

**ANALISA DAN PERANCANGAN KNOWLEDGE MANAGEMENT  
SYSTEM BAGIAN QUALITY CONTROL DAN CUSTOMER SERVICE  
BERBASIS WEB**

**(STUDI KASUS : PT. PUNCAK FINANCIAL UTAMA)**

**SKRIPSI**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**



**OLEH:**

**NAMA : HENDRIK WIJAYA**

**NIM : 011505503125036**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**JAKARTA**

**2020**

**WEB-BASED KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM ANALYSIS AND  
DESIGN OF WEB-BASED QUALITY CONTROL AND CUSTOMER  
SERVICE**

**(CASE STUDY : PT. PUNCAK FINANCIAL UTAMA)**

**UNDERGRADUATE THESIS**

**INFORMATION SYSTEM STUDY PROGRAM**



**FACULTY OF ENGINEERING  
UNIVERSITY SATYA NEGARA INDONESIA**

**JAKARTA**

**2020**

# **SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar**

**SARJANA KOMPUTER**

**Program Studi Sistem Informasi**



**2020**

**WEB-BASED KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM ANALYSIS AND  
DESIGN OF WEB-BASED QUALITY CONTROL AND CUSTOMER  
SERVICE**

**(CASE STUDY : PT. PUNCAK FINANCIAL UTAMA)**

**UNDERGRADUATE THESIS**

**Presented As One Of Terms To Acquire Degree**

**BACHELOR OF COMPUTER SCIENCE**

**Information System Study Program**



**BY:**

**NAME : HENDRIK WIJAYA**

**NIM : 011505503125036**

**FACULTY OF ENGINEERING**

**UNIVERSITY SATYA NEGARA INDONESIA**

**JAKARTA**

**2020**

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hendrik Wijaya  
Nim : 011505503125036  
Program Studi : SISTEM INFORMASI

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Februari 2020



( Hendrik Wijaya)

011505503125036

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Hendrik Wijaya  
Nim : 011505503125036  
Jurusan : SISTEM INFORMASI  
Judul Skripsi : Analisa Dan Perancangan Knowledge Management System Bagian Quality Control dan Customer Service Berbasis Web Pada PT.Puncak Financial Utama  
Tanggal Ujian :

Jakarta,



**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**ANALISA DAN PERANCANGAN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM  
BAGIAN QUALITY CONTROL DAN CUSTOMER SERVICE BERBASIS  
WEB**

**OLEH :**

**NAMA : HENDRIK WIJAYA**

**NIM : 011505503125036**

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 17 Februari 20120

dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima



**Penguji 1**

( Kiki Kusumawati, ST., MMSI )

**Penguji 2**

( Agung Priambodo, S.Kom, M.Kom )

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “*Analisa Dan Perancangan Knowledge Management System Bagian Quality Control Dan Customer Service Berbasis Web*” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka perampungan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Merry L. Panjaitan, MM., MBA., selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Ibu Ir. Nurhayati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Bapak Agung Priambodo, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Prionggo Hendradi, MMSI, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Pertumpun Gurusinga, MMSI, selaku dosen pembimbing 2 atas semua bimbingan, masukan serta bantuan yang telah beliau berikan.
5. Bapak Rachmando dan Ibu Mala Anggraeni selaku manager Quality Control dan Training PT.Puncak Financial Utama.



6. Rekan-Rekan PT.Puncak Financial Utama terutama divisi quality control yang sudah memberikan motivasi kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Kedua orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat, nasihat, dan motivasi agar penulisan skripsi ini diberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan dan doa restu yang berhubungan dengan skripsi.
9. Rekan-rekan fakultas sistem informasi angkatan 2015 dan 2016 penghuni basis atm.
10. Penghuni grup IT EMPIRE yang menemani perjalanan penulis dalam menuntut ilmu di universitas satya negara Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Jakarta, 02 Februari 2020

Penulis

  
(Hendrik Wijaya)

## ABSTRAK

Kebutuhan akan informasi dan pengetahuan dalam era globalisasi semakin tinggi, diperlukan suatu terobosan yang dapat memudahkan perolehan informasi. Seiring dengan hal itu, berbagai metode dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan dan informasi bagi karyawan, salah satunya dengan model Knowledge Management System berbasis web, yang mengikutsertakan teknologi informasi didalam pengolahan pengetahuan khususnya dalam pekerjaan. Oleh karena itu knowledge management bagian Quality Control dan Customer Service pada PT.Puncak Financial Utama ini dibangun untuk membantu karyawan khususnya Quality Control dalam menilai dan Customer Service dalam menangani nasabah dengan empat fase proses Knowledge Management yaitu: *Identify, Reflect, Share* dan *Apply*. Metode penelitian yang digunakan adalah *waterfall*. Penerapan Knowledge Management dengan sebuah sistem berbasis web, diharapkan dapat menjadi solusi dari kebutuhan aliran knowledge yang tidak dibatasi waktu guna mengefektifkan dan mengefisiensi pekerjaan sehingga meningkatnya juga pelayanan terhadap nasabah.

Kata Kunci : Knowledge Management, Informasi, Proses knowledge management, *waterfall*

### *Abstract*

*The need for information and knowledge in the globalization era is increasingly high, we need a breakthrough that can facilitate the acquisition of information. Along with that, various methods are used to develop knowledge and information for employees, one of them is with a web-based Knowledge Management System model, which includes information technology in the processing of knowledge, especially at work. Therefore the knowledge management of the Quality Control and Customer Service sections at PT. Puncak Financial Utama was built to assist employees, especially Quality Control in assessing and customer service in handling customers with four phases of the Knowledge Management process, namely: Identify, Reflect, Share and Apply. The research method used is a waterfall. The application of Knowledge Management with a web-based system, is expected to be a solution of the need for an unlimited flow of knowledge in order to streamline and streamline the work so as to improve customer service.*



*Keywords: Knowledge Management, Information, knowledge management process, waterfall*





## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</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>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya ( <i>sinergi</i> ).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi


### Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial Node</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas
2		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas








3		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
4		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
5		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
6		<i>Fork Node/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu

### Simbol Sequence Diagram


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Actor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom
2		<i>Object (Partisipan)</i>	Object atau biasa disebut partisipan merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal. Digambarkan sebagai sebuah class (kotak) dengan nama objek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
3		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
4		<i>Activation</i>	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . Activation mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi
5		<i>Boundary</i>	Boundary terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau scanner dan antar muka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori
6		<i>Control</i>	Control berhubungan dengan fungsionalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan
7		<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem struktur data dari sebuah sistem
8		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

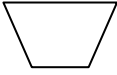
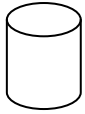

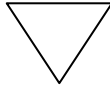
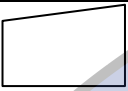


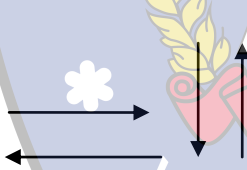
9		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
10		<i>Self - Message</i>	Self-message atau panggilan mandiri mengindikasikan komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri

### Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

### Simbol Flow Map

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Dokumen</i>	Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis komputer

2		<i>Proses Manual</i>	Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual
3		<i>Penyimpanan Magnetik</i>	Menunjukkan media penyimpanan data/informasi file pada proses berbasis kompute. File dapat disimpan di hardisk, disket, CS, dll
4		<i>Proses Komputer</i>	Menunjukk proses yang dilakukan secara terkomputerisasi
5		<i>Pengarsipan</i>	Menunjukkan simpanan data non-komputer/informasi file pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari, arsip, map file, dan lain-lain.
6		<i>Input Keyboard</i>	Menunjukkan input yang dimasukan melalui keyboard
7		<i>Penyimpanan Manual</i>	Menunjukkan media penyimpanan data/informasi secara manual
8		<i>penghubung</i>	Menunjukkan alir dokumen yang terputus atau terpisah pada halaman alir dokumen yang sama
9		<i>Arah Alir dokumen</i>	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem. Bisa dari sistem keluar ataupun dari luar sistem dan antar bagian diluar system.

## DAFTAR ISI

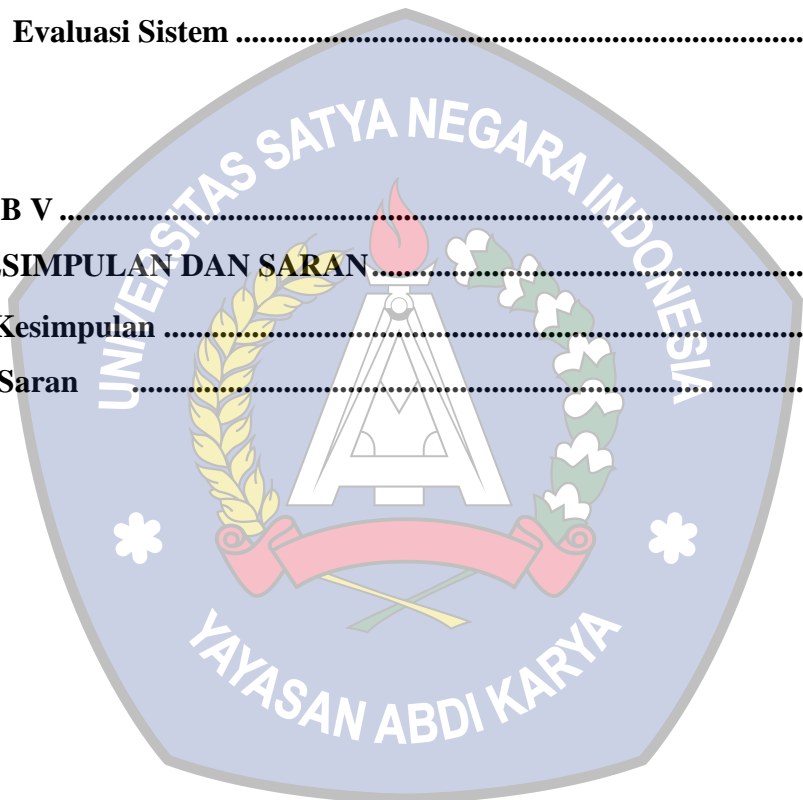
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>iv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>D. Ruang Lingkup</b> .....	<b>4</b>
<b>E. Tujuan Dan Manfaat</b> .....	<b>5</b>
<b>F. Sistematika Penulisan</b> .....	<b>7</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>8</b>
<b>B. Pengertian Sistem</b> .....	<b>8</b>
<b>C. Pengertian Perancangan</b> .....	<b>9</b>
<b>D. Pengertian Informasi</b> .....	<b>9</b>
<b>E. Pengertian Sistem Informasi</b> .....	<b>9</b>
<b>F. Pengertian Unified Language System(UML)</b> .....	<b>10</b>
1. Use Casediagram.....	10
2. Activity Diagram.....	10
3. Class Diagram .....	11
4. Sequence Diagram .....	12
<b>G. Pengertian Hypertext Preprocessor (PHP)</b> .....	<b>13</b>
<b>H. Pemrograman Web</b> .....	<b>13</b>
<b>I. Basis Data (Database)</b> .....	<b>15</b>
<b>J. My Structured Query Language (MYSQL)</b> .....	<b>15</b>
<b>K. Metode Waterfall</b> .....	<b>15</b>



L. XAMPP.....	17
M. Pengendalian Management .....	17
N. Pengertian Knowledge Management Sistem .....	18
O. Penciptaan dan Pengembangan <i>Knowledge</i> .....	19
P. Menumbuhkan Budaya <i>Knowledge Sharing</i> .....	19
Q. Manfaat Implementasi Knowledge Management. ....	20
R. Faktor – Faktor Penting Dalam Implementasi Knowledge Sistem .....	21
S. Javascript.....	21
T. Browser.....	21
<b>BAB III.....</b>	<b>23</b>
<b>ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
A. Profil Perusahaan .....	23
B. Logo Perusahaan .....	24
C. Struktur Organisasi Perusahaan.....	24
D. Metode Pengumpulan Data ( Primer dan Sekunder) .....	27
1. Metode Pengumpulan Data Primer .....	27
2. Metode Pengumpulan Sekunder .....	28
E. Kerangka Berfikir .....	29
1. Tahapan Analisa Masalah.....	29
2. Tahapan Usulan .....	29
3. Tahap Pendekatan .....	30
4. Tahap Pengembangan .....	30
5. Tahap Hasil.....	30
F. Metode Perancangan Sistem .....	31
G. Jenis Sumber Data .....	31
H. Analisa Kebutuhan Sistem.....	31
I. Analisa Terhadap Sistem / Prosedur yang berjalan .....	32
J. Usulan Pemecahan Masalah .....	33
K. Analisis Sistem .....	34
L. Usulan Sistem Yang Diusulkan.....	35
M. Perancangan Sistem.....	35
1. Use Case Diagram .....	35
2. Activity Diagram.....	37



3. Secuence Diagram .....	48
4. Class Diagram .....	59
5. Entity Relationship Diagram (ERD) .....	61
O. Spesifikasi Basis Data .....	62
P. Perancangan Antar Muka .....	73
Q. Pengolahan Data .....	82
BAB IV.....	86
IMPLEMENTASI DAN EVALUASI .....	86
A. Implementasi Sistem.....	86
B. Evaluasi Sistem .....	98
BAB V .....	100
KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
A.Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	100



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Gambar <i>Use Case Diagram</i> .....	10
Gambar 2 Contoh Gambar <i>Activity Diagram</i> .....	11
Gambar 3 Contoh Gambar <i>Class Diagram</i> .....	12
Gambar 4 Daftar Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	13
Gambar 5 Ilustrasi Basis Data.....	15
Gambar 6 Model Waterfall.....	16
Gambar 7 Logo Perusahaan .....	24
Gambar 8 Struktur Organisasi PT.Puncak Financial Utama .....	24
Gambar 9 Kerangka berfikir.....	29
Gambar 10 Flow map analisa sistem yang berjalan pada PT.Puncak Financial Utama .....	32
Gambar 11 Use Case Diagram Analisa Dan Perancangan knowledge management system bagian qc dan customer service PT.Puncak Financial Utama .....	36
Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> menu login.....	37
Gambar 13 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	38
Gambar 14 <i>Activity Diagram</i> Jabatan.....	39
Gambar 15 <i>Activity Diagram</i> Team.....	40
Gambar 16 <i>Activity Diagram</i> Content.....	41
Gambar 17 <i>Activity Diagram</i> Scoring Note.....	42
Gambar 18, <i>Activity Diagram</i> Quality Control.....	43
Gambar 19, <i>Activity Diagram</i> Pivot.....	44
Gambar 20, <i>Activity Diagram</i> Call Data.....	45
Gambar 21, <i>Activity Diagram</i> Score Data .....	46
Gambar 22, <i>Activity Diagram</i> Summary Data.....	47
Gambar 23 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	48
Gambar 23, <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	49
Gambar 24 <i>Sequence Diagram</i> Jabatan.....	51
Gambar 25 <i>Sequence Diagram</i> Team .....	52
Gambar 26, <i>Sequence Diagram</i> Content.....	53
Gambar 27, <i>Sequence Diagram</i> Scoring Note .....	54
Gambar 28, <i>Sequence Diagram</i> Quality Control .....	55
Gambar 29, <i>Sequence Diagram</i> Pivot.....	56
Gambar 30, <i>Sequence Diagram</i> Score Data.....	57

<b>Gambar 31, <i>Sequence Diagram Summary Data</i></b> .....	58
<b>Gambar 32, <i>Class Diagram Analisa dan perancangan knowledge management system pada bagian QC dan Customer service PT.Puncak Financial Utama</i></b> .....	60
<b>Gambar 33, <i>Entity Relationship Diagram (ERD) Analisa dan perancangan knowledge management system pada bagian QC dan Customer service PT.Puncak Financial Utama</i></b> .....	61
<b>Gambar 34 <i>Rancangan layar login</i></b> .....	73
<b>Gambar 35 <i>Rancangan Layar Dashboard</i></b> .....	74
<b>Gambar 36 <i>Rancangan Layar Halaman Admin</i></b> .....	75
<b>Gambar 37 <i>Rancangan Layar Halaman Jabatan</i></b> .....	75
<b>Gambar 38 <i>Rancangan Layar Halaman Team</i></b> .....	76
<b>Gambar 39 <i>Rancangan Layar Halaman Content</i></b> .....	76
<b>Gambar 40 <i>Rancangan Layar Halaman Scoring Note</i></b> .....	77
<b>Gambar 41 <i>Rancangan Layar Halaman Quality Control</i></b> .....	78
<b>Gambar 42 <i>Rancangan Layar Halaman Pivot</i></b> .....	79
<b>Gambar 43 <i>Rancangan Layar Halaman Call Data</i></b> .....	80
<b>Gambar 44 <i>Rancangan Layar Halaman Score Data</i></b> .....	81
<b>Gambar 45 <i>Tampilan Halaman Login</i></b> .....	87
<b>Gambar 46 <i>Tampilan Halaman Dashboard</i></b> .....	87
<b>Gambar 47 <i>Tampilan Halaman Admin</i></b> .....	88
<b>Gambar 48 <i>Tampilan Halaman Jabatan</i></b> .....	89
<b>Gambar 49 <i>Tampilan Halaman Team</i></b> .....	90
<b>Gambar 50 <i>Tampilan Halaman Content</i></b> .....	91
<b>Gambar 51 <i>Tampilan Halaman Scoring Note</i></b> .....	92
<b>Gambar 52 <i>Tampilan Halaman Quality Control</i></b> .....	93
<b>Gambar 53 <i>Tampilan Halaman Pivot</i></b> .....	94
<b>Gambar 54 <i>Tampilan Halaman Call Data</i></b> .....	95
<b>Gambar 55 <i>Tampilan Halaman Score Data</i></b> .....	96
<b>Gambar 56 <i>Tampilan Halaman Summary Data</i></b> .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Identitas Perusahaan .....	23
Tabel 2 Analisa kebutuhan sistem.....	31
Tabel 3 Tabel Admin .....	62
Tabel 4 Tabel Admin Access.....	63
Tabel 5 Tabel Config .....	63
Tabel 6 Tabel Content .....	64
Tabel 7 Tabel Customer .....	65
Tabel 8 Tabel jabatan.....	65
Tabel 9 Tabel Log .....	66
Tabel 10 Tabel Log Admin .....	66
Tabel 11 Tabel Page.....	67
Tabel 12 Record qc .....	68
Tabel 13 Record detail qc.....	69
Tabel 14 Record qc summary .....	70
Tabel 15 Score category .....	70
Tabel 16 Score type.....	71
Tabel 17 Team.....	71
Tabel 18 Team Detail.....	72
Tabel 19 Tipe Admin .....	73
Tabel 20 Attribute.....	84
Tabel 21 Status .....	85
Tabel 22 Testing Pengujian Program .....	98