

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG
GUDANG MENGGUNAKAN METODE *FIRST IN FIRST OUT (FIFO)*
PADA PT. JASA ARMADA INDONESIA JAKARTA**

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai
salah satu syarat kelulusan pada Program Strata satu (S1)
untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada



Oleh
LUCY
2016240004

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul:

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG GUDANG MENGGUNAKAN METODE *FIRST IN FIRST OUT (FIFO)* PADA PT. JASA ARMADA INDONESIA JAKARTA

Telah disetujui dan disahkan serta diizinkan untuk dipresentasikan pada Sidang Tugas Akhir Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi pada Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021..

Pembimbing Lapangan



Hendra

Dosen Pembimbing

Eva Novianti, MMSI

Ketua Jurusan
Sistem Informasi

Eka Yuni Astuty, S.Kom.,MMSI

NIDN : 0301067502

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi sarjana yang berjudul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG
GUDANG MENGGUNAKAN METODE *FIRST IN FIRST OUT (FIFO)*
PADA PT. JASA ARMADA INDONESIA JAKARTA**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Ibu Eva Novianti,
MMSi tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau karya orang lain, sebagian atau
seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya.

Jakarta, 1 Agustus. 2021



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : LUCY

NIM : 2016240004

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI

PERSEDIAAN BARANG GUDANG MENGGUNAKAN METODE *FIRST IN*

FIRST OUT (FIFO) PADA PT. JASA ARMADA INDONESIA JAKARTA

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh strata (S1) pada program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Eva Novianti, S.Kom., M.MSi (.....)

Penguji I : Eks Yuni Astuty, S.Kom, M.MSi (.....)

Penguji II : Yahya., M.Kom (.....)

Penguji III : Endang Ayu S., ST., MMSi (.....)

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 30 Juni 2021

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

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : LUCY
NIM : 2016240004
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG
GUDANG MENGGUNAKAN METODE *FIRST IN FIRST OUT (FIFO)*
PADA PT. JASA ARMADA INDONESIA JAKARTA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 27 Juni 2021

Yang menyatakan

(LUCY)

ABSTRAK

Sistem yang dibangun secara terkomputerisasi mampu meningkatkan produktivitas perusahaan dan membantu para karyawan mengolah dan mendapatkan data menjadi lebih cepat serta mengurangi biaya-biaya yang tidak diperlukan. PT. Jasa Armada Indonesia atau yang dikenal dengan nama IPC Marine adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengadaan pelayanan dan penundaan kapal yang memiliki wilayah diantaranya Pulau Sumatera (Teluk Bayur, Bengkulu, Jambi, Panjang, Pangkalan Balam, Palembang, dan Tanjung Pandan), Pulau Jawa (Tanjung Priuk dan Cirebon), serta Kalimantan (Pontianak).. Permasalahan yang terjadi di PT. Jasa Armada Indonesia Jakarta adalah proses pencatatan barang yang masuk dan keluar masih mengalami tumpang tindih, yang mengakibatkan barang yang ada di *warehouse* mengalami penumpukan dan tidak adanya pencatatan data supplier yang mengirimkan barang ke PT. Jasa Armada Indonesia. Oleh karena itu, sistem informasi persediaan barang dibuat untuk membantu *staff warehouse* dalam melakukan pendataan barang yang masuk maupun barang yang keluar dari warehouse berdasarkan tanggal dan memudahkan staff dalam proses pemantauan stok barang yang tersedia serta mampu mencatat data supplier yang mengirimkan barang ke PT. Jasa Armada Indonesia.

Metode yang digunakan diantaranya adalah *First In First Out (FIFO)* yang digunakan untuk menyelesaikan masalah penumpukan barang dan metode *waterfall* untuk pengembangan sistem dan mencatat data supplier yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *requirement analysis*, *system design* dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*), *implementation*, *Integration & Testing*, dan *Operation and Maintenance*.

Kata Kunci : *First In First Out (FIFO)*, Persediaan Barang, Sistem Persediaan Barang,, *Waterfall*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., yang melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG GUDANG MENGGUNAKAN METODE *FIRST IN FIRST OUT (FIFO)* PADA PT. JASA ARMADA INDONESIA JAKARTA

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) untuk program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi, dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan atau dorongan dari semua pihak, maka penulisan ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Agus Sun Sugiarto, MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Ibu Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSi., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

3. Ibu Eva Novianti, MMSI., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Seluruh dosen, karyawan, dan staff Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
5. Bapak Mustafa Priyatna selaku ketua DVP Sistem Informasi PT. Jasa Armada Indonesia.
6. Bapak Hendra selaku pembimbing saya di PT. Jasa Armada Indonesia.
7. Orang tua yang memberikan dukungan biaya.
8. Rekan-rekan mahasiswa/i jurusan Sistem Informasi Angkatan 2016.
9. Rofifah Anggita Saputri, Khairunnisa, dan Sri Utami yang menemani saya selama di dunia perkuliahan.
10. Christina Natalia Hutahuruk sebagai penasihat kehidupanku.
11. Indomie dan *coffe good day* yang setiap tengah malam saya santap.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jakarta, 2021

LUCY

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	21
1.1 Latar Belakang Masalah.....	21
1.2 Perumusan Masalah	22
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	23
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	23
1.6 Sistematika Penulisan	24
BAB II LANDASAN TEORI	26
2.1 Konsep Dasar Teori	26
2.1.1 Pengertian Sistem.....	26
2.1.2 Pengertian Informasi.....	26
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	26
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi Inventori	26
2.2 Pengertian Perancangan	27
2.3 Pengertian Bangun Sistem	27
2.4 Pengertian Rancang Bangun Sistem	27
2.5 Inventori (Persediaan).....	27
2.5.1 Jenis-Jenis Inventori.....	27
2.5.2 Tujuan Inventori.....	28
2.6 Metode First In First Out (FIFO)	28
2.7 Metode Pengembangan Sistem Waterfall	29
2.8 Konsep Dasar Web	30
2.8.1 Website	30

2.8.1.1	Web Browser	31
2.8.1.2	Web Server.....	31
2.8.1.3	Internet	31
2.8.2	Bahasa Pemrograman	31
2.8.3	Basis Data	32
2.9	Perangkat Lunak yang digunakan.....	32
2.9.1	Visual Studi Code	32
2.9.2	XAMPP	32
2.9.3	PHP	32
2.9.4	MySQL	33
2.9.5	Mozilla Firefox	33
2.9.6	Enterprise Architecture	33
2.10	Peralatan Pendukung	34
2.10.1	Use Case Diagram	34
2.10.2	Skenario	35
2.10.3	Activity Diagram	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		38
3.1	Kerangka Pemikiran	38
3.2	Pengumpulan Data.....	39
3.3	Metodologi Pengembangan Sistem	40
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian.....	42
3.5	Alat dan Bahan Penelitian	42
3.5.1	Alat Penelitian.....	42
3.5.2	Bahan Penelitian.....	42
BAB IV IDENTIFIKASI ORGANISASI.....		44
4.1	Tinjauan Organisasi	44
4.1.1	Sejarah Organisasi.....	44
4.1.2	Struktur Organisasi.....	48
4.2	Analisa Sistem	52
4.2.1	Use Case Diagram.....	52
4.2.2	Skenario.....	52
4.2.3	Activity Diagram.....	58
4.2.4	Spesifikasi Dokumen Masukan.....	62
4.2.5	Spesifikasi Dokumen Keluaran.....	63
4.2.6	Identifikasi Kebutuhan Sistem	64
4.3	Perancangan Sistem Usulan.....	66
4.3.1	Use Case Diagram Sistem Usulan.....	66
4.3.2	Skenario Usulan	68
4.3.3	Activity Diagram Usulan	91

4.3.4 Rancangan Dokumen Masukan.....	114
4.3.5 Rancangan Dokumen Keluaran.....	116
4.3.6 Rancangan Basis Data.....	119
4.4 Implementasi Sistem.....	124
4.4.1 Rancangan Tampilan <i>Login</i> Admin dan DVP Sistem Informasi.....	122
4.4.2 Rancangan Tampilan Home Admin.....	124
4.4.3 Rancangan Tampilan Menu Data Barang Admin	126
4.4.4 Rancangan Tampilan Menu Data Barang Masuk Admin	127
4.4.5 Rancangan Tampilan Menu Data Barang Keluar Admin	129
4.4.6 Rancangan Tampilan Home DVP Sistem Informasi.....	130
4.4.7 Rancangan Tampilan Menu Data Barang DVP Sistem Informasi	132
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	134
5.1 Tampilan Aplikasi	134
5.1.1 Tampilan Web.....	134
5.1.2 Tampilan Hak Akses Admin.....	134
5.1.3 Tampilan Hak Akses DVP Sistem Informasi	142
5.2 Tampilan Uji Coba Aplikasi.....	146
5.2.1. Uji Coba Struktural.....	146
5.2.2. Uji Coba Fungsional.....	147
5.2.3. Uji Coba Validasi.....	148
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	149
6.1 Kesimpulan	149
6.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	150
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	152
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	153
SURAT KETERANGAN RISET LAMPIRAN.....	155
Lampiran A. Lampiran Dokumen Masukan	156
Lampiran B. Lampiran Dokumen Keluaran.....	158
Lampiran C. Wawancara.....	160





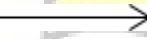
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol use case diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
4		<i>System Boundary</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
6	<<include>>	<i>Include</i>	Melakukan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya.

7	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
---	------------	---------------	---

B. Simbol activity diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek diakhiri
4		<i>Decission</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan dan diakhiri kondisi
5		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan metode waterfall	29
Gambar 2.2 Simbol use case diagram	35
Gambar 2.3 Skenario.....	36
Gambar 2.4 Simbol activity diagram	37
Gambar 3.1 Alur kerangka pemikiran.....	38
Gambar 4.1 Struktur organisasi PT. Jasa Armada Indonesia.....	48
Gambar 4.2 Use case diagram yang berjalan	52
Gambar 4.3 Membuat kontrak kerja	59
Gambar 4.4 Memesan barang	60
Gambar 4.5 Membuat permintaan.....	61
Gambar 4.6 Membuat laporan.....	62
Gambar 4.7 Use case diagram usulan admin	66
Gambar 4.8 Use case diagram usulan DVP Sistem Informasi	67
Gambar 4.9 <i>Activity diagram</i> login admin.....	92
Gambar 4.10 <i>Activity diagram</i> mengelola master data barang	93
Gambar 4.11 <i>Activity diagram</i> menambah data barang	94
Gambar 4.12 <i>Activity diagram</i> mengubah data barang	96
Gambar 4.13 <i>Activity diagram</i> menghapus data barang	97
Gambar 4.14 <i>Activity diagram</i> mencetak laporan data barang.	98

Gambar 4.15 <i>Activity diagram</i> mengelola barang masuk	99
Gambar 4.16 <i>Activity diagram</i> menambah data barang masuk.....	100
Gambar 4.17 <i>Activity diagram</i> mengubah jumlah barang masuk	101
Gambar 4.18 <i>Activity diagram</i> menghapus data barang masuk.....	102
Gambar 4.19 <i>Activity diagram</i> mencetak laporan barang masuk.....	103
Gambar 4.20 <i>Activity diagram</i> mengelola data barang keluar.....	104
Gambar 4.21 <i>Activity diagram</i> megubah status permintaan	105
Gambar 4.22 <i>Activity diagram</i> menghapus barang keluar	106
Gambar 4.23 <i>Activity diagram</i> mencetak laporan barang keluar	107
Gambar 4.24 <i>Activity diagram</i> <i>logout</i>	108
Gambar 4.25 <i>Activity diagram</i> <i>login</i>	109
Gambar 4.26 <i>Activity diagram</i> melihat data barang.....	110
Gambar 4.27 <i>Activity diagram</i> mengajukan permintaan barang.....	111
Gambar 4.28 <i>Activity diagram</i> melihat status pengajuan barang.....	112
Gambar 4.29 <i>Activity diagram</i> mencetak laporan permintaan barang	113
Gambar 4.30 <i>Activity diagram</i> <i>logout</i>	114
Gambar 4.31 Rancangan masukan data barang masuk.....	115
Gambar 4.32 Rancangan masukan data barang	116
Gambar 4.33 Rancangan keluaran data barang keluar.....	117
Gambar 4.34 Rancangan keluaran status pengajuan barang.....	118
Gambar 4.35 Rancangan ERD diagram	119
Gambar 4.36 Rancangan tampilan <i>login</i> admin dan DVP Sistem Informasi.	123

Gambar 4.37 Rancangan tampilan pesan peringatan <i>login</i>	123
Gambar 4.38 Rancangan tampilan <i>home</i> admin.....	125
Gambar 4.39 Rancangan tampilan menu barang admin.....	126
Gambar 4.40 Rancangan tampilan menu data barang masuk admin	128
Gambar 4.41 Rancangan tampilan menu data barang keluar.....	129
Gambar 4.42 Rancangan tampilan <i>home</i> DVP Sistem Informasi	131
Gambar 4.43 Rancangan tampilan menu data barang	132
Gambar 5.1 Tampilan halaman <i>login</i>	134
Gambar 5.2 Tampilan pesan peringatan kesalahan <i>login</i>	135
Gambar 5.3 Tampilan <i>home</i> admin.....	135
Gambar 5.4 Tampilan menu data barang	136
Gambar 5.5 Tampilan menu tambah data barang	136
Gambar 5.6 Tampilan ubah data barang	137
Gambar 5.7 Tampilan hapus data barang.....	138
Gambar 5.8 Tampilan data barang masuk.....	138
Gambar 5.9 Tampilan tambah barang masuk.....	139
Gambar 5.10 Tampilan ubah barang masuk.....	139
Gambar 5.11 Tampilan hapus barang masuk.....	140
Gambar 5.12 Tampilan menu barang keluar.....	140
Gambar 5.13 Tampilan ubah status barang keluar.....	141
Gambar 5.14 Tampilan hapus data barang.....	142

Gambar 5.15 Tampilan *login* 142

Gambar 5.16 Tampilan pesan peringatan kesalahan *login*..... 143

Gambar 5.17 Tampilan home DVP Sistem Informasi 143

Gambar 5.18 Tampilan menu data barang DVP Sistem Informasi..... 144

Gambar 5.19 Tampilan permintaan barang..... 145

Gambar 5.20 Tampilan status pengajuan barang 145



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis kebutuhan pengguna	40
Tabel 4.1 Membuat kontrak kerja	52
Tabel 4.2 Memesan barang	54
Tabel 4.3 Membuat permintaan barang.....	55
Tabel 4.4 Membuat laporan	56
Tabel 4.5 Skenario usulan admin <i>login</i>	68
Tabel 4.6 Skenario usulan admin mengelola master data barang	69
Tabel 4.7 Skenario usulan admin menambah data barang	70
Tabel 4.8 Skenario usulan admin mengubah data barang.....	71
Tabel 4.9 Skenario usulan admin menghapus data barang	72
Tabel 4.10 Skenario usulan admin mencetak laporan master data barang... 73	
Tabel 4.11 Skenario usulan admin mengelola barang masuk	74
Tabel 4.12 Skenario usulan admin menambah data barang masuk.....	75
Tabel 4.13 Skenario usulan admin mengubah jumlah barang masuk	76
Tabel 4.14 Skenario usulan admin menghapus data barang masuk.....	77
Tabel 4.15 Skenario usulan admin mencetak laporan barang masuk.....	78
Tabel 4.16 Skenario usulan admin mengelola barang keluar.....	79
Tabel 4.17 Skenario usulan admin mengubah status pengajuan.....	80

Tabel 4.18 Skenario usulan admin menghapus data barang keluar	82
Tabel 4.19 Skenario usulan admin mencetak laporan barang keluar.....	83
Tabel 4.20 Skenario usulan admin <i>logout</i>	84
Tabel 4.21 Skenario usulan DVP Sistem Informasi <i>login</i>	85
Tabel 4.22 Skenario usulan DVP Sistem Informasi melihat data barang	86
Tabel 4.23 Skenario usulan DVP Sistem Informasi mengajukan permintaan. barang.....	87
Tabel 4.24 Skenario usulan DVP Sistem Informasi melihat status permintaan barang.....	88
Tabel 4.25 Skenario usulan DVP Sistem Informasi mencetak laporan permintaan barang.....	89
Tabel 4.26 Skenario usulan DVP Sistem Informasi <i>logout</i>	90
Tabel 4.27 Tabel users	119
Tabel 4.28 Tabel barang_masuk.....	120
Tabel 4.29 Tabel gudang.....	120
Tabel 4.30 Tabel barang_keluar.....	121
Tabel 4.31 Tabel satuan	122
Tabel 4.32 Tabel verif.....	122
Tabel 5.1 Uji coba struktural.....	146
Tabel 5.2 Uji coba fungsional	147
Tabel 5.3 Uji coba validasi.....	148

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A1 Kontrak Kerja.....	156
A2 Surat Internal Order.....	157
A3 Surat Purchase Order.....	157
A4 Berita Acara Serah Terima Barang	158
B1 Data Barang Masuk.....	158
B2 Data Barang Keluar.....	159
B3 Data Barang.....	159
C Lampiran Wawancara.....	160

