BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada era globalisasi saat ini menuntut setiap perusahaan untuk terus beradaptasi dan berinovasi agar mampu bertahan dalam persaingan bisnis yang semakin kompetitif. Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya sistem berbasis web, menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung efisiensi operasional serta peningkatan kualitas layanan perusahaan. Perusahaan yang mampu memanfaatkan teknologi informasi secara optimal cenderung memiliki keunggulan kompetitif dalam memasarkan produk maupun jasa kepada konsumen secara lebih luas, cepat, dan efisien (Piliang & Sariana, 2020).

Transformasi digital juga memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan dunia bisnis, termasuk pada sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Melalui pemanfaatan teknologi digital, pelaku usaha dapat meningkatkan efektivitas proses bisnis, memperluas jangkauan pasar, serta memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penerapan *Electronic Commerce (E-Commerce)* yang memungkinkan aktivitas pemesanan dan transaksi dilakukan melalui jaringan internet. Melalui *e-commerce*, pelanggan dapat mengakses informasi produk, melakukan pemesanan, serta melakukan pembayaran secara daring tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Wulandari et al., 2025).

Dalam konteks industri percetakan, kebutuhan terhadap produk cetak seperti brosur, spanduk, label produk, stiker, dan nota masih tergolong tinggi, khususnya bagi pelaku UMKM yang memerlukan media promosi fisik. Oleh karena itu, usaha percetakan dituntut untuk mampu memberikan layanan yang cepat, akurat dan terorganisir dengan baik. Pemanfaatan sistem intformasi berbasis web pada usaha percetakan dapat membantu dalam mengelola proses pemesanan pelanggan serta pencatatan data pesanan secara lebih sistematis dan terstruktur dibandingkan dengan metode konvensional (Dwi & Nasution, 2026).

Percetakan Purnama Jaya merupakan salah satu usaha percetakan skala menengah yang berlokasi di Jl. Ciawi Gebang-Sukadana, Susukan, Kecamatan Ciawigebang, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45591. Percetakan ini melayani berbagai kebutuhan cetak masyarakat dan pelaku UMKM seperti spanduk, nota, kartu nama, undangan, serta layanan desain. Namun demikian, dalam proses operasionalnya masih terdapat beberapa kendala. Proses pemesanan pelanggan masih dilakukan melalui kedatangan langsung ke lokasi percetakan atau melalui komunikasi aplikasi WhatsApp yang belum terorganisir secara sistematis, sehingga sering menimbulkan antrean komunikasi serta kesulitan dalam melakukan pencatatan data pesanan secara terstruktur.

Selain itu, proses penentuan harga produk cetak masih dilakukan oleh admin berdasarkan spesifikasi pesanan pelanggan, seperti ukuran cetak, jumlah pesanan, serta tambahan biaya desain. Proses tersebut memerlukan waktu yang relatif lebih lama dan berpotensi menimbulkan perbedaan informasi harga antara pelanggan satu dengan yang lainnya. Kondisi ini berbeda dengan sistem digital yang mampu menyediakan perhitungan harga secara otomatis (*price engine*) berdasarkan parameter tertentu, sehingga pelanggan dapat memperoleh estimasi biaya secara lebih cepat dan transparan.

Permasalahan lain yang dihadapi adalah proses pengelolaan produksi yang masih bergantung pada Surat Perintah Kerja (SPK) yang belum terintegrasi dengan sistem informasi. Data pesanan pelanggan yang diterima oleh admin perlu dipindahkan kembali ke dalam Surat Perintah Kerja (SPK) sehingga meningkatkan risiko kesalahan pencatatan data, seperti kesalahan ukuran cetak, jenis bahan, maupun jumlah cetakan. Kondisi ini dapat mempengaruhi ketepatan proses produksi serta meningkatkan risiko keterlambatan penyelesaian pesanan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa proses pengelolaan pemesanan dan produksi yang belum terintegrasi dalam suatu sistem informasi sering menjadi penyebab terjadinya kesalahan kerja serta keterlambatan proses produksi (Prasepta et al., 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem informasi berbasis web yang mampu mendukung proses pemesanan produk percetakan secara online sekaligus membantu pengelolaan proses produksi secara terintegrasi. Sistem ini memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan kapan saja tanpa harus datang langsung ke lokasi percetakan, serta membantu admin dalam mengelola data pesanan secara lebih terorganisir. Selain itu, sistem juga dapat mendukung proses perhitungan harga secara otomatis serta mengintegrasikan data pesanan dengan pembuatan Surat Perintah Kerja (SPK) digital sehingga alur kerja antara bagian administrasi, desain, dan produksi dapat berjalan lebih efektif.

Sistem yang dibangun pada penelitian ini memiliki lingkup yang lebih luas dibandingkan sistem *e-commerce* pada umumnya. Sistem *e-commerce* umumnya berfokus pada proses transaksi dan pemesanan pelanggan, sedangkan sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan proses pemesanan pelanggan (*front-end*) dengan pengelolaan produksi internal melalui Surat Perintah Kerja (SPK) digital. Dengan demikian, *e-commerce* dalam penelitian ini berkedudukan sebagai salah satu komponen dari keseluruhan Sistem Pemesanan dan Pengelolaan Produksi yang dibangun.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pengembangan sistem pemesanan atau penjualan berbasis web pada usaha percetakan. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek pemesanan atau transaksi, tanpa mengintegrasikan perhitungan harga dinamis dan otomatisasi Surat Perintah Kerja (SPK) digital dalam satu sistem terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pemesanan serta pengelolaan produksi berbasis web yang dapat membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan pesanan dan proses produksi pada Percetakan Purnama Jaya (Rifqi et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini mengangkat judul **"Rancang Bangun Sistem Pemesanan dan Pengelolaan Produksi Berbasis Web pada Percetakan Purnama Jaya"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Jangkauan pemasaran usaha percetakan masih terbatas pada pelanggan yang datang langsung ke lokasi percetakan atau pelanggan yang telah mengenal usaha sebelumnya.
2. Penyebaran informasi layanan dan produk percetakan masih terbatas serta belum tersaji dalam media digital yang dapat diakses secara luas oleh pelanggan dari berbagai daerah.
3. Proses pemesanan produk percetakan masih dilakukan melalui komunikasi langsung atau melalui aplikasi pesan sehingga data pesanan pelanggan belum terkelola dalam satu sistem yang terintegrasi.
4. Pengelolaan data pesanan pelanggan dan proses produksi menggunakan Surat Perintah Kerja (SPK) yang belum terintegrasi dengan sistem pemesanan sehingga berpotensi menimbulkan ketidaksesuaian informasi spesifikasi produksi.
5. Proses penyusunan laporan pesanan dan transaksi membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena data transaksi belum terdokumentasi secara sistematis dalam suatu sistem informasi.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan, adapun rumusan masalah nya adalah:

1. Bagaimana perancangan platform *e-commerce* berbasis *website* pada Percetakan Purnama Jaya untuk mendukung penyebaran informasi layanan dan produk percetakan secara lebih luas?
2. Bagaimana implementasi sistem *e-commerce* berbasis web dalam mendukung proses pemesanan produk percetakan secara daring?
3. Bagaimana sistem yang dikembangkan dapat mendukung pengelolaan data pesanan pelanggan secara terstruktur serta terintegrasi dengan proses produksi melalui Surat Perintah Kerja (SPK)?

4. Bagaimana penerapan sistem dalam mendukung penyusunan laporan transaksi dan pesanan secara sistematis?
5. Bagaimana hasil pengujian sistem yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna?

1.4 Batasan Masalah

Untuk memudahkan pemecahan masalah perlu dilakukan pembatasan masalah sehingga permasalahan menjadi lebih sederhana. Batasan masalah tersebut meliputi:

1. *E-Commerce* ini dirancang untuk layanan pemesanan produk percetakan berbasis *website*, yang memungkinkan pelanggan melakukan pemesanan berbagai produk percetakan seperti spanduk, nota, kartu nama, undangan, serta layanan desain secara online, melakukan pembayaran secara digital, serta memperoleh informasi terkait produk dan status pesanan tanpa harus datang langsung ke percetakan.
2. Sistem *e-commerce* berbasis web dengan model *Business-to-Customer* (B2C) untuk Percetakan Purnama Jaya.
3. Aplikasi *e-commerce* ini memiliki 10 layanan yaitu:
    1) *Product Management*, menyediakan etalase produk berupa katalog produk yang menampilkan informasi jenis produk percetakan, ukuran cetak, bahan yang digunakan, harga, serta contoh desain sehingga pelanggan dapat mengetahui detail produk sebelum melakukan pemesanan.
    2) *User Management*
        a. Pelanggan : pelanggan dapat melakukan registrasi dan *login*, melihat dan menjelajahi katalog produk, menambahkan produk ke keranjang, melakukan pemesanan, berkomunikasi dengan admin melalui *chat.* Selain itu, pelanggan dapat melakukan pembayaran secara *online* dan memeriksa status pemesanan.

b. Admin : admin dapat melakukan *login*, bertanggung jawab mengelola operasional aplikasi, termasuk pembaharuan katalog, pengelolaan produk, dan interaksi dengan pelanggan melalui *chat*. Admin juga memastikan pembayaran terverifikasi, melacak status pesanan, serta menganalisis data penjualan.

c. Pemilik : pemilik dapat melakukan *login*, menerima dan mencetak laporan penjualan untuk memantau kinerja bisnis.

3) *Catalog Management*, mengatur katalog agar menampilkan produk berdasarkan kategori tertentu seperti spanduk, brosur, kartu nama, banner, dan undangan sehingga memudahkan pelanggan dalam mencari produk yang dibutuhkan.
4) *Order Management*, mengelola seluruh proses pemesanan pelanggan mulai dari penerimaan pesanan, proses produksi, hingga pesanan selesai dan siap diambil atau dikirim kepada pelanggan.
5) *Inventory Management*, Admin dapat mengakses data stok produk untuk memastikan jumlah barang yang tersedia.
6) *Payment Service*, menyediakan metode pembayaran melalui transfer bank, kartu kredit/debit maupun pembayaran melalui dompet digital.
7) *Personalization*, pelanggan dapat memesan dengan kustomisasi seperti memilih ukuran cetak, jenis bahan, jumlah cetakan, dan mengunggah desain.
8) *Customer Service*, menyediakan sarana komunikasi antara pelanggan dan pihak percetakan sehingga pelanggan dapat menanyakan informasi terkait produk, proses pemesanan, maupun konsultasi desain.
9) *Search Service*, mendukung fitur pencarian produk dengan filter berdasarkan kata kunci atau jenis produk yang tersedia.

10) *Reporting and Data Analysis*, menyediakan laporan transaksi dan data penjualan yang dapat diakses oleh admin dan pemilik.

4. Pengelolaan produksi dalam sistem ini mencakup pencatatan spesifikasi pesanan, pembuatan Surat Perintah Kerja (SPK) digital secara otomatis dari data pesanan, serta pemantauan status pengerjaan (pending, diproses, selesai). Sistem ini tidak mencakup penjadwalan atau alokasi mesin produksi secara otomatis, penentuan mesin cetak yang digunakan untuk suatu pesanan masih dilakukan oleh operator produksi berdasarkan ketersediaan mesin di lapangan.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka didapat tujuan sebagai berikut:

1. Merancang platform *e-commerce* berbasis website pada Percetakan Purnama Jaya untuk mendukung penyebaran informasi layanan dan produk percetakan secara lebih luas.
2. Mengimplementasikan sistem *e-commerce* berbasis web dalam mendukung proses pemesanan produk percetakan secara daring.
3. Mengimplementasikan sistem yang mampu mengelola data pesanan pelanggan secara terstruktur serta terintegrasi dengan proses produksi melalui Surat Perintah Kerja (SPK).
4. Menerapkan sistem dalam mendukung penyusunan laporan transaksi dan pesanan secara sistematis.
5. Melakukan pengujian sistem untuk mengetahui kesesuaian fungsi sistem dengan kebutuhan pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan di bidang Sistem Informasi, khususnya

dalam penerapan teknologi berbasis web untuk mendukung digitalisasi proses bisnis pada sektor industri kreatif berskala menengah. Penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penerapan sistem informasi terkomputerisasi dalam mengelola proses pemesanan dan pengelolaan produksi secara terintegrasi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademis bagi penelitian selanjutnya yang membahas pengembangan sistem pemesanan berbasis web, penerapan perhitungan harga berbasis parameter tertentu, serta digitalisasi Surat Perintah Kerja (SPK) guna meningkatkan keteraturan dan akurasi pengelolaan data operasional.

2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Percetakan Purnama Jaya

       Penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas jangkauan pemasaran, meningkatkan efektivitas penyampaian informasi layanan percetakan, serta mempermudah proses pemesanan produk percetakan melalui sistem *e-commerce* berbasis *website.*

    b. Bagi Pelanggan

       Penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperoleh informasi layanan percetakan secara lengkap dan terstruktur melalui platform *e-commerce*. Selain itu pelanggan dapat melakukan pemesanan produk percetakan secara lebih praktis tanpa harus datang langsung ke lokasi percetakan.

1.7 Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat pertanyaan yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Adapun pertanyaan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apa saja kebutuhan sistem yang diperlukan dalam pengembangan sistem *e-commerce* berbasis *website* pada Percetakan Purnama Jaya?
2. Bagaimana alur proses pemesanan produk percetakan yang diterapkan dalam sistem *e-commerce* yang dikembangkan?

3. Bagaimana mekanisme integrasi data pemesanan pelanggan dengan proses produksi melalui Surat Perintah Kerja (SPK) digital?
4. Fitur apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung pengelolaan data pesanan dan laporan transaksi secara sistematis?
5. Bagaimana hasil pengujian sistem berdasarkan kebutuhan pengguna dan fungsi sistem yang telah dirancang?

1.8 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan metode penyelesaian masalah. Metode-metode tersebut digunakan untuk memperoleh data yang akurat, merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Adapun penjelasan dari masing masing metode adalah sebagai berikut:

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

   Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses bisnis yang berjalan di Percetakan Purnama Jaya. Pengamatan ini bertujuan untuk memahami alur pemesanan, perhitungan harga produk cetak, pencatatan pesanan, hingga proses pembuatan Surat Perintah Kerja (SPK). Hasil observasi digunakan sebagai dasar dalam menganalisis permasalahan serta merancang sistem berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan operasional percetakan.
2. Wawancara

   Metode wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada pihak yang terlibat, seperti pemilik usaha, admin, serta bagian produksi. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi terkait mekanisme penjualan, kendala yang sering dihadapi dalam pengelolaan pesanan dan penentuan harga, serta kebutuhan

pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan. Informasi dari wawancara digunakan untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang mampu mendukung aktivitas bisnis secara optimal.

3. Studi Pustaka

   Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari berbagai referensi yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan publikasi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan analisis dan perancangan sistem informasi, sistem penjualan berbasis web, serta penerapan *e-commerce*. Studi pustaka ini bertujuan untuk memperkuat landasan teori dan mendukung proses perancangan sistem dalam penelitian ini.

1.8.2 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan membangun sistem penjualan berbasis web yang menerapkan konsep *e-commerce*.

1. *E-commerce*

   E-Commerce merupakan aktivitas jual beli produk dan jasa yang dilakukan melalui media elektronik dengan dukungan teknologi informasi. Dalam penelitian ini, sistem *e-commerce* dimaksudkan untuk menyediakan sarana pemesanan produk percetakan secara daring, sehingga pelanggan dapat memperoleh informasi harga, melakukan pemesanan, dan memantau status pesanan secara lebih mudah dan transparan. Dengan adanya sistem *e-commerce*, penting untuk meningkatkan penjualan dan mempercepat penjualan melalui penggunaan teknologi *e-commerce*, mengingat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat (Musthofa & Adiguna, 2022).

2. *Business-to-Consumer* (B2C)

   Business-to-Consumer (B2C) adalah model bisnis yang berfokus pada penjualan produk atau layanan secara langsung kepada konsumen. Dalam *Business-toConsumer* (B2C), perusahaan menjual produk atau layanan langsung kepada pengguna akhir, yang disebut sebagai "*end*

user" yang akan menggunakan produk atau layanan tersebut. Dalam era digital, B2C juga mencakup kegiatan *e-business* jika penjualan dilakukan dengan melalui internet, seperti melalui situs web atau platform ecommerce (Ohyver et al., n.d.)

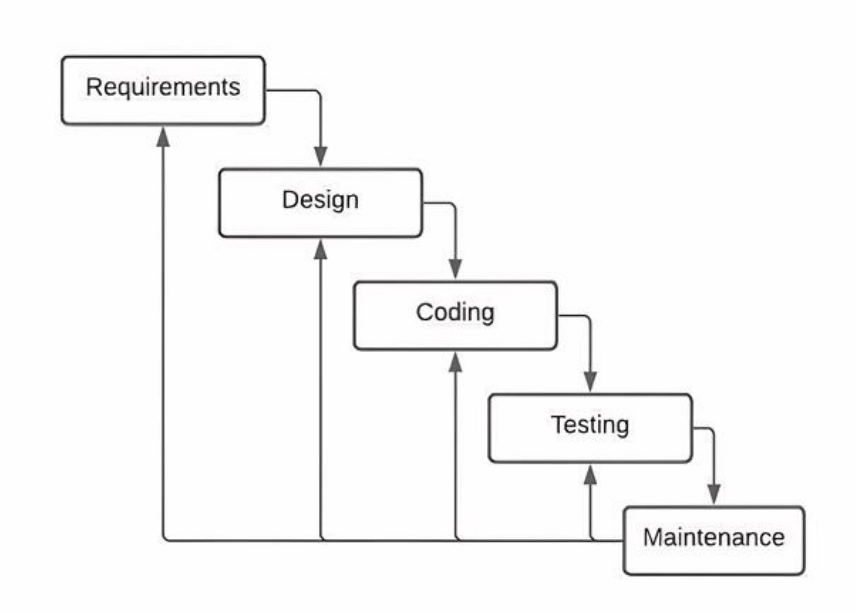


Gambar 1. 1 Business-to-Consumer (B2C)

Sumber Gambar : (Irawan, n.d.)

1.9 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu metode *Waterfall*. Menurut (Hamonangan et al., 2022) model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Pendekatan ini dilakukan secara sistematis dan berurutan, model ini disebut sebagai *waterfall* karena setiap tahap harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan dilakukan secara berurutan.



Gambar 1. 2 Metode Waterfall

Sumber Gambar : (Fadilah et al., 2021)

1.10 Tahapan Pengembangan Sistem

Adapun tahapan-tahapan dalam metode Waterfall yaitu:

1) ***Requirements* (Kebutuhan)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan sistem berdasarkan kondisi nyata yang terjadi di Percetakan Purnama Jaya. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi dan wawancara untuk memahami proses bisnis yang sedang berjalan serta kebutuhan pengguna terhadap sistem. Hasil dari tahap ini berupa daftar kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem yang akan menjadi dasar dalam perancangan sistem selanjutnya.

2) ***Design* (Perancangan)**

Pada tahap perancangan, peneliti menerjemahkan hasil analisis kebutuhan ke dalam bentuk rancangan sistem. Perancangan dilakukan dengan menyusun alur proses bisnis sistem pemesanan dan produksi yang diusulkan agar sesuai dengan kebutuhan Percetakan Purnama Jaya.

Peneliti melakukan pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), yang meliputi Use Case Diagram untuk menggambarkan

interaksi antara pengguna dan sistem, Activity Diagram untuk menggambarkan alur proses pemesanan dan produksi, Sequence Diagram untuk menunjukkan urutan proses sistem, serta Class Diagram untuk merancang struktur data sistem. Selain itu, perancangan basis data dilakukan untuk menentukan tabel, atribut, dan relasi yang digunakan, serta perancangan antarmuka pengguna untuk memudahkan admin dan bagian produksi dalam menggunakan sistem..

3) *Coding* (Pengkodean)

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan hasil perancangan ke dalam bentuk sistem berbasis web. Proses pengkodean dilakukan dengan mengembangkan fitur-fitur sesuai kebutuhan sistem, seperti pengelolaan data pelanggan, pemesanan produk cetak, perhitungan harga otomatis, pembuatan SPK digital, serta pengelolaan status pesanan dan produksi.

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk logika sistem, HTML dan CSS untuk tampilan antarmuka, JavaScript dan Bootstrap untuk meningkatkan interaktivitas dan responsivitas sistem, serta MySQL sebagai basis data untuk menyimpan seluruh data sistem secara terstruktur.

4) ***Testing* (Pengujian)**

Proses pengujian berfokus pada logika internal software, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan. Penulis akan melakukan pengujian sistem dengan menggunakan *Black Box* dan *White Box Testing*.

5) ***Maintenance* (Pemeliharaan)**

Pada tahap akhir, pemeliharaan perangkat lunak sangat penting dilakukan, termasuk pengembangan lebih lanjut. Hal ini dikarenakan perangkat lunak yang dibuat perlu diperbarui dan disesuaikan secara berkala agar tetap dapat berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan.

1.11 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan penelitian dilaksanakan:

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi dan wawancara																				
2	Pengumpulan referensi / Studi literatur																				
3	Penyusunan BAB I (Pendahuluan)																				
4	Penyusunan BAB II (Kajian Pustaka)																				
5	Analisis Kebutuhan Sistem																				
6	Perancangan Sistem (UML)																				
7	Penyusunan BAB III (Metodologi Penelitian)																				
8	Implementasi Sistem																				
9	Pengujian Sistem																				
10	Penyusunan BAB IV																				
11	Penyusunan BAB V																				
12	Penyusunan Laporan Akhir Skripsi																				
13	Pengajuan Laporan Skripsi																				
14	Dokumentasi & Laporan																				