

**OPTIMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS *WEBSITE* PADA KANTOR
PENGAWASAN DAN PELAYANAN BEA DAN CUKAI TIPE MADYA PABEAN C
PANGKALPINANG DENGAN MODEL *WATERFALL***

SKRIPSI



STEVEN KELVIN

1422500026

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

ATMALUHUR

2018

**OPTIMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS *WEBSITE* PADA KANTOR
PENGAWASAN DAN PELAYANAN BEA DAN CUKAI TIPE MADYA
PABEAN C PANGKALPINANG DENGAN MODEL *WATERFALL***

SKRIPSI

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



STEVEN KELVIN

1422500026

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

2018



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500026

Nama : Steven Kelvin

Judul Skripsi : OPTIMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS *WEBSITE* PADA
KANTOR PENGAWASAN DAN PELAYANAN BEA DAN CUKAI
TIPE MADYA PABEAN C PANGKALPINANG DENGAN MODEL
WATERFALL

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

Pangkalpinang, 14 Agustus 2018



(Steven Kelvin)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
OPTIMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR
PENGAWASAN DAN PELAYANAN BEA DAN CUKAI TIPE MADYA PABEAN C
PANGKALPINANG DENGAN MODEL *WATERFALL*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Steven Kelvin
1522500026

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 14 Agustus 2018

Dosen Pembimbing

Melati Suci

Melati Suci Mayasari, M.Kom.
NIDN. 0206098301

Susunan Dosen Penguji

Anggota

Agus Dendi R.
Agus Dendi R., S.Kom. M.Kom
NIDN. 0231087901

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN.0211108306

Ketua

Hengki S.

Hengki, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Feja Sukmana, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Allah 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. Tuhan Allah 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. Harry Sudjianto, MM, MBA Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
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 Melati Suci Mayasari, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Kepada Pihak Kantor Pengawasan dan Pelayanan Bea dan Cukai Tipe Madya Pabean C Pangkalpinang Pangkalpinang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset.
8. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.

9. Sahabat Syafta Yudhistira, Novita Sari Putri, Erika, Risgatia, Sumirna, Dea, Iqbal, Febriandi, Rizki, Adi Andoyo, Rosalia, Stephanie, Eli Patima, Callista, Ferdian, Rian, Hendrian, dan teman-teman yang saya tidak bisa dituliskan satu persatu dalam menemani saya saat proses perkuliahan selama hampir 4 tahun.
10. Saudara teman-teman angkatan 2014 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, 14 Agustus 2018

Penulis



ABSTRACT

Customs Service and Supervisory Office of Customs and Excise Type of Madya Pabean C Pangkalpinang is the Regional Office of Customs and Excise of Southern Sumatra. The Modern Office of Customs and Excise Pangkalpinang is expected to provide services and effective and efficient supervision to the use of services. Similarly, the data collection of personnel administration that still uses desktop applications with limited data storage so that the use of the application is improved. In this research, waterfall software development model includes system planning, system analysis, system design and system implementation. And its development method used in designing website with object oriented approach is based on Unified Modeling Language. The results of the employee website in the use and facilitate data collection, the process of transaction, the process of printing employment reports on Office Services and Supervision of Customs and Excise Type of Madya Pabean C Pangkalpinang.

Keywords: Personnel, Website, Waterfall, Unified Modeling Language (UML), Object-oriented, Customs and Excise.



ABSTRAKSI

Kantor Pelayanan dan Pengawasan Bea dan Cukai Tipe Madya Pabean C Pangkalpinang adalah Kantor Wilayah Bea dan Cukai Sumatera bagian Selatan. Kantor Modern Bea dan Cukai Pangkalpinang ini diharapkan dapat memberikan pelayanan dan pengawasan yang efektif dan efisien kepada pengguna jasa. Begitupula dengan pendataan administrasi kepegawaian yang masih beraplikasi desktop dengan penyimpanan data yang terbatas sehingga penggunaan aplikasi tersebut ditingkatkan. Pada penelitian ini yang akan dibahas adalah bagaimana merancang suatu *website* untuk kepegawaian yang dapat memudahkan dalam mengakses sistem dimana saja dan kapan saja selama terhubung ke dalam jaringan *internet*. Dalam melalui penelitian ini model pengembangan perangkat lunak *waterfall* diantaranya perencanaan sistem, analisis sistem, desain sistem dan penerapan sistem. Serta metode pengembangannya yang digunakan dalam merancang *website* dengan pendekatan berorientasi objek ini berdasarkan *Unified Modelling Language*. Hasil dari *website* kepegawian dalam penggunaan dan mempermudah pendataan, proses transaksi, proses pencetakan laporan kepegawaian pada Kantor Pelayanan dan Pengawasan Bea dan Cukai Tipe Madya Pabean C Pangkalpinang.

Kata Kunci: Kepegawaian, *Website*, *Waterfall*, *Unified Modelling Language* (UML), Berorientasi objek, Bea dan Cukai.



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2	Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3	Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4	Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.1	Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.2	Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5	Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Definisi Optimasi	Error! Bookmark not defined.
2.2	<i>Object – Oriented Analysis & Design</i> (OOAD), UML, dan Struktur Data	Error! Bookmark not defined.
2.2.1	<i>Object- Oriented Analysis & Design</i> (OOAD)	Error! Bookmark not defined.
2.2.2	<i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	Error! Bookmark not defined.

2.2.3	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.5	<i>Class Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.6	<i>Deployment Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3	<i>Model Waterfall</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4	Software Pendukung.....	17
2.4.1	Internet.....	17
2.4.2	Sublime Text	17
2.4.2	<i>PHP</i>	18
2.4.3	MySQL.....	18
2.5	Tinjauan Penelitian Sebelumnya	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.1
3.2	Metodologi Penelitian	Error! Bookmark not defined.2
3.3	<i>Tools</i> atau Alat Bantu dalam Pengembangan Sistem ...	Error! Bookmark not defined.2

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Tinjauan Organisasi	Error! Bookmark not defined.3
4.1.1	Profil Organisasi	Error! Bookmark not defined.3
4.2	Struktur Organisasi	24
4.2.1	Tugas dan Wewenang	24
4.3	Analisa Sistem Berjalan	27
4.3.1	Proses Bisnis.....	27
4.3.2	Activity Diagram	29
4.4	Analisa Keluaran	33
4.5	Analisa Masukkan	35
4.6	Identifikasi Kebutuhan	37

4.7	Package Diagram.....	39
4.8	Use Case Diagram	40
4.9	Deskripsi Use Case Diagram.....	42
4.9.1	Use Case Diagram Package Master.....	42
4.9.2	Use Case Diagram Package Transaks	42
4.9.3	Use Case Diagram Package Laporan	45
4.10	Rancangan Basis Data	47
4.10.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	47
4.10.2	Transformasi dari ERD ke LRS	48
4.10.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	49
4.11	Tabel.....	50
4.12	Spesifikasi Basis Data	52
4.13	Desain Layar Antara Muka	59
4.13.1	Rancangan Keluaran.....	59
4.13.2	Rancangan Masukan.....	Error! Bookmark not defined.
4.13.3	Struktur Tampilan.....	64
4.13.4	Rancangan Layar	65
4.13.5	Sequence Diagram.....	75
4.13.6	Class Diagram	86
4.13.7	Deployment Diagram	87

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran	88

DAFTAR PUSTAKAError! Bookmark not defined.0

LAMPIRAN A.....Error! Bookmark not defined.0

LAMPIRAN B 99

LAMPIRAN C..... 105

LAMPIRAN D	115
LAMPIRAN E	122
LAMPIRAN F	124
LAMPIRAN G	126



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Simbol <i>Use Case</i> 6
Gambar 2.2	Simbol <i>Actor</i> 7
Gambar 2.3	Simbol <i>Association</i> 7
Gambar 2.4	Simbol <i>Start point</i> 8
Gambar 2.5	Simbol <i>End point</i> 8
Gambar 2.6	Simbol <i>Activity Diagram</i> 8
Gambar 2.7	Simbol <i>Black hole activity</i> 9
Gambar 2.8	Simbol <i>Miracel Activity</i> 9
Gambar 2.9	Simbol <i>Fork</i> (Percabangan) 9
Gambar 2.10	Simbol <i>Join</i> (Penggabungan)..... 10
Gambar 2.11	Simbol <i>Decesion point</i> 10
Gambar 2.12	Simbol Entitas 12
Gambar 2.13	Simbol Relasi 12
Gambar 2.14	Simbol Garis 12
Gambar 2.15	Simbol <i>Actor</i> 13
Gambar 2.16	Simbol <i>Boundary</i> 13
Gambar 2.17	Simbol <i>Control</i> 13
Gambar 2.18	Simbol <i>Entity</i> 14
Gambar 2.19	Simbol <i>Recursive / Message toself</i> 14
Gambar 2.20	Simbol <i>Activition</i> 14
Gambar 2.21	Simbol <i>Object Message</i> 14
Gambar 2.22	Simbol <i>Looping Logic</i> 15
Gambar 2.23	Simbol <i>Class</i> 16
Gambar 2.24	Model <i>Waterfall</i> 16
Gambar 4.1	Struktur Organisasi 24

Gambar 4.2	<i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Pegawai	29
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Proses Rekapian Kehadiran.....	29
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Pembuatan Surat Cuti	30
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Proses Mutasi	30
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Proses Surat Kenaikan Pangkat	31
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram</i> Proses Penugasan Kerja	32
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Kepegawaian	32
Gambar 4.9	<i>Package Diagram</i>	40
Gambar 4.10	<i>Use Case Diagram</i> Master	40
Gambar 4.11	<i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	41
Gambar 4.12	<i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	41
Gambar 4.13	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	47
Gambar 4.14	Transformasi ERD ke LRS	48
Gambar 4.15	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	49
Gambar 4.16	Struktur Tampilan	64
Gambar 4.17	Rancangan Layar <i>Login</i>	65
Gambar 4.18	Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pegawai.....	66
Gambar 4.19	Rancangan Layar Cetak Rekapian Kehadiran.....	67
Gambar 4.20	Rancangan Layar <i>Entry</i> Permohonan Cuti.....	68
Gambar 4.21	Rancangan Layar Cetak Surat Cuti	69
Gambar 4.22	Rancangan Layar Cetak Surat Mutasi.....	70
Gambar 4.23	Rancangan Layar Cetak SUKP	71
Gambar 4.24	Rancangan Layar <i>Entry</i> SKKP.....	72
Gambar 4.25	Rancangan Layar Cetak Surat Penugasan Kerja.....	73
Gambar 4.26	Rancangan Layar Cetak Laporan Cuti	73
Gambar 4.27	Rancangan Layar Cetak Laporan Mutasi Kerja.....	74
Gambar 4.28	Rancangan Layar Cetak Laporan Kenaikan Pangkat	74
Gambar 4.29	Rancangan Layar Cetak Laporan Penugasan Kerja.....	75
Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i>	75

Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram Entry Data Pegawai</i>	76
Gambar 4.32	<i>Sequence Diagram Cetak Rekap Kehadiran</i>	77
Gambar 4.33	<i>Sequence Diagram Entry Permohonan Cuti</i>	78
Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram Cetak Surat Cuti</i>	79
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram Cetak Surat Mutasi</i>	80
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram Cetak SUKP</i>	81
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram Entry SKKP</i>	82
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram Cetak Surat Penugasan Kerja</i>	83
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram Cetak Laporan Cuti</i>	84
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram Cetak Laporan Mutasi Kerja</i>	84
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram Cetak Laporan Kenaikan Pangkat</i>	85
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram Cetak Laporan Penugasan Kerja</i>	85
Gambar 4.43	<i>Class Diagram</i>	86
Gambar 4.44	<i>Deployment Diagram</i>	87



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Relasi Pegawai	50
Tabel 4.2 Relasai Permohonan Cuti	50
Tabel 4.3 Relasai Surat Cuti	50
Tabel 4.4 Relasai Mutasi	50
Tabel 4.5 Relasai Surat Penugasan Kerja	51
Tabel 4.6 Relasai Isi	51
Tabel 4.7 Relasai Kehadiran.....	51
Tabel 4.8 Relasai Minta.....	51
Tabel 4.9 Relasai Usulan Kenaikan Pangkat.....	51
Tabel 4.10 Relasai SK Kenaikan Pangkat	51
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pegawai	52
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Permohonan Cuti	53
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Surat Cuti	53
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Mutasi	54
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Penugasan Kerja	54
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Isi	56
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Kehadiran.....	56
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Minta.....	57
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Usulan Kenaikan Pangkat.....	57
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data SK Kenaikan Pangkat	58

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



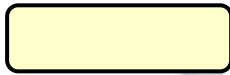
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Actifity

Menggambarkan proses bisnis.



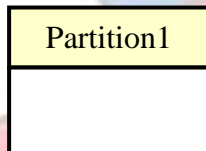
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

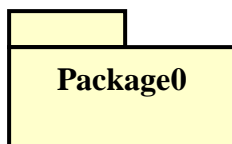
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

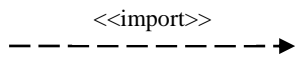
Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



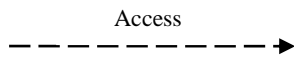
Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.



Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.



Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case

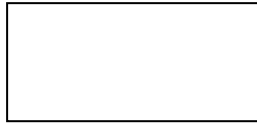
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

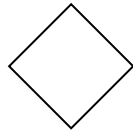
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



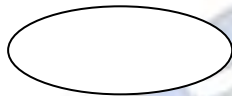
Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

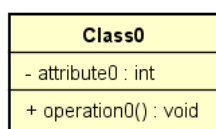
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol *Class Diagram*



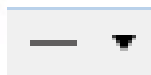
Class

Kelas pada struktur sistem.



Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.



Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan *multiplicity*.



Association Dependency

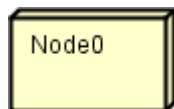
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Generalization

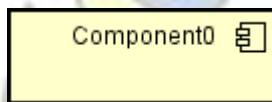
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Simbol *Deployment Diagram*



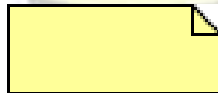
Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



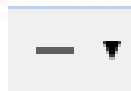
Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.



Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.



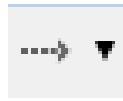
Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.



Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain

Simbol Sequence Diagram



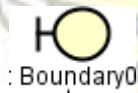
Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



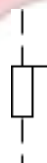
Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



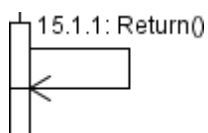
Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.



Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan.



Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Data Rekap Kehadiran	94
Lampiran A-2 : Surat Cuti	95
Lampiran A-3 : Surat Mutasi Kerja	96
Lampiran A-4 : SUKP	97
Lampiran A-5 : Surat Penugasan Kerja	98
Lampiran A-6 : Laporan Kepegawaian	99
LAMPIRAN B : Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Lampiran Data Pegawai	101
Lampiran B-2 : SKKP	102
Lampiran B-3 : Permohonan Cuti	103
Lampiran B-4 : Data Mutasi Kerja	104
Lampiran B-5 : Data Penugasan Kerja	105
LAMPIRAN C : Rancangan Keluaran	
Lampiran C-1 : Rancangan Surat Cuti	107
Lampiran C-2 : Rancangan Surat Penugasan Kerja	108
Lampiran C-3 : Rancangan Surat Mutasi	109
Lampiran C-4 : Rancangan Rekap Kehadiran	110
Lampiran C-5 : Rancangan SUKP	111
Lampiran C-6 : Rancangan Laporan Cuti	112
Lampiran C-7 : Rancangan Mutasi Kerja	113
Lampiran C-8 : Rancangan Penugasan Kerja	114
Lampiran C-9 : Rancangan Kenaikan Pangkat	115
LAMPIRAN D : Rancangan Masukan	
Lampiran D-1 : Rancangan Data Pegawai	117
Lampiran D-2 : Rancangan Data Permohonan Cuti	118
Lampiran D-3 : Rancangan Data SKKP	119
Lampiran D-4 : Rancangan Data Mutasi	120
Lampiran D-5 : Rancangan Data Penugasan Kerja	121
Lampiran D-6 : Rancangan Data Rekap Kehadiran	122
LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN RISET	
LAMPIRAN F : KARTU BIMBINGAN	
LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS	

