

***E – COMMERCE* PADA TOKO AKSESORIS MOTOR
PRO2NDBIKERS DI DESA BELILIK BERBASIS *WEBSITE*
MENGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI



LOLA OKTAVIA

1522500162

**TAHUN AKADEMIK GENAP 2018/2019
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2018/2019**

***E – COMMERCE* PADA TOKO AKSESORIS MOTOR
PRO2NDBIKERS DI DESA BELILIK BERBASIS *WEBSITE*
MENGUNAKAN MODEL *FAST***

SKRIPSI

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



LOLA OKTAVIA

1522500162

**TAHUN AKADEMIK GENAP 2018/2019
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2018/2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500162

Nama : Lola Oktavia

Judul Skripsi : *E-COMMERCE* PADA TOKO AKSESORIS MOTOR
PRO2NDBIKERS DI DESA BELILIK BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN MODEL *FAST*.

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

Pangkalpinang, Juli 2019

Penulis



(Lola Oktavia)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

***E-COMMERCE* PADA TOKO AKSESORIS MOTOR PRO2NDBIKERS DI
DESA BELILIK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL *FAST***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**LOLA OKTAVIA
1522500162**

Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 05 Juli 2019

Anggota Penguji

**Fitriyani, M.Kom
NIDN.0220028501**

Kaprodi Sistem Informasi

**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN.0211108306**

Dosen Pembimbing

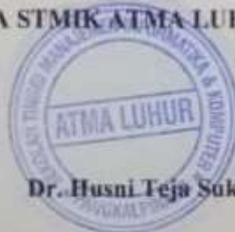
**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN.02227108001**

Ketua Penguji

**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN.0211108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKAL PINANG



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

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 pada program studi sistem informasi di STMIK 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, segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa yang tulus sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs sebagai pendiri Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Ibu Yuyi Andrika, S.Kom, M.Kom yang tercinta dan terbaik selaku Dosen Pembimbing dalam melakukan penulisan laporan skripsi ini hingga selesai.
7. Bapak Laurentinus, S.Kom, M.Kom yang terbaik selaku Dosen Pembimbing Program.
8. Pemilik Pro2ndBikers Bapak Aditya Pratama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset.
9. Keluarga tercinta dan tersayang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
10. Sahabat tersayang yang selalu ada Nandah Dwiharidianingsih, Yuniarti , Saropah Purwati , Naura Rasaty Ungu , Nurul Safitri, Eva Lestari yang telah menemani saya dalam proses perkuliahan selama hampir 4 tahun.

11. Saudara teman-teman angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, Juli 2019

Penulis



ABSTRACT

Pro2ndBikers Motorcycle Accessories Store is an independent business engaged in the sale of motorcycle accessories, precisely the sale of sport motorbike equipment such as helmets, racing cars, racing wheels, handgrip spotline and others related to motorcycle accessories. The form of transaction or purchase of motorbike accessories has been done in a conventional way, directly coming to the store or can be seen information on the accessories on social media such as Instagram and Facebook, making it easier for customers outside the city to transact. In this case the Pro2ndBikers Motorcycle Accessories Shop provides a solution to facilitate customers in making transactions effectively and efficiently. Pro2ndBikers Motorcycle Accessories Shop by creating a website that can make sales online. The aim is to improve and expand the marketing area. Technological developments have progressed very rapidly, one of which is computer technology. Computer technology is a tool that is currently widely used by humans both to solve problems faced or even their jobs. In addition, computers can also be a communication tool. The trick is to use internet facilities. One internet facility for online shopping is known as Electronic commerce.

Keywords : E-commerce, FAST, Unified Modeling Language (UML), Object-oriented, Pro2ndBikers.



ABSTRAKSI

Toko Aksesoris Motor Pro2ndBikers merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan aksesoris motor, tepatnya penjualan perlengkapan motor sport seperti helm, kenalpot racing, velg racing, handgrip spotline dan lain-lain yang berhubungan tentang aksesoris motor. Bentuk transaksi atau pembelian aksesoris motor selama ini dilakukan dengan cara konvensional langsung datang ke toko atau bisa di lihat informasi aksesoris tersebut pada media social seperti instagram dan facebook, sehingga mempermudah pelanggan yang berada di luar kota untuk bertransaksi. Dalam hal ini Toko Aksesoris Motor Pro2ndBikers memberikan solusi untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi secara efektif dan efisien. Toko Aksesoris Motor Pro2ndBikers dengan membuat suatu website yang dapat melakukan penjualan secara online. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan dan memperluas daerah pemasaran. Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi komputer. Teknologi komputer merupakan alat bantu yang sekarang ini banyak digunakan oleh manusia baik untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi atau pun pekerjaannya. Selain itu komputer juga dapat menjadi alat komunikasi. Caranya yaitu dengan menggunakan fasilitas internet. Salah satu fasilitas internet untuk melakukan pembelian secara online dikenal dengan istilah Electronic commerce.

Kata Kunci : E-commerce, FAST, Unified Modelling Language (UML), Berorientasi objek, Pro2ndBikers.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRACT	V
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR SIMBOL	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XX
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metodologi Penelitian.....	3
1.5 Manfaat dan Tujuan Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	6
2.2 <i>E-Commerce</i>	6
2.3 Tinjauan Penulisan Terdahulu	6
2.4 Pengertian Model <i>FAST(Framework For The Application Of System Thinking)</i>	9
2.5 Metode Pengembangan Sistem Berorientasi Objek.....	11
2.6 Tool Pengembangan Sistem UML(<i>Unified Modeling Language</i>)...	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak <i>FAST</i>	15
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak Berorientasi Objek	17
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	17
3.3.1	<i>Tools</i> Yang Digunakan UML	17
3.3.2	<i>Tools</i> Yang Digunakan Terstruktur Data	17
3.4	Kerangka Penelitian	17

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Sejarah <i>Pro2ndBikers</i>	19
4.2	Struktur Organisasi <i>Pro2ndBikers</i>	20
4.3	Tugas dan Wewenang	20
4.4	Analisa Sistem(<i>Problem Analysis</i>)	21
4.4.1	Analisa Proses Bisnis	21
4.4.2	Analisa Keluaran dan Masukan	27
4.4.3	Identifikasi Kebutuhan(<i>Requirements Analysis</i>).....	30
4.5	<i>Package Diagram</i>	32
4.6	<i>Usecase Diagram</i>	33
4.7	Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	34
4.7.1	Deskripsi <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Admin	34
4.7.2	Deskripsi <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan	37
4.8	Perancangan Basis Data(<i>Logical Design</i>)	39
4.8.1	<i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	40
4.8.2	<i>Transformasi Diagram ke Logical Record Structure(LRS)</i>	41
4.8.3	<i>Logical Record Structure(LRS)</i>	42
4.8.4	Tabel	43
4.8.5	<i>Spesifikasi Basis Data</i>)	45
4.9	Rancangan Keluaran	50
4.10	Rancangan Masukan	51
4.11	Rancangan Layar	54
4.12	<i>Sequence Diagram</i>	84

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 95
5.2 Saran..... 95

DAFTAR PUSTAKA 96

LAMPIRAN A 98

LAMPIRAN B 101

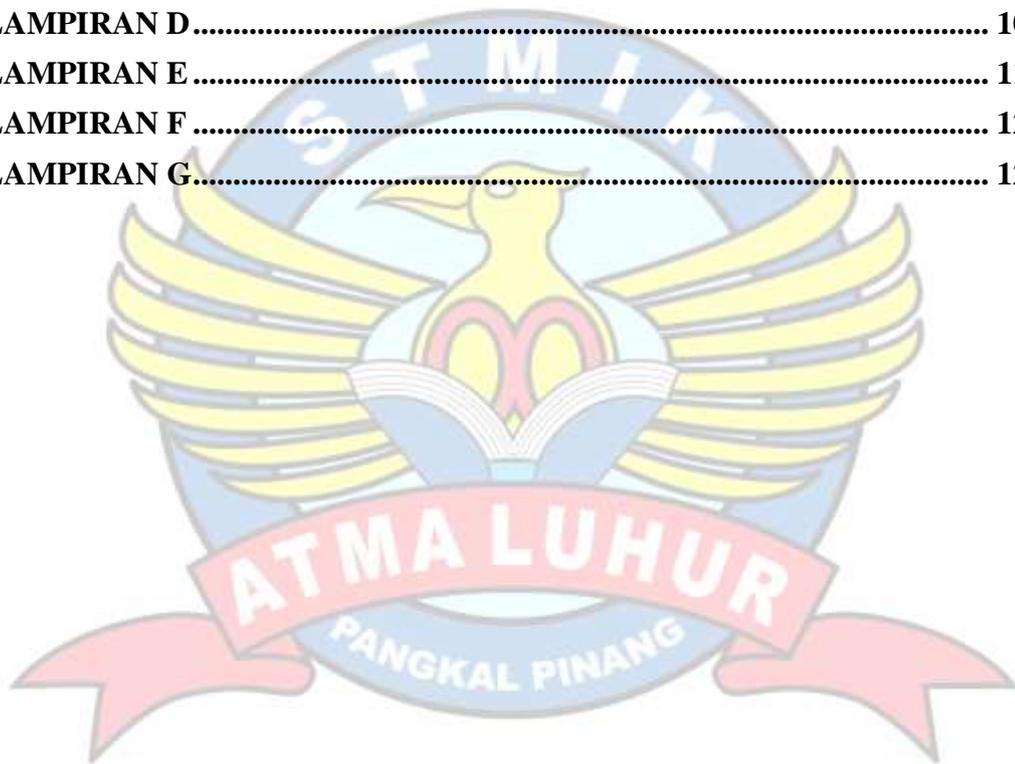
LAMPIRAN C 107

LAMPIRAN D 109

LAMPIRAN E 118

LAMPIRAN F 120

LAMPIRAN G 122



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	18
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Data Barang	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Kategori Barang.....	23
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Penjualan <i>Via Online</i>	24
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Tunai	25
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman	26
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Proses Retur Barang	26
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan Penjualan.....	27
Gambar 4.10 <i>Package Diagram</i>	32
Gambar 4.11 <i>Use case</i> Berdasarkan Aktor Admin	33
Gambar 4.12 <i>Usecase</i> Berdasarkan Aktor Pelanggan.....	34
Gambar 4.13 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	40
Gambar 4.14 Transformasi ERD Ke <i>LRS</i>	41
Gambar 4.15 <i>Logical Record Structure</i>	42
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Login Admin</i>	54
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Admin	54
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Data Barang.....	56
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	58
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Kategori Barang.....	60
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Data Expedisi	62
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Data Pesanan	64
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Bukti Pembayaran.....	65
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Data Nota Retur.....	67
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Lacak Pesanan	68
Gambar 4.26 Rancangan Layar Entry Data Laporan Penjualan	69
Gambar 4.27 Rancangan Layar Utama <i>Website</i> Pelanggan.....	70
Gambar 4.28 Rancangan Layar Daftar Akun Pelanggan	71

Gambar 4.29	Rancangan Layar <i>Daftar Akun Pelanggan</i>	72
Gambar 4.30	Rancangan Layar <i>Login Pelanggan</i>	73
Gambar 4.31	Rancangan Layar <i>Halaman Pelanggan</i>	73
Gambar 4.32	Rancangan Layar <i>Pesanan</i>	74
Gambar 4.33	Rancangan <i>Tampil Pesanan</i>	75
Gambar 4.34	Rancangan Layar <i>Bukti Pembayaran</i>	76
Gambar 4.35	Rancangan Layar <i>Nota Retur</i>	77
Gambar 4.36	Rancangan Layar <i>Lacak Pesanan</i>	77
Gambar 4.37	<i>Class Diagram</i>	82
Gambar 4.38	<i>Deployment Diagram</i>	82
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram Login Admin</i>	84
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram Entry Data Barang</i>	85
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram Entry Data Kategori</i>	86
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram Expedisi</i>	87
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram Registrasi Pelanggan</i>	88
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram Entry Login Pelanggan</i>	89
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram Entry Pesanan</i>	90
Gambar 4.46	<i>Sequence Diagram Bukti Pembayaran</i>	91
Gambar 4.47	<i>Sequence Diagram Lacak Pesanan</i>	92
Gambar 4.48	<i>Sequence Diagram Nota Retur</i>	92
Gambar 4.49	<i>Sequence Diagram Laporan Penjualan</i>	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	43
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	42
Tabel 4.3 Tabel Isi	43
Tabel 4.4 Tabel Barang.....	43
Tabel 4.5 Tabel Bukti Pembayaran.....	44
Tabel 4.6 Tabel Kategori Barang.....	44
Tabel 4.7 Tabel Nota Retur.....	44
Tabel 4.8 Tabel Expedisi	44
Tabel 4.9 Tabel Buat.....	44
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	45
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	45
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi.....	46
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	47
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Bukti Pembayaran.....	47
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori Barang	48
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Nota Retur	47
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Expedisi.....	49
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Buat	49

DAFTAR SIMBOL

Simbol-simbol Diagram Aktivitas

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

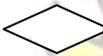
Simbol-simbol Diagram *Use Case*

Simbol	Deskripsi
<p>Use Case</p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling tertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>Use Case</i></p>
<p>Aktor / actor</p> 	<p>Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor</p>
<p>Asosiasi / association</p> 	<p>Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor</p>
<p>Ekstensi / extend</p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>intherince</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan</p>
<p>Generalisasi / generalization</p>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi</p>

	(umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
--	--

Simbol-simbol ERD

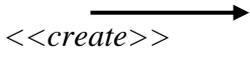
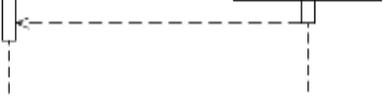
Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas/entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id.

		Kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
	Atribut multinilai/multivalued	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki lebih dari satu
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi/association	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan

		ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B
--	--	---

Simbol-simbol *Diagram Sequence*

Simbol	Deskripsi
 <p>Aktor / actor</p>	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor
 <p>Garis hidup / <i>Lifeline</i></p>	Menyatakan kehidupan suatu objek
 <p>Objek</p>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
 <p>Waktu aktif</p>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang

	dilakukan didalamnya.
<p>Pesan tipe create</p>  <p><<create>></p>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
<p>Pesan tipe call</p> 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
<p>Pesan tipe send</p> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
<p>Pesan tipe return</p> 	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
<p>Pesan tipe destroy</p>  <p><<destroy>> 2: DestroyMessage0</p>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada creat maka ada

destroy.

Simbol-simbol Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1		Class	Kelas pada struktur system
2		Interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		Generalization	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7		Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran 1 : Lampiran A – 1 Nota.....	99
Lampiran 2 : Lampiran A – 2 Laporan Penjualan.....	100
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran 1 : Lampiran B – 1 Data Barang.....	102
Lampiran 2 : Lampiran B – 2 Data Kategori	103
Lampiran 3 : Lampiran B – 3 Data Pelanggan.....	104
Lampiran 4 : Lampiran B – 4 Data Pesanan	105
Lampiran C Rancangan Keluaran	
Lampiran 1 : Lampiran C – 1 Rancangan Laporan Penjualan.....	108
Lampiran D Rancangan Masukan	
Lampiran 1 : Lampiran D – 1 Data Barang.....	110
Lampiran 2 : Lampiran D – 2 Data Kategori	111
Lampiran 3 : Lampiran D – 3 Data Pelanggan	112
Lampiran 4 : Lampiran D – 4 Data Pemesanan	113
Lampiran 5 : Lampiran D – 5 Data Pembayaran	114
Lampiran 6 : Lampiran D – 6 Data Expedisi	115
Lampiran 7 : Lampiran D – 7 Data Lacak Pesanan	116
Lampiran 8 : Lampiran D – 8 Data Nota Retur	117
Lampiran E : Surat Riset	119
Lampiran F : Kartu Bimbingan	121
Lampiran G : Biodata Penulis	123