

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA
BERBASIS ANDROID PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan Jenjang

Pendidikan Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika

Universitas Bhayangkara



Disusun Oleh :

NAMa : Nurwah Yuni Manurung

NPM : 201410227005

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS BHAYANGKARA

BEKASI

2017

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA
BERBASIS ANDROID PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan Jenjang

Pendidikan Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika

Universitas Bhayangkara



Disusun Oleh :

NAMA : Nurwah Yuni Manurung

NPM : 201410227005

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS BHAYANGKARA

BEKASI

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA BERBASIS
ANDROID PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Disusun oleh


NURWAHYUNI MANURUNG (2014.10.227.005)

Bekasi, 11 Februari 2017

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I


Dosen Pembimbing II


Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom.


Dwipa Handayani, S.Kom., M.Si.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika


Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA
BERBASIS ANDROID PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Bekasi, 11 Februari 2017


Telah di uji dan di sahkan oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II




Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom.



Dwipa Handayani, S.Kom., M.Si.

Penguji I

Penguji II



Andy Achmad, S.T., S.Sos., M.TI.




Arji Maruf Santoso, S.Kom., M.Kom.


Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Ahmad Diponegoro, M.S.I.E., Ph.D.



Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

LEMBAR PERNYATAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Nurwah Yuni Manurung
NPM : 2014.10.227.005
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sistem
Tata Surya Berbasis Android Pada Tingkat
Sekolah Dasar.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Penulis



(Nurwah Yuni Manurung)

NURWAH YUNI MANURUNG, 2014.10.227.005, Fakultas Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dengan Judul skripsi “ PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA BERBASIS ANDROID PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR”. Dibawah bimbingan Hendarman Lubis, S.Kom, M.Kom, Dwipa Handayani, S.Kom, M.Si. 75 hal, 9 tabel, 60 gambar dan daftar pustaka (2010-2016)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pememanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah mulai di gunakan di sekolah-sekolah, termasuk Sekolah Dasar Negeri Pejuang III, IV dan V Medan Satria Bekasi. Sebagaimana seorang pengajar disuatu sekolah, teknologikomputer juga dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Maka dalam penulisan skripsi ini diberikan Judul “ **Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya Berbasis Android Pada Tingkat Sekolah Dasar**”. Dalam pembuatan Skripsi ini penelitian menggunakan metode pengumpulan data meliputi studi pustaka, studi lapangan. Serta metode – metode pengembangan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development* yang terdiri atas tiga fase yaitu, *Requering planning, Design workshop, Implementation*. Dengan Menggunakan software *Adobe flash CS6* dengan bahasa program *ActionScript 3.0, adobe photoshop CS6, Software Development Kit, SQLite*. Ouput yang dihasilkan berupa aplikasi multimedia pembelajaran sistem tata surya yang beroperasi pada perangkat android seperti smartphone, tablet, laptop dan komputer. Aplikasi multimedia pembelajaran yang dibangun berdasarkan dari jawaban responden dikategorikan “Baik” dengan persentasie 82%. Dengan aplikasi ini dapat mempermudah proses belajar mengajar tentang sistem tata surya dan menambah minat belajar yang cenderung bosan menggunakan sistem sebelumnya.

Aplikasi ini belum sempurna dan masih memlikii keterbatasan. Penulis berharap kekurangan yang ada sebelumnya dapat dikembangkan agar menjadi aplikasi yang dirancang untuk multi-flatfrom sehingga dapat berjalan pada sistem operasi manapun, serta memberikan lebih bnyak fitur – fitur pada tampilan aplikasi.

Kata Kunci : Tata Surya, Multimedia, *Adobe Flash CS6, ActionScript 3.0, SQLite*.

NURWAH YUNI MANURUNG, 2014.10.227.005, Faculty of Informatics University Teknik Bhayangkara Jakarta Raya with the Title of thesis "DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING SOLAR SYSTEM ANDROID BASED ON PRIMARY LEVEL". Under the guidance of Hendarman Lubis, S. Kom, M. Kom, Dwipa Handayani, Kom, M.Si. 75 things, 9 tables, 60 pictures and bibliography (2010-2016)

ABSTRACT

The development of computer technology can be utilized in education. Pememanfaatan computer as a medium of learning in education has begun to be used in schools, including State Primary School Warrior III, IV and V Medan Satria Bekasi. As a teacher of the school disuatu, teknologikomputer sebgai media can also be used in teaching and learning. So in writing this paper is given the title "Development of Solar System Multimedia Android Based On Elementary School". In the making of this thesis research using data collection methods include literature studies, field studies. As well as the method - the method of system development using Rapid Application Development which consists of three phases, namely, Requiring planning, Design workshop, Implementation. Using Adobe Flash CS6 software program with language ActionScript 3.0, Adobe Photoshop CS6, Software Development Kit, SQLite. Output generated in the form of multimedia learning applications solar system that operates on android devices like smartphones, tablets, laptops and computers. Learning multimedia applications are built based on the answers of respondents categorized as "Good" by persentase 82%. With this application can simplify the process of learning about the solar system and increase interest in learning who tend to get bored using the previous system.

This app is not perfect and still memlikii limitations. The author hopes that existing deficiencies can be developed in order to be an application designed for multi-flat form so that it can run on any operating system, as well as provide more bnyak features - features in the application.

Keywords: Solar System, Multimedia, Adobe Flash CS6, ActionScript 3.0, SQLite.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurwah Yuni Manurung
NPM/NIP : 2014.10.227.005
Program studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi / Tesis / Karya Ilmiah

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non Ekklusif (*Non Exclusive Royalty-Free Right*), atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SISTEM TATA SURYA BERBASIS ANDROID PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR.

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-ekklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada Tanggal : 11 Februari 2017

Yang Menyatakan,



Nurwahyuni Manurung

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan kepada penulis serta ni'mat dan karunia yang lebih sehingga tak mampu bagi penulis untuk sekedar menghitung dan mengucapkan syukur atas segala yang dianugerahkan Allah kepada penulis satu per satu. Rahmat dan salam kepada Rosulullah, Muhammad kekasih Allah. Beliau lah yang telah membawa kita dari kegelapan ke jalan cahaya. Alhamdulillah segala puji kepada-Mu, ya Allah, atas segala hal yang Engkau berikan padaku.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Teknik Informatika Universitas Bhayangkara.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Irjen Pol(Purn) Drs. Bambang Karsono, SH.,MM. Selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Ahmad Diponegoro, ST., M.S.I.E., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Hendarman Lubis, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan Selaku pembimbing satu.
4. Ibu Dwipa Handayani, S.Kom., M.Si. Selaku pembimbing dua saya. Terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat, dan nasihat yang ibu berikan selama bimbingan.
5. Kepala Sekolah SDN Pejuang III Bapak H.Gupron, S.Pd.I., M.Pd. Terima kasih atas ijin yang telah diberikan untuk melakukan penelitian.

6. Kepala Sekolah SDN Pejuang IV Bapak Dayat Sudrajat, S.Pd. Terima kasih atas ijin yang telah diberikan untuk melakukan penelitian.
7. Kepala Sekolah SDN Pejuang V Ibu Tasu'ah, S.Pd. Terima kasih atas ijin yang telah diberikan untuk melakukan penelitian.
8. Staff Guru SDN Pejuang III, IV & V Terima kasih atas ketersediaan waktu yang telah diberikan dalam proses melaksanakan penelitian.
9. Kepada Ibu tercinta Betaria Sitorus dan seluruh keluarga terima kasih atas semangatnya, do'a restu serta ridho kalian sehingga saya bisa menjadi seperti ini.
10. Terima kasih kepada Abdul Latif yang selalu memotivasi dan selalu memberi semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
11. Teman-temanku, yang telah menjadi teman setia selama perjalanan hidup di kampus.
12. Semua pihak secara langsung ataupun tidak langsung yang berperan membantu terselesaikannya laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan di masa-masa mendatang. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin.

Bekasi, 11 Februari 2017



Penulis

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESEHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI	iii
ABSTRAK.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Maksud Dan Tujuan.....	4
1.5.1 Tujuan	4
1.5.2 Manfaat	4
1.6 Metode Penelitian dan Metode Pengembangan Software	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Karakteristik Sistem	6

2.1.3	Pengertian Informasi.....	7
2.2	Pembelajaran Tata Surya	8
2.2.1	Hakikat Belajar dan Pembelajaran	8
2.3	Media Pembelajaran	9
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	9
2.3.2	Ciri-Ciri Media Pembelajaran	9
2.3.3	Fungsi dan Manfaat Media	10
2.3.4	Karakteristik Pembelajaran Interaktif.....	11
2.4	Pengertian Multimedia	12
2.4.1	Model - Model Multimedia Interaktif	14
2.5	Pengertian Sistem Tata Surya.....	15
2.5.1	Susunan Tata Surya	15
2.6	Metode Penelitian	23
2.6.1	Metode Pengumpulan Data	23
2.6.1.1	Studi Lapangan	23
2.6.1.2	Studi Pustaka	24
2.6.2	Metode Pengembangan Sistem.....	24
2.6.2.1	Rapid Application Development Sistem	24
2.6.2.2	Fase – Fase RAD	24
2.7	Unified Modeling Language (UML)	25
2.7.1	Pengertian UML	25
2.7.2	Diagram Dalam UML.....	25
2.8	Android.....	27
2.8.1	Perkembangan Versi OS Android	27
2.9	Peralatan Pendukung	30
2.9.1	Adobe Flash CS6	30
2.9.2	Adobe Photoshop CS6.....	31
2.9.3	Software Development Kit (SDK)	33
2.9.4	SQLite.....	34
BAB III METODELOGI PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	35

3.1.1	Tempat Dan Waktu Penelitian	35
3.1.2	Alat Dan Bahan Penelitian	35
3.1.2.1	Alat Peneliti	35
3.1.2.2	Bahan Penelitian	36
3.2	Tinjauan Umum	36
3.2.1	Sejarah	36
3.3	Teknik Pengumpulan Data Pegolahan Data	38
3.3.1	Teknik Pengumpulan Data	38
3.3.2	Instrument Penelitian	39
3.3.3	Teknik Pengolahan Data	39
3.4	Metode Perancangan Sistem	41
3.4.1	Kelebihan Dan Kekurangan Menggunakan RAD	42
3.4.1.1	Kelebihan Menggunakan RAD	42
3.4.1.2	Kekurangan Menggunakan RAD	42
3.4.1.3	Alasan Memilih Metode RAD	43
3.5	Analisa Sistem Berjalan	43
3.5.1	Spesifikasi Sistem Berjalan	45
3.5.2	Alternatif Pemecahan Masalah	45
3.5.3	Sistem Usulan	46

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

4.1	Analisa Sistem Eksisting	48
4.1.1	Definisi Masalah	48
4.1.2	Analisi Sistem Usulan	49
4.2	UML Perancangan Sistem	49
4.2.1	Diagram Use Case	49
4.2.1.1	Diagram Use Case	49
4.2.2	Diagram Activity	50
4.2.2.1	Diagram Activity Menu Informasi Tata Surya	50
4.2.2.2	Diagram Activity Menu Komponen Tata Surya	51
4.2.2.3	Diagram Activity Menu Kuis	52

4.2.2.4	Diagram Activity Menu Permainan	53
4.2.2.5	Diagram Activity Menu Profil	53
4.2.2.6	Diagram Activity Edit Konten	54
4.2.2.7	Diagram Activity Menu Keluar	54
4.2.3	Diagram Squence	55
4.2.3.1	Diagram Squence Menu Informasi Tata Surya	55
4.2.3.2	Diagram Squence Menu Komponen Tata Surya	55
4.2.3.3	Diagram Squence Menambah Menu Kuis	56
4.2.3.4	Diagram Squence Menu Permainan	56
4.2.3.5	Diagram Squence Menu Profil	57
4.2.3.6	Diagram sequence Edit Konten	57
4.2.3.7	Diagram Squence Menu Keluar	58
4.2.4	Tampilan Antar Muka	58
4.2.4.1	Storyboard Login	59
4.2.4.2	Storyboard Tampilan Awal	59
4.2.4.3	Storyboard Menu Informasi Tata Surya	60
4.2.4.4	Storyboard Menu Komponen Tata Surya	60
4.2.4.5	Storyboard Menu Kuis	61
4.2.4.6	Storyboard Menu Permainan Puzzle	61
4.2.4.7	Storyboard Menu Profil	62
4.2.4.8	Stroyboard Menu Keluar	63
4.3	Implementasi	63
4.3.1	Pembuatan Program	63
4.3.2	Tampilan Sistem	63
4.4	Tabel Pengujian Sistem	74
4.4.1	Blackbox Menu Informasi Tata Surya	74
4.4.2	Blackbox Menu Komponen Tata Surya	74
4.4.3	Blackbox Menu Kuis	75
4.4.4	Blackbox Menu Permainan	76
4.4.5	Blackbox Menu Profil	76
4.4.6	Blackbox Menu Keluar	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 78

5.2 Saran 78

DAFTAR PUSTAKA 79



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Hasil Persentase Kuisisioner.....	40
Tabel 3.2	Flowmap Sistem Berjalan Sistem Tata Surya Pada SDN Pejuang ..	44
Tabel 3.3	Sistem Usulan Multimedia Pembelajaran Sistem Tata Surya.....	46
Tabel 4.1	Database Skor Nilai.....	58
Tabel 4.2	Blacbox Menu Informasi Tata Surya	74
Tabel 4.3	Blackbox Menu Komponen Tata Surya.....	74
Table 4.4	Blackbox Menu Kuis	75
Tabel 4.5	Blackbox Menu Permainan.....	76
Tabel 4.6	Blackbox Menu Profil.....	76
Tabel 4.7	Blackbox Menu Keluar.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peningkatan Smartphone Indonesia.....	2
Gambar 2.1	Siklus Informasi.....	8
Gambar 2.2	Tata Surya.....	15
Gambar 2.3	Planet Merkurius.....	16
Gambar 2.4	Planet Venus.....	17
Gambar 2.5	Planet Bumi.....	17
Gambar 2.6	Planet Mars.....	18
Gambar 2.7	Planet Yupiter.....	18
Gambar 2.8	Planet Saturnus.....	19
Gambar 2.9	Planet Uranus.....	19
Gambar 2.10	Planet Neptunus.....	20
Gambar 2.11	Satelit Alami Bulan.....	21
Gambar 2.12	Satelit Buatan Palapa.....	21
Gambar 2.13	Meteoroid.....	22
Gambar 2.14	Komet.....	22
Gambar 2.15	Asteroid.....	23
Gambar 2.16	Contoh Use Case Diagram.....	25
Gambar 2.17	Contoh Use Case Activity Diagram.....	26
Gambar 2.18	Contoh Use Case Sequence Diagram.....	26

Gambar 2.19	Contoh Class Diagram	27
Gambar 4.1	Use Case Diagram.....	49
Gambar 4.2	Diagram Activity Menu Informasi Tata Surya	50
Gambar 4.3	Diagram Activity Menu Komponen Tata Surya.....	51
Gambar 4.4	Diagram Activity Menu Kuis.....	52
Gambar 4.5	Diagram Activity Menu Permainan.....	53
Gambar 4.6	Diagram Activity Menu Profil.....	53
Gambar 4.7	Diagram Activity Edit Konten.....	54
Gambar 4.8	Diagram Activity Menu Keluar	54
Gambar 4.9	Diagram Squence Menu Informasi Tata Surya.....	55
Gambar 4.10	Diagram Squence Menu Komponen Tata Surya	55
Gambar 4.11	Diagram Squence Menu Kuis.....	56
Gambar 4.12	Diagram Squence Menu Permainan.....	56
Gambar 4.13	Diagram Squence Menu Profil.....	57
Gambar 4.14	Diagram Squence Edit Konten.....	57
Gambar 4.15	Diagram Squence Menu Keluar	58
Gambar 4.16	Storyboard Login	59
Gambar 4.17	Storyboard Tampilan Awal.....	59
Gambar 4.18	Storyboard Menu Informasi Tata Surya	60
Gambar 4.19	Storyboard Menu Komponen Tata Surya	60
Gambar 4.20	Storyboard Menu Kuis.....	61

Gambar 4.21	Storyboard Menu Permainan	61
Gambar 4.22	Storyboard Menu Profil	62
Gambar 4.23	Storyboard Menu Keluar.....	63
Gambar 4.24	Tampilan Loading.....	64
Gambar 4.25	Tampilan Masuk (Login).....	64
Gambar 4.26	Tampilan Menu Utama	65
Gambar 4.27	Tampilan Menu Informasi Tata Surya.....	65
Gambar 4.28	Tampilan Ruang Lingkup Tata Surya.....	66
Gambar 4.29	Tampilan Penemuan – penemuan Kontemporer Tata Surya	66
Gambar 4.30	Tampilan Menu Komponen Tata Surya.....	67
Gambar 4.31	Tampilan Menu Matahari	67
Gambar 4.32	Tampilan Menu Planet.....	68
Gambar 4.33	Tampilan Menu Komet.....	68
Gambar 4.34	Tampilan Menu Meteor	69
Gambar 4.35	Tampilan Menu Asteroid	69
Gambar 4.36	Tampilan Kuis Level 1.....	70
Gambar 4.37	Tampilan Kuis Jawaban Benar	70
Gambar 4.38	Tampilan Kuis Jawaban Salah	71
Gambar 4.39	Tampilan Skor Kuis Level 1	71
Gambar 4.40	Tampilan Total Skor Kuis.....	72
Gambar 4.41	Tampilan Menu Permainan Puzzle	72

Gambar 4.42 Tampilan Menu Profil..... 73

Gambar 4.43 Tampilan Menu Keluar 73



DAFTAR LAMPIRAN

Surat Keterangan Penelitian.....	Lampiran 1
Surat Balasan Keterangan Penelitian SDN Pejuang III	Lampiran 2
Surat Balasan Keterangan Penelitian SDN Pejuang IV	Lampiran 3
Pertanyaan Kuisisioner	Lampiran 4
Biodata Mahasiswa	Lampiran 5
Kartu Bimbingan Skripsi I.....	Lampiran 6
Kartu Bimbingan Skripsi II.....	Lampiran 7

