

**PENERAPAN METODE *CERTAINTY FACTOR* PADA APLIKASI
SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GANGGUAN KEJIWAAN BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



Muhammad Ikhwan

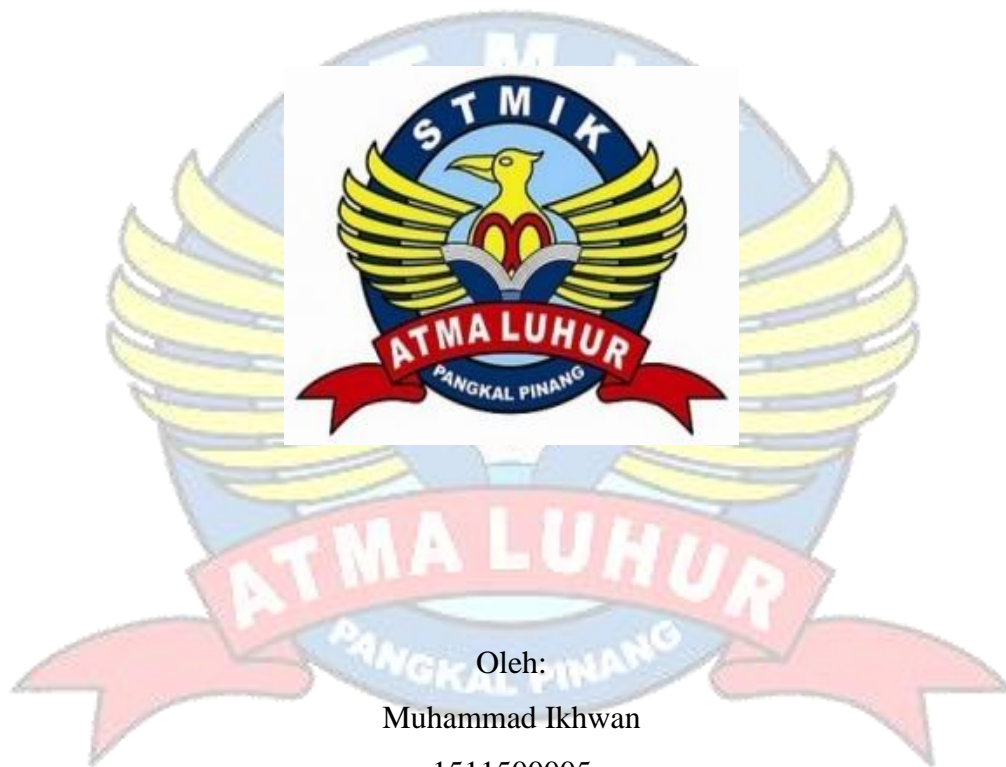
151150005

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**PENERAPAN METODE *CERTAINTY FACTOR* PADA APLIKASI
SISTEM PAKAR DIAGNOSIS GANGGUAN KEJIWAAN BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI

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



Oleh:
Muhammad Ikhwan
1511500005

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1511500005
Nama : MUHAMMAD IKHWAN
Judul Skripsi : PENERAPAN METODE *CERTAINTY FACTOR*
PADA APLIKASI SISTEM PAKAR DIAGNOSIS
GANGGUAN KEJITWAAN 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, 01 Juli 2019



MUHAMMAD IKHWAN

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *CERTAINTY FACTOR* PADA APLIKASI SISTEM
PAKAR DIAGNOSIS GANGGUAN KEJIWAAN BERBASIS *ANDROID***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Ikhwan
1511500005**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 01 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji
Dosen Penguji II**



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

Kaprodi Teknik Informatika



**R. Burham Isnanto F, S.Si., M.Kom
NIDN. 0224048003**

Dosen Pembimbing



**Laurentinus, M.Kom
NIDN. 0201079201**

Dosen Penguji I



**Fransiskus Panca Juniawan, M.Kom
NIDN. 0201069102**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Agustus 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Certainty Factor* Pada Aplikasi Sistem Pakar Diagnosis Gangguan Kejiwaan Berbasis *Android*”.

Skripsi disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer yang penulis tempuh selama mengikuti studi pada Program Studi Teknik Informatika, STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penyusun terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Terkhusus untuk Ayahanda drh. H. Rahmani dan Ibunda Ulfika Utami, S.Pd. AUD yang sangat banyak memberikan bantuan moril, materil, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
3. Bapak Drs. Djaetun H. S, yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Yayasan Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
6. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Laurentinus, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda dan selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2019



ABSTRACT

Psychological disorders are a health problem in the community that can occur due to 3 factors, namely somatogenic factors, psychogenic psychological factors and socio-cultural factors on. To find out whether a person is suffering from a psychiatric disorder, mental nursing measures are needed, namely a clinical assessment of the actual or potential responses of individuals, families, and communities diagnosed. The location of psychiatrists is generally located in the city center, considering time & economic factors that make one reluctant to consult and diagnose psychiatric disorders. Therefore it is necessary to make a system that can diagnose psychiatric disorders. Expert systems are designed to mimic the expertise of an expert in solving a problem, an expert system for diagnosing psychiatric disorders is designed as a tool to diagnose psychiatric disorders by using symptoms in psychiatric disorders. This expert system uses the prototype model and object oriented programming method as a software development method, the Unified Modeling Language as a tool used in system development, as well as the Certainty Factor method to calculate the confidence value of experts. The results showed that by using the Certainty Factor calculation method, a disorder that has a greater symptom weight had a higher percentage of the possibility of diagnosis.

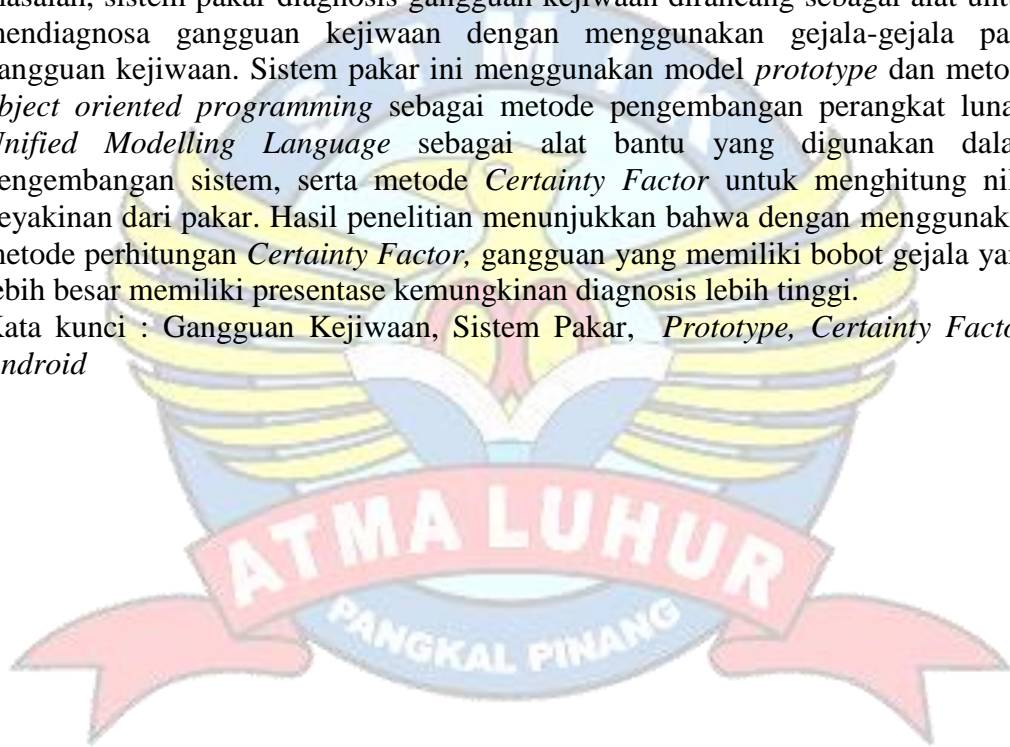
Keywords: Psychological Disorders, Expert Systems, Prototypes, Certainty Factor, Android



ABSTRAK

Gangguan Kejiwaan merupakan masalah kesehatan pada masyarakat yang bisa terjadi akibat 3 faktor yaitu faktor *somatogenik*, faktor *psikologik psikogenik* dan *Faktor sosial budaya* pada. Untuk mengetahui apakah seseorang menderita gangguan pada kejiwaan diperlukan tindakan keperawatan jiwa yaitu penilaian klinis tentang respons aktual atau potensial dari individu, keluarga, dan masyarakat yang di diagnosis. Lokasi Psikiater pada umumnya berada di pusat kota, menimbang faktor waktu & ekonomi menyebabkan seorang enggan melakukan konsultasi dan diagnosis terhadap gangguan kejiwaan. Maka dari itu perlu dibuatkan sistem yang bisa mendiagnosis gangguan kejiwaan. Sistem pakar dirancang untuk dapat menirukan keahlian seorang pakar dalam memecahkan suatu masalah, sistem pakar diagnosis gangguan kejiwaan dirancang sebagai alat untuk mendiagnosa gangguan kejiwaan dengan menggunakan gejala-gejala pada gangguan kejiwaan. Sistem pakar ini menggunakan model *prototype* dan metode *object oriented programming* sebagai metode pengembangan perangkat lunak, *Unified Modelling Language* sebagai alat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem, serta metode *Certainty Factor* untuk menghitung nilai keyakinan dari pakar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode perhitungan *Certainty Factor*, gangguan yang memiliki bobot gejala yang lebih besar memiliki presentase kemungkinan diagnosis lebih tinggi.

Kata kunci : Gangguan Kejiwaan, Sistem Pakar, *Prototype*, *Certainty Factor*, *Android*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.2.1 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.3.1 Tujuan Penelitian	2
1.3.2 Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.1.1 Model <i>Prototype</i>	5
2.1.2 Tahapan <i>Prototype</i>	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.2.1 Pemrograman Berorientasi Objek(PBO)	6
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.3.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	7
2.4 Definisi Teori Pendukung	10

2.4.1	Jiwa	10
2.4.1.1	Jenis Gangguan Jiwa dan Psikososial beserta gejalanya	10
2.4.2	Java	14
2.4.3	Android.....	15
2.4.3.1	Fitur yang Tersedia Pada Android	15
2.4.3.2	Arsitektur Android	16
2.4.4	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	17
2.6.2	MySQL.....	18
2.4.6	Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>).....	18
2.4.6.1	Sistem Pakar (<i>Expert System</i>)	19
2.4.7	Metode <i>Certainty Factor</i>	20
2.4.8	Pengujian <i>Black Box</i>	21
2.4.9	Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	26
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	27
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	27
3.4	Metode <i>Certainty Factor</i>	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Tempat Riset	30
4.2	Analisis Masalah	32
4.2.1	Analisis Kebutuhan	32
4.2.1.1	Kebutuhan Fungsional	32
4.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	33
4.3	Analisis Sistem Berjalan	34
4.3.1	Analisis Metode <i>Certainty Factor</i>	36
4.3.1.1	Penentuan Relasi Gangguan dan Gejala	36
4.3.1.2	Nilai Kepastian.....	44
4.3.1.3	Perhitungan Metode <i>Certainty Factor</i>	49

4.4	Perancangan Sistem	51
4.4.1	Identifikasi Sistem Usulan	51
4.4.2	Rancangan Sistem	51
4.4.2.1	<i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan <i>Server</i>	52
4.4.2.2	<i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan <i>Client</i>	52
4.4.2.3	Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Usulan <i>Server</i>	53
4.4.2.4	Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Sistem Usulan <i>Client</i>	57
4.4.2.5	<i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan <i>Server</i>	59
4.4.2.6	<i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan <i>Client</i>	66
4.4.2.7	<i>Class</i> Diagram Sistem Usulan.....	69
4.4.2.8	Spesifikasi Basis Data	70
4.4.3	Rancangan Layar.....	72
4.4.3.1	Rancangan Layar <i>Server</i>	73
4.4.3.2	Rancangan Layar <i>Client</i>	79
4.4.3.3	<i>Squence</i> Diagram Sistem Usulan Aplikasi Web	83
4.4.3.4	<i>Squence</i> Diagram Sistem Usulan <i>Client</i>	90
4.5	Implementasi	94
4.5.1	<i>Coding</i> Metode <i>Certainty Factor</i>	94
4.5.2	Tampilan Layar <i>Server</i>	96
4.5.3	Tampilan Layar <i>Client</i>	102
4.5.4	Pengujian <i>Black Box</i>	107

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran.....	109

DAFTAR PUSTAKA	110
-----------------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	8
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	9
Gambar 2.5 <i>Arsitektur Android</i>	16
Gambar 3.1 Tahapan Model Prototype	26
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram Sistem Berjalan</i>	35
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram Sistem Usulan Server</i>	52
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram Sistem Usulan Client</i>	52
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login Sistem Usulan Server</i>	60
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Dashboard Sistem Usulan Server</i>	61
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Admin Sistem Usulan Server</i>	61
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Gejala Sistem Usulan Server</i>	62
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Gangguan Sistem Usulan Server</i>	63
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Aturan Sistem Usulan Server</i>	64
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Simulasi Sistem Usulan Server</i>	65
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Logout Sistem Usulan Server</i>	65
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Diagnosis Sistem Usulan Client</i>	66
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Data Gangguan Sistem Usulan Client</i>	67
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Kejiwaan Sistem Usulan Client</i>	68
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Tentang Pengembang Sistem Usulan Client</i> ...	69
Gambar 4.16 <i>Class Diagram Sistem Usulan</i>	70
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Form Login Sistem Usulan Server</i>	73
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Form Dashboard Sistem Usulan Server</i>	73
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Form Admin Sistem Usulan Server</i>	74
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Form Tambah Admin Sistem Usulan Server</i> ... 74	
Gambar 4.21 Rancangan Layar <i>Form Gangguan Sistem Usulan Server</i>	75

Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Gangguan Sistem Usulan <i>Server</i>	75
Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>Form</i> Gejala Sistem Usulan <i>Server</i>	76
Gambar 4.24 Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Gejala Sistem Usulan <i>Server</i>	76
Gambar 4.25 Rancangan Layar <i>Form</i> Aturan Sistem Usulan <i>Server</i>	77
Gambar 4.26 Rancangan Layar <i>Form</i> Tambah Aturan Sistem Usulan <i>Server</i>	77
Gambar 4.27 Rancangan Layar <i>Form</i> Simulasi Sistem Usulan <i>Server</i>	78
Gambar 4.28 Rancangan Layar <i>Form</i> Hasil Sistem Usulan <i>Server</i>	78
Gambar 4.29 Rancangan Layar Menu Utama	79
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>Diagnosus</i>	80
Gambar 4.31 Rancangan Layar Hasil <i>Diagnosis</i>	80
Gambar 4.32 Rancangan Layar Data Gangguan	81
Gambar 4.33 Rancangan Layar Detail Gangguan	81
Gambar 4.34 Rancangan Layar Kejiwaan	82
Gambar 4.35 Rancangan Layar Tentang Pengembang	82
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram Login</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	83
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram Dashboard</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	84
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Admin</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	85
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram Gangguan</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	86
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram Gejala</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	87
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Aturan</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	88
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram Simulasi</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	89
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram Logout</i> Sistem Usulan <i>Server</i>	90
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram Diagnosis</i>	91
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram Gangguan</i> Sistem Usulan <i>Client</i>	92
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram Kejiwaan</i> Sistem Usulan <i>Client</i>	93
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram Tentang Pengembang</i> Sistem Usulan <i>Client</i>	93
Gambar 4.48 <i>Coding CF Menampilkan Daftar Gejala Yang Dipilih</i>	94
Gambar 4.49 <i>Coding CF Mengambil Data Gejala Yang Dipilih</i>	94
Gambar 4.50 <i>Coding CF Mengambil Data Gangguan Yang Dipilih</i>	95
Gambar 4.51 <i>Coding CF Menghilangkan Duplikasi Data Gangguan</i>	95

Gambar 4.52 <i>Coding CF</i> Perhitungan Metode <i>Certainty Factor</i>	96
Gambar 4.53 Tampilan Layar <i>Form Login</i>	96
Gambar 4.54 Tampilan Layar <i>Form Dashboard</i>	97
Gambar 4.55 Tampilan Layar <i>Form Admin</i>	97
Gambar 4.56 Tampilan Layar <i>Form Tambah Admin</i>	98
Gambar 4.57 Tampilan Layar <i>Form Gangguan</i>	98
Gambar 4.58 Tampilan Layar <i>Form Tambah Gangguan</i>	99
Gambar 4.59 Tampilan Layar <i>Form Data Gejala</i>	99
Gambar 4.60 Tampilan Layar <i>Form Tambah Gejala</i>	100
Gambar 4.61 Tampilan Layar <i>Form Aturan</i>	100
Gambar 4.62 Tampilan Layar <i>Form Tambah Aturan</i>	101
Gambar 4.63 Tampilan Layar <i>Form Simulasi</i>	101
Gambar 4.64 Tampilan Layar <i>Form Hasil Diagnosis</i>	102
Gambar 4.65 Tampilan Layar <i>Splashscreen</i>	103
Gambar 4.66 Tampilan Layar <i>Home</i>	103
Gambar 4.67 Tampilan Layar <i>Diagnosis</i>	104
Gambar 4.68 Tampilan Layar <i>Hasil Diagnosis</i>	104
Gambar 4.69 Tampilan Layar <i>Data Gangguan</i>	105
Gambar 4.70 Tampilan Layar <i>Detail Gangguan</i>	105
Gambar 4.71 Tampilan Layar <i>Gejala</i>	106
Gambar 4.72 Tampilan Layar <i>Tentang Pengembang</i>	106

DAFTAR TABEL



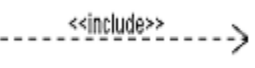

	Halaman
Tabel 2.1 Perintah pada <i>MySQL</i>	18
Tabel 2.2 <i>Uncertain Term</i>	21
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 4.1 Spesifikasi Laptop.....	33
Tabel 4.2 Spesifikasi Smartphone.....	33
Tabel 4.3 Relasi Gangguan dan Gejala.....	33
Tabel 4.4 Nilai CF Gejala Gangguan Kejiwaan.....	44
Tabel 4.5 Gangguan yang Berhubungan Dengan Gejala.....	49
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	53
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Diagram Dashboard.....	53
Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Diagram Admin	54
Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Diagram Gejala.....	54
Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Diagram Gangguan.....	55
Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Diagram Aturan	55
Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Diagram Simulasi	56
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Log out</i>	57
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case Diagram Diagnosis</i>	57
Tabel 4.15 Deskripsi <i>Use Case Data Gangguan</i>	58
Tabel 4.16 Spesifikasi Use Case Diagram Kejiwaan.....	58
Tabel 4.17 Spesifikasi Use Case Diagram Tentang Pengembang	59
Tabel 4.18 Spesifikasi table admin	70
Tabel 4.19 Spesifikasi tabel gejala.....	71
Tabel 4.20 Spesifikasi tabel gangguan.....	71
Tabel 4.21 Spesifikasi tabel aturan	72
Tabel 4.22 Spesifikasi tabel bobot	72
Tabel 4.23 Pengujian Black Box Web Server.....	107
Tabel 4.24 Pengujian Black Box Android Client	108

Tabel 4.25 Pengujian Black Box terkait penentuan gangguan dengan memilih gejala: Marah-marah tanpa sebab, tidak memiliki teman dekat dan menarik diri108



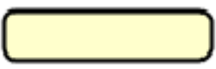

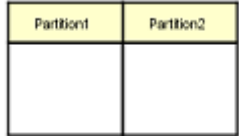


DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menunjukkan <i>user</i> yang akan menggunakan sistem baru
2		<i>Association</i>	Menghubungkan <i>link</i> antar <i>element</i>
3		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
4		<i>Use case</i>	Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem baru

2. Simbol Activity Diagram




No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas
2		<i>End Point</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas
3		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas

6		<i>Transition</i>	Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i>
7		<i>Fork</i> (Percabangan)	Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		<i>Join</i> (Penggabungan)	Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Himpunan objek-objek dengan <i>atribute</i> dan <i>operation</i> yang sama dan saling keterkaitan.
2		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>class</i> dengan <i>class</i> lainnya

4. Simbol Sequence Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Lifeline</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
2		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
3		<i>A Focus Of Control</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah <i>message</i>