <i>Invoice</i>	83
Gambar 4.55 Rancangan Layar Halaman Akun.....	84
Gambar 4.56 Rancangan Layar Halaman Utama.....	85
Gambar 4.57 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i>	85
Gambar 4.58 Rancangan Layar Halaman <i>Home</i>	86
Gambar 4.59 Rancangan Layar Halaman <i>User</i>	86
Gambar 4.60 Rancangan Layar Halaman Pendaftar	87
Gambar 4.61 Rancangan Layar Halaman Kelas	87
Gambar 4.62 Rancangan Layar Halaman Pendaftaran	88
Gambar 4.63 Rancangan Layar Halaman <i>Detail</i> Pendaftaran	88
Gambar 4.64 Rancangan Layar Halaman Cetak <i>Invoice</i>	89
Gambar 4.65 Rancangan Layar Halaman <i>Logout</i>	89
Gambar 4.66 Tampilan Layar Halaman <i>Login</i>	90
Gambar 4.67 Tampilan Layar Halaman <i>Register</i>	91
Gambar 4.68 Tampilan Layar Halaman <i>Utama</i>	92
Gambar 4.69 Tampilan Layar Halaman Daftar Peserta	93
Gambar 4.70 Tampilan Layar Halaman Kelas.....	94
Gambar 4.71 Tampilan Layar Halaman Kelas (Lanjutan).....	95
Gambar 4.72 Tampilan Layar Halaman Transaksi (Bayar).....	96
Gambar 4.73 Tampilan Layar Halaman <i>Detail</i> Pendaftaran.....	97
Gambar 4.74 Tampilan Layar Halaman Konfirmasi Pembayaran	98
Gambar 4.75 Tampilan Layar Halaman Transaksi (Riwayat)	99
Gambar 4.76 Tampilan Layar Halaman Cetak <i>Invoice</i>	100
Gambar 4.77 Tampilan Layar Halaman Akun.....	101

Gambar 4.78 Tampilan Layar Halaman Utama	102
Gambar 4.79 Tampilan Layar Halaman <i>Login</i>	102
Gambar 4.80 Tampilan Layar Halaman <i>Home</i>	103
Gambar 4.81 Tampilan Layar Halaman <i>User</i>	104
Gambar 4.82 Tampilan Layar Halaman pendaftar	104
Gambar 4.83 Tampilan Layar Halaman kelas	105
Gambar 4.84 Tampilan Layar Halaman Pendaftaran	106
Gambar 4.85 Tampilan Layar Halaman <i>Detail</i> Pendaftaran	106
Gambar 4.86 Tampilan Layar Halaman Cetak <i>Invoice</i>	107
Gambar 4.87 Tampilan Layar Halaman <i>Logout</i>	108

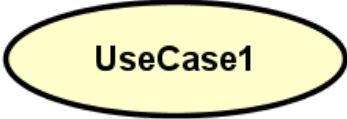






DAFTAR TABEL


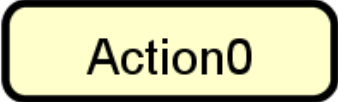



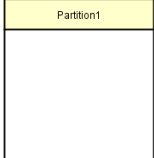
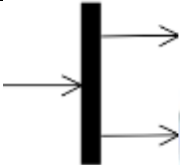
	Halaman
Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Register</i>	35
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Login</i>	35
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Daftar Peserta	36
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Ubah Data Daftar Peserta	36
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Kelas	37
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Transaksi	37
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Upload</i> Bukti Bayar.....	38
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Cetak <i>Invoice</i>	38
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Akun	39
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Logout</i>	39
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Login</i>	40
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data <i>User</i>	40
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Tambah Data <i>User</i>	40
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Pendaftar	41
Tabel 4.15 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Kelas	41
Tabel 4.16 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Pendaftaran	42
Tabel 4.17 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Konfirmasi Pembayaran	42
Tabel 4.18 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Cetak <i>Invoice</i>	43
Tabel 4.19 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram <i>Logout</i>	43
Tabel 4.20 Spesifikasi Tabel <i>login</i>	70
Tabel 4.21 Spesifikasi Tabel pendaftar	70
Tabel 4.22 Spesifikasi Tabel pendaftaran	71
Tabel 4.23 Spesifikasi Tabel <i>log</i>	72
Tabel 4.24 Spesifikasi Tabel kelas	72
Tabel 4.25 Pengujian <i>Blackbox</i> Pengguna (Android).....	109

DAFTAR SIMBOL

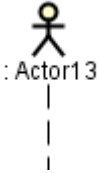
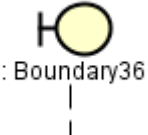
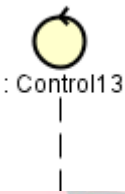
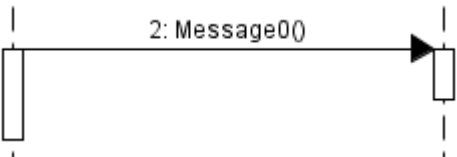
1. Simbol *Use Case* Diagram

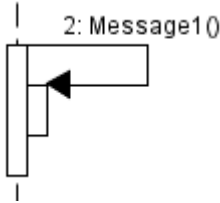
Simbol	Deskripsi
	<p>Use Case: Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor dan dinyatakan dengan diawali kata kerja.</p>
	<p>Actor: Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, dan dinyatakan dengan kata benda.</p>
	<p>Association: Simbol yang menggambarkan komunikasi atau interaksi antara aktor dan <i>use case</i>.</p>
	<p>Include: berfungsi untuk mengkategorikan <i>use case</i> sumber dengan cara eksplisit.</p>
	<p>Extend: mengkategorikan atau menspesifikasikan apabila <i>use case</i> targer melakukan perluasan perilaku dari sumber ke suatu titik yang telah diberikan.</p>

2. Simbol Activity Diagram

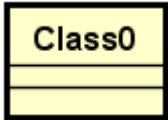
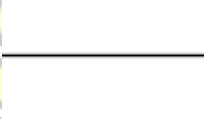
Simbol	Deskripsi
	<p>Status Awal: Simbol yang menggambarkan status awal dari aktivitas.</p>
	<p>Aktivitas: Aktivitas yang dilakukan dalam sistem dan dinyatakan dengan diawali kata kerja.</p>
	<p>Decision: Asosiasi percabangan, jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p>Join Node: Asosiasi penggabungan, dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu dengan dihubungkan ke satu aktivitas, dalam artian memiliki aktivitas keluaran yang sama.</p>
	<p>Status Akhir: Status akhir dari sistem, yang mana aktivitas dari sistem telah selesai dikerjakan.</p>
	<p>Swimlane: Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab melakukan aktivitas.</p>
	<p>Fork : Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.</p>

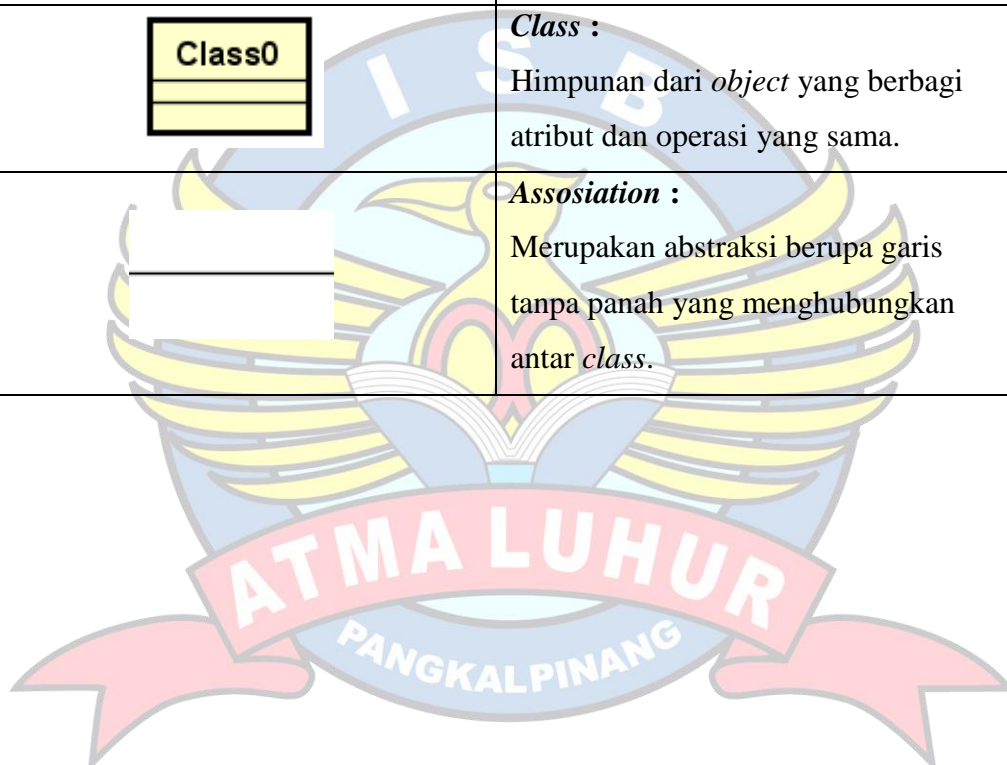
3. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<p>Actor : Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat, dalam artian di luar sistem aplikasi yang dibuat itu sendiri.</p>
	<p>Boundary : Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p>Control : Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
	<p>Entity : Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p>Message : Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian.</p>

	<p>Self Message : Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
---	---

4. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p>Class : Himpunan dari <i>object</i> yang berbagi atribut dan operasi yang sama.</p>
	<p>Assosiation : Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antar <i>class</i>.</p>



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Pengajuan/Permohonan Riset Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Balasan/Persetujuan Riset Skripsi
- Lampiran 3 : Kartu Konsultasi
- Lampiran 4 : Formulir Pendaftaran Kelas *Public Speaking Ayo Speak Up*
- Lampiran 5 : Dokumentasi
- Lampiran 6 : Biodata Penulis Skripsi
- Lampiran 7 : Surat Keterangan Kerja

