

## DAFTAR PUSTAKA

Davis, Stephen, "C# 2005 For Dummies", Cetakan pertama, Wiley Publishing, Inc, Kanada 2006

Fowler, M., "UML Distilled Second Edition A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language", Addison Wesley, 1999

Murach's, Joel, "C#", Cetakan pertama, Mike Murach & Associates, Inc, 2004

Price, Jason, "Mastering C# Database Programming", Sybex, 2003

Robinson, Simon, "Professional C#", Edisi 3 Cetakan 1, Wiley Publishing, Inc, Kanada 2004

Sells, Chris, "Windows Forms Programming in C#", Cetakan pertama, Addison Wesley, Agustus 2003

Xu, Fenglian., Hakki Eres., Simon Cox., "Short Message Service in a Grid Enabled Computing Environment".

Jennifer Hord. "How SMS Works". October 14, 2005

<http://electronics.howstuffworks.com/SMS.htm>

## DAFTAR INDEX / ISTILAH / KATA SUKAR

1. *Activity*, rincian kegiatan yang dilakukan aktor.
2. *Administrator/admin/operator*, pihak yang bertanggung jawab terhadap jalannya aplikasi ini / pengelola system.
3. *Button*, istilah tombol pada suatu aplikasi.
4. *Database*, istilah lain dari basis data.
5. DB ImmanuelSMS, merupakan identifikasi dari database SQL pada aplikasi ImmanuelSMS.
6. DB Sybase, merupakan identifikasi dari database Sybase yang ada di RS Immanuel.
7. *Form*, formulir dalam aplikasi windows.
8. HP, singkatan dari *Hand Phone* yaitu telepon genggam
9. ImmanuelSMS, merupakan nama dari aplikasi SMS ini.
10. *Inbox*, istilah tempat menampung SMS yang diterima sistem.
11. *Keyword*, kata kunci yang dimasukkan oleh pasien ketika *me-request*.
12. *Load*, istilah lain dari mengeluarkan atau memanggil.
13. *Outbox*, istilah tempat menampung SMS yang telah dikirim.
14. *Reply*, istilah membalas SMS yang diterima.
15. *Request*, aktivitas meminta balasan SMS dari sistem.
16. *Sequence*, urutan kegiatan yang dilakukan antar objek.
17. SMS, merupakan singkatan dari *Short Messages Service*.
18. *Textbox*, bagian dari form untuk menerima input berupa teks.
19. *Use case*, istilah diagram aktivitas yang dilakukan aktor-aktor pengguna sistem