

**SISTEM INFORMASI PELAKSANAAN SUMBER DAYA MANUSIA
DALAM PENERIMAAN PEGAWAI BARU
PADA
PT BANK DANAMON INDONESIA, Tbk CABANG SUNGAILIAT**

SKRIPSI



Seftha Amalya

1222510017

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**

**SISTEM INFORMASI PELAKSANAAN SUMBER DAYA MANUSIA
DALAM PENERIMAAN PEGAWAI BARU
PADA
PT BANK DANAMON INDONESIA, Tbk CABANG SUNGAILIAT**

SKRIPSI

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



Oleh :
Seftha Amalya
1222510017

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1222510017
Nama : SEFTHA AMALYA
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PELAKSANAAN SUMBER
DAYA MANUSIA DALAM PENERIMAAN
PEGAWAI BARU PADA PT BANK DANAMON
INDONESIA TBK

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri 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, 12 Juli 2014



(Seftha Amalya)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PELAKSANAAN SUMBER DAYA MANUSIA
DALAM PENERIMAAN PEGAWAI BARU PADA PT BANK DANAMON
INDONESIA, TBK CABANG SUNGAILIAT

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
Seftha Amalya
1222510017

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 12 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji
Anggota



Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 02 180184 02

Dosen Pembimbing



Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 02 060983 01

Ketua



Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 02 141077 01

Kaprodi Sistem Informasi




Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juli 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG




Dr. Moedjiono, M.Sc

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 Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

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

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan 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 Drs. Jaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Moedjiono, Msc selaku ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
6. Alm. Papa dan Mama tercinta beserta Kakak, Ayuk dan Adik yang telah memberi dukungan penulis baik sprit maupun materi.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan, dan kesalahannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan lebih lanjut.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya teman-teman yang kuliah di STMIK Atma Luhur sebagai panduan untuk melaksanakan Tugas Akhir Skripsi.

Pangkalpinang,

Penulis

ABSTRAKSI

Kebutuhan akan penyajian informasi yang cepat dan akurat pada masa sekarang ini dirasakan sebagai kebutuhan yang sangat penting, baik untuk organisasi swasta maupun pemerintah, dan termasuk juga ke dalamnya sistem perbankan lebih cepat dalam penyajian datanya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sarana yang dapat membantu meningkatkan mutu penyajian informasi tersebut.

Sebagai salah satu Bank Swasta di Indonesia, PT Bank Danamon Indonesia Unit Sungailiat dituntut untuk bisa menyajikan data-data karyawan dengan cepat dan akurat sehingga pelayanan akan terasa lebih nyaman. Dalam hal ini PT Bank Danamon Indonesia tbk merasa perlu menciptakan sistem yang terkomputerisasi. Dalam menyajikan data penerimaan pegawai baru banyak mengalami adanya beberapa kendala / masalah, seperti : lamanya pencarian data, diperlukan banyak waktu proses penyajian data, pembuatan laporan yang sering terlambat dan masih banyak lagi permasalahan lainnya.

Berdasarkan kendala di atas, maka sudah saatnya PT Bank Danamon Indonesia tbk Unit Sungailiat merubah sistem penerimaan pegawai yang masih dilakukan secara manual dan terkomputerisasi. Karena teknologi dalam bidang komputer telah mampu memproses informasi secara akurat, tepat waktu, dan relevan. Sehingga akan sangat membantu para manajemen dalam mengambil keputusan untuk memajukan suatu Perusahaan.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup / Batasan Masalah	2
1.4 Metodologi Penelitian	3
a. Metode Pengumpulan Data	3
b. Analisa dan Perancangan Sistem	4
c. Pengujian dan Implementasi Sistem.	5
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Tujuan Penelitian	5
1.5.2 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi	7
a. Konsep Dasar Sistem.....	7

b. Konsep Dasar Informasi	8
2.1.2 Konsep Dasar Sistem Informasi	11
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Infoemasi	11
2.2 Kegiatan Belajar Mengajar	13
2.3 Analisa dan Perancangan Berorientasi Obyek	14
2.3.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	14
2.3.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek	15
a. Activity Diagram	15
b. Use Case Diagram	15
c. Class Diagram	16
d. Sequence Diagram	16
2.4 Basis Data	16
2.4.1 Pengertian Basis Data	16
2.4.2 Operasi Basis Data	18
2.4.3 Komponen Sistem Basis Data	19
2.5 Software Yang Digunakan	21
2.5.1 Pemrograman Visual Basic 2008	21
2.5.2 Microsoft Access 2007	23
2.5.3 Microsoft Office 2003	24
2.5.4 Rational Rose	25
2.5.5 Microsoft Project 2007	26
2.6 Manajemen Proyek	28
2.6.1 Manajemen Cakupan Proyek	29
a. Stakeholder	29
b. Deliverables	30
c. Milestone	30
d. Work Breakdown Structure (WBS)	30
2.6.2 Manajemen Waktu Proyek	31
a. Gantt Chart	32
2.6.3 Manajemen Biaya Proyek	33
2.6.4 Manajemen Resiko Proyek	33

2.6.5 Manajemen Komunikasi Proyek	33
2.6.6 Manajemen Mutu Proyek	33
2.6.7 Manajemen Sumber Daya Manusia	33
2.6.8 Manajemen Pembelian Proyek	34

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1 Informasi Umum	35
3.2 Pendahuluan	35
3.2.1 Latar Belakang	35
3.2.2 Maksud dan Tujuan	36
3.2.3 Deskripsi Sistem	37
3.2.4 Ruang Lingkup Proyek	38
3.3 Struktur Organisasi Tim Proyek	38
a. Stakeholder	38
b. Developer	39
3.4 Rencana Manajemen Proyek	39
3.4.1 Rencana Manajemen Cakupan Proyek	39
a. Sasaran Proyek (Project Scope)	39
b. Deliverables	39
c. Milestone	40
d. Persyaratan teknis	42
e. Batasan dan Pengecualian	42
f. Work Breakdown Structure (WBS)	42
3.4.2 Rencana Manajemen Waktu Proyek	44
3.4.3 Rencana Manajemen Biaya Proyek	45
3.4.4 Rencana Manajemen Mutu Proyek	46
3.4.5 Rencana manajemen SDM	47
a. Identifikasi Stakeholder	47
b. Struktur Organisasi Tim Proyek	48
c. Deskripsi Tugas	48
3.4.6 Rencana Manajemen Komunikasi	52

a. Pertemuan Rapat (<i>Meeting</i>)	52
b. Pelaporan	53
3.4.7 Rencana manajemen Resiko Proyek	53
3.4.8 Rencana Manajemen Pembelian	55

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Sistem	56
4.1.1 Tinjauan Organisasi	56
a. Sejarah Organisasi	56
b. Struktur Organisasi	57
4.1.2 Analisa Proses	60
4.1.3 Activity Diagram	62
4.1.4 Analisa Keluaran.....	64
4.1.5 Analisa Masukan.....	65
4.1.6 Identifikasi Kebutuhan.....	67
4.1.7 Use Case Diagram.....	71
4.1.8 Deskripsi Use Case	73
4.2 Perancangan Sistem	81
4.2.1 Rancangan Basis Data.....	81
a. Entity Relationship Diagram	81
b. Tranformasi ERD ke LRS.....	82
c. Logical Record Structure (LRS).....	83
d. Tranformasi LRS ke Tabel	84
e. Spesifikasi Basis Data.....	86
4.3 Rancangan Antar Muka	94
a. Rancangan Masukan	94
b. Rancangan Keluaran	97
c. Rancangan Dialog Layar.....	99
1) Struktur Tampilan	99
2) Rancangan Layar.....	100
d. Sequence Diagram	110

e. Class Diagram	125
4.4 Pengujian Sistem.....	126
a. Blackbox.....	126

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	128
5.2 Saran	129

DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN A.....	133
LAMPIRAN B.....	135
LAMPIRAN C.....	137
LAMPIRAN D.....	139
LAMPIRAN E.....	145
LAMPIRAN F.....	152
LAMPIRAN G.....	157
LAMPIRAN H.....	158

DAFTAR GAMBAR

Halaman

GAMBAR 3.1	MILESTONE	41
GAMBAR 3.2	STRUKTUR ORGANISASI TIM PROYEK.....	48
GAMBAR 4.1	STRUKTUR ORGANISASI.....	57
GAMBAR 4.2	ACTIVITY DIAGRAM PROSES PENJADWALAN MATA PELAJARAN	62
GAMBAR 4.3	ACTIVITY DIAGRAM PROSES ABSENSI SISWA....	62
GAMBAR 4.4	ACTIVITY DIAGRAM PROSES PENILAIAN SISWA	63
GAMBAR 4.5	ACTIVITY DIAGRAM PROSES PEMBUATAN LAPORAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR.....	63
GAMBAR 4.6	USE CASE DIAGRAM FILE MASTER	71
GAMBAR 4.7	USE CASE DIAGRAM FILE TRANSAKSI	72
GAMBAR 4.8	USE CASE DIAGRAM FILE LAPORAN.....	72
GAMBAR 4.9	ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD)	81
GAMBAR 4.10	TRANFORMASI ERD KE LRS	82
GAMBAR 4.11	LOGICAL RECORD STRUCTURE (LRS).....	83
GAMBAR 4.12	GAMBAR STRUCTURE TAMPILAN.....	99
GAMBAR 4.13	RANCANGAN LAYAR MENU UTAMA.....	100
GAMBAR 4.14	RANCANGAN LAYAR FORM MENU MASTER	100
GAMBAR 4.15	RANCANGAN LAYAR FORM MENU TRANSAKSI	101
GAMBAR 4.16	RANCANGAN LAYAR FORM MENU LAPORAN.....	101
GAMBAR 4.17	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY DATA SISWA	102
GAMBAR 4.18	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY DATA GURU.....	102
GAMBAR 4.19	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY DATA JURUSAN.....	103
GAMBAR 4.20	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA KELAS	103

GAMBAR 4.21	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY DATA	
	MAPEL	104
GAMBAR 4.22	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY DATA JAM..	104
GAMBAR 4.23	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY ABSENSI.....	105
GAMBAR 4.24	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY JADWAL	105
GAMBAR 4.25	RANCANGAN LAYAR FORM CETAK JADWAL	106
GAMBAR 4.26	RANCANGAN LAYAR ENTRY BKM	106
GAMBAR 4.27	RANCANGAN LAYAR FORM CETAK BKM.....	107
GAMBAR 4.28	RANCANGAN LAYAR FORM ENTRY NILAI.....	107
GAMBAR 4.29	RANCANGAN LAYAR FORM CETAK RAPOT	108
GAMBAR 4.30	RANCANGAN LAYAR FORM LAPORAN	
	ABSENSI	109
GAMBAR 4.31	RANCANGAN LAYAR FORM CETAK LAPORAN	
	KBM	109
GAMBAR 4.32	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA SISWA	110
GAMBAR 4.33	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA GURU	111
GAMBAR 4.34	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA JURUSAN ...	112
GAMBAR 4.35	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA KELAS	113
GAMBAR 4.36	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA MAPEL.....	114
GAMBAR 4.37	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA JAM	115
GAMBAR 4.38	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY ABSENSI	116
GAMBAR 4.39	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY JADWAL	117
GAMBAR 4.40	SEQUENCE DIAGRAM CETAK JADWAL.....	118
GAMBAR 4.41	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY BKM.....	119
GAMBAR 4.42	SEQUENCE DIAGRAM CETAK BKM.....	120
GAMBAR 4.43	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY NILAI.....	121
GAMBAR 4.44	SEQUENCE DIAGRAM CETAK RAPOT	122
GAMBAR 4.45	SEQUENCE DIAGRAM CETAK LAPORAN	
	ABSENSI	123
GAMBAR 4.46	SEQUENCE DIAGRAM CETAK LAPORAN KBM....	124
GAMBAR 4.47	CLASS DIAGRAM	125

DAFTAR TABEL

Halaman

TABEL 3.1	DESKRIPSI SISTEM.....	37
TABEL 3.2	STAKEHOLDER.....	38
TABEL 3.3	DEVELOPER.....	39
TABEL 3.4	DAFTAR MILESTONE.....	40
TABEL 3.5	WORK BREAKDOWN STRUCTURE.....	43
TABEL 3.6	GANTT CHART	44
TABEL 3.7	RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)	45
TABEL 3.8	RENCANA MANAJEMEN MUTU	46
TABEL 3.9	RESPONSIBILITY ASSIGNMENT MATRIX (RAM)...	51
TABEL 3.10	PERTEMUAN RAPAT	52
TABEL 3.11	PELAPORAN (REPORTING).....	53
TABEL 3.12	DAFTAR RESIKO PROYEK	54
TABEL 4.1	TABEL SISWA	84
TABEL 4.2	TABEL GURU	84
TABEL 4.3	TABEL JURUSAN	85
TABEL 4.4	TABEL KELAS.....	85
TABEL 4.5	TABEL MAPEL.....	85
TABEL 4.6	TABEL JAM	85
TABEL 4.7	TABEL JADWAL.....	85
TABEL 4.8	TABEL ABSENSI.....	85
TABEL 4.9	TABEL BKM.....	86
TABEL 4.10	TABEL NILAI.....	86
TABEL 4.11	TABEL RAPOT	86
TABEL 4.12	STRUKTUR FILE SISWA	87
TABEL 4.13	STRUKTUR FILE GURU	88
TABEL 4.14	STRUKTUR FILE JURUSAN	89
TABEL 4.15	STRUKTUR FILE KELAS.....	89
TABEL 4.16	STRUKTUR FILE MAPEL.....	90

TABEL 4.17	STRUKTUR FILE JAM.....	90
TABEL 4.18	STRUKTUR FILE JADWAL.....	91
TABEL 4.19	STRUKTUR FILE ABSENSI.....	92
TABEL 4.20	STRUKTUR FILE BKM.....	92
TABEL 4.21	STRUKTUR FILE NILAI.....	93
TABEL 4.22	STRUKTUR FILE RAPOT	94
TABEL 4.23	BLACKBOX.....	126

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Merupakan titik awal aktifitas.



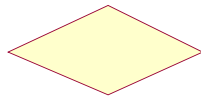
End Point

Menandakan akhir aktifitas.



Activities

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai activity state.



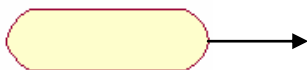
Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Black Hole Activities

Menggambarkan adanya masukan dan tidak ada keluaran.



Miracle Activities

Mengambarkan tidak adanya masukan dan ada keluaran dan dipakaipada waktu start point.

[...]

Simbol *Guards*

Guards

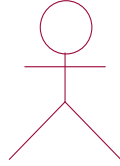
Menggambarkan sebuah kondisi benar setelah melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak *overlap*.

NewSwimlane NewSwimla...

Swimlane

Merupakan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*

2. Simbol use Case Diagram



Actor

Merupakan orang ataupun sistem yang memberikan keuntungan atau manfaat dan berada di luar subjek.



Use Case

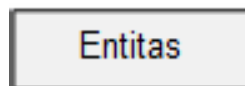
Merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah sistem dapat meng-extend maupun meng-include use case lain.



Relasi

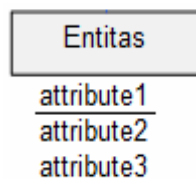
Menggambarkan hubungan antar actor dengan use case.

3. Simbol Entity Relationship Diagram



Entitas

Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat



Atribute

Berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas.



Relasi

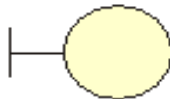
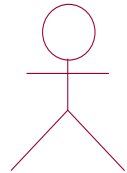
Hubungan antar relasi.



Weak Entity

Entitas lemah adalah entitas yang tidak dapat diidentifikasi secara unik oleh atribut sendiri

4. Simbol Sequence Diagram



Simple Message

Simbol Pengiriman pesan dari sebuah obyek ke obyek lain.

Actor

Menggambarakan seseorang atau sesuatu (misal : sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.

Recursive

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.

Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.

Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.

Boundary

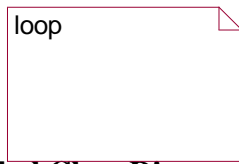
Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya : window, dialogue box atau screen (tampilan layar).

Control

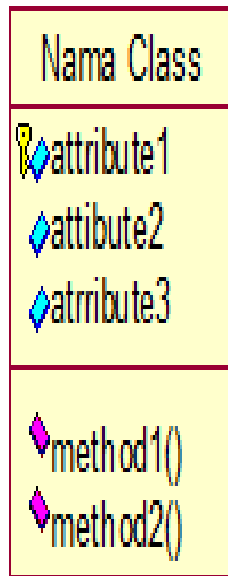
Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggungjawab kepada entitas.

Entity Object

Suatu obyek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



5. Simbol Class Diagram



Loop

Menggambarkan dari suatu kejadian yang dilakukan secara berulang-ulang.

Class

Deskripsi kelompok obyek-obyek dengan property, perilaku (operasi) dan relasi yang sama.

Attribute

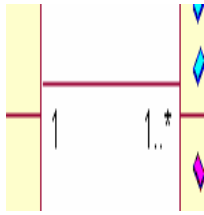
Data yang mewakili karakteristik yang dibutuhkan dalam sebuah obyek.

Method

Sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah class atau yang ada (atau class lain) dapat dilakukan untuk sebuah class.

Association

Hubungan antar obyek Yng saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah.



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya.

Contoh :

1	Tepat satu
0..*	Nola tau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	Range 5 s.d 8
4..6,9	Range 4 s.d 6 dan 9

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	PROJECT CHARTER.....	133
LAMPIRAN B	BUSINESS CASE.....	135
LAMPIRAN C-1	RAPOT.....	137
LAMPIRAN C-2	LAPORAN KBM	138
LAMPIRAN D-1	JADWAL MATA PELAJARAN.....	139
LAMPIRAN D-2	BUKU ABSENSI KELAS	140
LAMPIRAN D-3	BUKU PEGANGAN GURU	141
LAMPIRAN D-4	REKAP NILAI	142
LAMPIRAN D-5	DATA GURU.....	143
LAMPIRAN D-6	REKAP SISWA.....	144
LAMPIRAN E-1	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN DATA SISWA.....	145
LAMPIRAN E-2	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN DATA GURU	146
LAMPIRAN E-3	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN DATA JURUSAN	147
LAMPIRAN E-4	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN DATA KELAS	148
LAMPIRAN E-5	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN DATA MAPEL	149
LAMPIRAN E-6	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN DATA JAM.....	150
LAMPIRAN E-7	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN DATA ABSENSI.....	151
LAMPIRAN F-1	RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN JADWAL MATA PELAJARAN.....	152
LAMPIRAN F-2	RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN BKM	153

LAMPIRAN F-3	RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN	
	RAPOT.....	154
LAMPIRAN F-4	RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN	
	LAPORAN ABSENSI.....	155
LAMPIRAN F-5	RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN	
	LAPORAN KBM	156
LAMPIRAN G	KARTU ABSENSI BIMBINGAN	157
LAMPIRAN H	SURAT KETERANGAN RISET	158