

DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1	Komponen SPK.....	11
Gambar II-2	Tahapan Pengembangan <i>extreme programming</i>	22
Gambar II-3	Siklus dan Fase Pengembangan Metode Extreme Programming.....	23
Gambar II-4	Arsitektur Android	28
Gambar III-1	Model Konseptual.....	41
Gambar III-2	Model Konseptual Sistem dengan Metode SAW	43
Gambar III-3	Sistematika Pemecahan Masalah	44
Gambar III-4	Waktu Penelitian.....	46
Gambar IV-1	Model Bisnis Kanvas Sistem yang akan dibuat.....	47
Gambar IV-2	Proses Bisnis <i>Existing</i>	49
Gambar IV-3	Proses Bisnis Usulan.....	52
Gambar IV-4	<i>Usecase</i> Registrasi dan Login.....	57
Gambar IV-5	<i>Usecase</i> Sistem	57
Gambar IV-6	activity diagram sign up.....	62
Gambar IV-7	activity diagram <i>login</i>	63
Gambar IV-8	<i>Activity Diagram</i> Tambah Seleksi	64
Gambar IV-9	<i>Activity Diagram</i> Edit Seleksi	65
Gambar IV-10	<i>Acitivity Diagram</i> Hapus Seleksi.....	66
Gambar IV-11	<i>Activity Diagram</i> Tambah Panitia	67
Gambar IV-12	<i>Activity Diagram</i> Hapus Panitia	68
Gambar IV-13	<i>Activity Diagram</i> Daftar seleksi	69
Gambar IV-14	activity diagram tambah kriteria.....	70
Gambar IV-15	<i>Activity Diagram</i> Edit Kriteria	71
Gambar IV-16	<i>Activity Diagram</i> Hapus Kriteria.....	72
Gambar IV-17	<i>Activity Diagram</i> Tambah Perangkingan.....	73