

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENERIMAAN NARAPIDANA
PADA LAPAS KLAS IIA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**Oleh :
Wita Apriyanti
1122500059**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2015**

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENERIMAAN NARAPIDANA
PADA LAPAS KLAS IIA PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



**Oleh :
Wita Apriyanti
1122500059**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2015**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122500059
Nama : Wita Apriyanti
Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
PENERIMAAN NARAPIDANA PADA LAPAS
KLAS IIA PANGKALPINANG**

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



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENERIMAAN NARAPIDANA
PADA LAPAS KLAS IIA PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wita Apriyanti

1122500059

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 25 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

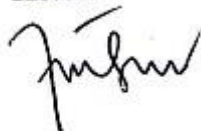
Anggota



Sarwindah, S.Kom,MM

NIDN. 02 120686 01

Ketua



Anisah, M.Kom

NIDN. 02 260783 02

Dosen Pembimbing



Yuyi Andrika, M.Kom

NIDN. 02 271080 01

Kaprodi Sistem Informasi



Yuyi Andrika, M.Kom

NIDN. 02 271080 01

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 25 Juni 2015

KETUA STM IK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Prof. Dr. Mordjiono, Msc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

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 bahwa laporan skripsi ini tidak akan 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 didunia.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak Fitri S.Kom selaku Pembimbing Lapangan.
6. Pegawai Bagian registrasi yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian dan pengambilan data.
7. Kedua orang tua, saudara serta teman – teman seperjuangan angkatan 2011 yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah dan taufiknya sehingga laporan ini bisa bermanfaat bagi pembacanya serta menjadi sumber inspirasi bagi yang membutuhkan.

Pangkalpinang, 11 Juni 2014

Penulis

ABSTRACT

The Prison Klas IIA Pangkalpinang a government agency in the field of Justice and Human Rights Ministry that addresses the road Tuatunu Pangkalpinang Bangka Belitung Province Prison Kals II A Pangkalpinang the relocation of the old prison buildings that are on the road Ahmad Yani Pangkalpinang. Due to the building is no longer fit for the coaching process, the old prison buildings has now become Rupabasan Class II (Home Storage Objects State Sitan class II).

After doing some research into the prison Class IIA Pangkalpinang, the administrative activities of the ongoing Inmates are still done manually. Although it has been using computer technology, but the use of the application is very simple, which is still using Microsoft office application packages, such as Ms.Word and Ms.Excel. Not to mention the problem of searching the data that has been archived or stored in a computer folder will take a long time to get it. Therefore, the authors will try to design Administration Information System Acceptance Prison Inmates In Class IIA Pangkalpinang with Object Oriented Methodology.

Applications designed in the system consists of inputting the master data, transaction data, and the report of Prisoners. Given the importance of making the application program Inmate Reception Administration Information System is expected to provide ease of data retrieval, data sources and manage information and can improve employee performance prisons especially in the field of registration that utilize maximum role of information technology, so it will make the administrative process more short-term Prisoners fast, precise, effective and efficient.

ABSTRAKSI

Lapas Klas IIA Pangkalpinang merupakan instansi pemerintah dalam bidang Kementerian Hukum dan HAM yang beralamatkan di Jalan Tuatunu Pangkalpinang Propinsi Kepulauan Bangka Belitung Lapas Kals II A Pangkalpinang merupakan bangunan relokasi dari penjara lama yang berada di jalan ahmad yani kota pangkalpinang. Dikarenakan bangunan tersebut sudah tidak layak lagi untuk proses pembinaan, bangunan penjara lama tersebut kini menjadi Rupabasan Klas II (Rumah Penyimpan Benda sitan Negara klas II).

Setelah melakukan riset ke Lapas Klas IIA Pangkalpinang, proses kegiatan administrasi Narapidana yang sekarang sedang berjalan masih dilakukan secara manual. Walaupun sudah menggunakan teknologi komputer namun pemakaian aplikasinya masih sangat sederhana, yaitu masih menggunakan paket aplikasi *Microsoft office*, seperti Ms.Word dan Ms.Excel. Belum lagi masalah pencarian data yang telah diarsipkan atau tersimpan dalam folder komputer akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkannya. Oleh karena itu maka penulis akan mencoba merancang Sistem Informasi Administrasi Penerimaan Narapidana Pada Lapas Klas IIA Pangkalpinang dengan Metodologi Berorientasi Objek.

Aplikasi yang dirancang pada sistem ini terdiri dari penginputan data master, data transaksi, dan Laporan Penerimaan Narapidana. Mengingat pentingnya pembuatan program aplikasi Sistem Informasi Administrasi Penerimaan Narapidana ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pencarian data, mengelola sumber data dan informasi serta dapat meningkatkan kinerja Pegawai Lapas terutama dibidang Registrasi yang memanfaatkan peranan teknologi informasi yang maksimal, sehingga akan membuat proses administrasi Narapidana jangka pendek lebih cepat, tepat, efektif dan efisien.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Tujuan Penelitian.....	5
1.7 Manfaat Penelitian.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Sistem Informasi	8
2.1.1 Konsep Dasar Sistem.....	8
2.1.1.1 Definisi Sistem	8
2.1.1.2 Klasifikasi Sistem	10
2.1.2 Konsep Dasar Data dan Informasi	11
2.1.2.1 Definisi Data	11
2.1.2.2 Definisi Informasi	11
2.1.2.3 Tipe Informasi	12

2.1.2.4	Kualitas Informasi	12
2.1.2.5	Nilai Informasi.....	14
2.1.2.6	Kegunaan Informasi.....	15
2.1.2.7	Aspek Informasi.....	15
2.1.3	Konsep Sistem Informasi.....	16
2.1.3.1	Definisi Sistem Informasi	16
2.1.3.2	Komponen Sistem Informasi	17
2.1.3.3	Kegiatan dari Sistem Informasi	18
2.1.3.4	Tujuan Sistem Informasi.....	18
2.1.4	Konsep Dasar Analisa Sistem.....	19
2.1.4.1	Definisi Analisa Sistem	19
2.1.4.2	Tahap-Tahap Analisa Sistem.....	20
2.1.4.3	Fungsi Analisa Sistem	21
2.2	Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML.....	21
2.2.1	Penegertian <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	22
2.2.2	Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	23
2.2.2.1	<i>Activity Diagram</i>	23
2.2.2.2	Analisa Dokumen Keluaran.....	25
2.2.2.3	Analisa Dokumen Masukan.....	25
2.2.2.4	<i>Use Case Diagram</i>	25
2.2.2.5	Deskripsi <i>Use Case</i>	27
2.2.3	Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	27
2.2.3.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	27
2.2.3.2	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	29
2.2.3.3	Tabel/Relasi	29
2.2.3.4	Spesifikasi Basis Data	30
2.2.3.5	Rancangan Dokumen Keluaran	30
2.2.3.6	Rancangan Dokumen Masukan	30
2.2.3.7	Rancangan Layar Program	30
2.2.3.8	<i>Sequence Diagram</i>	30

2.3	Teori Pendukung	31
2.3.1	Pengertian Pemasarakatan dan Lembaga Pemasarakatan (LAPAS)	31
2.3.2	Pengertian Narapidana	33
2.3.3	Visual Basic	33
2.3.4	Microsoft Access 2003	34
2.4	Teori Tentang Pengelolaan Proyek	34
2.4.1	Definisi Manajemen Proyek	34
2.4.1.1	Manajemen Proyek	34
2.4.1.2	Proses Manajemen Proyek	35
2.4.1.3	Tujuan dan Manfaat Manajemen Proyek	37
2.4.2	PEP (<i>Project Execution Plan</i>)	37
2.4.3	<i>Objective Project</i>	38
2.4.4	Identifikasi Tim Proyek	38
2.4.5	Identifikasi Stakeholder	38
2.4.6	<i>Deliverable</i> (Hasil Kerja)	43
2.4.7	Penjadwalan Proyek	43
2.4.8	WBS (<i>Work Breakdown Structure</i>)	44
2.4.9	RAB (Rancangan Anggaran Biaya)	45
2.4.10	RAM (<i>Responsibility Assignment Matrix</i>)	46
2.4.11	<i>Risk Management Plan</i>	46
2.4.12	<i>IT Project Risk Management Planning Process</i>	48
2.4.13	<i>Meeting Plan</i>	49

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1	Ruang Lingkup (<i>Scope</i>) Proyek	50
3.2	Tujuan Proyek	50
3.2.1	Faktor Penentu Keberhasilan	50
3.3	<i>Project Execution Plan</i>	51
3.3.1	Identifikasi Tim Proyek	51
3.3.2	Identifikasi Stakeholder	52
3.3.3	Identifikasi <i>Deliverables</i>	52

3.4	Penjadwalan Proyek	53
3.4.1	<i>Work Breakdown Structure</i> (WBS)	53
3.4.2	<i>Gantt Chart</i>	54
3.5	Rencana Anggaran Biaya (RAB)	55
3.6	RAM (<i>Responsibility Assignment Matrix</i>)	59
3.7	Analisa Resiko (<i>Project Risk</i>)	60
3.8	Rencana Rapat (<i>Meeting Plan</i>)	62
BAB IV	ANALISA DAN PERANCANGAN	
4.1	Tinjauan Organisasi	64
4.1.1	Gambaran Umum Lapas Klas IIA Pangkalpinang	64
4.1.2	Struktur Organisasi	66
4.1.3	Pembagian Tugas pada Lapas Klas IIA Pangkalpinang	67
4.2	Analisa Proses	69
4.3	<i>Activity Diagram</i>	70
4.4	Analisa Keluaran	72
4.5	Analisa Masulan	74
4.6	Identifikasi Kebutuhan	77
4.7	<i>Use Case Diagram</i>	79
4.8	Deskripsi <i>Use Case</i>	80
4.9	Rancangan Basis Data	86
4.9.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	86
4.9.2	Transformasi ERD ke LRS	87
4.9.3	<i>Logical Record Structure</i> (LRS)	88
4.9.4	Tabel	89
4.9.5	Spesifikasi Basis Data	91
4.10	Rancangan Antar Muka	99
4.10.1	Rancangan Keluaran	99
4.10.2	Rancangan Masukan	100
4.11	Rancangan Dialog Layar	104
4.11.1	Struktur Tampilan	104
4.11.2	Rancangan Layar	105

	4.11.3 <i>Sequance Diagram</i>	111
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	5.1 Kesimpulan	120
	5.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA		122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tim Proyek.....	51
Gambar 3.2 WBS Sistem Informasi Administrasi Penerimaan Narapidana Klas IIA Pangkalpinang	53
Gambar 3.3 Gant Chart Sistem Informasi Administrasi Penerimaan Narapidana Klas IIA Pangkalpinang.....	54
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Lapas Klas IIA Pangkalpinang	66
Gambar 4.2 Proses Penerimaan Narapidana	70
Gambar 4.3 Proses Pemerikaa Narapidana	71
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Laporan Penerimaan Narapidana.....	72
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	79
Gambar 4.6 <i>Use Case Data Master</i>	79
Gambar 4.7 <i>Use Case Data Transaksi</i>	79
Gambar 4.8 <i>Use Case Data Laporan</i>	80
Gambar 4.9 <i>Entity Relantionship Diagram (ERD)</i>	86
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	87
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	88
Gambar 4.12 Struktur Hierarki Sistem Informasi Penerimaan Narapidana Pada Lapas Klas IIA Pangkalpinang	104
Gambar 4.13 Rancangan Form Utama.....	105
Gambar 4.14 Form Rancangan Menu Utama	105
Gambar 4.15 Rancangan Form Entry Data Narapidana.....	106
Gambar 4.16 Rancangan Form Entry Data Hakim Jaksa	106
Gambar 4.17 Rancangan Form Menu Utama Transaksi.....	107
Gambar 4.18 Rancangan Form Entry Petikan Putusan.....	107
Gambar 4.19 Rancangan Form Entry BA-SPPPP.....	108
Gambar 4.20 Rancangan Form Entry BA-Pelaksanaa.....	108
Gambar 4.21 Rancangan Form Entry BA-SPP	109
Gambar 4.22 Rancangan Form Cetak BA-Penerimaa	109

Gambar 4.23 Rancangan Form Cetak BA-Kesehatan.....	110
Gambar 4.24 Rancangan Form Cetak Laporan Penerimaan Narapidana	110
Gambar 4.25 <i>Sequance</i> Diagram Entry Data Narapidana.....	111
Gambar 4.26 <i>Sequance</i> Diagram Entry Data Hakim Jaksa.....	112
Gambar 4.27 <i>Sequance</i> Diagram Entry Petikan Putusan	113
Gambar 4.28 <i>Sequance</i> Diagram Entry BA-SPPPP.....	114
Gambar 4.29 <i>Sequance</i> Diagram Entry BA-Pelaksanaan	115
Gambar 4.30 <i>Sequance</i> Diagram Entry BA-SPP	116
Gambar 4.31 <i>Sequance</i> Diagram Cetak BA-Penerimaan	117
Gambar 4.32 <i>Sequance</i> Diagram Cetak BA-Kesehatan.....	118
Gambar 4.33 <i>Sequance</i> Diagram Cetak Laporan Penerimaan Narapidana.....	119

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Identifikasi Stakeholder 52
Tabel 3.2	Deriverables Check-list 30
Tabel 3.3	Rancangan Anggaran Biaya (RAB) 31
Tabel 3.4	Responsibility Assignment Matrix 59
Tabel 3.5	Rancangan Penanggulangan Resiko 61
Tabel 3.6	Rencana Rapat 62
Tabel 4.1	Tabel Narapidana 89
Tabel 4.2	Tabel BA-Penerimaan 89
Tabel 4.3	Tabel BA-Kesehatan 89
Tabel 4.4	Tabel Petikan Putusan 90
Tabel 4.5	Tabel Hakim Jaksa 90
Tabel 4.6	Tabel ADA 90
Tabel 4.7	Tabel SPPPP 90
Tabel 4.8	Tabel BA-Pelaksanaan 91
Tabel 4.9	Tabel SPP 91
Tabel 4.10	Tabel Spesifikasi Narapidana 92
Tabel 4.11	Tabel BA-Penerimaan 92
Tabel 4.12	Tabel BA-Kesehatan 94
Tabel 4.13	Tabel Petikan Putusan 95
Tabel 4.14	Tabel Spesifikasi HakimJaksa 95
Tabel 4.15	Tabel Spesifikasi ADA 96
Tabel 4.16	Tabel Spesifikasi SPPPP 96
Tabel 4.17	Tabel Spesifikasi BA-Pelaksanaan 97
Tabel 4.18	Tabel Spesifikasi SPP 98

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point (Initial Node)

Merupakan simbol untuk memulai *activity diagram*.



End Point (Activity Final Node)

Merupakan simbol untuk mengakhiri *activity diagram*.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



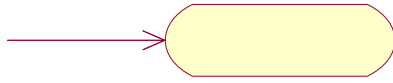
Activity (Aktivitas)

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



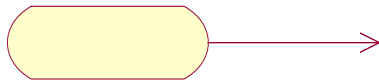
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



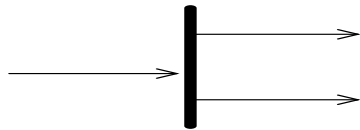
Black Hole Activities

Adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



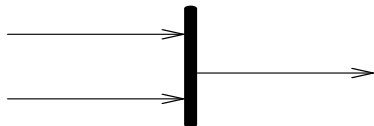
Miracle Activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



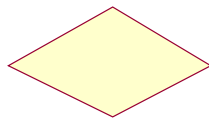
Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

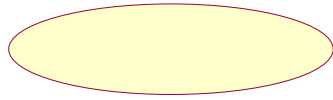
Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



Decision

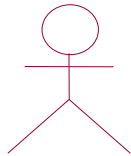
Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

2. Simbol Use Case Diagram



Use case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



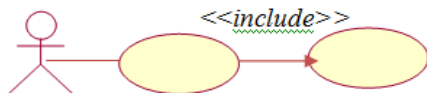
Actor

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



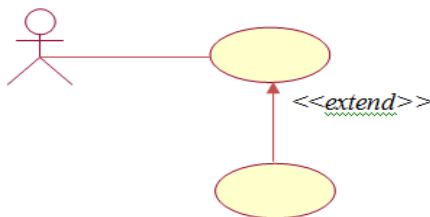
Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case*.



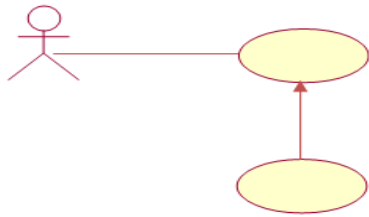
Include

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.



Generalization

Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

Packages

Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.



3. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity

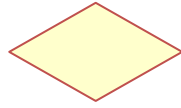
Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).

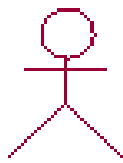




Relasi

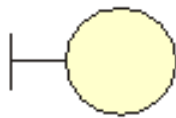
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas

4. Simbol *Sequence Diagram*



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



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.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



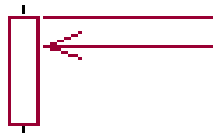
Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



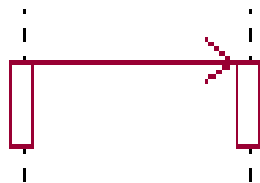
Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



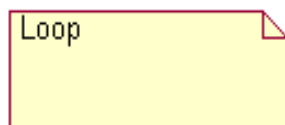
Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Looping logic

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan dan *interaction operator loop*.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Berita Acara Penerimaan Tahanan dan Narapidana	125
Lampiran A-2 Berita Acara Pemeriksaan Kesehatan.....	126
Lampiran A-3 Laporan Penerimaan Narapidana	127
Lampiran B-1 Data Narapidana	129
Lampiran B-2 Petikan Putusan	131
Lampiran B-3 SPPPP	132
Lampiran B-4 Berita Acara Pelaksanaan Pengadilan(BA8).....	133
Lampiran B-5 SPP	134
Lampiran C-1 Rancangan Keluaran Berita Acara Penerimaan Narapidana	136
Lampiran C-2 Rancangan Keluaran Berita Acara Kesehatan.....	137
Lampiran D-1 Rancangan Masukan Data Narapidana.....	139
Lampiran D-2 Rancangan Masukan Data Hakim Jaksa	140
Lampiran D-3 Rancangan Masukan Petikan Putusan	142
Lampiran D-4 Rancangan Masukan BA-Pelaksanaan	143
Lampiran D-5 Rancangan Masukan SPPPP	145
Lampiran D-6 Rancangan Masukan SPP	147
Lampiran E Surat Keterangan Riset	149
Lampiran F-1 Surat Konsultasi Teori	151
Lampiran F-2 Surat Konsultasi Program	152
Lampiran G Biodata Penulis	154