

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SIDANG  
SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR SECARA ONLINE BERBASIS WEB  
PADA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

**SKRIPSI**



**SILVIA**

**1322500022**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
SIDANG SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR SECARA ONLINE  
BERBASIS WEB PADA STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI  
BERORIENTASI OBJEK**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :  
SILVIA  
1322500022**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1322500022

Nama : Silvia

Judul Skripsi : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
SIDANG SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR SECARA ONLINE  
BERBASIS WEB PADA STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI  
BERORIENTASI OBJEK

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN, DAN BUKAN PLAGIAT.** Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2017

METERAI  
TEMPEL  
17E24AEF515954423  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
(Silvia)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

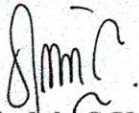
**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SIDANG  
SKRIPSI DAN TUGAS AKHIR SECARA ONLINE BERBASIS WEB  
PADA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**SILVIA  
1322500022**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 07 Agustus 2017

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**



**Sarwindah, S.Kom, M.M.  
NIDN. 0212068601**

**Dosen Pembimbing**



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

**Ketua**



**Bambang Adiwino, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0216107102**

**Kaprodi Sitem Informasi**



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu syarat persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 07 Agustus 2017

**Ketua STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc**

## KATA PENGANTAR

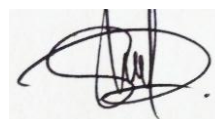
Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata 1 ( S1 ) pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

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

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesabaran, kelancaran, kekuatan, motivasi, keringanan, petunjuk dan ilham kepada penulis.
2. Orang tua tercinta yang telah memberikan semangat kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing.
5. Bapak Seno Hadi Saputro, MM selaku dosen pembimbing lapangan.
6. Bapak Laurentinus, S.Kom, M.Kom selaku dosen yang telah mengajari program.
7. Vinsensius Julio yang telah memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, Juli 2017



Penulis

## **ABSTRACTION**

*The development of technology have been increased so it can make easy for people in doing something, especially in education. Such as at STMIK Atma Luhur which one of the college that become the first college has a major of computers in the province of Bangka Belitung Islands. However, at STMIK Atma Luhur the implementation of the thesis or as the final assignment is not fully computerized, the system is only based on the desktop that is not effective for students, for example when the schedule has been completed, the students must go to campus to see the schedule that have attached to the place of the announcement. The method used in the analysis and design of this system is an object-oriented method where is in this method there are classes, methods, objects, and messages related to the information system that will be created and the model used is a waterfall model in the form of analysis and design. Of the existing problems have made a web-based system to facilitate the students to check the schedule of the comprehension without have to go to campus.*

*Keywords: Object-oriented method, Waterfall, Assembly, Thesis, Final Project*

## ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat dapat memudahkan orang-orang dalam melakukan sesuatu khususnya dalam dunia pendidikan. Seperti pada STMIK Atma Luhur yang merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan tinggi pertama di bidang komputer di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Namun pada STMIK Atma Luhur pelaksanaan sidang skripsi atau tugas akhir masih belum terkomputerisasi sepenuhnya, sistem yang ada hanya berbasis desktop yang tidak efektif untuk mahasiswa contohnya pada saat jadwal sidang telah selesai dibuat mahasiswa harus ke kampus untuk melihat jadwal sidangnya yang ditempel pada tempat pengumuman. Metode yang digunakan dalam analisis dan perancangan sistem ini adalah metode berorientasi objek dimana didalam metode ini terdapat *classes*, *methods*, *objects*, dan *message* yang berkaitan dengan sistem informasi yang akan dibuat dan model yang digunakan adalah model *waterfall* yang berupa analisis dan perancangan. Dari masalah yang ada dibuatlah sebuah sistem yang berbasis web untuk mempermudah mahasiswa melihat jadwal sidangnya tanpa harus pergi ke kampus.

Kata kunci : Metode berorientasi objek, *Waterfall*, Sidang, Skripsi, Tugas Akhir

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION .....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sidang, Skripsi, Tugas Akhir .....	5
2.2 Model <i>Waterfall</i> (Air Terjun) .....	5
2.3 Metode Berorientasi Objek .....	7
2.4 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	9
2.5 <i>ERD</i> ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	14
2.6 Tinjauan Penelitian .....	15

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model .....	19
3.2 Metode .....	19
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	20

### BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Struktur Organisasi .....	21
4.2 Tugas dan Wewenang .....	21
4.3 Analisis Masalah Sistem Berjalan .....	23
4.4 Analisis Hasil Solusi .....	24
4.5 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	24
4.6 Analisis Sistem.....	29
1. Proses Bisnis dan <i>Activity Diagram</i> .....	29
2. Analisis Keluaran.....	35
3. Analisis Masukan.....	36



4.7 Perancangan Sistem .....	38
1. Rancangan Sistem Usulan .....	38
2. Rancangan Basis Data .....	51
3. Rancangan Antar Muka .....	65
4. Rancangan Dialog Layar .....	72
5. <i>Sequence Diagram</i> .....	93
6. <i>Class Diagram</i> .....	107
7. <i>Deployment Diagram</i> .....	108

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	109
5.2 Saran .....	109

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN – A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN – B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN – C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>119</b>
<b>LAMPIRAN - D RANCANGAN MASUKAN.....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN – E SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>132</b>
<b>LAMPIRAN – F KARTU KONSULTASI.....</b>	<b>134</b>
<b>LAMPIRAN – G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....</b>	<b>136</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i> .....	6
Gambar 2.2 Form Pendaftaran Sidang Skripsi Tinjauan Penelitian.....	15
Gambar 2.3 ERD Tinjauan Penelitian .....	16
Gambar 2.4 Form Data Pendaftaran Tinjauan Penelitian .....	17
Gambar 2.5 Form Data Sidang Tinjauan Penelitian.....	18
Gambar 4.1 Gambar Struktur Organisasi BAAK.....	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Sidang .....	30
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Penentuan Penguji.....	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Jadwal Sidang Skripsi Tugas Akhir.....	31
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Penilaian Sidang Skripsi Tugas Akhir .....	32
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Penyerahan Nilai Sidang.....	33
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Revisi Sidang Skripsi Tugas Akhir.....	34
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i> .....	38
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Master .....	38
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	39
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Laporan .....	39
Gambar 4.12 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	51
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke LRS.....	52
Gambar 4.14 <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	53
Gambar 4.15 Struktur Tampilan.....	72
Gambar 4.16 Rancangan Layar Login .....	73
Gambar 4.17 Rancangan Layar Ganti Password.....	73
Gambar 4.18 Rancangan Layar Manajemen User.....	74
Gambar 4.19 Rancangan Layar Daftar.....	74
Gambar 4.20 Rancangan Layar Beranda Mahasiswa .....	75
Gambar 4.21 Rancangan Layar Beranda Admin.....	75
Gambar 4.22 Rancangan Layar Beranda Kaprodi.....	76
Gambar 4.23 Rancangan Layar Beranda Penguji .....	76

Gambar 4.24	Rancangan Layar Entry Mahasiswa .....	77
Gambar 4.25	Rancangan Layar Entry Pembimbing .....	78
Gambar 4.26	Rancangan Layar Entry Ruang.....	79
Gambar 4.27	Rancangan Layar Entry Waktu .....	80
Gambar 4.28	Rancangan Layar Entry Topik.....	81
Gambar 4.29	Rancangan Layar Entry Daftar Online .....	82
Gambar 4.30	Rancangan Layar Entry Laporan Skripsi / Tugas Akhir .....	83
Gambar 4.31	Rancangan Layar Entry Penguji .....	84
Gambar 4.32	Rancangan Layar Cetak Jadwal.....	85
Gambar 4.33	Rancangan Layar Cetak BAS.....	86
Gambar 4.34	Rancangan Layar Cetak Revisi.....	86
Gambar 4.35	Rancangan Layar Entry Pendaftaran Sidang.....	87
Gambar 4.36	Rancangan Layar Lihat Jadwal Sidang .....	88
Gambar 4.37	Rancangan Layar Lihat BAS.....	88
Gambar 4.38	Rancangan Layar Lihat Jadwal.....	89
Gambar 4.39	Rancangan Layar Entry Nilai & Revisi .....	90
Gambar 4.40	Rancangan Layar Cetak Laporan Peserta Sidang .....	91
Gambar 4.41	Rancangan Layar Cetak Laporan Hasil Sidang .....	91
Gambar 4.42	Rancangan Layar Cetak Laporan Tidak Lulus .....	92
Gambar 4.43	Rancangan Layar Cetak Laporan Pembimbing .....	92
Gambar 4.44	Rancangan Layar Cetak Laporan Penguji.....	93
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram</i> Login .....	93
Gambar 4.46	<i>Sequence Diagram</i> Ganti Password .....	94
Gambar 4.47	<i>Sequence Diagram</i> Manajemen User .....	94
Gambar 4.48	<i>Sequence Diagram</i> Daftar.....	95
Gambar 4.49	<i>Sequence Diagram</i> Entry Mahasiswa.....	95
Gambar 4.50	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pembimbing .....	96
Gambar 4.51	<i>Sequence Diagram</i> Entry Ruang.....	96
Gambar 4.52	<i>Sequence Diagram</i> Entry Waktu .....	97
Gambar 4.53	<i>Sequence Diagram</i> Entry Topik .....	97
Gambar 4.54	<i>Sequence Diagram</i> Entry Daftar Online.....	98

Gambar 4.55	<i>Sequence Diagram</i> Entry Laporan Skripsi / Tugas Akhir .....	98
Gambar 4.56	<i>Sequence Diagram</i> Entry Penguji .....	99
Gambar 4.57	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Jadwal.....	100
Gambar 4.58	<i>Sequence Diagram</i> Cetak BAS.....	101
Gambar 4.59	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Revisi .....	101
Gambar 4.60	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pendaftaran Sidang .....	102
Gambar 4.61	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Jadwal Sidang .....	102
Gambar 4.62	<i>Sequence Diagram</i> Lihat BAS .....	103
Gambar 4.63	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Jadwal .....	103
Gambar 4.64	<i>Sequence Diagram</i> Entry Nilai & Revisi.....	104
Gambar 4.65	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Peserta Sidang.....	104
Gambar 4.66	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Hasil Sidang .....	105
Gambar 4.67	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Tidak Lulus .....	105
Gambar 4.68	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pembimbing .....	106
Gambar 4.69	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penguji .....	106
Gambar 4.70	<i>Class Diagram</i> .....	107
Gambar 4.71	<i>Deployment Diagram</i> .....	108

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel User .....	54
Tabel 4.2 Tabel Daftar Online.....	54
Tabel 4.3 Tabel Mahasiswa.....	54
Tabel 4.4 Tabel Laporan Skripsi TA.....	54
Tabel 4.5 Tabel Pembimbing .....	54
Tabel 4.6 Tabel Topik .....	54
Tabel 4.7 Tabel Panitia Penguji .....	54
Tabel 4.8 Tabel Pendaftaran.....	55
Tabel 4.9 Tabel Jadwal.....	55
Tabel 4.10 Tabel Punya.....	55
Tabel 4.11 Tabel Waktu .....	55
Tabel 4.12 Tabel Ruang .....	55
Tabel 4.13 Tabel BAS .....	55
Tabel 4.14 Tabel Nilai.....	55
Tabel 4.15 Tabel Revisi.....	56
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data User .....	56
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Daftar Online .....	56
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Mahasiswa .....	57
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Laporan Skripsi TA .....	58
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Topik.....	58
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Pembimbing.....	59
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Panitia Penguji.....	59
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Pendaftaran .....	60
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Jadwal .....	60
Tabel 4.25 Spesifikasi Basis Data Punya .....	61
Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Waktu .....	62

Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data Ruang.....	62
Tabel 4.28 Spesifikasi Basis Data BAS .....	63
Tabel 4.29 Spesifikasi Basis Data Nilai .....	64
Tabel 4.30 Spesifikasi Basis Data Revisi.....	64

## DAFTAR SIMBOL

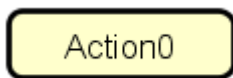
### 1. *Activity Diagram*

#### **Simbol**

Status awal



Aktivitas



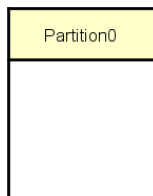
Percabangan/ *decision*



Status Akhir



*Swimlane*



#### **Deskripsi**

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitasnya memiliki sebuah status awal.

Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

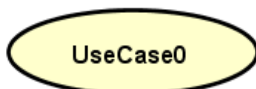
Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

### 2. *Use Case Diagram*

#### **Simbol**

*Use Case*



Aktor/ *actor*

#### **Deskripsi**

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama *use case*.

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar



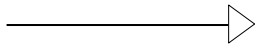
sistem informasi yang dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari *actor* adalah gambar orang, tapi *actor* belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama *actor*.

Relasi/ Asosiasi



Komunikasi antara *actor* dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan *actor*.

Generalisasi/  
*generalization*

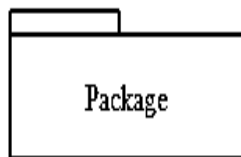


Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

### 3. *Package Diagram*

**Simbol**

*Package*



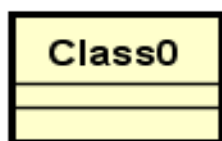
**Deskripsi**

*Package* merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

### 4. *Class Diagram*

**Simbol**

Kelas

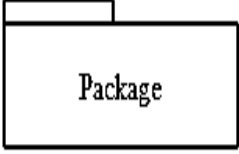
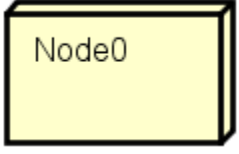




**Deskripsi**


Kelas pada struktur sistem.



## 5. Deployment Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Package</p> 	<p>Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>.</p>
<p>Node</p> 	<p>Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p>
<p>Kebergantungan/ <i>dependency</i></p> 	<p>Kebergantungan antar <i>node</i>, arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.</p>
<p>Link</p> 	<p>Relasi antar <i>node</i>.</p>

## 6. Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>

Garis hidup / *lifeline*

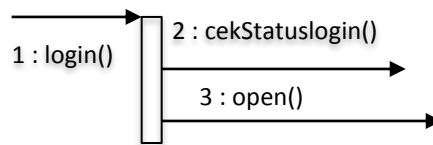


Menyatakan kehidupan suatu objek

Waktu aktif



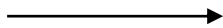
Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya



Maka `cekStatuslogin()` dan `open()` dilakukan didalam metode `login()`

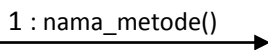
Aktor tidak memiliki waktu aktif

Pesan tipe *create*  
<<create>>

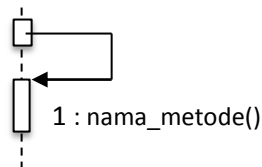


Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarahpada objek yang dibuat


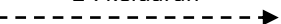
Pesan tipe call




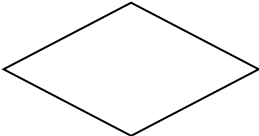

Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,



Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka operasi metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuaidengan kelas objek yang berinteraksi

<p>Pesan tipe <i>send</i></p> <p>1 : masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan / informasi ke objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>
<p>Pesan tipe <i>return</i></p> <p>1 : keluaran</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian</p>

### 7. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

<b>Simbol</b>	<b>Deskripsi</b>
<p>Entitas</p> 	<p>Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel</p>
<p>Himpunan Relasi</p> 	<p>Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja</p>
<p><i>Link</i></p> 	<p>Garis penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya</p>

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

### LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN

Lampiran A-1 Jadwal Keseluruhan Sidang .....	112
Lampiran A-2 Berita Acara Sidang Pendadaran Skripsi.....	113
Lampiran A-3 Lembar Revisi Sidang Pendadaran Skripsi .....	114

### LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN

Lampiran B-1 Buku Pengumpulan Hardcopy Skripsi atau Tugas Akhir.....	116
Lampiran B-2 Daftar Nama Dosen Penguji .....	117
Lampiran B-3 Berita Acara Sidang.....	118

### LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN

Lampiran C-1 Jadwal Sidang Skripsi Dan Tugas Akhir.....	120
Lampiran C-2 Jadwal Sidang Mahasiswa .....	120
Lampiran C-3 Jadwal Sidang Penguji.....	121
Lampiran C-4 Berita Acara Sidang Mahasiswa.....	121
Lampiran C-5 Berita Acara Sidang Pendadaran Skripsi.....	122
Lampiran C-6 Lembar Revisi Sidang .....	123
Lampiran C-7 Laporan peserta sidang .....	124
Lampiran C-8 Laporan hasil sidang .....	124
Lampiran C-9 Laporan Tidak Lulus .....	125
Lampiran C-10 Laporan Pembimbing .....	125
Lampiran C-11 Laporan Penguji.....	126

### LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN

Lampiran D-1 Data Mahasiswa .....	128
Lampiran D-2 Data Pembimbing.....	128
Lampiran D-3 Data Penguji .....	129
Lampiran D-4 Data Topik.....	129

Lampiran D-5 Data Ruang .....	130
Lampiran D-6 Data Waktu.....	130
Lampiran D-7 Data Daftar Online .....	131
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	
Lampiran E- Surat Keterangan Riset .....	133
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI	
Lampiran F - Kartu Konsultasi .....	135
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI	
Lampiran G - Biodata Penulis Skripsi .....	137