

Nomor : 015/S1-FKOM-UNIKU/SKR/2026

**RANCANG BANGUN SISTEM E-COMMERCE BERBASIS
WEB DENGAN MODEL B2C PADA PENJUALAN DAGING
SAPI BEKU DI HARVEST MEATSHOP**

TUGAS AKHIR / SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi S1



Oleh

Muhammad Zaky Auliya Mu'min

20210910107

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Rancang Bangun Sistem E-Commerce Berbasis Web Dengan Model B2C

Pada Penjualan Daging Sapi Beku Di Harvest Meatshop

Disusun Oleh

Muhammad Zaky Auliya Mu'min

20210910107

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

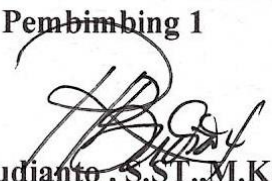
Hari : Rabu

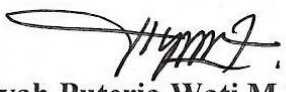
Tanggal Bulan Tahun : 25 Februari 2026

DOSEN PEMBIMBING :

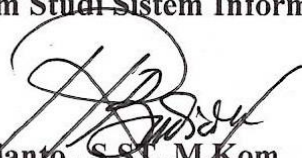
Pembimbing 1

Pembimbing 2


Heru Budianto, S.ST., M.Kom
NIK. 41038111365


Dyah Puteria Wati M.Kom
NIK. 410112920259

**Mengetahui / Mengesahkan :
Kepala Program Studi Sistem Informasi**


Heru Budianto, S.ST., M.Kom
NIK. 41038111365

LEMBAR PENGUJIAN

Rancang Bangun Sistem E-Commerce Berbasis Web Dengan Model B2C

Pada Penjualan Daging Sapi Beku Di Harvest Meatshop

Disusun Oleh

Muhammad Zaky Auliya Mu'min

20210910107

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1

Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Rabu

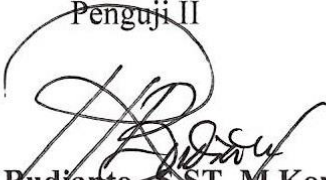
Tanggal : 25 Februari 2026

DOSEN PENGUJI :

Penguji I


Fahmi Yusuf S.Kom., MMSI., Ph.D
NIK 41038021124

Penguji II


Heru Budianto, S.ST., M.Kom
NIK 41038111365

Penguji III


Dyah Puteria Wati M.Kom
NIK 410112920259

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng
NIK 41038101348

Kepala Program Studi
Sistem Informasi S1


Heru Budianto, S.ST., M.Kom
NIK 41038111365

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Zaky Auliya Mu'min

NIM : 20210910107

Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 15 Januari 2003

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul :

**Rancang Bangun Sistem E-Commerce Berbasis Web Dengan Model B2C
Pada Penjualan Daging Sapi Beku Di Harvest Meatshop**

Dosen Pembimbing 1 : Heru Budianto , S.ST.,M.Kom

Dosen Pembimbing 2 : Dyah Puteria Wati M.Kom

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 25 Februari 2026

Yang menyatakan,



Muhammad Zaky Auliya Mu'min

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Rancang Bangun Sistem E-Commerce Berbasis Web Dengan Model B2C Pada Penjualan Daging Sapi Beku Di Harvest Meatshop.

beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 25 Februari 2026
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Zaky Auliya Mu'min

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTTO

"Keberhasilan bukanlah sebuah panggung yang diraih dalam semalam, melainkan akumulasi dari doa yang tak terputus, keringat yang jatuh dalam kesunyian, dan keberanian untuk terus melangkah maju setiap kali keraguan meminta kita untuk menyerah."

~ Penulis ~

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat dan salam tercurah kepada Rasulullah baginda Nabi Muhammad SAW, teladan bagi umat manusia. Dengan segenap kerendahan hati dan rasa cinta yang mendalam, karya ini saya persembahkan sebagai tanda bakti dan terima kasih kepada:

Pahlawan Hidupku, Bapak Samhudi dan Ibu Siti Maslihah Karya kecil ini adalah wujud syukur atas peluh, pengorbanan tanpa pamrih, dan doa-doa tulus yang selalu mengangkasa di setiap sujud kalian. Meski takkan pernah sebanding dengan cinta kalian, semoga pencapaian ini mampu mengukir seulas senyum kebanggaan di wajah Bapak dan Ibu.

Kedua Kakakku Tersayang, Kak Selvia Herlin dan Kak Muhammad Rizky Firdiansyah Terima kasih telah menjadi pelindung, pendengar, dan penguat saat saya meragu. Teguran, kasih sayang, dan kepercayaan kalian adalah energi terbesarku untuk menyelesaikan lembar demi lembar perjalanan ini.

Dosen Pembimbing dan Pembimbing Akademik Kepada Bapak Heru

Budianto, S.ST., M.Kom. dan **Ibu Dyah Puteria Wati, M.Kom.** selaku Dosen

Pembimbing, serta **Bapak Dede Irawan, M.Kom.** selaku Pembimbing

Akademik. Terima kasih yang tak terhingga atas waktu, kesabaran, dan ilmu luhur

yang telah diberikan. Tanpa arahan dan keikhlasan Bapak dan Ibu, karya ini tak

akan pernah paripurna.

Sahabat Seperjuangan Terima kasih telah berbagi tawa di tengah kepenatan dan

menolak menyerah bersamaku. Kita memulai perjalanan ini dengan mimpi

masing-masing, dan kini mengakhirinya dengan kebanggaan bersama. Memori

perjuangan ini akan selalu menjadi bagian terbaik dalam cerita kita.

Rancang Bangun Sistem E-Commerce Berbasis Web Dengan Model B2C Pada Penjualan Daging Sapi Beku Di Harvest Meatshop

Muhammad Zaky Auliya Mu'min, Heru Budianto , S.ST.,M.Kom, Dyah Puteria Wati M.Kom

Program Studi Sistem informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20210910107@uniku.ac.id, Heru.Budianto@uniku.ac.id,
dyah.puteria@uniku.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong pelaku usaha untuk beralih ke sistem digital, termasuk pada sektor perdagangan daging beku. Harvest Meatshop merupakan usaha penjualan daging sapi beku yang masih menjalankan proses pemasaran, pencatatan transaksi, dan pemesanan secara manual, sehingga berdampak pada keterbatasan jangkauan pemasaran, pengelolaan stok yang kurang efektif, serta pelayanan pelanggan yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem e-commerce berbasis web dengan model *Business to Customer* (B2C) pada Harvest Meatshop.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *prototype*, yang memungkinkan proses perancangan dan evaluasi dilakukan secara berulang dengan melibatkan pengguna secara langsung. Sistem yang dikembangkan menyediakan fitur pengelolaan produk, manajemen pengguna, pemesanan online, pembayaran, pengelolaan stok, *live chat*, promosi, serta laporan penjualan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *black box* dan *white box* untuk memastikan fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan. Selain itu, dilakukan validasi rancangan program oleh pengguna yang menunjukkan bahwa sistem dinilai valid, mudah digunakan, dan sesuai dengan alur proses bisnis Harvest Meatshop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem e-commerce yang dibangun mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan penjualan, memperluas jangkauan pemasaran, serta meningkatkan pengalaman pelanggan dalam melakukan transaksi.

Kata Kunci : E-Commerce, B2C, Daging Sapi Beku, Harvest Meatshop

Design And Develop Web Based e-Commerce System with B2C Model in Frozen Beef Selling at Harvest Meatshop

Muhammad Zaky Auliya Mu'min, Heru Budianto , S.ST.,M.Kom, Dyah Puteria Wati M.Kom

*Information System Study Program, Faculty of Computer Sciences, Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512*

20210910107@uniku.ac.id, Heru.Budianto@uniku.ac.id,
dyah.puteria@uniku.ac.id

Abstract

The rapid development of information technology encourages businesses to adopt digital systems, including in the frozen meat trading sector. Harvest Meatshop is a frozen beef distributor that previously relied on manual processes for marketing, transaction recording, and order management, resulting in limited market reach, inefficient inventory control, and suboptimal customer service. This study aims to design and develop a web-based e-commerce system using the Business to Customer (B2C) model for frozen beef sales at Harvest Meatshop.

The system was developed using the prototype method, which allows iterative design, evaluation, and refinement through direct user involvement. The proposed system provides key features such as product management, user management, online ordering, payment processing, inventory management, live chat services, promotional management, and sales reporting. System testing was conducted using black box and white box testing methods to ensure functional correctness and system reliability. In addition to technical testing, user validation was carried out involving system users at Harvest Meatshop. The validation results indicate that the system is valid, user-friendly, and aligned with the actual business processes. Overall, the implementation of the e-commerce system improves sales management efficiency, expands marketing reach, and enhances customer experience in conducting online transactions.

Keywords: *E-Commerce, B2C, Frozen Beef, Harvest Meatshop*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **“Rancang Bangun Sistem E-Commerce Berbasis Web dengan model B2C Pada Penjualan Daging Sapi Beku Di Harvest Meatshop”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Heru Budianto, S.ST., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Heru Budianto, S.ST., M.Kom., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Ibu Dyah Puteria Wati M.Kom., selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan. Sehingga peneliti mengharapkan saran dan kritik untuk perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 25 Februari 2026

Peneliti



(Muhammad Zaky Auliya Mu'min)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
PERNYATAAN ORIGINALITAS	
MOTTO dan PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Pertanyaan Penelitian	8
1.8 Hipotesis Penelitian	8
1.9 Metodologi Penelitian	8
1.9.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
1.9.2 Metode Pengembangan Sistem.....	9
1.9.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	10
1.10 Jadwal Penelitian	12
1.11 Sistematika Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 Landasan teori	14

2.1.1 Rancang bangun.....	14
2.1.2 Sistem.....	14
2.1.3 <i>E-Commerce</i>	15
2.1.4 Website	20
2.1.5 Model <i>Business To Customer</i>	20
2.1.6 Penjualan.....	22
2.1.7 Daging Sapi Beku	22
2.1.8 Metode Pengembangan <i>Prototype</i>	23
2.1.9 Bahasa Pemograman.....	25
2.1.10 Tool perangkat lunak	33
2.1.11 Alat bantu pengujian.....	35
2.2 Penelitian Sebelumnya (<i>Previous Work</i>).....	38
2.3 Kerangka Teoritis (<i>Theoretical Framework</i>)	42
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	43
3.1 Analisis Sistem (<i>System Analysis</i>).....	43
3.1.1 Model prototype.....	43
3.1.2 Analisis Masalah.....	43
3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	44
3.1.5 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	44
3.1.6 Analisis sistem yang sedang berjalan	45
3.1.7 Analisis Sistem Usulan	46
3.2 Perancangan Sistem (<i>System Design</i>).....	49
3.2.1 Identifikasi aktor	49
3.2.2 Identifikasi fungsi aktor	49
3.2.3 <i>use case diagram</i>	50
3.2.4 use case narrative	50
3.2.5 Activity diagram	59
3.2.6 Class diagram.....	66
3.2.7 Struktur database.....	67
3.2.8 Sequence diagram	73
3.3 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	77

3.3.1 login	77
3.3.2 admin interaksi produk	77
3.3.3 pelanggan interaksi produk.....	78
3.3.4 pesanan.....	79
3.3.5 livechat.....	81
3.3.6 admin kelola akun pelanggan	81
3.3.7 admin kelola flashsale.....	82
3.3.8 admin kelola voucher	83
3.3.9 owner melihat laporan	84
3.3.10 owner kelola admin.....	85
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	86
4.1 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	86
4.1.1 Implementasi antar muka	86
4.2 Pengujian Sistem (<i>System Testing</i>).....	97
4.2.1 Pengujian Black box	97
4.2.2 Metode pengujian black box.....	97
4.2.3 Scenario pengujian black box	97
4.2.4 Pengujian white box.....	99
4.2.5 Hasil pernyataan validasi rancangan program oleh user	102
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Simpulan (<i>Conclusion</i>).....	103
5.2 Saran (<i>Suggestion</i>).....	104
DAFTAR PUSTAKA	105
Riwayat Hidup (Curriculum Vitae)	113
Lampiran (Appendices).....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode prototype evolusioner Sumber (Rizky, 2019).....	9
Gambar 2. 1metode prototype evolusioner (Rizky, 2019).....	23
Gambar 2. 2 contoh use case narrative (Krämer, 2024).....	29
Gambar 2. 3 kerangka teoritis	42
Gambar 3. 1 Rich picture sistem yang sedang berjalan	45
Gambar 3. 2 Rich picture Sistem usulan.....	46
Gambar 3. 3 use case diagram.....	50
Gambar 3. 4 activity diagram login.....	60
Gambar 3. 5 activity diagram interaksi admin ke produk.....	61
Gambar 3. 6 activity diagram interaksi pelanggan ke produk	61
Gambar 3. 7 activity diagram pesanan.....	62
Gambar 3. 8 activity diagram livechat	63
Gambar 3. 9 activity diagram admin kelola akun pelanggan.....	64
Gambar 3. 10 activity diagram admin kelola voucher	65
Gambar 3. 11 activity diagram admin kelola flashsale	65
Gambar 3. 12 activity diagram owner melihat laporan.....	65
Gambar 3. 13 activity diagram owner kelola admin	66
Gambar 3. 14 class diagram e-commerce	67
Gambar 3. 15 sequence login	73
Gambar 3. 16 sequence admin interaksi produk	73
Gambar 3. 17 sequence pelanggan interaksi produk.....	74
Gambar 3. 18 sequence pesanan (pelanggan)	74
Gambar 3. 19 sequence pesanan (admin).....	74
Gambar 3. 20 sequence livechat.....	74
Gambar 3. 21 sequence admin kelola akun pelanggan	75
Gambar 3. 22 sequence admin kelola voucher.....	75
Gambar 3. 23 sequence admin kelola flashsale	75
Gambar 3. 24 sequence owner melihat laporan	76
Gambar 3. 25 sequence owner kelola admin	76
Gambar 3. 26 rancangan login atau daftar	77
Gambar 3. 27 admin interaksi produk.....	77
Gambar 3. 28 pelanggan interaksi produk	78
Gambar 3. 29 Keranjang pelanggan.....	79
Gambar 3. 30 Admin pesanan.....	79
Gambar 3. 31 Pelanggan pesanan selesai.....	80
Gambar 3. 32 live chat	81
Gambar 3. 33 Admin kelola akun pelanggan.....	81
Gambar 3. 34 admin Kelola flashsale	82
Gambar 3. 35 admin Kelola voucher	83
Gambar 3. 36 owner melihat laporan penjualan	84

Gambar 3. 37 Owner melihat laporan akun pelanggan.....	84
Gambar 3. 38 owner Kelola admin	85
Gambar 4. 1 rancangan login	86
Gambar 4. 2 rancangan homepage	87
Gambar 4. 3 rancangan detail produk	88
Gambar 4. 4 rancangan keranjang.....	88
Gambar 4. 5 rancangan status pesanan	89
Gambar 4. 6 rancangan wislist	89
Gambar 4. 7 rancangan dashboard	90
Gambar 4. 8 rancangan admin Kelola pesanan	90
Gambar 4. 9 rancangan admin Kelola ulasan.....	91
Gambar 4. 10 rancangan admin interaksi produk	91
Gambar 4. 11 rancangan admin Kelola brand.....	92
Gambar 4. 12 rancangan admin Kelola kategori.....	92
Gambar 4. 13 rancangan admin Kelola akun pelanggan.....	93
Gambar 4. 14 rancangan admin Kelola ekspedisi	93
Gambar 4. 15 rancangan admin Kelola pesan livechat	94
Gambar 4. 16 rancangan livechat.....	94
Gambar 4. 17 rancangan admin Kelola flashsale	95
Gambar 4. 18 rancangan admin Kelola voucher	96
Gambar 4. 19 rancangan owner melihat laporan penjualan.....	96
Gambar 4. 20 rancangan owner melihat laporan dari pelanggan.....	96
Gambar 4. 21 rancangan owner Kelola admin.....	97
Gambar 4. 22 flowgraph	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal pelaksanaan penelitian	12
Tabel 2. 1 simbol use case (Sumirat et al., 2023)	28
Tabel 2. 2 simbol activity diagram (Andriyanto, 2022).....	29
Tabel 2. 3 simbol sequence diagram (Sumirat et al., 2023).....	31
Tabel 2. 4 simbol class diagram (Indriyani et al., 2019).....	32
Tabel 2. 6 simbol white box (Putra & Aziz, 2022)	36
Tabel 3. 1 Spesifikasi minimum perangkat keras	44
Tabel 3. 2 Spesifikasi minimum perangkat lunak.....	44
Tabel 3. 3 fitur usulan layanan e-commerce yang diterapkan	47
Tabel 3. 4 identifikasi actor.....	49
Tabel 3. 5 identifikasi fungsi aktor	49
Tabel 3. 6 use case narrative login	51
Tabel 3. 7 use case narrative produk.....	51
Tabel 3. 8 use case narrative pesanan	53
Tabel 3. 9 use case narrative live chat.....	54
Tabel 3. 10 use case narrative admin kelola akun pelanggan	56
Tabel 3. 11 use case narrative admin kelola voucher.....	56
Tabel 3. 12 admin kelola flashsale	57
Tabel 3. 13 use case narrative owner melihat laporan	58
Tabel 3. 14 use case narrative owner kelola admin	59
Tabel 3. 15 Struktur tabel admin/owner.....	67
Tabel 3. 16 Struktur tabel alamat	68
Tabel 3. 17 Struktur tabel flashsale.....	68
Tabel 3. 18 Struktur tabel brand.....	69
Tabel 3. 19 Struktur tabel kategori.....	69
Tabel 3. 20 Struktur tabel pembayaran	69
Tabel 3. 21 Struktur tabel pesan livechat	70
Tabel 3. 22 Struktur tabel produk	70
Tabel 3. 23 Struktur tabel ulasan.....	70
Tabel 3. 24 Struktur tabel transaksi.....	71
Tabel 3. 25 Struktur tabel pelanggan	71
Tabel 3. 26 Struktur tabel voucher	72
Tabel 3. 27 Struktur tabel wishlist	72
Tabel 4. 1 pengujian black box	98
Tabel 4. 2 pengujian white box	100

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar lampiran berisi lampiran-lampiran apa saja yang menjadi pendukung dari penelitian tersebut.

Lampiran 1. Curiculume Vitae CV;

Lampiran 2. SK Judul dan Pembimbing;

Lampiran 3. Kartu Bimbingan;

Lampiran 4. Kartu Mengikuti Seminar SUP;

Lampiran 5. Hasil SUP;

Lampiran 6. Lembar Revisi SUP;

Lampiran 7. Kartu Mengikuti Seminar SHP;

Lampiran 8. Hasil SHP;

Lampiran 9. Lembar Revisi SHP;

Lampiran 10. Submit Jurnal;

Lampiran 11. Data Hasil Observasi;

Lampiran 12. Data Hasil Penelitian;

Lampiran 13. Hasil Cek Turnitin.