

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Tempat yang akan menjadi objek dalam penelitian ini adalah CV. *Jetoz Steel* yang berada di desa Sumber Baru, Kecamatan Seputih Banyak. Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam tahapan ini yang dilakukan dalam pengumpulan data ini meliputi sebagai berikut:

3.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (interview) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (interviewer) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (interviewee) melalui komunikasi langsung. Dalam hal ini penulis melibatkan beberapa pihak-pihak terkait untuk dilakukan wawancara demi mendapatkan data yang akurat, diantara pihak-pihak yang terlibat dalam proses wawancara adalah pemilik dan customer CV. *Jetoz Steel*.

3.2.2 Observasi

Dalam metode observasi ini penulis diberikan kesempatan untuk melakukan pengumpulan data dengan cara mendatangi langsung kantor CV. *Jetoz Steel*.

3.2.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian kualitatif merupakan perlengkapan dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian kemudian ditelaah secara mendalam sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian.

3.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahapan pengumpulan perangkat lunak, penelitian ini dilakukan berdasarkan metode pengembangan sistem yang dipilih yaitu metode pengembangan sistem *Prototype*.

3.3.1 Komunikasi

Komunikasi harus dilakukan dengan yang tepat. Data objektif dan relevan dengan pokok pembahasan menjadi indikator keberhasilan suatu penelitian. Komunikasi dilakukan dengan cara mengadakan interaksi dengan admin dan user sehingga kebutuhan perangkat lunak dapat terpenuhi.

3.3.2 Perencanaan Cepat

Quick Plan (rencana cepat) merupakan tahapan dengan melakukan analisis dan perencanaan setelah kita mendapatkan data-data dari tahapan komunikasi. Analisa kebutuhan non fungsional adalah sebuah langkah dimana seseorang pembangun perangkat lunak menganalisis sumber daya yang akan menggunakan perangkat lunak yang dibangun. Analisis kebutuhan non fungsional tidak hanya menganalisis siapa saja yang akan menggunakan aplikasi tetapi juga menganalisis perangkat keras dan perangkat lunak agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.

3.3.3 Pemodelan Desain

Analisis kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3.3.4 Pembentukan Prototype

Pada tahap ini pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan perangkat *prototype* termasuk dalam pengujian dan penyempurnaan. Pada tahap ini dalam melakukan pembuatan aplikasi *Customer Relationship Management* (CRM) menggunakan Microsoft Visual Studio Code.

3.4 Perancangan Secara Cepat

Pada saat membangun aplikasi, Perancangan secara cepat merupakan tahapan dimana peneliti menetapkan bagaimana perangkat lunak tersebut dapat dioperasikan. Hal ini berkaitan dalam menentukan spesifikasi perangkat keras, spesifikasi perangkat lunak tampilan aplikasi dan form-form yang akan digunakan.

3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Untuk membangun aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* pada CV.Jetoz Steel diperlukan perangkat lunak untuk membangun aplikasi tersebut. Maka dipilihlah perangkat lunak sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 10
2. Microsoft Visual Studio Code
3. XAMPP

3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk menjalankan perangkat lunak diatas, dibutuhkan perangkat keras dengan spesifikasi yang cukup, adapun spesifikasi minimum perangkat keras untuk menjalankan perangkat lunak diatas adalah sebagai berikut :

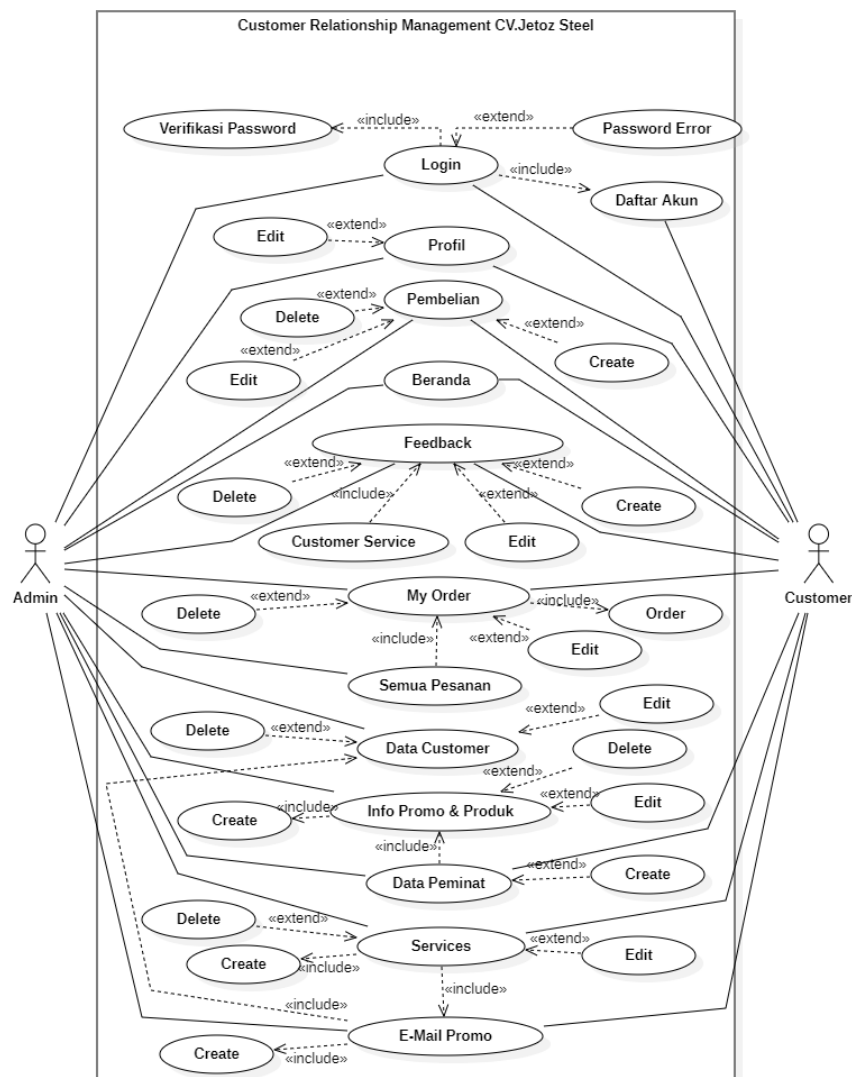
1. Prosesor Intel Core i3
2. RAM 4GB atau lebih
3. Smartphone Android
4. Kabel USB

3.5 Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada tahap desain perancangan “aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* pada CV.Jetoz Steel” ini dimulai dari desain perancangan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu untuk menentukan desain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram* sebagai berikut :

3.5.1 Use Case Diagram

Pada *Use Case Diagram* ini menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang akan menjelaskan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi aktor dengan sistem yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi dari sistem. Berikut adalah gambar *Use Case Diagram* dari aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* pada *CV.Jetoz Steel* yang dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 *Use Case Diagram* dari perangkat lunak yang diajukan.

Gambar *Use Case Diagram* di atas menjelaskan bahwa admin bertindak sebagai orang yang dapat mengelola semua data dan customer memiliki batas

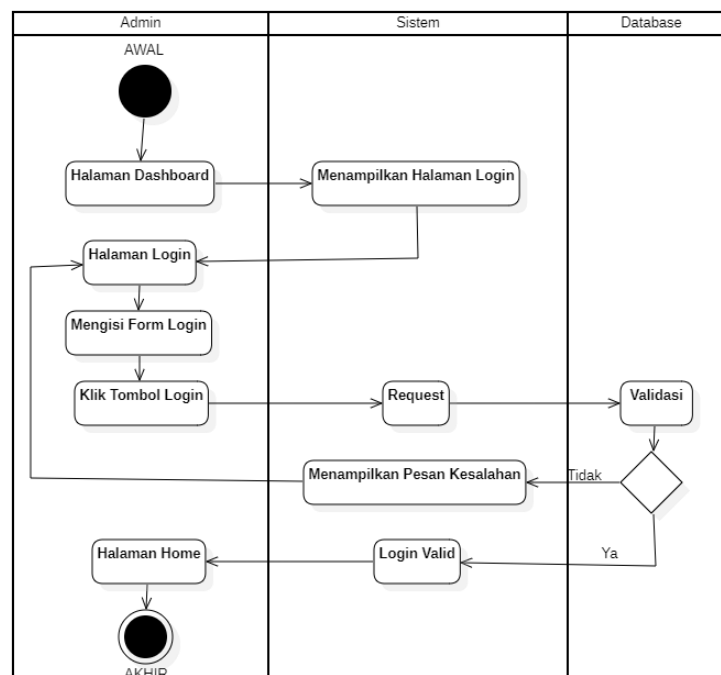
akses terhadap sistem.

3.5.2 Activity Diagram

Activity Diagram berfungsi untuk memberikan visualisasi alur tindakan dalam sistem, percabangan yang mungkin terjadi, dan alur sistem yang dimulai dari awal hingga akhir. Yang akan menampilkan beberapa menu pilihan dimana dalam pilihan menu terdapat penjelasan yang akan di bahas pada masing–masing menu tersebut. Berikut adalah *Activity Diagram* dari aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* pada CV.Jetoz Steel:

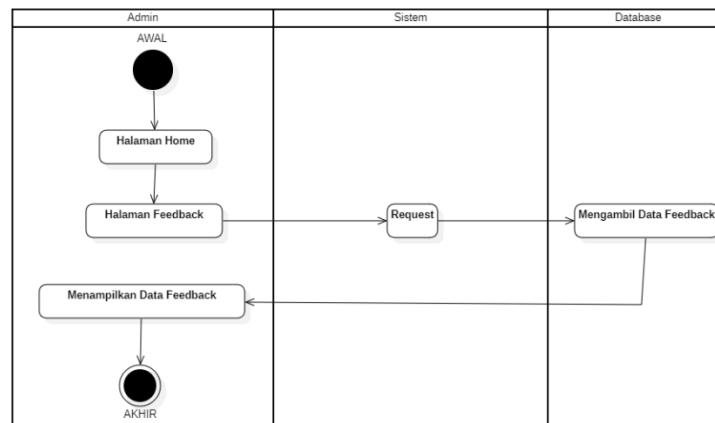
3.5.2.1 Activity Diagram Admin

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas admin untuk *login* ke aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* pada CV.Jetoz Steel yang dapat dilihat pada gambar 3.2



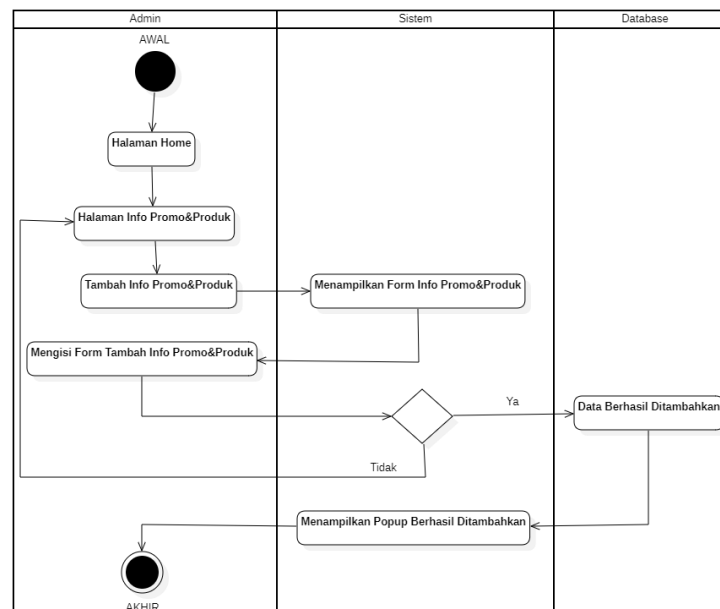
Gambar 3. 2 *Activity Diagram Login Admin* dari Perangkat Lunak yang Diajukan

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas Admin untuk melihat *feedback* dan *customer service* dari *customer* yang dapat dilihat pada gambar 3.3



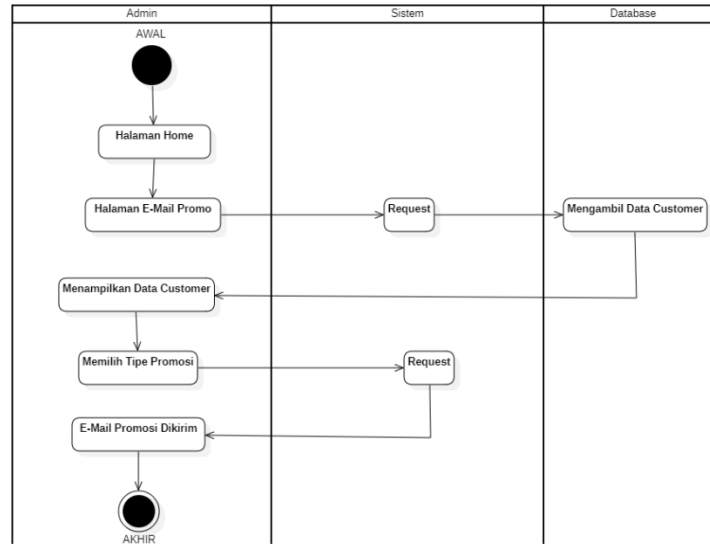
Gambar 3. 3 *Activity Diagram Feedback* dari Perangkat Lunak yang Diajukan

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas Admin untuk menambah informasi promosi dan produk yang ditampilkan pada menu dashboard yang dapat dilihat pada gambar 3.4



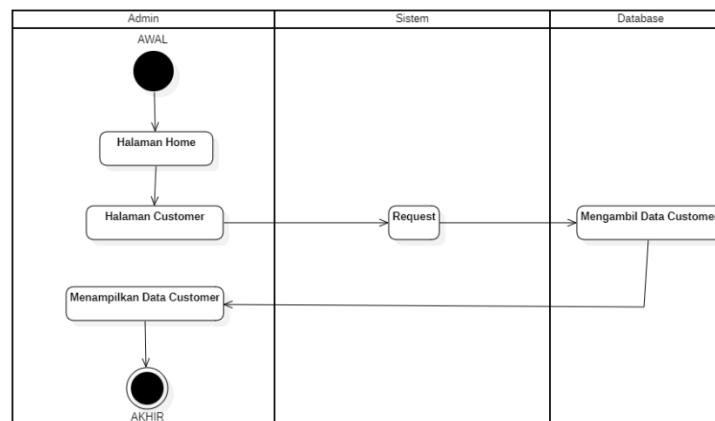
Gambar 3. 4 *Activity Diagram Info Promo dan Produk* dari Perangkat Lunak yang Diajukan

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas Admin untuk membuat email terkait promosi, service, dan produk CV.Jetoz Steel yang akan dikirimkan untuk customer yang dapat dilihat pada gambar 3.5



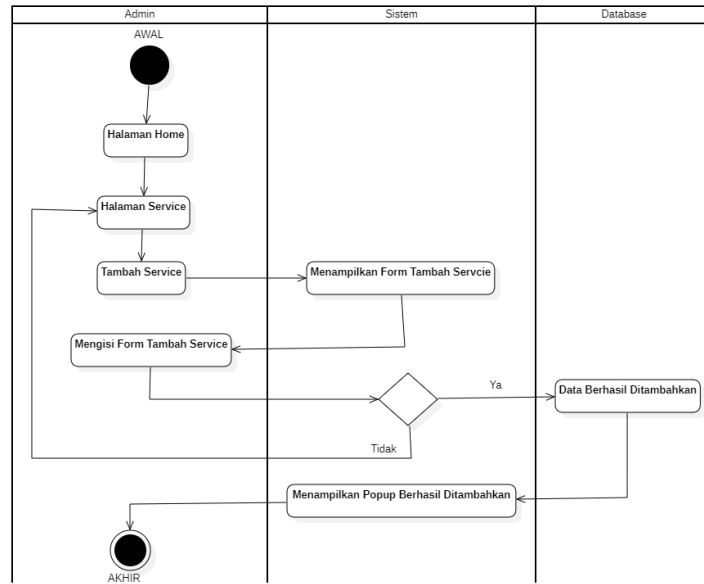
Gambar 3. 5 *Activity Diagram E-Mail Promosi* dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas Admin untuk melihat data customer yang dapat dilihat pada gambar 3.6



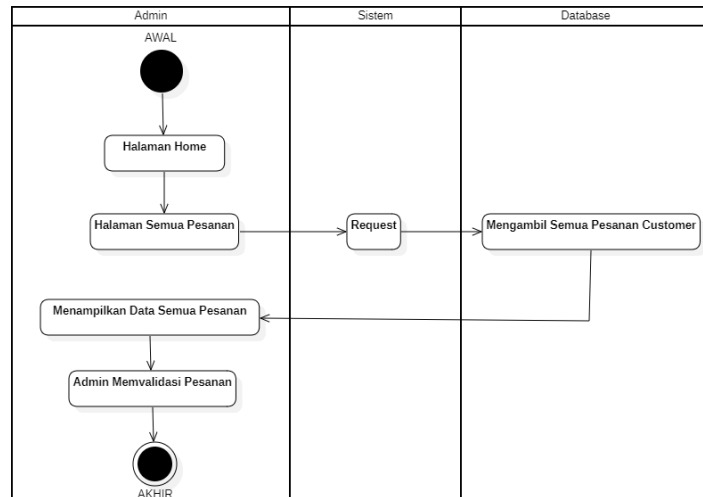
Gambar 3. 6 *Activity Diagram Customer* dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas Admin untuk menambah *service* untuk *customer* yang dapat dilihat pada gambar 3.7



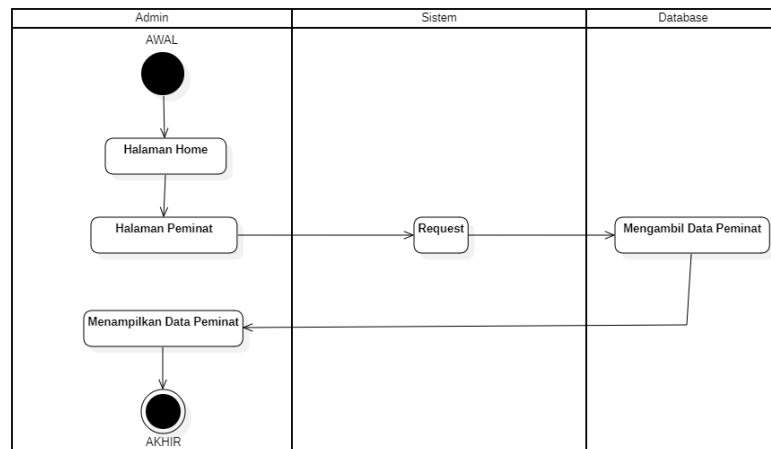
Gambar 3. 7 *Activity Diagram Service* dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas Admin untuk melihat semua pesanan *customer* yang dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Semua Pesanan dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

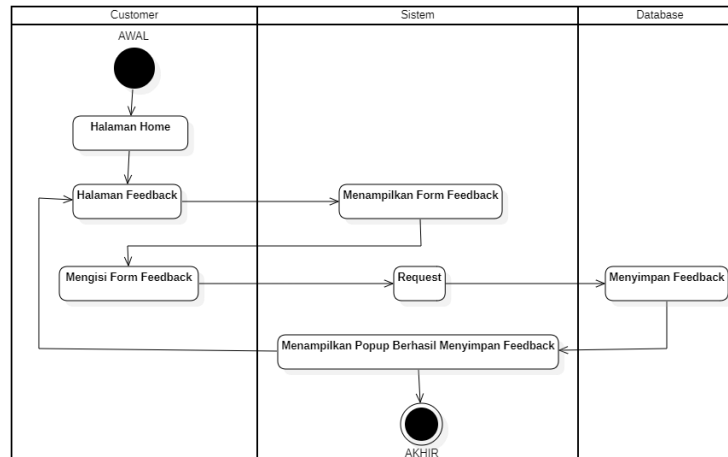
Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas Admin untuk melihat data peminat produk dan promosi *customer* CV.Jetoz Steel yang dapat dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Data Peminat dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

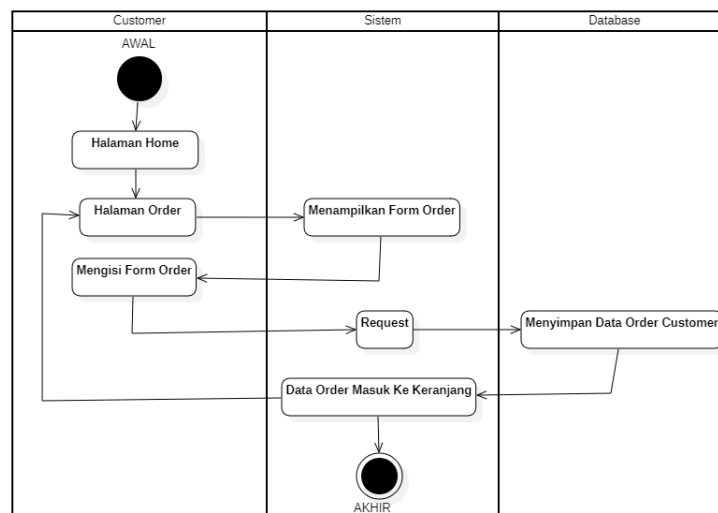
3.5.2.2 *Activity Diagram Customer*

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas *customer* untuk memberikan feedback kepada CV.Jetoz Steel yang dapat dilihat pada gambar 3.10



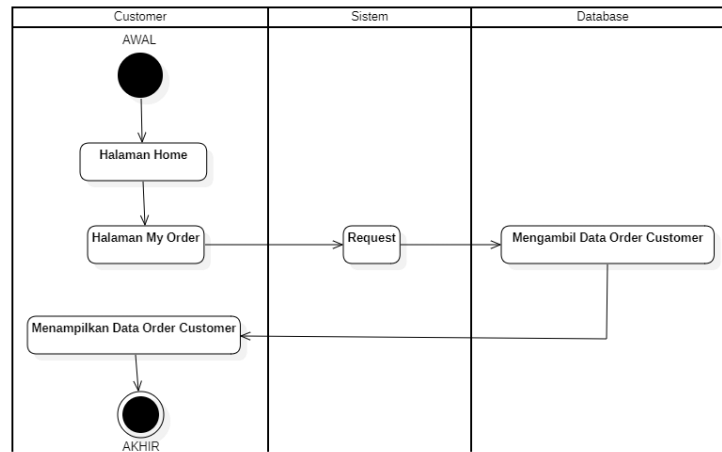
Gambar 3. 10 Activity Diagram Feedback dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas customer untuk pembelian produk CV.Jetoz Steel yang dapat dilihat pada gambar 3.11



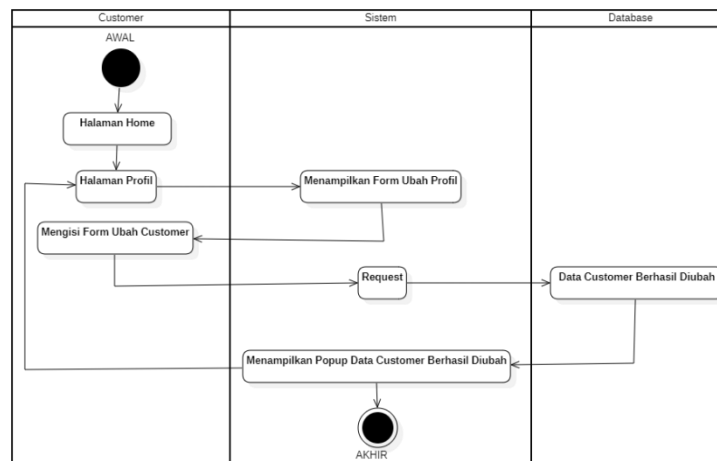
Gambar 3. 11 Activity Diagram Pembelian Produk dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas customer untuk melihat keranjang pembelian diaplikasi yang akan divalidasi oleh admin yang dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Melihat Keranjang Pembelian dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

Activity Diagram dibawah ini berupa penggambaran alur aktivitas *customer* untuk melihat keranjang pembelian diaplikasi yang dapat dilihat pada gambar 3.13



Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Profil Customer dari Perangkat Lunak yang Diajukan.

3.6 Struktur Database

Struktur *Database* dari aplikasi *Customer Relationship Management (CRM)* pada *CV.Jetoz Steel* adalah sebagai berikut :

- a. Nama *Database* : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_customer
- c. Fungsi : Menyimpan data customer dan ditampilkan pada halaman admin.
- d. Primary Key : id

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3. 1 Customer

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_customer	varchar(100)		ID customer
nama_customer	varchar(100)		Nama customer
alamat_customer	varchar(100)		Alamat customer
nomor_customer	varchar(100)		Nomor telepon customer
email	varchar(100)		Kata sandi admin
status_date	datetime		Waktu registrasi customer
is_active	enum('Y', 'N')		Status customer aktif atau tidak

- a. Nama *Database* : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_email
- c. Fungsi : Data email customer untuk e-mail promosi
- d. Primary Key : email

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3. 2 E-mail

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
email	varchar(100)		Email customer
password	int(50)		Password customer

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_feedback
- c. Fungsi : Menyimpan data customer yang memberi *feedback*.
- d. Primary Key : id_feedback

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3. 3 Feedback

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_feedback	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID feedback
id_customer	varchar(50)		ID customer
isi_feedback	varchar(1000)		Isi feedback dari customer
feedback_date	datetime		Waktu feedback dibuat

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_jenis_service
- c. Fungsi : Menyimpan data jenis *service* yang diminati oleh customer
- d. Primary Key : id_jenis

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3. 4 Jenis Service

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_jenis	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID jenis service
jenis_service	varchar(100)		Jenis service yang disediakan oleh CV.Jetoz Steel

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_minat_produk
- c. Fungsi : Menyimpan data produk yang diminati oleh customer
- d. Primary Key : id_produk

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3. 5 Minat Produk

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_produk	int(11)		ID produk
jumlah_peminat	int(11)		Jumlah customer yang berminat pada produk CV.Jetoz Steel

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_minat_promo
- c. Fungsi : Menyimpan data promosi yang diminati oleh customer
- d. Primary Key : id_promo

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3. 6 Minat Promosi

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_promo	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID promo
jumlah_peminat	int(11)		Jumlah customer yang berminat pada promo CV.Jetoz Steel

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_order
- c. Fungsi : Menyimpan data *service customer*
- d. Primary Key : idor

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3. 7 Service

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
idor	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID order
id_order	int(11)		ID pembelian
id_service	int(11)		ID jenis service
id_customer	varchar(50)		ID customer
catatan_order	varchar(1000)		Alamat Pengiriman
harga_order	int(11)		Harga order/service
status_order	int(11)		Status order/service
nomor_telp	varchar(50)		No telepon customer
status_date	datetime		Waktu service dibuat

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_produk
- c. Fungsi : Menyimpan data produk yang disediakan oleh CV.Jetoz
Steel
- d. Primary Key : id_produk

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.8

Tabel 3. 8 Produk

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_produk	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID produk
nama_produk	varchar(100)		Nama produk
deskripsi_produk	varchar(1000)		Deskripsi produk
harga_produk	int(11)		Harga produk
foto_produk	varchar(100)		Nama file foto produk
status_date	datetime		Waktu ditambahkannya produk

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_promo
- c. Fungsi : Menyimpan data promosi untuk customer
- d. Primary Key : id_promo

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.9

Tabel 3. 9 Promosi

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_promo	int(11)		ID promosi
nama_promo	varchar(100)		Nama promosi
deskripsi_promo	varchar(1000)		Deskripsi promosi
dari_tgl	date		Waktu dimulainya promosi
sampai_tgl	date		Waktu berakhirnya promosi
jumlah_hari	int(11)		Jumlah hari promosi
status_date	datetime		Waktu dibuatnya promosi

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_reminder
- c. Fungsi : Menyimpan data untuk email promosi
- d. Primary Key : id_reminder

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3. 10 E-Mail Promosi

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_reminder	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID email promosi
id_customer	varchar(50)		ID customer
email_customer	varchar(100)		Email customer
isi_reminder	varchar(1000)		Isi email promosi
reminder_date	datetime		Email promosi dibuat

status_terkirim	enum('Y', 'N')		Status email promosi
-----------------	----------------	--	----------------------

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_reply_feedback
- c. Fungsi : Menyimpan data balasan *feedback*
- d. Primary Key : id_reply_feedback

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3. 11 Balasan *Feedback*

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_reply	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID balasan
id_feedback	int(11)		ID feedback
isi_reply	varchar(1000)		Isi balasan
reply_by	varchar(100)		Pembalas
status_date	datetime		Waktu balasan

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_service
- c. Fungsi : Menyimpan data *order* pada halaman customer
- d. Primary Key : id_service

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.12

Tabel 3. 12 *Order Customer*

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_service	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID service
id_jenis	int(11)		ID jenis
nama_service	varchar(100)		Nama service
deskripsi_service	varchar(1000)		Deskripsi service
harga_service	int(11)		Harga service
foto_service	varchar(100)		Foto service
status_date	datetime		Waktu dibuatnya service

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_status_order
- c. Fungsi : Status *order customer*
- d. Primary Key : id_status

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.13

Tabel 3. 13 Status *Order Customer*

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_status	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID status
status	varchar(50)		Status order customer

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_user
- c. Fungsi : Menyimpan data *user* yang mendaftar ke aplikasi
- d. Primary Key : id_user

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.14

Tabel 3. 14 User

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_user	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID user
username	varchar(50)		Nama Pengguna
email	varchar(100)		Email user
password	varchar(100)		Password
date_registered	datetime		Waktu user registrasi
role	varchar(30)		Peran login sebagai
id_customer	varchar(100)		ID customer

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_bank
- c. Fungsi : Menyimpan data bank untuk pembayaran.
- d. Primary Key : id_bank

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.15

Tabel 3. 15 Bank Transfer

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_bank	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID bank
no_rek	varchar(30)		Nomor Rekening
bank	varchar(30)		Nama Bank
an	varchar(100)		Atas Nama Bank
image	varchar(100)		Foto Bank

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_bukti_pembayaran
- c. Fungsi : Menyimpan data bukti pembayaran *customer*.
- d. Primary Key : user_id

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.16

Tabel 3. 16 Bukti Pembayaran

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
user_id	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID user
order_id	int(11)		ID order
bukti_pembayaran	varchar(100)		Foto bukti pembayaran

- a. Nama Database : project_crm
- b. Nama Tabel : tr_bank
- c. Fungsi : Menyimpan data bank tujuan transfer.
- d. Primary Key : id_bank

Struktur tabel *database* ini dapat dilihat pada tabel 3.17

Tabel 3. 17 Bank

Nama Field	Type	Extra	Keterangan
id_bank	int(11)	AUTO_INCREMENT	ID bank
no_rek	varchar(30)		Nomor rekening
bank	varchar(30)		Nama bank

an	varchar(100)		Atas nama rekening
image	varchar(100)		Foto bank

3.7 Rancangan Interface

Rancangan *interface* merupakan desain awal sebelum membangun suatu perangkat lunak, hasil dari perangkat lunak yang dibangun nantinya tidak akan jauh berbeda dengan perancangan *interface* yang dibuat.

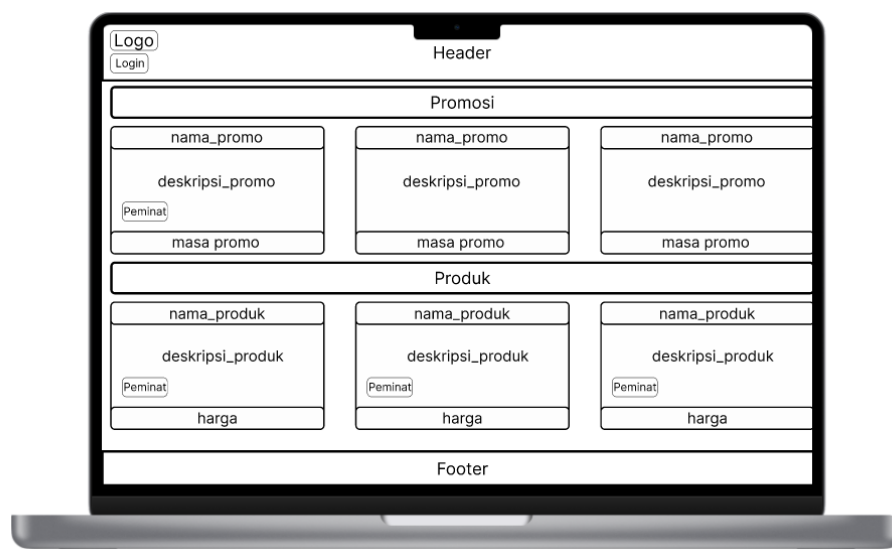
Berikut adalah rancangan *interface* pada aplikasi *Customer Relationship Managemnet* (CRM) pada CV.Jetoz Steel yang akan dibangun :

a. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman Awal.

Halaman ini adalah tampilan pertama kali saat mengakses aplikasi *Customer Relationship Managemnet* pada CV.Jetoz Steel.

Pada halaman ini customer dapat melihat promo dan produk dari CV.Jetoz Steel.

Tampilan rancangan *interface* halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.14

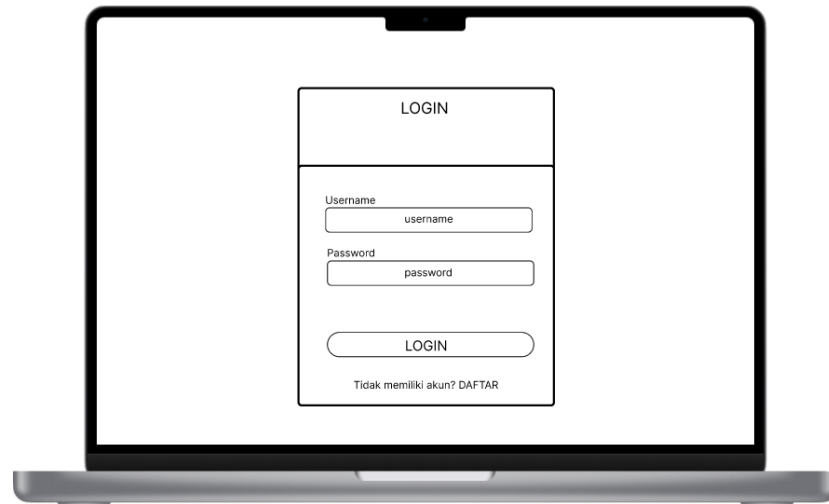


Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Halaman Awal.

b. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman Login.

Halaman ini digunakan admin atau *customer* untuk *login* atau mendaftar akun ke aplikasi *Customer Relationship Managemnet* pada CV.Jetoz Steel.

Tampilan rancangan *interface* halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.15



LOGIN

Username
username

Password
password

LOGIN

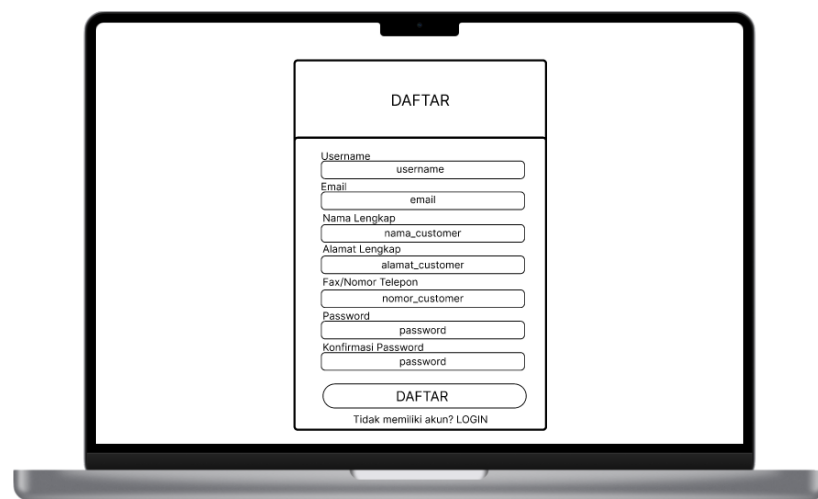
Tidak memiliki akun? DAFTAR

Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Halaman *Login*.

c. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman Daftar Akun.

Halaman ini digunakan *customer* untuk mendaftarkan akun untuk *login* ke aplikasi *Customer Relationship Managemnet* pada *CV.Jetoz Steel*.

Tampilan rancangan *interface* halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.16



DAFTAR

Username
username

Email
email

Nama Lengkap
nama_customer

Alamat Lengkap
alamat_customer

Fax/Nomor Telepon
nomor_customer

Password
password

Konfirmasi Password
password

DAFTAR

Tidak memiliki akun? LOGIN

Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Halaman Daftar Akun.

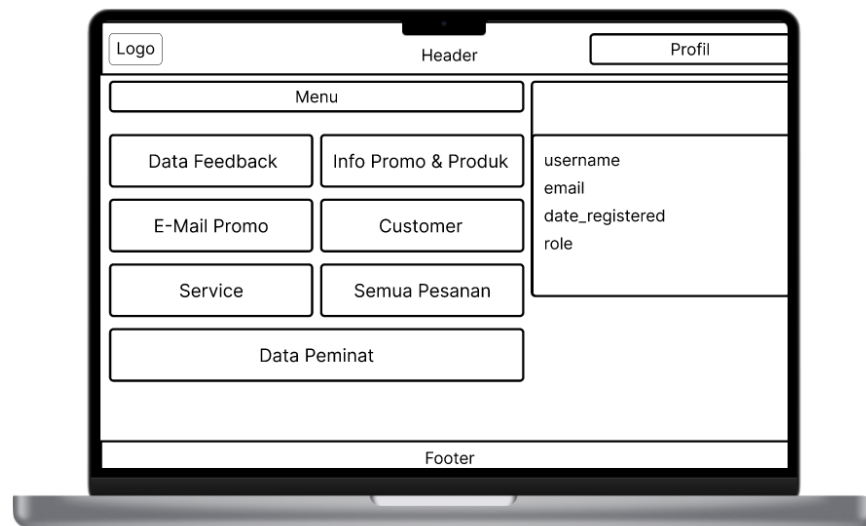
3.7.1 Rancangan *Interface Admin*

Berikut adalah rancangan *interface* admin pada aplikasi yang akan dibangun :

a. Tampilan Rancangan *Interface Halaman Dashboard*.

Halaman ini akan muncul setelah admin melakukan *login* ke akunnya dan pada halaman ini merupakan halaman utama pada aplikasi ini.

Tampilan rancangan *interface* halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.17

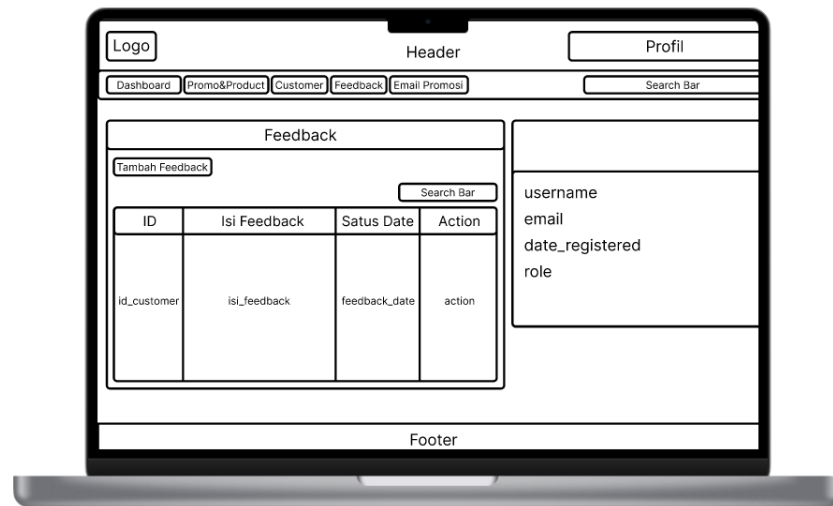


Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Halaman *Dashboard*.

b. Tampilan Rancangan *Interface Halaman Data Feedback*.

Halaman ini berisi data *feedback* yang diberikan oleh *customer*.

Tampilan rancangan *interface* halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.18

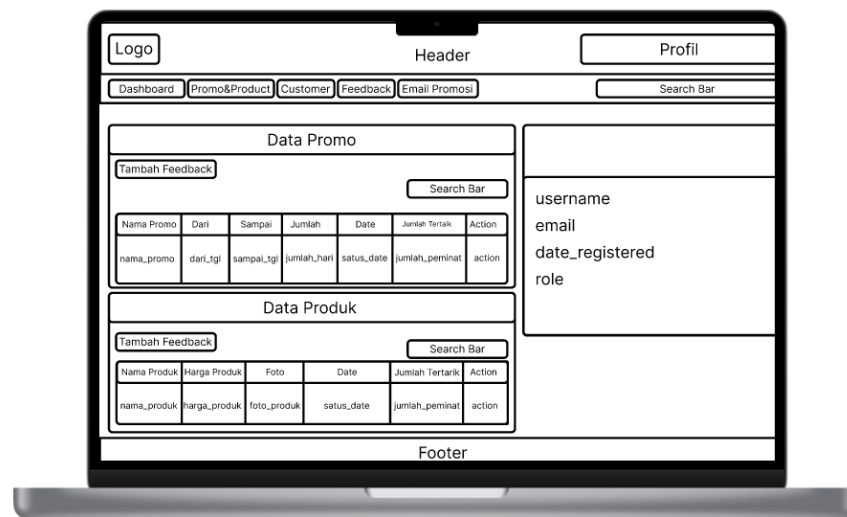


Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Halaman *Feedback*.

c. Tampilan Halaman Promosi dan Produk.

Halaman ini digunakan untuk mengelola promosi dan produk yang disediakan oleh CV.Jetoz *Steel* yang akan ditampilkan pada halaman awal aplikasi.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.19

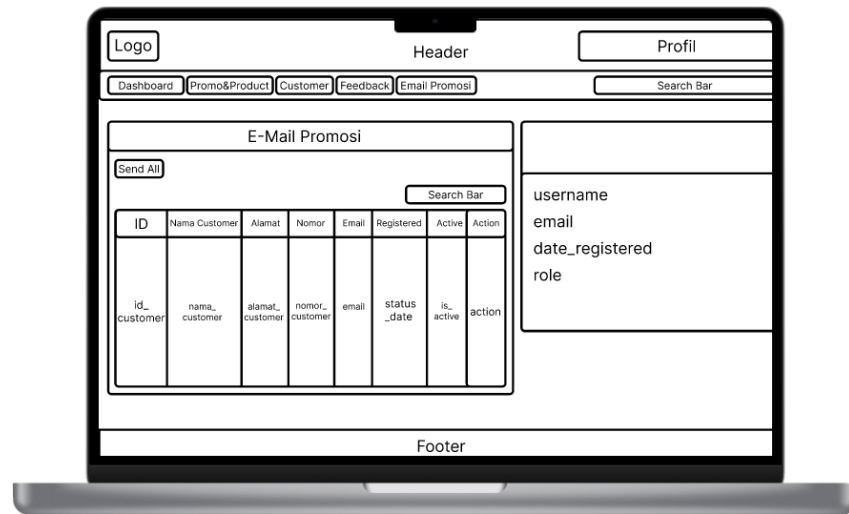


Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Halaman Promosi dan Produk.

d. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman *E-Mail Promosi*.

Halaman ini berfungsi untuk mengirimkan *email* seputar promosi, service, dan produk dari CV.*Jetoz Steel* untuk *customer*.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.20

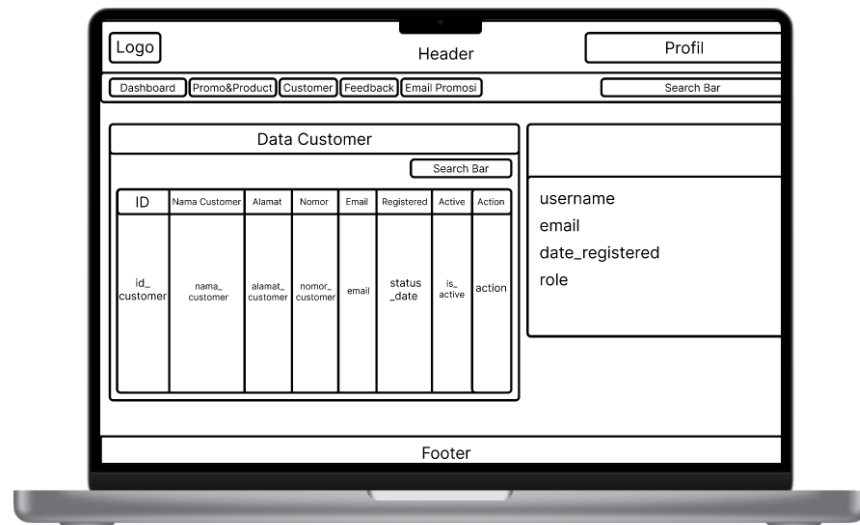


Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Halaman *E-Mail Promosi*.

e. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman *Data Customer*.

Halaman ini berisi tentang data-data *customer* meliputi nama *customer*, alamat, nomor telepon, *email*, tanggal registrasi, dan status *customer* aktif atau tidak.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.21

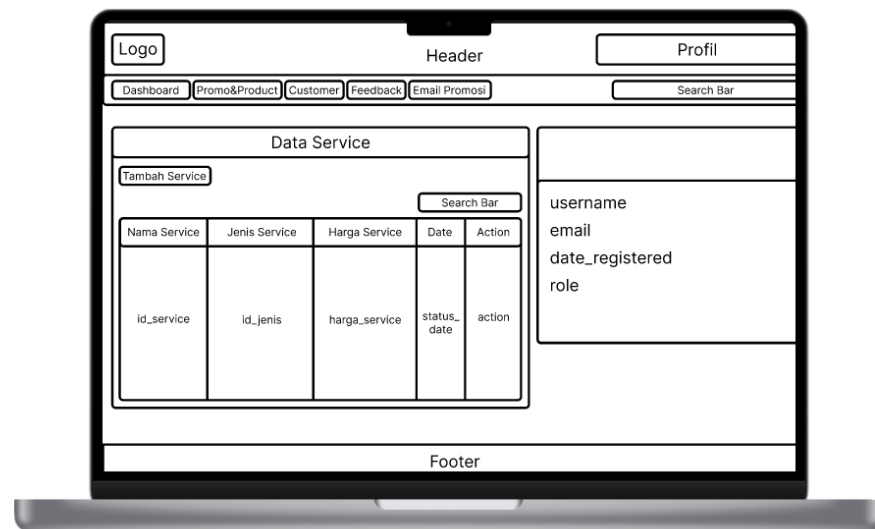


Gambar 3. 21 Rancangan Tampilan Halaman data *Customer*.

f. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman *Service*.

Halaman ini berisi *service*/pelayanan CV.Jetoz Steel untuk *customer* meliputi penjualan produk, suku cadang dan klaim garansi.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.22

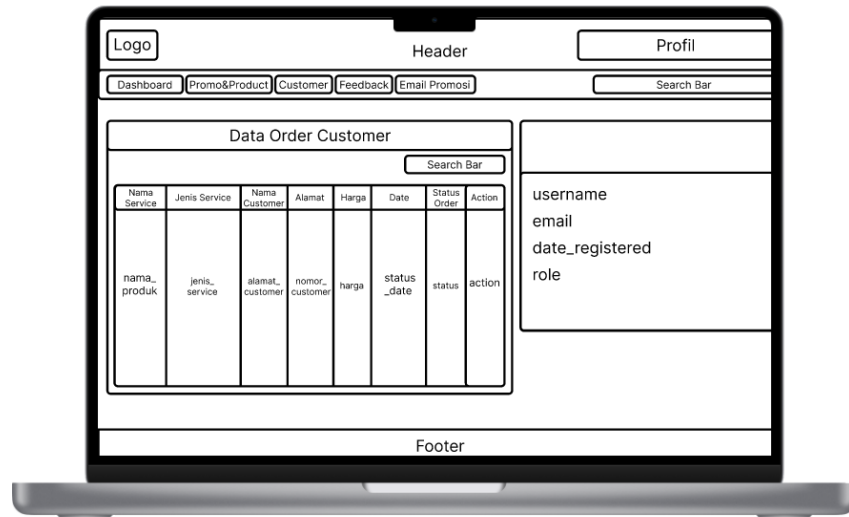


Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Halaman *Service*.

g. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman Semua Pesanan.

Halaman ini berisi semua pesanan/*order* dan status pembelian *customer*.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.23

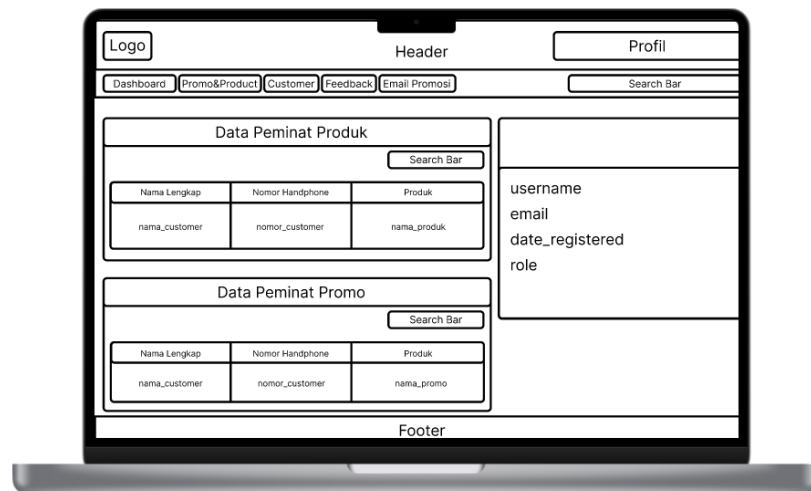


Gambar 3. 23 Rancangan Tampilan Halaman Semua Pesanan.

h. Tampilan Rancangan *Interface* Halama Data Peminat.

Halaman ini berisi data *customer* yang berminat seputar promosi dan produk dari CV.Jetoz Steel.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.24



Gambar 3. 24 Rancangan Tampilan Halaman Data Peminat.

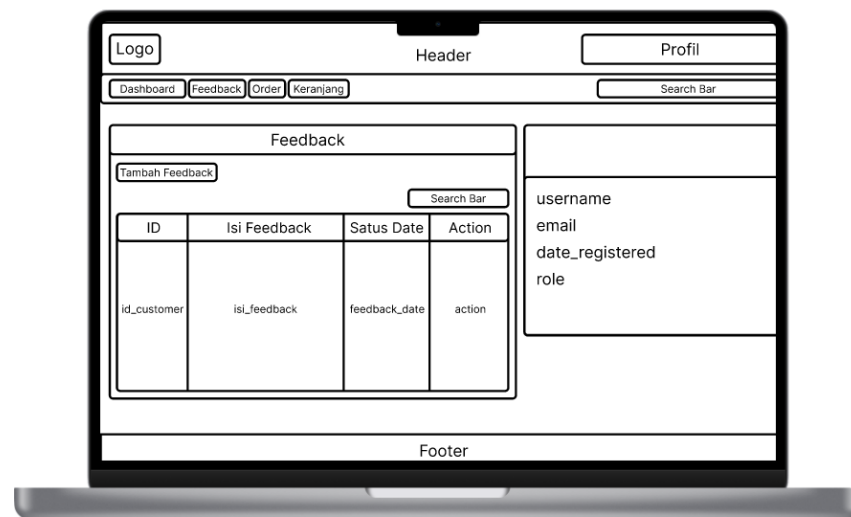
3.7.2 Rancangan *Interface Customer*

Berikut adalah rancangan *interface customer* pada aplikasi yang akan dibangun :

a. Tampilan Rancangan *Interface Halaman Feedback Customer.*

Halaman ini digunakan *Customer* untuk memberi *feedback* untuk C.Jetoz Steel.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.25

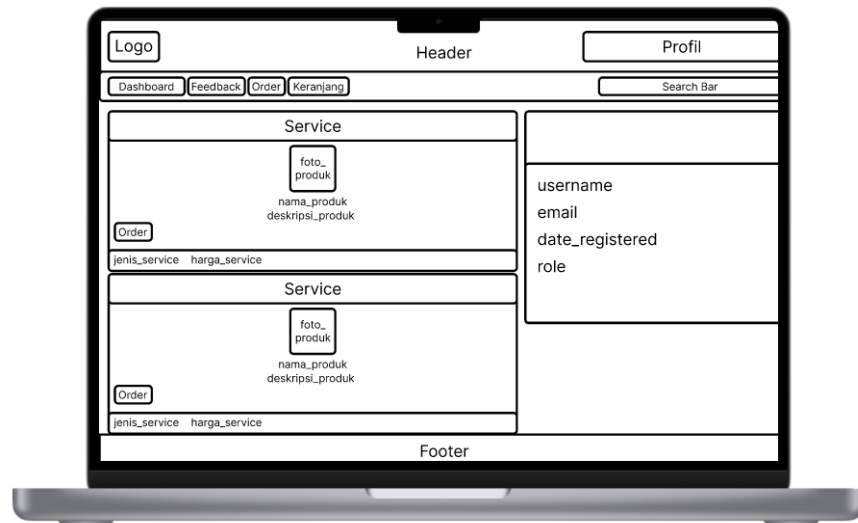


Gambar 3. 25 Rancangan Tampilan Halaman *Feedback Customer.*

b. Tampilan Rancangan *Interface Halaman Order.*

Halaman ini digunakan untuk *customer* yang berminat membeli produk, suku cadang, maupun klaim garansi pada CV.Jetoz Steel.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.26

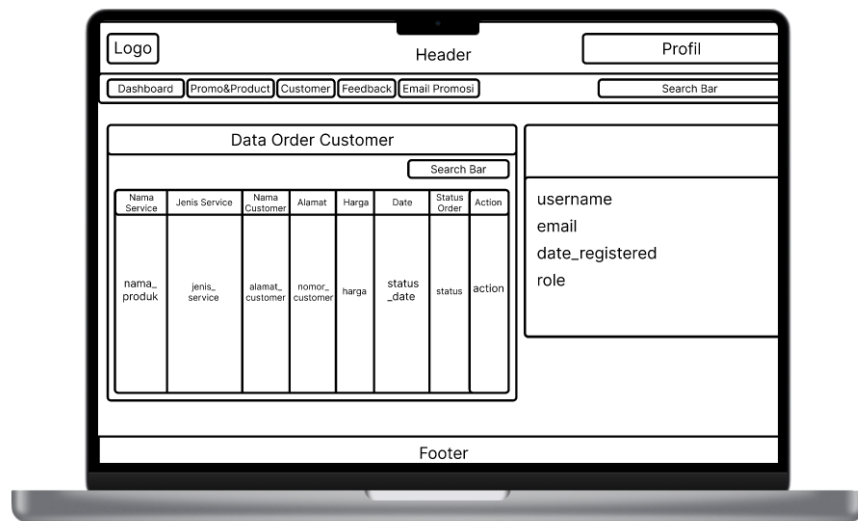


Gambar 3. 26 Rancangan Tampilan *Login* Pada Halaman *Order*.

c. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman *My Order*

Halaman ini digunakan untuk melihat daftar pesanan *customer*.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.27

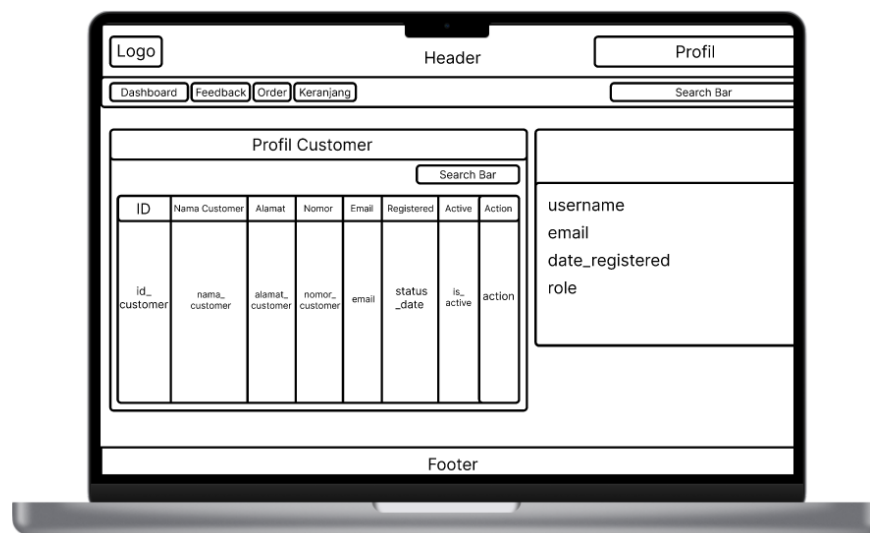


Gambar 3. 27 Rancangan Tampilan Halaman *My Order*.

d. Tampilan Rancangan *Interface* Halaman Profil *Customer*.

Halaman ini berfungsi untuk mengubah profil *customer*.

Tampilan rancangan interface halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.28



Gambar 3. 28 Rancangan Tampilan Profil *Customer*.

3.8 Pengkodean

Tahapan ini adalah tahap dimana dilakukannya *script coding* serta membuat objek yang dibutuhkan untuk Aplikasi. Pembuatan Aplikasi ini berdasarkan desain yang sesuai dengan *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* yang telah dirancang. Software yang digunakan pada tahap pembuatan desain aplikasi ini antara lain menggunakan Figma dan *Star UML*. Hasil dari tahap ini adalah Aplikasi yang sesuai dengan desain rancangan yang telah di buat pada tahap sebelumnya.

3.9 Pengujian

Tahap pengujian sistem adalah tahap analisa dari pengujian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap ini adalah proses akhir dari penyelesaian sistem. Analisis yang dilakukan bertujuan untuk membuat kesimpulan dari pengujian yang dilakukan, apakah masih terdapat kesalahan atau kekurangan didalam sistem dan sebagainya.

Berikut ini merupakan perangkat yang digunakan untuk melakukan tahap pengujian sistem yang dapat dilihat pada tabel 3.18

Tabel 3. 18 Spesifikasi Perangkat Pengujian

	Perangkat 1	Perangkat 2	Perangkat 3
Spesifikasi	Prosesor: Intel Core i3 gen 7 7020U Ram: 4GB OS: Windows 10 Layar : 14inch	Prosesor: AMD Ryzen 7 4800H Ram: 8GB OS: Windows 10 Layar : 15.6inch	Prosesor: AMD Ryzen 5 3750H Ram: 8GB OS: Windows 10 Layar : 15.6inch