

**PEMANFAATAN *E-COMMERCE* PADA JOYUN SNACK  
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK*  
*FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)***

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**SRI AGUSTINA**

**1922500194**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023**

**PEMANFAATAN *E-COMMERCE* PADA JOYUN SNACK  
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK*  
*FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)***

**SKRIPSI**

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



Oleh :  
**SRI AGUSTINA**  
1922500194

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1922500194

Nama : Sri Agustina

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul : PEMANFAATAN *E-COMMERCE* PADA JOYUN SNACK  
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL  
*FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF YSTEM  
THINKING (FAST).*

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

Pangkalpinang, 20 Juli 2023

**ATMA LUH**  
PANGKALPINANG



Sri Agustina

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PEMANFAATAN *E-COMMERCE* PADA *JOYUN SNACK*  
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK FOR THE*  
*APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sri Agustina  
1922500194

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 24 Juli 2023

Anggota Penguji

Marini, M.Kom  
NIDN. 0212037801

Kaprodi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom  
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing

Lili Indah Sari, M.Kom  
NIDN. 0228128003

Ketua Penguji

Sujono, M.Kom  
NIDN. 0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

Ellya Helmut, M.Kom  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

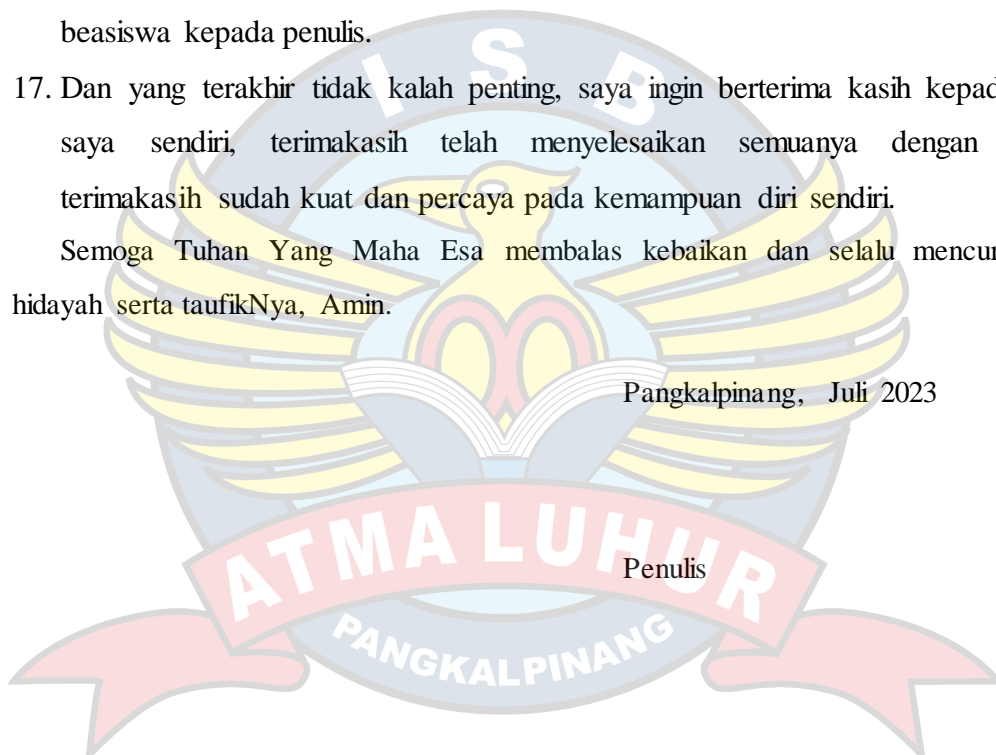
Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Lili Indah Sari, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Bapak Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom., selaku dosen yang membantu dalam kepengurusan beasiswa.
10. Ibu Yunita selaku *Owner JoYun Snack* Pangkalpinang.
11. Kakak ku Yunita, Bejo dan Adi yang selalu memberikan dukungan dan doa, yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan laporan ini.
12. Ibu Mina, Ayah Heriyadi dan Sauqiya yang selalu memberikan dukungan dan mempercayai penulis untuk menyelesaikan laporan ini.

13. Seseorang yang spesial Muhammad Ardian yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan laporan ini dan insyaallah menjadi pendamping hidup penulis.
14. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan, yang selalu mempercayai penulis untuk menyelesaikan laporan ini.
15. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
16. Pemerintah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang telah memberikan beasiswa kepada penulis.
17. Dan yang terakhir tidak kalah penting, saya ingin berterima kasih kepada diri saya sendiri, terimakasih telah menyelesaikan semuanya dengan baik, terimakasih sudah kuat dan percaya pada kemampuan diri sendiri.  
Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Juli 2023

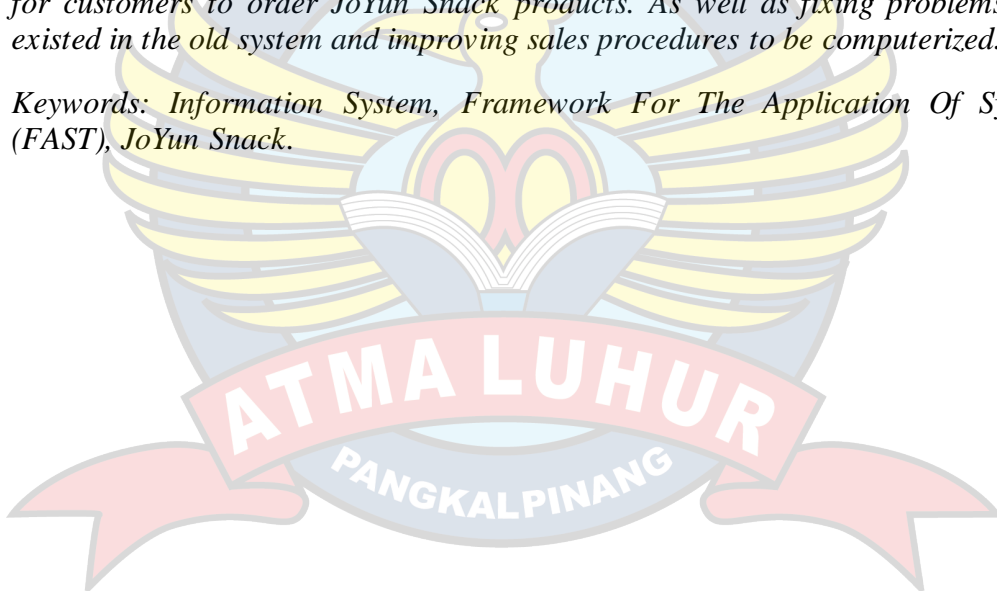


Penulis

## **ABSTRACT**

*JoYun Snack is one of those Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM), located at Jl. Rustam Effendi, Selindung Baru Village, Gabek District, Pangkalpinang. The purpose of this research is to find out the problems that exist in JoYun Snack regarding the ongoing marketing system. Their marketing is still done in the conventional way, namely by marketing their products at the Selindung Hygiene Market and by relying on social media, namely WhatsApp. This is what makes it difficult for people outside the protected area to order JoYun snack products and to get information about product availability. Therefore in this study created a website-based information system. And the results obtained in this study are **PEMANFAATAN E-COMMERCE PADA JOYUN SNACK PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)**. In order to make it easier for customers to order JoYun Snack products. As well as fixing problems that existed in the old system and improving sales procedures to be computerized.*

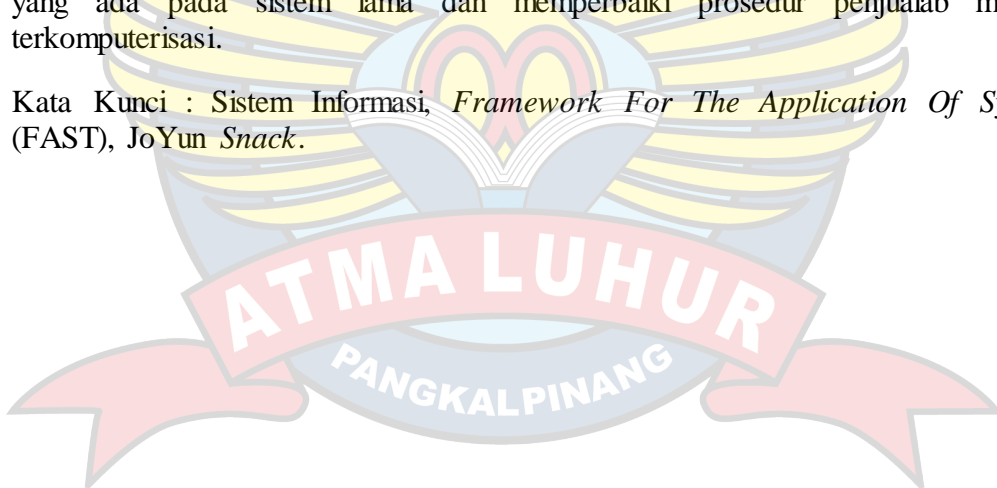
*Keywords: Information System, Framework For The Application Of System (FAST), JoYun Snack.*



## ABSTRAK

JoYun *Snack* merupakan salah satu Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang beralamat di Jl.Rustam Effendi, Kelurahan Selindung Baru, Kecamatan Gabek, Pangkalpinang. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui masalah-masalah yang ada pada JoYun *Snack* mengenai sistem pemasaran yang sedang berjalan. Pemasaran yang mereka lakukan masih dengan cara konvensional yaitu dengan memasarkan produknya di Pasar Higenis Selindung dan dengan mengandalkan media sosial yaitu WhatsApp. Hal ini yang membuat orang yang diluar wilayah selindung baru mengalami kesulitan dalam memesan produk JoYun *snack* dan kesulitan mendapatkan informasi tentang ketersediaan produk. Oleh karena itu dalam penelitian ini dibuat sebuah sistem informasi yang berbasis website. Dan hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah **PEMANFAATAN E-COMMERCE PADA JOYUN SNACK PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)**. Agar dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk JoYun *Snack*. Serta memperbaiki masalah-masalah yang ada pada sistem lama dan memperbaiki prosedur penjualan menjadi terkomputerisasi.

Kata Kunci : Sistem Informasi, *Framework For The Application Of System (FAST)*, JoYun *Snack*.





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan .....	3
1.4.2 Manfaat Peneletitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan Laporan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Sistem Informasi .....	5
2.2 <i>E-Commerce</i> .....	5
2.3 Metodologi Penelitian .....	6

2.3.1	Metodologi <i>Object-Oriented Analysis and Design</i> (OOAD).....	6
2.4	Model Penelitian .....	
2.4.1	Definisi Metode <i>Framework For the Application of System Thinking</i> (FAST) .....	6
2.5	<i>Unified Modeling Language</i> (UML) .....	8
2.6	Tinjauan Pustaka .....	9
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>13</b>
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi .....	13
3.2	Alat Bantu Pengembangan Sistem ( <i>Tools</i> ) .....	15
3.3	Metode Perancangan Berbasis Object .....	15
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>16</b>
4.1	Profil JoYun Snack .....	16
4.1.1	Struktur Organisasi .....	17
4.1.2	Tugas dan Wewenang .....	17
4.2	Analisis Sistem Berjalan .....	18
4.3	Activity Diagram Sistem Berjalan .....	20
4.4	Analisa Dokumen Keluaran & Masukan .....	26
4.4.1	Analisa Dokumen Keluaran .....	26
4.4.2	Analisa Dokumen Masukan .....	27
4.5	Identifikasi Kebutuhan .....	28
4.6	<i>Package Diagram</i> .....	31
4.7	<i>Use Case Diagram</i> .....	32
4.7.1	<i>Use Case Diagram</i> Admin .....	32
4.7.2	<i>Use Case Diagram</i> Pelanggan .....	33
4.8	Deskripsi Use Case .....	34
4.8.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Admin .....	34
4.8.2	Deskripsi Use Case Pelanggan .....	37
4.9	Rancangan Basis Data .....	39
4.9.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	40

4.9.2	Transformasi ERD ke LRS .....	41
4.9.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	42
4.9.4	Tabel .....	43
4.9.5	Spesifikasi Basis Data .....	46
4.10	Rancangan Keluaran Dan Masukan Sistem Usulan .....	54
4.10.1	Rancangan Keluaran Sistem Usulan .....	54
4.10.2	Rancangan Dokumen Masukan .....	55
4.11	Rancangan Layar Antar Muka ( <i>Interface</i> ) .....	58
4.11.1	Struktur Tampilan Layar .....	58
4.11.2	Rancangan Layar .....	59
4.12	<i>Sequence Diagram</i> .....	82
4.13	<i>Class Diagram</i> .....	96
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>97</b>
5.1	Kesimpulan .....	97
5.2	Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>98</b>
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN .....</b>		<b>100</b>
<b>LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN .....</b>		<b>102</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN .....</b>		<b>105</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN MASUKAN .....</b>		<b>107</b>
<b>LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET .....</b>		<b>115</b>
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN .....</b>		<b>118</b>
<b>LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI .....</b>		<b>119</b>
<b>LAMPIRAN H BIODATA .....</b>		<b>120</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi .....	17
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pembelian Produk Secara Langsung .....	20
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Reseller</i> melakukan Pemesanan .....	21
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pendataan <i>Reseller</i> .....	22
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan melakukan Pemesanan .....	23
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan <i>Reseller</i> .....	24
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan .....	25
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i> .....	31
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	32
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan .....	33
Gambar 4.11 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	40
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS .....	41
Gambar 4.13 LRS .....	42
Gambar 4.14 Struktur Tampilan .....	58
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Login Admin</i> .....	59
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> .....	59
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Pelanggan .....	60
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Data Produk .....	60
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Produk .....	61
Gambar 4.20 Layar Edit Data Produk .....	61

Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Data Kota .....	62
Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Kota .....	62
Gambar 4.23 Rancangan Layar Edit Kota .....	63
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Data Bank .....	63
Gambar 4.25 Rancangan Layar Data Bank .....	64
Gambar 4.26 Rancangan Layar Edit Bank .....	64
Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Data Ekspedisi .....	65
Gambar 4.28 Rancangan Layar Data Ekspedisi .....	65
Gambar 4.29 Rancangan Layar Edit Ekspedisi .....	66
Gambar 4.30 Rancangan Layar Cek Data Pesanan .....	66
Gambar 4.31 Rancangan Layar Lihat Data Pesanan .....	67
Gambar 4.32 Rancangan Layar Cek Pembayaran .....	67
Gambar 4.33 Rancangan Layar Tambah Pengiriman .....	68
Gambar 4.34 Rancangan Layar Data Pengiriman .....	68
Gambar 4.35 Rancangan Layar Edit Pengiriman .....	69
Gambar 4.36 Rancangan Layar Laporan Penjualan .....	69
Gambar 4.37 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan .....	70
Gambar 4.38 Rancangan Layar Laporan Pengiriman .....	70
Gambar 4.39 Rancangan Layar Cetak Laporan Pengiriman .....	71
Gambar 4.40 Rancangan Layar Halaman Utama .....	72
Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>Register</i> Pelanggan .....	73
Gambar 4.42 Rancangan Layar <i>Register Reseller</i> .....	73

Gambar 4.43 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan .....	74
Gambar 4.44 Layar <i>Login Reseller</i> .....	74
Gambar 4.45 Rancangan Layar Produk .....	75
Gambar 4.46 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan Pelanggan .....	76
Gambar 4.47 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan <i>Reseller</i> .....	77
Gambar 4.48 Rancangan Layar <i>Checkout</i> .....	78
Gambar 4.49 Rancangan Layar Kirim Bukti Pembayaran .....	79
Gambar 4.50 Rancangan Layar Pembayaran .....	80
Gambar 4.51 Rancangan Layar Data Pembayaran .....	81
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Admin .....	82
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Produk .....	83
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Kota .....	84
Gambar 4.55 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Bank .....	85
Gambar 4.56 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Ekspedisi .....	86
Gambar 4.57 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan .....	87
Gambar 4.58 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan .....	88
Gambar 4.59 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan .....	89
Gambar 4.60 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bukti Bayar .....	90
Gambar 4.61 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Pengiriman .....	91
Gambar 4.62 <i>Sequence Diagram</i> Register Pelanggan .....	92
Gambar 4.63 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> .....	93
Gambar 4.64 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Pesanan .....	94

Gambar 4.65 *Sequence Diagram Entry Pembayaran* ..... 95

Gambar 4.66 *Class Diagram* ..... 96







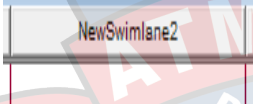
## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan .....	43
Tabel 4.2 Tabel Pesanan .....	43
Tabel 4.3 Tabel Isi .....	44
Tabel 4.4 Tabel Produk .....	44
Tabel 4.5 Tabel Kota .....	44
Tabel 4.6 Tabel Pembayaran .....	44
Tabel 4.7 Tabel Bank .....	45
Tabel 4.8 Tabel Pengiriman .....	45
Tabel 4.9 Tabel Ekspedisi .....	45
Tabel 4.10 Tabel Admin .....	45
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	46
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis data Pesanan .....	47
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Isi .....	48
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Produk .....	49
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kota .....	49
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	50
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Bank .....	51
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	51
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Ekspedisi .....	52
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Admin .....	53

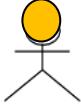




## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram




No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
2		<i>End point</i>	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan suatu proses atau aktivitas pada sistem.
4		<i>State Transition</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> maupun antara dua <i>state</i> dan <i>activity</i> .
5		<i>Decision</i>	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.
6		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

### 2. Simbol Use Case Diagram

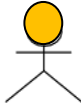
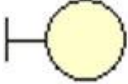
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan sistem dari pengguna <i>software</i> aplikasi ( <i>User</i> )
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun atau dibuat.




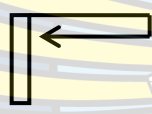


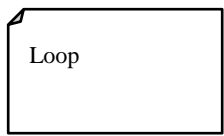
3		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>Actor</i> dan <i>Use Case</i> .
---	---	--------------------	--

### 3. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)


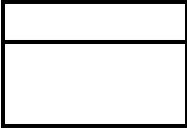

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Entity</i>	Menunjukkan objek dasar yang terkait dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan dibasis data.
2		<i>Relationship</i>	Menggambarkan kejadian hubungan anatara dua atau lebih <i>entity</i> .
3		<i>Line</i>	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i> .

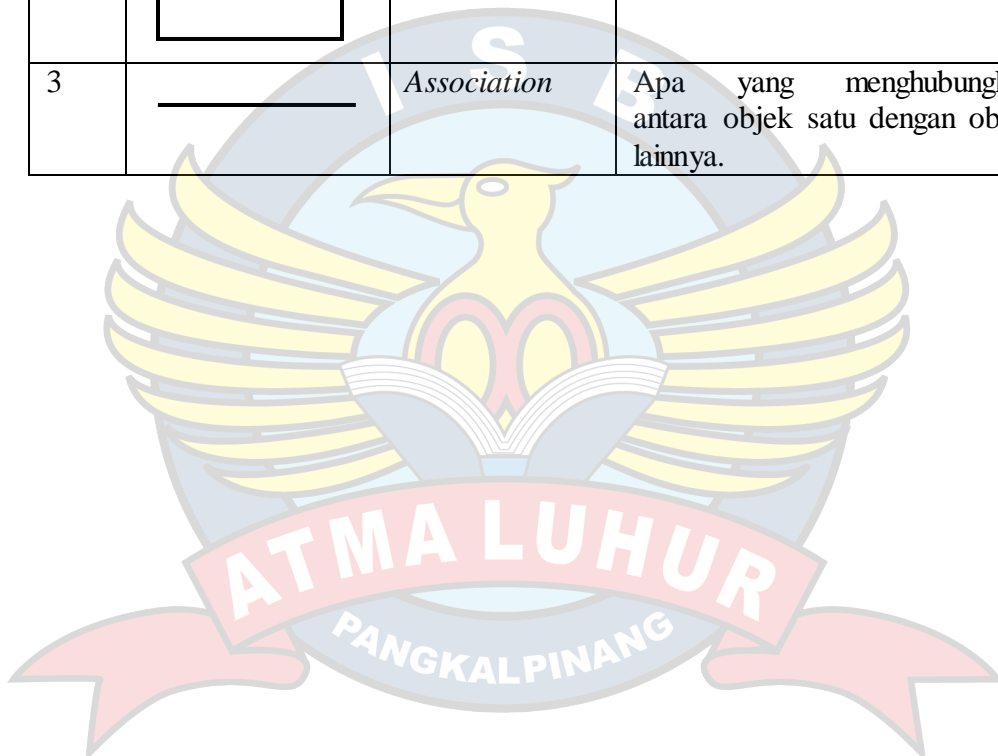
### 4. Simbol *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system. Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.
2		<i>Boundary</i>	Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.

3		<i>Control</i>	<i>Control</i> menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.
4		<i>Entity</i>	<i>Entity</i> merupakan letak dimana data disimpan.
5		<i>Object Message</i>	Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi
6		<i>Recursive</i>	Message yang dikirim untuk dirinya sendiri
7		<i>Activation</i>	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek
8		<i>Lifeline</i>	Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek
9		<i>Loop</i>	Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

### 5. Simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota .....	101
Lampiran A-2 Laporan Penjualan .....	101
Lampiran B-1 Data Produk .....	102
Lampiran B-2 Data <i>Reseller</i> .....	103
Lampiran B-3 Data Pesanan <i>Reseller</i> .....	104
Lampiran C-1 Laporan Penjualan .....	105
Lampiran C-2 Laporan Pengiriman .....	106
Lampiran D-1 Data Pelanggan .....	107
Lampiran D-2 Data Produk .....	108
Lampiran D-3 Data Kota .....	109
Lampiran D-4 Data Ekspedisi .....	110
Lampiran D-5 Data Bank .....	111
Lampiran D-6 Data Pesanan.....	112
Lampiran D-7 Data Pembayaran .....	113
Lampiran D-8 Data Pengiriman .....	114
Lampiran E-1 Surat Izin Riset .....	115
Lampiran E-2 Surat Balasan Tempat Riset .....	116
Lampiran E-3 Surat Selesai Riset .....	117
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan .....	118

Lampiran G-1 Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi .....	119
Lampiran H-1 Biodata .....	120

