

**SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DANCE D'UNITED BERBASIS  
WEB PADA SANGAR LICIA DI PANGKALPINANG DENGAN METODE  
FAST (*FRAMEWORK FOR APPLICATION OF SYSTEMS THINKING*)**

**SKRIPSI**



Anthonia Juli Cancera

1622500054

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020**

**SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN *DANCE D'UNITED*  
BERBASIS WEB PADA SANGGAR LICIA DI  
PANGKALPINANG DENGAN METODE FAST (*FRAMEWORK  
FOR APPLICATION OF SYSTEMS THINKING*)**

**SKRIPSI**

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



Oleh :  
Anthonia Juli Cancera

1622500054

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500054  
Nama : Anthonia Juli Cancera  
Judul Skripsi : Sistem Informasi Pendaftaran *Dance D'united* Berbasis  
WEB pada Sanggar Licia di Pangkalpinang dengan Model  
FAST (*Framework For Application Of Systems Thinking*)

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri 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, 08 Juli 2020



Anthonia Juli Cancera

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN *DANCE D'UNITED* BERBASIS WEB  
PADA SANGGAR LICIA DI PANGKALPINANG DENGAN METODE FAST  
(*FRAMEWORK FOR APPLICATION OF SYSTEMS THINKING*)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anthonia Juli Cancera**  
1622500054

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 14 Agustus 2020

**Anggota Penguji**



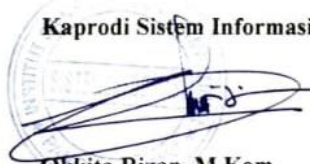
**Elly Yanuarti, M.Kom**  
NIDN. 0218018402

**Dosen Pembimbing**



**Marini, M.Kom**  
NIDN. 0218037801

**Kaprodi Sistem Informasi**



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

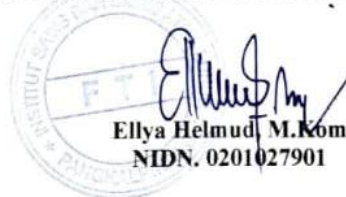
**Ketua Penguji**



**Hilyan Magdalena, M.Kom**  
NIDN. 0214107701

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 Agustus 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom**  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Heru Trinurmanto dan ibunda tersayang Sri Junari yang telah memberikan dukungan baik spirit maupun materi serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
3. Bapak Drs, Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc. selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud,M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Marini, M.Kom selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama menyusun skripsi dan memberikan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen Sistem Informasi yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
9. Segenap keluarga dan teman yang telah menyemangati dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

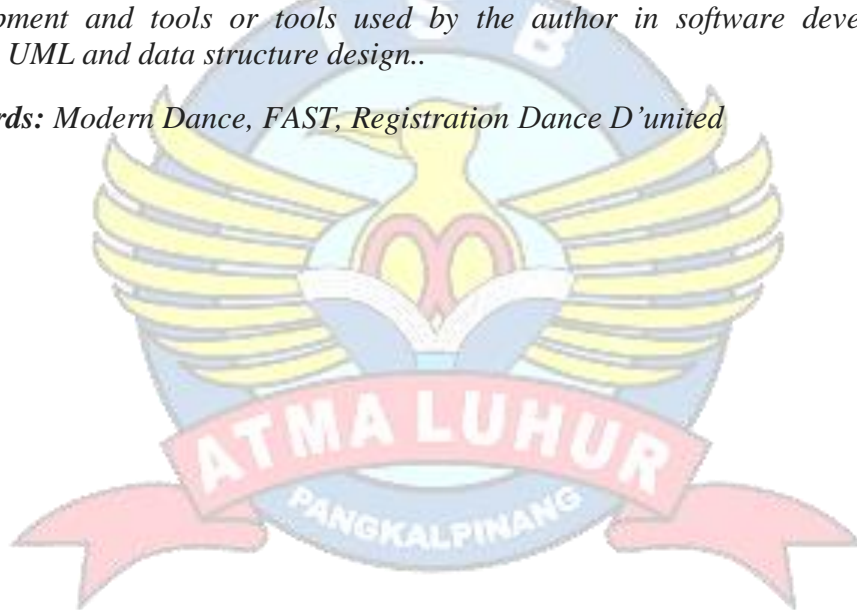
Pangkalpinang, 08 Juli 2020



## ABSTRACTION

*The United States of America became the center of Modern Dance for experimentation. Modern Dance one of the studios in Pangkalpinang, Sanggar Licia, is making a Dance D'Aunited or a place for the development of modern dance to help children who want to learn Modern Dance. Dance D'united is made specifically for children - children and adolescents. The number of students who register makes administration confused processing student data. Registration on Dance D'united is still done by taking notes into a ledger recorded manually. This method is very vulnerable to the loss or damage of documents and the search for the desired document requires a very long time. Therefore, there are still many things that need to be improved in data processing in Dance D'united. Researching Information System for Dance D'united Registration in Web-based at Sanggar Licia in Pangkalpinang with the FAST (Framework for Application of Systems Thinking) model, the authors use the method object oriented as software development and tools or tools used by the author in software development namely UML and data structure design..*

**Keywords:** *Modern Dance, FAST, Registration Dance D'united*

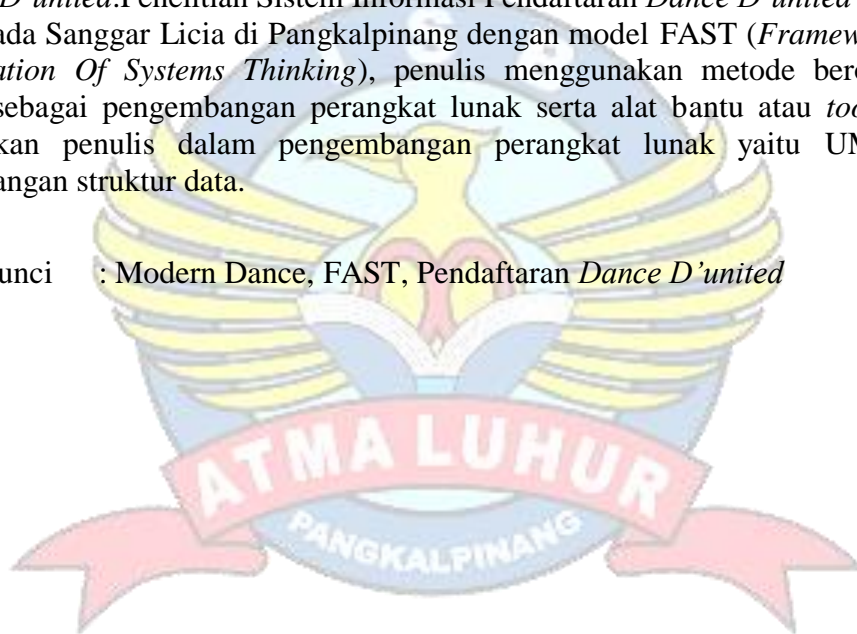




## ABSTRAKSI

Negara Amerika Serikat menjadi pusat *Modern Dance* untuk eksperimen. Banyaknya masyarakat yang menyukai *Modern Dance*, salah satu sanggar yang ada di Pangkalpinang yaitu Sanggar Licia membuat sebuah *Dance D'united* atau tempat perkembangan tarian *modern* untuk membantu anak – anak yang ingin belajar *Modern Dance*. *Dance D'united* dibuat khusus untuk kalangan anak – anak maupun kalangan remaja. Banyaknya siswa yang mendaftar membuat administrasi bingung mengolah data siswa. Pendaftaran pada *Dance D'united* masih dilakukan dengan cara mencatat kedalam buku besar di catat secara manual. Cara ini sangat rentan terjadinya kehilangan atau kerusakan dokumen serta pencarian dokumen yang diinginkan membutuhkan waktu yang sangat lama. Oleh sebab itu, masih banyak yang harus diperbaiki dalam pengolahan data yang ada di *Dance D'united*. Penelitian Sistem Informasi Pendaftaran *Dance D'united* berbasis Web pada Sanggar Licia di Pangkalpinang dengan model FAST (*Framework For Application Of Systems Thinking*), penulis menggunakan metode berorientasi objek sebagai pengembangan perangkat lunak serta alat bantu atau *tools* yang digunakan penulis dalam pengembangan perangkat lunak yaitu UML dan perancangan struktur data.

Kata Kunci : Modern Dance, FAST, Pendaftaran *Dance D'united*





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRACTION</b> .....	v
<b>ABSTRAKSI</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Teori Pendukung Penelitian.....	6
2.1.1 Sistem .....	6
2.1.2 Sistem Informasi .....	7
2.1.3 Informasi.....	7
2.1.4 Internet.....	8

2.1.5	Website .....	8
2.1.6	Madel FAST .....	8
2.1.7	Modern Dance .....	11
2.2	Bahasa Pemograman Pengembangan Perangkat Lunak .....	11
2.2.1	PHP .....	11
2.2.2	MySQL .....	12
2.2.3	Bootstrap .....	12
2.2.4	JavaScript .....	12
2.3	Software Pendukung Pemograman Perangkat Lunak .....	12
2.3.1	XAMPP .....	12
2.3.2	Browser .....	13
2.3.3	Notepad++ .....	13
2.4	Tool Pengembangan Sistem .....	13
2.4.1	UML .....	13
2.4.2	Tujuan dari Penggunaan UML .....	13
2.4.3	Jenis – Jenis UML .....	14
2.4.4	ERD .....	15
2.4.5	LRS .....	15
2.5	Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	15

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

3.1	Model Pengembangan Sistem .....	18
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	19
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	20
3.4	Kerangka Penelitian .....	20

## **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Sejarah Singkat Dance D'United .....	21
4.2	Visi dan Misi .....	21
4.3	Struktur Organisasi .....	22
4.4	Tugas dan Wewenang .....	23
4.5	Analisa Proses Bisnis .....	24
4.6	Activity Diagram .....	25
4.7	Analisa Masukan dan Keluaran yang Berjalan .....	27
4.7.1	Analisa Masukan Sistem Berjalan .....	27
4.7.2	Analisa Keluaran .....	29
4.8	Identifikasi Kebutuhan .....	31
4.9	Package Diagram .....	33
4.10	Use Case Diagram .....	33
4.10.1	Use Case Diagram Admin .....	33
4.10.2	Use Case Diagram Siswa .....	34
4.10.3	Use Case Diagram Tutor .....	34
4.11	Deskripsi Use Case .....	35
4.11.1	Deskripsi Use Case Admin .....	35
4.11.2	Deskripsi Use Case Siswa .....	37
4.11.3	Deskripsi Use Case Tutor .....	38
4.12	Rancangan Basis Data .....	39
4.12.1	ERD .....	39
4.12.2	ERD ke LRS .....	40
4.12.3	LRS .....	41
4.13	Tabel .....	42
4.14	Spesifikasi Basis Data .....	44
4.15	Rancangan Dokumen Keluaran dan Masukan .....	50

4.14.1 Rancangan Dokumen Keluaran.....	50
4.14.2 Rancangan Dokumen Masukan.....	52
4.15 Class Diagram.....	55
4.16 Deployment Diagram.....	56
4.17 Struktur Tampilan Layar.....	56
4.18 Rancangan Layar.....	57
4.19 Sequence Diagram.....	74

## **BAB V KESIMPULAN**

5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	91
-----------------------------	----

<b>LAMPIRAN</b> .....	94
-----------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan FAST .....	9
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	20
Gambar 4.1 Struktur Dance D'United Sanggar Licia .....	22
Gambar 4.2 Proses Pendaftaran .....	25
Gambar 4.3 Proses Pembayaran.....	25
Gambar 4.4 Proses Tutor .....	26
Gambar 4.5 Proses Jadwal .....	26
Gambar 4.6 Proses Absen .....	27
Gambar 4.7 Package Diagram .....	33
Gambar 4.8 Use Case Diagram Admin.....	33
Gambar 4.9 Use Case Diagram Siswa .....	34
Gambar 4.10 Use Case Diagram Tutor .....	34
Gambar 4.11 ERD.....	39
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS .....	40
Gambar 4.13 LRS .....	41
Gambar 4.14 Class Diagram .....	55
Gambar 4.15 Deployment Diagram .....	56
Gambar 4.16 Struktur Tampilan Layar .....	56
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Form Login</i> .....	57
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Utama.....	57
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Dashbpard Admin</i> .....	58
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Dashboard Siswa</i> .....	58
Gambar 4.21 Rancangan Layar Dashboard Tutor .....	59
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Form User</i> .....	59
Gambar 4.23 Rancangan Layar Form Pendaftaran.....	60

Gambar 4.24 Rancangan Layar Data Pendaftaran .....	60
Gambar 4.25 Rancangan Layar Data Pilih Pendaftaran Kelas .....	61
Gambar 4.26 Rancangan Layar Konfirmasi Siswa .....	61
Gambar 4.27 Rancangan Layar Data Siswa .....	62
Gambar 4.28 Rancangan Layar Form Kelas .....	62
Gambar 4.29 Rancangan Layar Kelas.....	63
Gambar 4.30 Rancangan Layar Data Kelas .....	63
Gambar 4.31 Rancangan Layar Form Pembayaran .....	64
Gambar 4.32 Rancangan Layar Data Pembayaran .....	64
Gambar 4.33 Rancangan Layar Data Pembayaran .....	65
Gambar 4.34 Rancangan Layar Form Jadwal.....	65
Gambar 4.35 Rancangan Layar Data Jadwal .....	66
Gambar 4.36 Rancangan Layar Data Jadwal .....	66
Gambar 4.37 Rancangan Layar Form Tutor .....	67
Gambar 4.38 Rancangan Layar Data Tutor .....	67
Gambar 4.39 Rancangan Layar Form Absen.....	68
Gambar 4.40 Rancangan Layar Data Absen.....	68
Gambar 4.41 Rancangan Layar Data Isi .....	69
Gambar 4.42 Rancangan Layar Siswa Lihat Data Siswa.....	69
Gambar 4.43 Rancangan Layar Siswa Lihat Data Pembayaran .....	70
Gambar 4.44 Rancangan Layar Siswa Lihat Data Pembayaran .....	70
Gambar 4.45 Rancangan Layar Siswa Lihat Data Jadwal .....	71
Gambar 4.46 Rancangan Layar Siswa Lihat Data Jadwal .....	71
Gambar 4.47 Rancangan Layar Tutor Lihat Data Tutor .....	72
Gambar 4.48 Rancangan Layar Tutor Lihat Data Siswa .....	72
Gambar 4.49 Rancangan Layar Tutor Lihat Data Jadwal.....	73
Gambar 4.50 Rancangan Layar Laporan Pembayaran.....	73



Gambar 4.51 Sequence Diagram Login Admin.....	74
Gambar 4.52 Sequence Diagram Login Siswa .....	74
Gambar 4.53 Sequence Diagram Entry Data Registrasi .....	75
Gambar 4.54 Sequence Diagram Login Tutor .....	76
Gambar 4.55 Sequence Diagram Admin Lihat Siswa .....	76
Gambar 4.56 Sequence Diagram Siswa Lihat Siswa.....	77
Gambar 4.57 Sequence Diagram Tutor Lihat Siswa .....	77
Gambar 4.58 Sequence Diagram Entry Data Pendaftaran.....	78
Gambar 4.59 Sequence Diagram Admin Lihat Absen.....	79
Gambar 4.60 Sequence Diagram Entry Data Tutor .....	80
Gambar 4.61 Sequence Diagram Entry Data Kelas .....	81
Gambar 4.62 Sequence Diagram Entry Data Pembayaran .....	82
Gambar 4.62 Sequence Diagram Entry Data Pembayaran .....	82
Gambar 4.63 Sequence Diagram Siswa Lihat Pembayaran.....	83
Gambar 4.64 Sequence Diagram Entry Data Jadwal .....	84
Gambar 4.65 Sequence Diagram Entry Data Absen.....	85
Gambar 4.66 Sequence Diagram Tutor Lihat Tutor .....	86
Gambar 4.67 Sequence Diagram Tutor Lihat Jadwal .....	86
Gambar 4.68 Sequence Diagram Siswa Lihat Jadwal .....	87
Gambar 4.69 Sequence Diagram Laporan Pembayaran .....	88

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Siswa.....	42
Tabel 4.2 Tabel Pendaftaran .....	42
Tabel 4.3 Tabel User.....	42
Tabel 4.4 Tabel Kelas .....	42
Tabel 4.5 Tabel Pembayaran.....	43
Tabel 4.6 Tabel Jadwal .....	43
Tabel 4.7 Tabel Tutor.....	43
Tabel 4.8 Tabel Absen .....	43
Tabel 4.9 Tabel Isi .....	44
Tabel 4.10 Tabel Pilih.....	44
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Siswa .....	44
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pendaftaran.....	45
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data User .....	45
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Kelas.....	46
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	47
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Jadwal.....	47
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Absen.....	48
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Tutor .....	49
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Isi .....	49
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Pilih .....	50

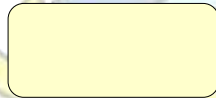
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram



#### **Start Point**

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awalan



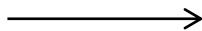
#### **Activites**

Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja



#### **Decision**

Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu



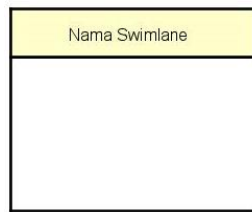
#### **Control Flow**

Sebuah cara untuk memberi tahu instruksi jalannya aktivitas



#### **End Point**

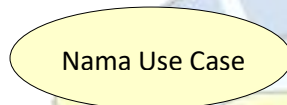
Status akhir sebuah aktivitas sistem



**Swimlane**

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

**2. Simbol Use Case Diagram**



**Use Case**

Fungsionalis yang disediakan sistem sebagian unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau faktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case



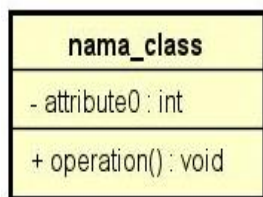
**Actor**

Orang, proses atau sistem lain yang berintraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat dikeluarkan sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang ,tetapi aktor blum tentu orang

**Association**

Komunikasi antara aktor dan use case atau use case memiliki interaksi dengan actor

3. Simbol Class Diagram



**Class**

Kelas pada struktur sistem

**Interface**

Sama dengan konsep interface dalam penograman berorientasi objek

**Association**

Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

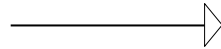
**Directed Association**

Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain,

asosiasi biasanya juga disertai multiplicity

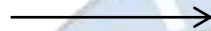
**Generalisasi**

Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesifikasi (umum-khusus)



**Dependency**

Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas



**Aggregation**

Relasi antarmuka dengan makna semua bagian (whole-part)



4. Simbol Sequence Diagram



**Actor**

Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat dikeluarkan sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor



adalah gambar orang, tetapi aktor blum tentu orang

**Lifeline**

Menyatakan kehidupan objek

**Boundary**

Digunakan untuk menggambarkan sebuah form

**Control Class**

Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan table

**Entry Class**

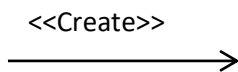
Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

**Object**

Menyatakan objek yang berintraksi pesan

**Pesan Tipe Create**

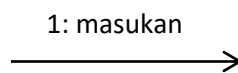
Menyatakan sebuah objek untuk membuat objek lain, arah panah



mengarah pada objek yang dibuat

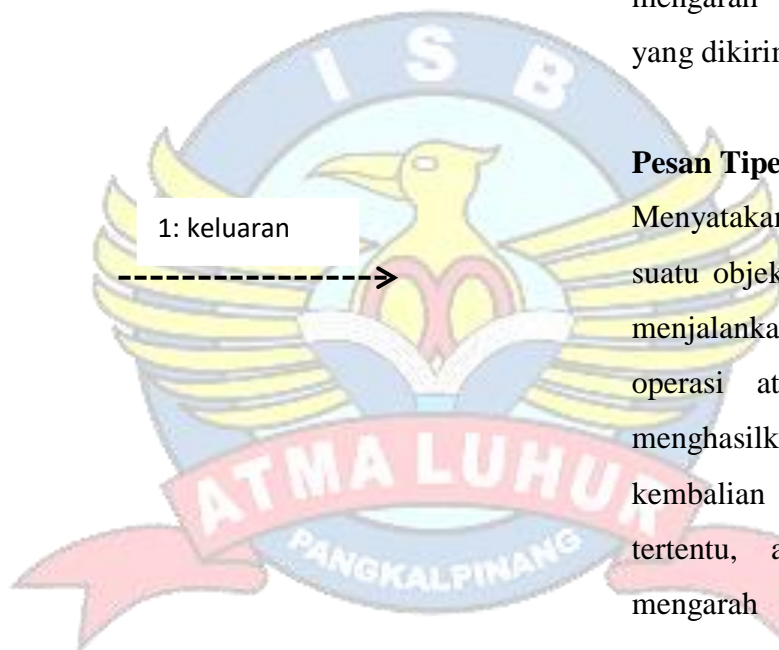
### Pesan Tipe Send

Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data atau memasukan informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim



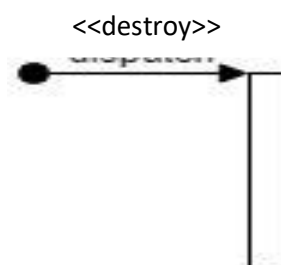
### Pesan Tipe Return

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.

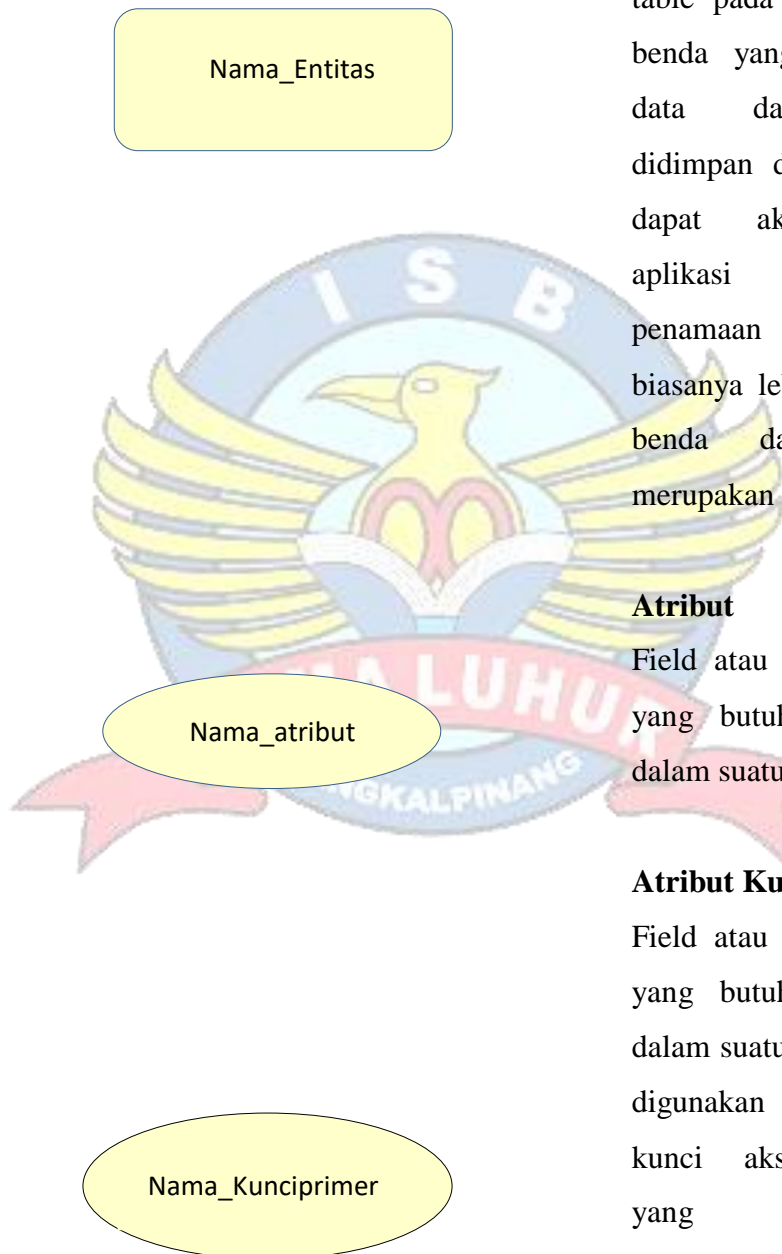


### Pesan Tipe Destroy

Menyatakan suatu objek menghakhiri hidup objek lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri,



## 5. Simbol ERD



### Entity

Entity adalah data inti yang akan disimpan, table pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat akses oleh aplikasi computer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel

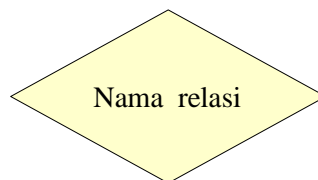
### Atribut

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas

### Atribut Kunci Primer

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan, biasanya berupa id, kunci primer dapat lebih dari satu kolom,

asal kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik



**Relasi**

Relasi yang menghubungkan antara entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.

**Association**

Penghubung antara relasi dan entitas, kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakainya



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>LAMPIRAN A MASUKAN SISTEM BERJALAN</b> .....	94
Lampiran A – 1 Data Pendaftaran.....	95
Lampiran A – 2 Data Kelas.....	96
Lampiran A – 3 Data Tutor.....	97
Lampiran A – 4 Data Pembayaran .....	98
Lampiran A – 5 Data Absen .....	99
<b>LAMPIRAN B KELUARAN SISTEM BERJALAN</b> .....	100
Lampiran B – 1 Laporan Pembayaran .....	101
Lampiran B – 2 Kwitansi .....	102
Lampiran B – 3 Data Jadwal.....	103
Lampiran B – 4 Cetak Absen.....	104
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN</b> .....	105
Lampiran C – 1 Laporan Pembayaran .....	106
Lampiran C – 2 Kwitansi .....	107
Lampiran C – 3 Jadwal .....	108
Lampiran C – 4 Cetak Absen.....	109
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN MASUKAN</b> .....	110
Lampiran D – 1 Data Siswa .....	111
Lampiran D – 2 Data Pendaftaran.....	112
Lampiran D – 3 Data User .....	113
Lampiran D – 4 Data Kelas.....	114
Lampiran D – 5 Data Pembayaran .....	115
Lampiran D – 6 Data Tutor.....	116
Lampiran D – 7 Data Absen .....	117

<b>LAMPIRAN E DOKUMEN TAMBAHAN</b> .....	118
Lampiran E – 1 Kartu Konsultasi .....	119
Lampiran E – 2 Boidata Penulis .....	120
Lampiran E – 3 Surat Riset.....	121
Lampiran E – 4 Surat Balasan Riset .....	122

