

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN HANDPHONE BERBASIS WEB PADA
COUNTER MOTRI 29 CELL PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Edo Herianto

ATMA LUHUR

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2021

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN HANDPHONE BERBASIS WEB PADA
COUNTER MOTRI 29 CELL PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



Oleh :

**Edo Herianto
1722500169**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1722500169
Nama : Edo Herianto
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN HANDPHONE BERBASIS WEB PADA
COUNTER MOTRI 29 CELL PANGKALPINANG

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, 4 Agustus 2021



Edo Herianto

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
HANDPHONE BERBASIS WEB PADA COUNTER MOTRI 29 CELL
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edo Herianto
1722500169

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 16 Agustus 2021

Anggota Penguji



Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501

Dosen Pembimbing



Bambang Adinugroho, M.Kom
NIDN. 0216107102

Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji




Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 September 2021

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




Elva Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan 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 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. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku dosen pembimbing.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

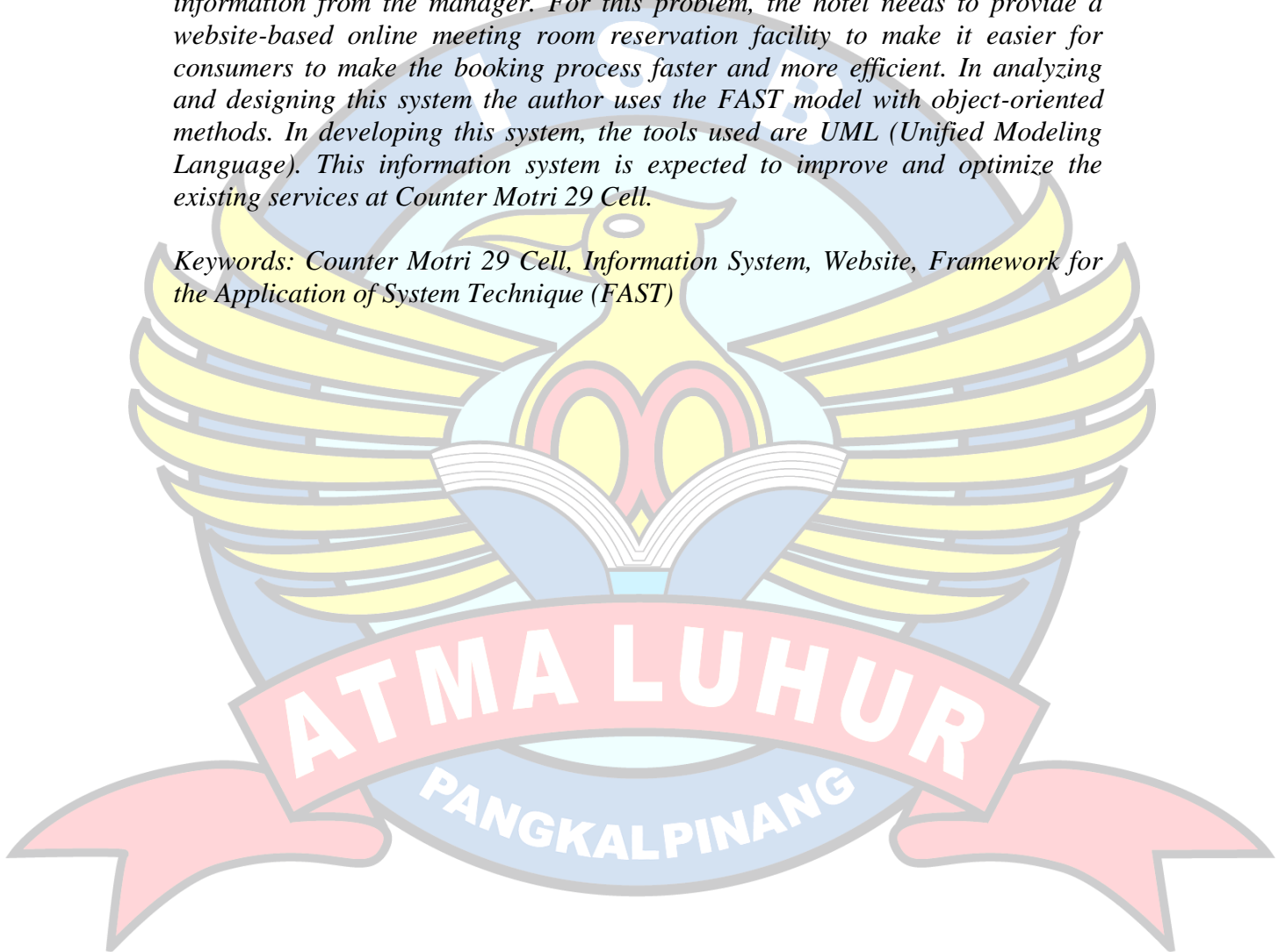
Pangkalpinang, 4 Agustus 2021

Penulis

ABSTRACT

Counter Motri 29 Cell is a business engaged in the field of mobile phones. The sales system in Counter Motri 29 Cell still uses a manual system. Counter Motri 29 Cell has an information system that functions as an information generator for party management. The data processing system is one of the administrative functions in providing services to customers and to fulfill every request for information from the manager. For this problem, the hotel needs to provide a website-based online meeting room reservation facility to make it easier for consumers to make the booking process faster and more efficient. In analyzing and designing this system the author uses the FAST model with object-oriented methods. In developing this system, the tools used are UML (Unified Modeling Language). This information system is expected to improve and optimize the existing services at Counter Motri 29 Cell.

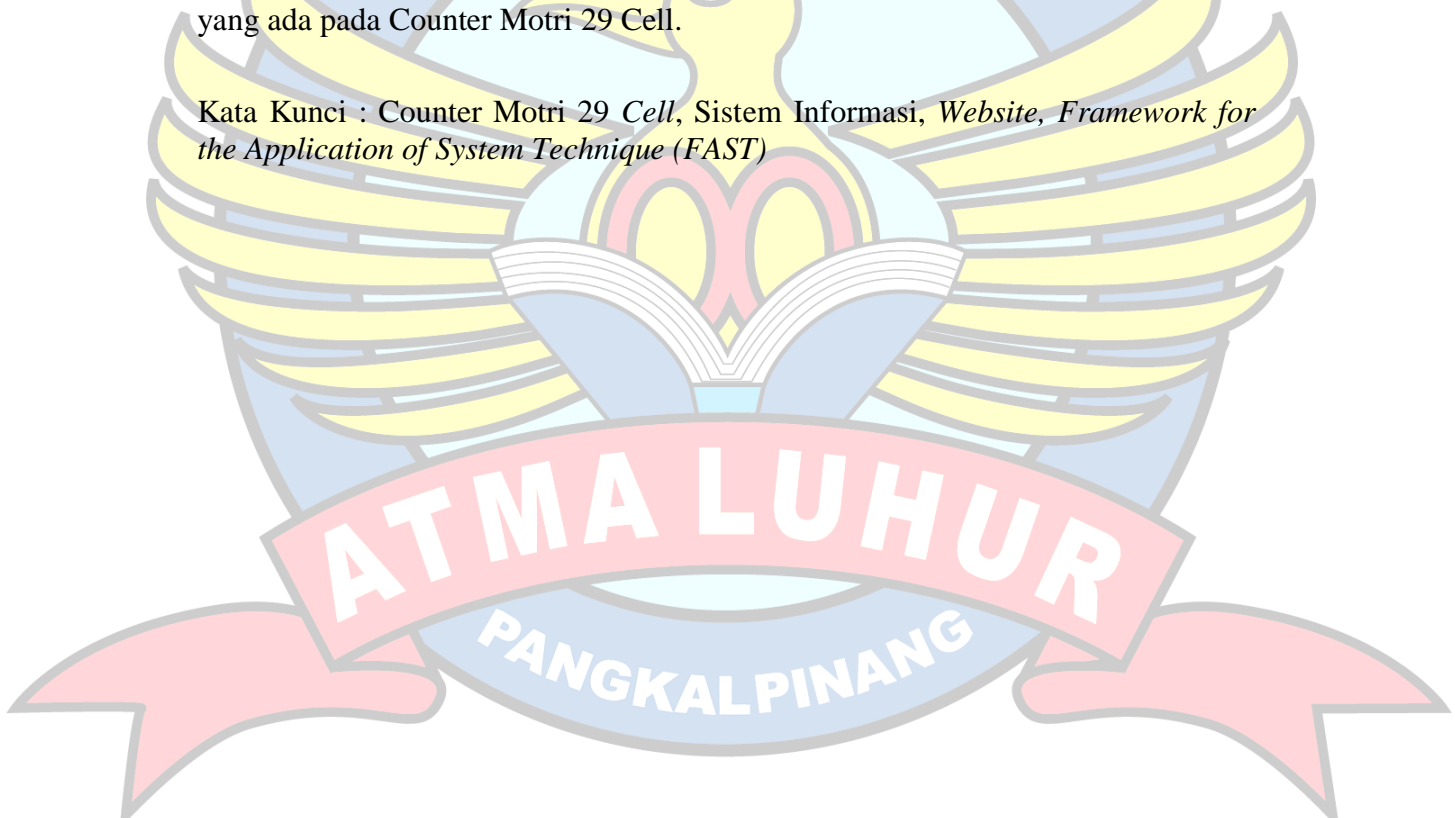
Keywords: Counter Motri 29 Cell, Information System, Website, Framework for the Application of System Technique (FAST)



ABSTRAK

Counter Motri 29 Cell merupakan sebuah bisnis usaha yang bergerak di bidang handphone. Sistem penjualan yang ada di Counter Motri 29 Cell ini masih menggunakan sistem manual. Counter Motri 29 Cell memiliki sistem informasi yang berfungsi sebagai penghasil informasi untuk manajemen pihak. Sistem pengolahan data merupakan salah satu dari fungsi administrasi dalam memberikann pelayanan pada pelanggan dan untuk memenuhi setiap permintaan informasi pihak pengelola. Untuk permasalahan tersebut, pihak hotel perlu menyediakan fasilitas reservasi ruang pertemuan berbasis *website* secara *online* untuk memudahkan para konsumen agar proses pemesanan lebih cepat dan efisien. Dalam menganalisa dan merancang sistem ini penulis menggunakan model FAST dengan metode berorientasi objek. Dalam pengembangan sistem ini *Tools* yang digunakan yaitu UML (*Unified Modeling Language*). Sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengoptimalkan pelayanan yang ada pada Counter Motri 29 Cell.

Kata Kunci : Counter Motri 29 Cell, Sistem Informasi, Website, Framework for the Application of System Technique (FAST)



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematisasi Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Sistem	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	5
2.1.3 Klasifikasi Sistem	6
2.2. Sistem Informasi	7
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi	7
2.3. Penjualan.....	8
2.3.1 Pengertian Penjualan.....	8

2.3.2 Tujuan Penjualan	8
2.3.3 Jenis dan Bentuk Penjualan	8
2.4 <i>Handphone</i>	10
2.4.1 Pengertian <i>Handphone</i>	10
2.5 Jenis-jenis dan Fungsi <i>Handphone</i>	11
2.5.1 Jenis-jenis <i>Handphone</i>	11
2.5.2 Fungsi <i>Handphone</i>	12
2.6 Website	13
2.6.1 Pengertian Website	13
2.7 Model <i>Fast (Framework for the Application of System Thinking)</i>	13
2.8 Metode Berorientasi Objek	14
2.9 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	15
2.9.1 Definisi UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	15
2.9.2 Model UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	15
2.10 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	17
2.11 Tinjauan Penelitian Terdahulu	19
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem	21
3.2 Metode Beorientasi Objek	22
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	23
3.4 Diagram Alir Penelitian	25
 BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Tinjauan Organisasi	26
4.1.1 Profil Counter Motri 29 Cell	26
4.1.2 Struktur Organisasi	27
4.1.3 Tugas Wewenang	27
4.2 Analisa Proses Bisnis	28
4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	29

4.4	Analisa Dokumen.....	32
4.4.1	Analisa Dokumen Keluaran.....	32
4.4.2	Analisa Dokumen Masukkan.....	33
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	34
4.6	<i>Use Case Diagram</i> Usulan.....	38
4.6.1	<i>Use Case Diagram</i> Konsumen.....	38
4.6.2	<i>Use Case Diagram</i> Admin.....	39
4.7	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	40
4.7.1	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Actor Konsumen.....	40
4.7.2	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Actor Admin.....	41
4.8	Rancangan Basis Data.....	45
4.8.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	45
4.8.2	Transformasi ERD ke LRS.....	46
4.8.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	47
4.8.4	Tabel LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	48
4.8.5	Spesifikasi Basis Data.....	51
4.9	Rancangan Antar Muka.....	58
4.9.1	Rancangan Keluaran.....	58
4.9.2	Rancangan Masukkan.....	59
4.10	Rancangan Layar.....	63
4.10.1	Rancangan Layar Konsumen.....	63
4.10.2	Rancangan Layar Admin.....	66
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	72
4.11.1	<i>Sequence Diagram</i> Konsumen.....	72
4.11.2	<i>Sequence Diagram</i> Admin.....	75
4.12	<i>Class Diagram</i>	82
4.13	<i>Deployment Diagram</i>	83

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	84

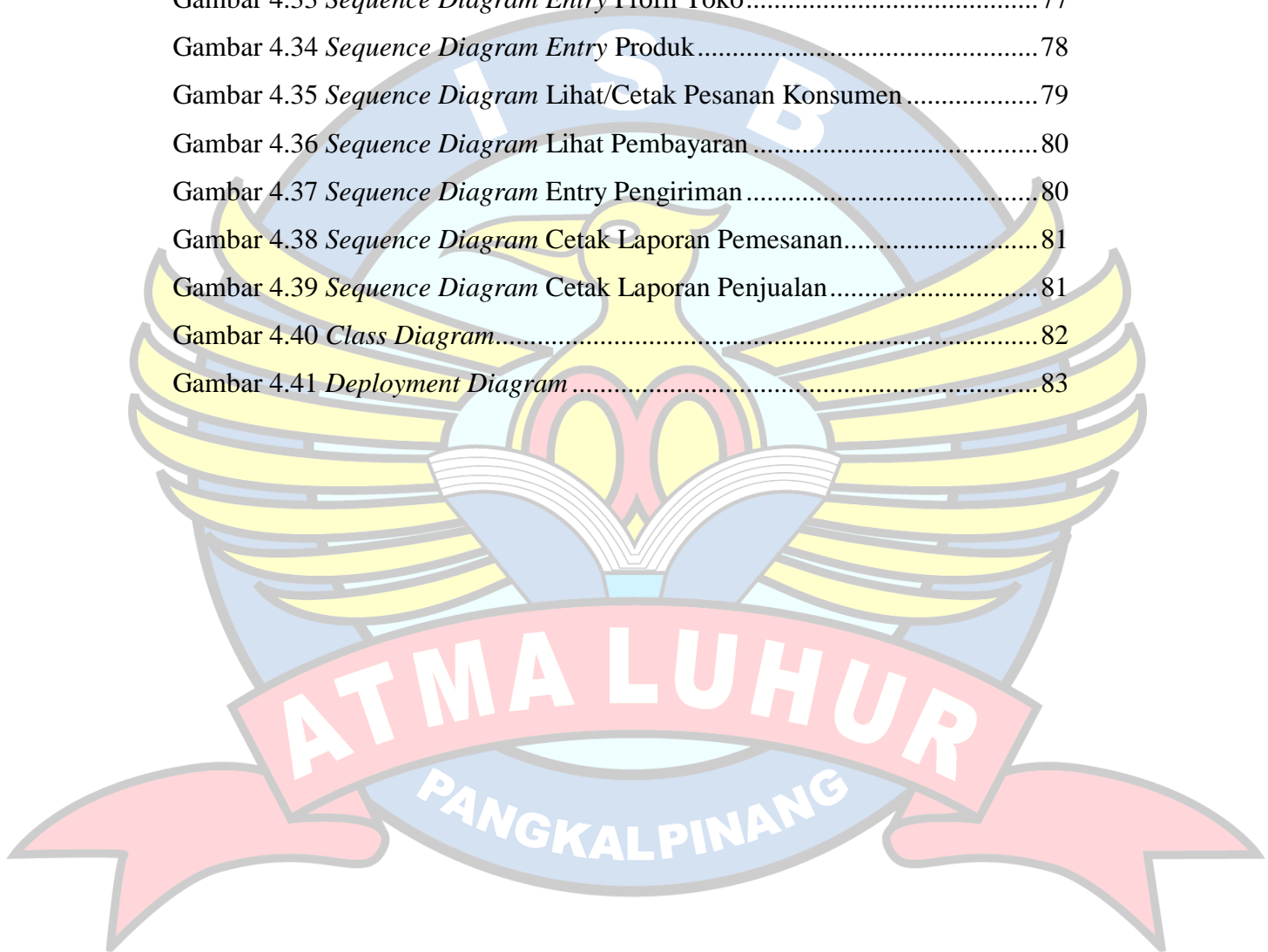
DAFTAR PUSTAKA..... 85
LAMPIRAN..... 87



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	25
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Motri 29 Cell.....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Handphone.....	29
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Admin.....	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Handphone.....	31
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan	32
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Konsumen.....	38
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	39
Gambar 4.8 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	45
Gambar 4.9 Tranformasi ERD ke LRS	46
Gambar 4.10 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	47
Gambar 4.11 Rancangan Layar Daftar Konsumen	63
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Konsumen.....	63
Gambar 4.13 Rancangan Layar Pesan Hp.....	64
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pembayaran	65
Gambar 4.15 Rancangan Layar Lihat Detail Pesanan	65
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin	66
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Entry</i> Jasa Pengiriman.....	66
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Admin	66
Gambar 4.19 Rancangan Laya <i>Entry</i> Profil Toko.....	67
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Entry</i> Produk	68
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat/Cetak Pesanan Konsumen	68
Gambar 4.22 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	69
Gambar 4.23 Rancangan Layar Pengiriman	69
Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan	70
Gambar 4.25 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	71
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Login Konsumen.....	72
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Pesan Hp.....	73

Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	74
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Detail Pesanan.....	74
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	75
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Entry Jasa Pengiriman	75
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Admin.....	76
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Profil Toko.....	77
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk.....	78
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Lihat/Cetak Pesanan Konsumen	79
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	80
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	80
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pemesanan.....	81
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	81
Gambar 4.40 <i>Class Diagram</i>	82
Gambar 4.41 <i>Deployment Diagram</i>	83



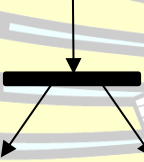
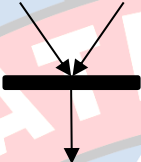




DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Data Konsumen.....	48
Tabel 4.2 Tabel Transaksi.....	48
Tabel 4.3 Tabel Jasa Pengiriman.....	48
Tabel 4.4 Tabel Ada.....	49
Tabel 4.5 Tabel Barang.....	49
Tabel 4.6 Tabel Gambar Barang.....	49
Tabel 4.7 Tabel Rekening.....	49
Tabel 4.8 Tabel Profil Toko.....	50
Tabel 4.9 Tabel Pembayaran.....	50
Tabel 4.10 Tabel Pengiriman.....	50
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	51
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Transaksi.....	52
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Jasa Pengiriman.....	52
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Ada.....	53
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Barang.....	53
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Gambar Barang.....	54
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Rekening.....	55
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Profil Toko.....	55
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	56
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Pengiriman.....	57

DAFTAR SIMBOL

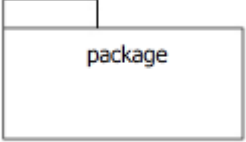
1. Simbol *Activity Diagram*

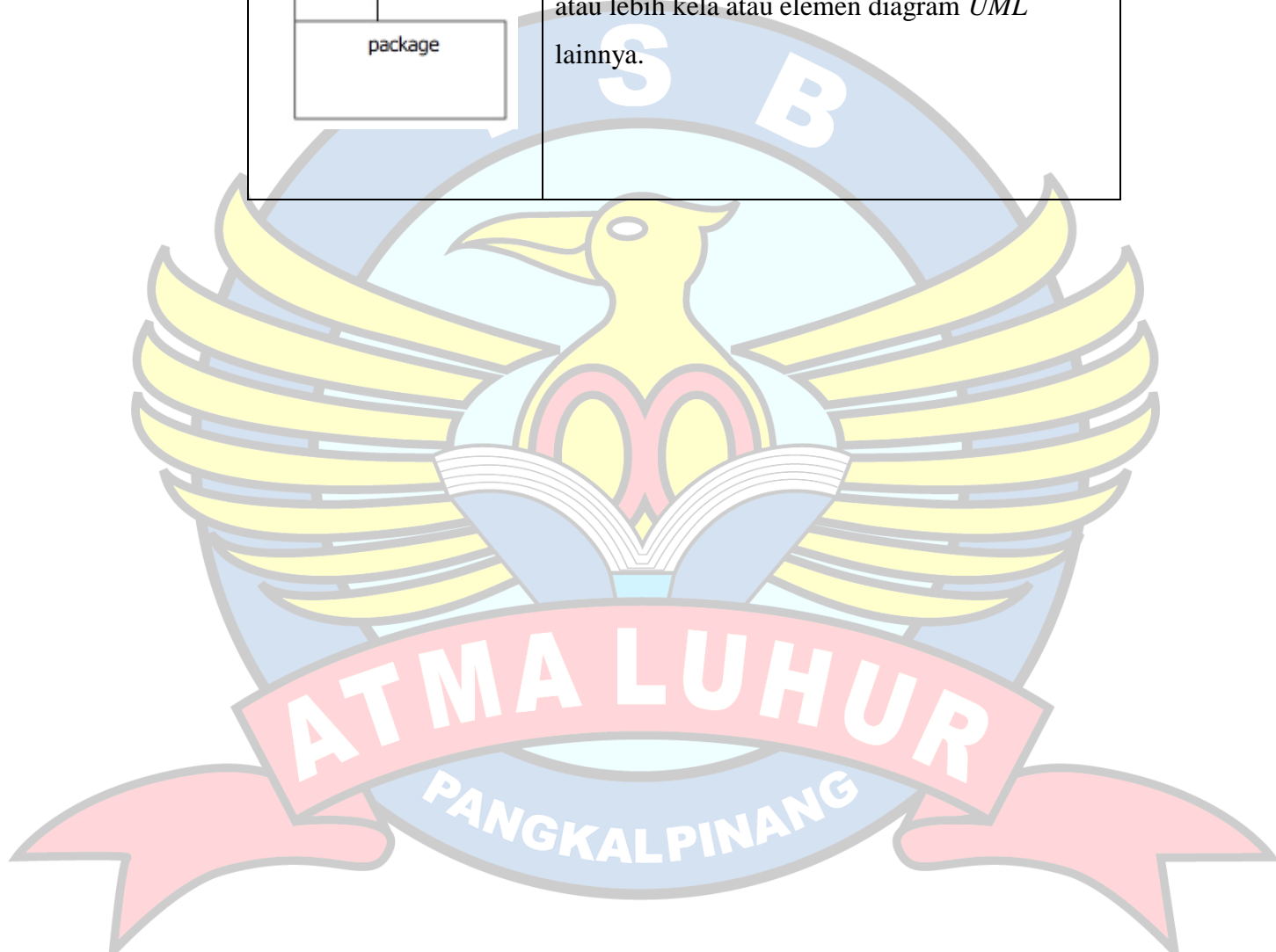
Simbol	Deskripsi
<p>Initial State</p> 	Titik awal dari sebuah sistem, yang menandakan tindakan awal untuk memulai suatu <i>activity diagram</i> . Pada sebuah <i>activity diagram</i> hanya terdapat satu <i>Initial State</i> .
<p>Activities/Aktivitas</p> 	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
<p>Fork/Percabangan</p> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
<p>Join/Penggabungan</p> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
<p>Decision</p> 	Suatu titik atau point pada <i>activity diagram</i> yang mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi. untuk memastikan bahwa aliran kerja dapat mengalir ke lebih dari satu jalur.
<p>Final State</p> 	Bagian akhir dari suatu aktivitas pada sebuah <i>activity diagram</i> , pada sebuah <i>activity diagram</i> terdapat lebih dari satu <i>final state</i> .

<p>Line Connector</p> <p>→</p>	<p>Untuk menghubungkan satu <i>symbol</i> dengan <i>symbol</i> lainnya.</p>		
<p>Swimlane</p> <p>_____</p> <table border="1" data-bbox="443 607 663 801"> <tr> <td data-bbox="443 607 663 667">Nama Swimlane</td> </tr> <tr> <td data-bbox="443 667 663 801"></td> </tr> </table>	Nama Swimlane		<p>Proses yang menggambarkan interaksi dari beberapa bagian yang berbeda yang terlibat dalam sebuah lini proses bisnis.</p>
Nama Swimlane			


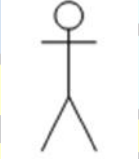




2. Simbol *Package Diagram*





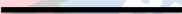
Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="491 539 608 573"><i>Package</i></p> 	<p data-bbox="735 539 1362 680"><i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kela atau elemen diagram <i>UML</i> lainnya.</p>








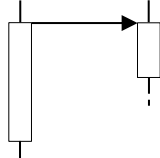
3. Simbol *Usecase Diagram*

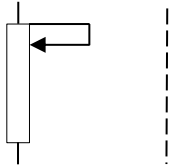
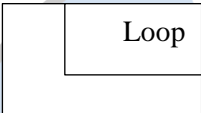
Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p> 	<p>Fungsionalisasi yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i>.</p>
<p><i>Actor/Aktor</i></p>  <p>Nama Aktor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar 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 diawal <i>frase</i> nama aktor.</p>
<p><i>Association/Asosiasi</i></p> 	<p>Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.</p>
<p><i>Extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang di tambahkan.</p>

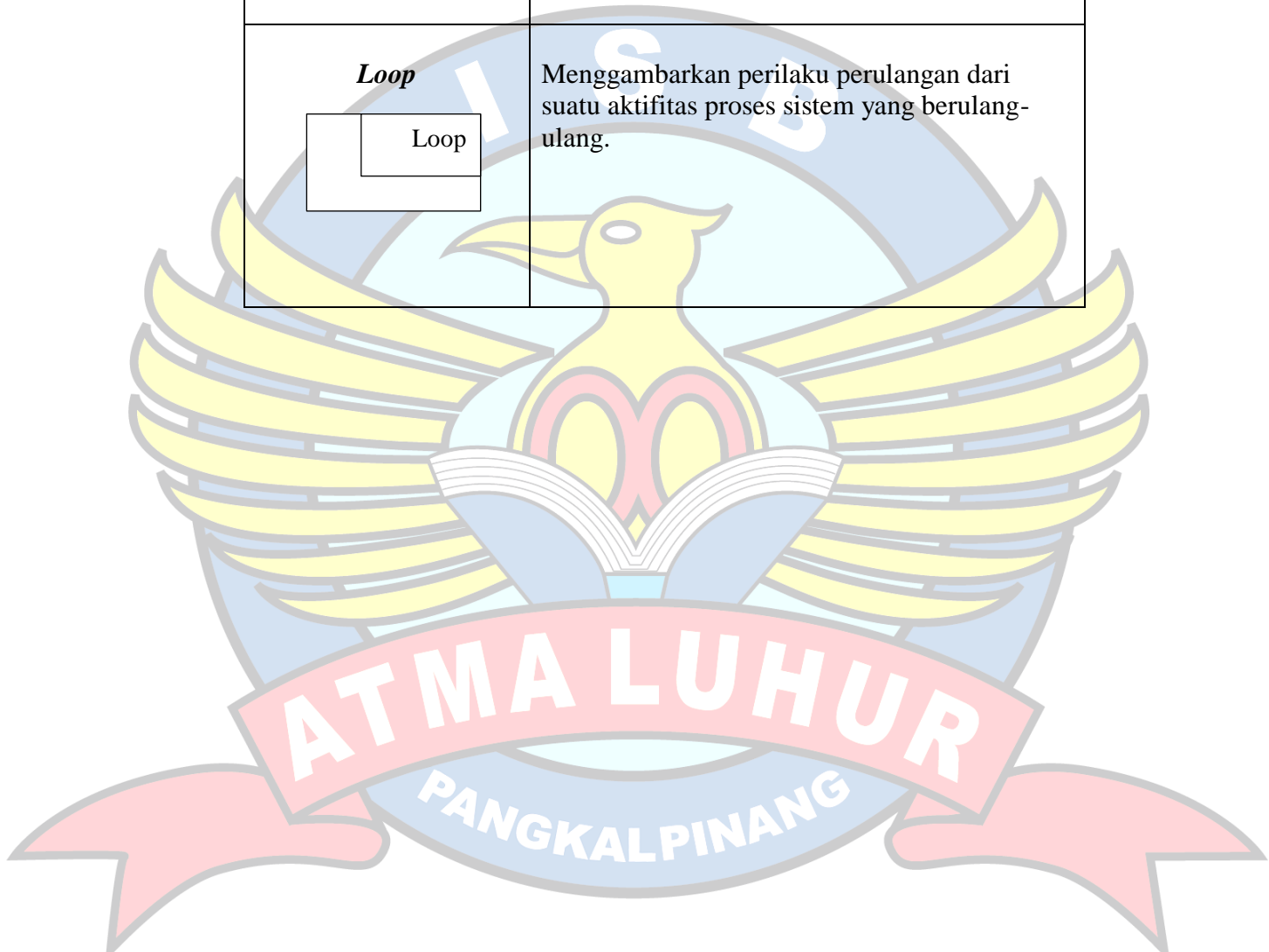
4. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Deskripsi
<p>Entity/Entitas</p> 	<p>Objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lainnya. Simbol dari entitas ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang</p>
<p>Atribut</p> 	<p>Untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.</p>
<p>Field Key</p> 	<p>Data atau atribut yang bersifat <i>unique</i>(berbeda), dan tidak akan pernah sama dengan yang lainnya.</p>
<p>Relationship/Relasi</p> 	<p>Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.</p>
<p>Link</p> 	<p>Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan atribut.</p>

5. Simbol *Sequence Diagram*


Simbol	Deskripsi
<p>Actor/Aktor</p>  <p>Nama Aktor</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar 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 diawal <i>frase</i> nama aktor.</p>
<p>Boundary</p> 	<p>Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih yang menjadi penghubung antara <i>actor</i> dengan sistem.</p>
<p>Control</p> 	<p>Untuk menghubungkan antara <i>boundary</i> dengan sistem, serta mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
<p>Entity</p> 	<p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem. <i>Entity</i> juga memperlihatkan struktur data dari sebuah sistem.</p>
<p>Activation</p> 	<p>Menggambarkan eksekusi terhadap objek(objek <i>lifeline</i>). Panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi sistem.</p>
<p>Message</p> 	<p>Menggambarkan <i>message</i> antar objek, yang menunjukkan urutan proses yang terjadi.</p>

<p>Message to Self</p> 	<p>Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan proses yang terjadi.</p>
<p>Loop</p> 	<p>Menggambarkan perilaku perulangan dari suatu aktifitas proses sistem yang berulang-ulang.</p>



6. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;">Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur sistem.</p>
<p style="text-align: center;">Antarmuka</p> 	<p>Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.</p>
<p style="text-align: center;">Asosiasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
<p style="text-align: center;">Asosiasi berarah</p> 	<p>Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
<p style="text-align: center;">Generalisasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).</p>
<p style="text-align: center;">Kebergantungan</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.</p>

<p>Agregasi/aggregation</p> <p> Aggregation</p>	<p>Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota Pembelian	88
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	89
Lampiran B-1 Data <i>Handphone</i>	91
Lampiran B-2 Data Konsumen	92
Lampiran C-1 Pesanan Konsumen	94
Lampiran C-2 Laporan Pemesanan	95
Lampiran C-3 Laporan Penjualan	96
Lampiran D-1 Jasa Pengiriman	98
Lampiran D-2 Data Barang	99
Lampiran D-3 Data Gambar Barang	100
Lampiran D-4 Data Konsumen	101
Lampiran D-5 Data Rekening	102
Lampiran D-6 Data Profil Toko	103
Lampiran D-7 Data Pembayaran	104
Lampiran D-8 Data Pengiriman	105
Lampiran E Surat Keterangan Riset	107
Lampiran F Kartu Konsultasi	109
Lampiran G Biodata Penulis Skripsi	111