

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan mengenai perancangan dan pembangunan sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah dijelaskan pada sub-sub pokok bahasan di bawah ini.

4.1 Permulaan (*Inception*)

berawal dari menentukan tempat penelitian yang diadakan. Penelitian ini dilaksanakan di toko Hypeclientshoes. Setelah menentukan tempat penelitian, tahap selanjutnya adalah melakukan analisa permasalahan. Permasalahan yang terjadi mengenai jasa cuci sepatu yang di lakukan pada toko hypeclientshoes yang bermula menawarkan jasa cuci sepatu melalui media sosial dan mulai dari *treatment* sepatu berbahan dasar kulit, kanvas, *sneakers* dan berbagai macam tas dan customer mendatangi toko hypeclientshoes untuk melakukan treatment sesuai kebutuhan. pencucian sepatu terbagi dua jenis *fast cleaning*, *deep cleaning* dan *repaint* .

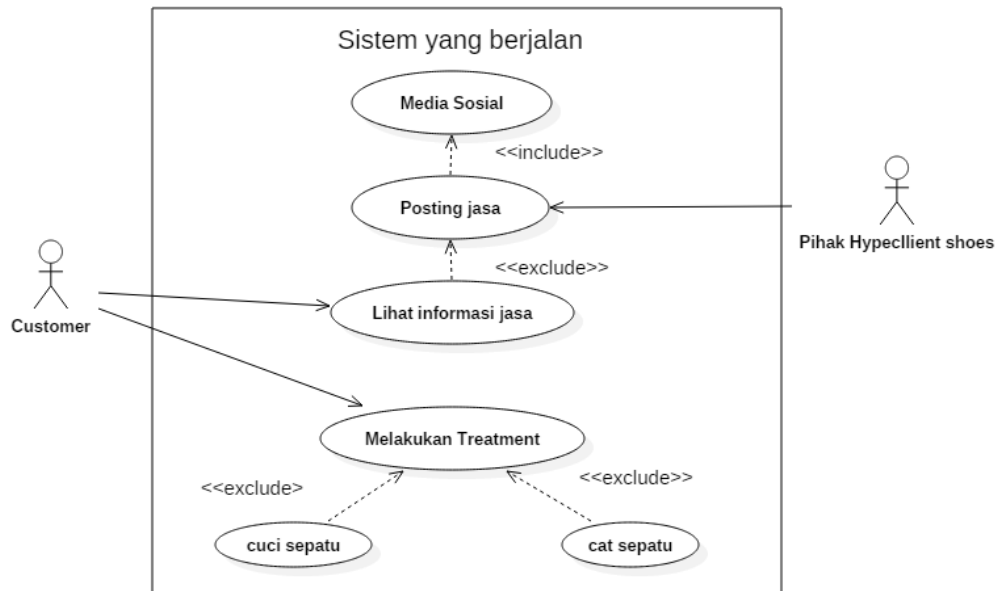
Untuk transaksi pencucian *fast cleaning* memakan waktu 2 (dua) hari dan untuk pencucian *deep cleaning* memakan waktu 3 (tiga) hari. Setelah sepatu mengering kemudian pihak hypeclientshoes menghubungi customer untuk mengambil kembali sepatu yang sudah di cuci tersebut. Customer mendatangi toko hypeclientshoes dan mengambil kembali sepatu yang sudah di cuci hal ini sangat memakan waktu bagi customer.

4.2 Perencanaan dan Perluasan (*Elaboration*)

Tahapan ini lebih mengarah pada analisis, desain/perancangan dan implementasi. Sebelum beranjak ketahapan perancangan, maka dilakukan terlebih dahulu analisa sistem berjalan mengenai jasa *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes. Analisa sistem berjalan dilakukan guna menganalisa sistem yang berjalan dengan menggunakan pemodelan UML berupa *use case*. Analisa terhadap sistem yang berjalan, nantinya akan menghasilkan usulan sistem yang baru.

4.2.1 Analisa sistem berjalan

Analisa sistem berjalan mengenai jasa *shoes cleaning* atau cuci sepatu yang di pada toko Hypeclientshoes via media sosial adalah seperti dijelaskan pada *use case* Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Use Case Sistem Berjalan

Definisi aktor dan *use case* mengenai pemberitahuan informasi jasa *shoes cleaning* dan treatment yang dilakukan oleh customer pada Hypeclient shoes adalah sebagai berikut :

a. Definisi aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi jasa *shoes cleaning* dan treatment yang dilakukan oleh customer pada Hypeclient shoes adalah seperti pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Berjalan

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Pihak Hypeclient shoes	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas seluruh jasa <i>shoes cleaning</i> dan toko Hypeclient shoes.
2.	Customer	Orang yang memakai jasa <i>shoes cleaning</i> .

b. Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi jasa *shoes cleaning* dan treatment yang dilakukan oleh customer pada Hypeclient shoes adalah seperti pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Sistem Berjalan

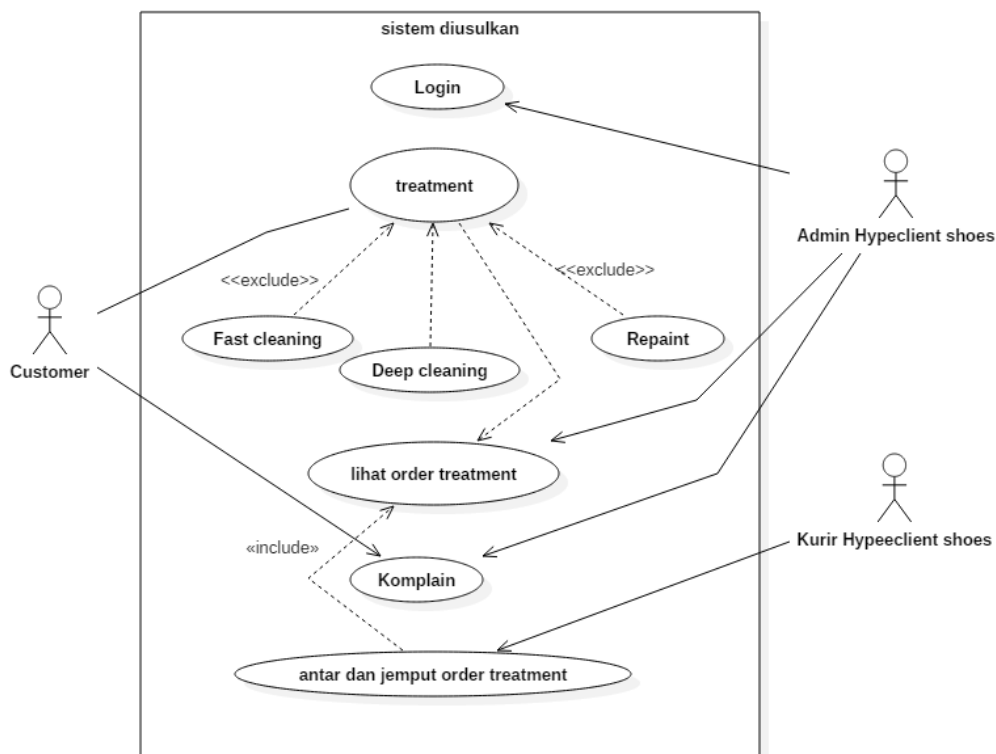
No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Posting jasa	Suatu proses dimana pihak hypeclient shoes memposting informasi mengenai jasa <i>shoes cleaning</i> pada media sosial.
2.	Lihat informasi jasa	Suatu proses dimana pihak Hypeclient shoes dan customer dapat melihat jasa <i>shoes cleaning</i> pada media sosial.
3.	Melakukan treatment	Suatu proses dimana Pihak customer melakukan treatment (perawatan) cuci dan cat sepatu pada jasa <i>shoes cleaning</i> di Hypeclient shoes.

4.2.2 Perancangan Sistem Diusulkan

Dari analisa masalah di atas mengenai informasi jasa *shoes cleaning* dan treatment yang dilakukan oleh customer pada toko Hypeclient shoes yang masih menggunakan media sosial, maka dibuatlah sistem informasi *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *Mobile*. Perancangan sistem diusulkan terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram* dan perancangan *input/output* sistem.

4.2.2.1 Use Case Diagram

Perancangan *use case diagram* sistem informasi *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *Mobile* yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Use Case Sistem Diusulkan

Definisi aktor dan *use case* mengenai pemberitahuan informasi jasa *shoes cleaning* adalah sebagai berikut :

a. Definisi aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai pemberitahuan informasi jasa *shoes cleaning* dan treatment yang dilakukan oleh customer pada Hypeclient shoes adalah seperti pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem diusulkan

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Admin Hypeclient shoes	Orang yang menerima jasa <i>shoes cleaning</i> .
2.	Customer	Orang yang memakai jasa <i>shoes cleaning</i> .
3.	Kurir Hypeclient shoes	Orang yang menerima informasi dan bertanggung jawab atas antar-jemput orderan customer

c. Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem diusulkan mengenai sistem informasi jasa *shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes adalah seperti pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Sistem diusulkan

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Login	Suatu proses dimana admin Hypeclient shoes dan kurir hypeclient shoes <i>login</i> terlebih dahulu untuk dapat mengakses sistem.
2.	Treatment	Proses dimana customer dapat melihat informasi jasa yang di tawarkan oleh admin Hypeclient shoes.

Tabel 4.4 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Sistem Diusulkan (Lanjutan)

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
3.	Fast Cleaning	Proses dimana customer dapat memesan jasa Fast cleaning yang di tawarkan oleh admin Hypeclient shoes.
4.	Deep Cleaning	Proses dimana customer dapat memesan jasa Deep cleaning yang di tawarkan oleh admin Hypeclient shoes.
5.	Repaint	Proses dimana customer dapat memesan jasa Repaint yang di tawarkan oleh admin Hypeclient shoes.
6.	Lihat order treatment	Proses dimana admin Hypeclient shoes dapat melihat pesanan dari customer.
7.	Komplain	Proses dimana customer melakukan komplain
8.	Antar dan jemput order treatment	Proses dimana kurir hypeclient shoes mengantar dan menjemput pesanan yang di lakukan oleh customer.

4.2.2.2 Activity Diagram

Activity diagram dari perancangan use case sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

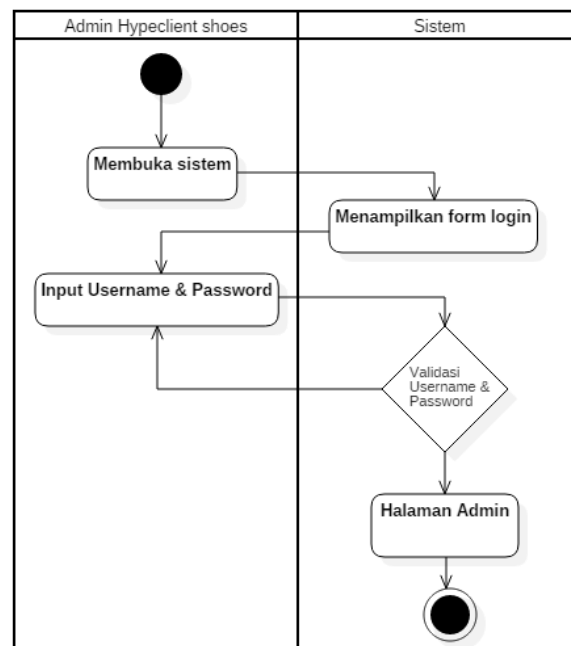
a. Activity Diagram Login

Activity diagram login pada *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *Mobile* adalah seperti pada Gambar 4.3.

Nama Use Case : Login

Aktor : Admin Hypeclient shoes

Tujuan : Mengakses/Membuka sistem



Gambar 4.3 Perancangan Activity Diagram Login

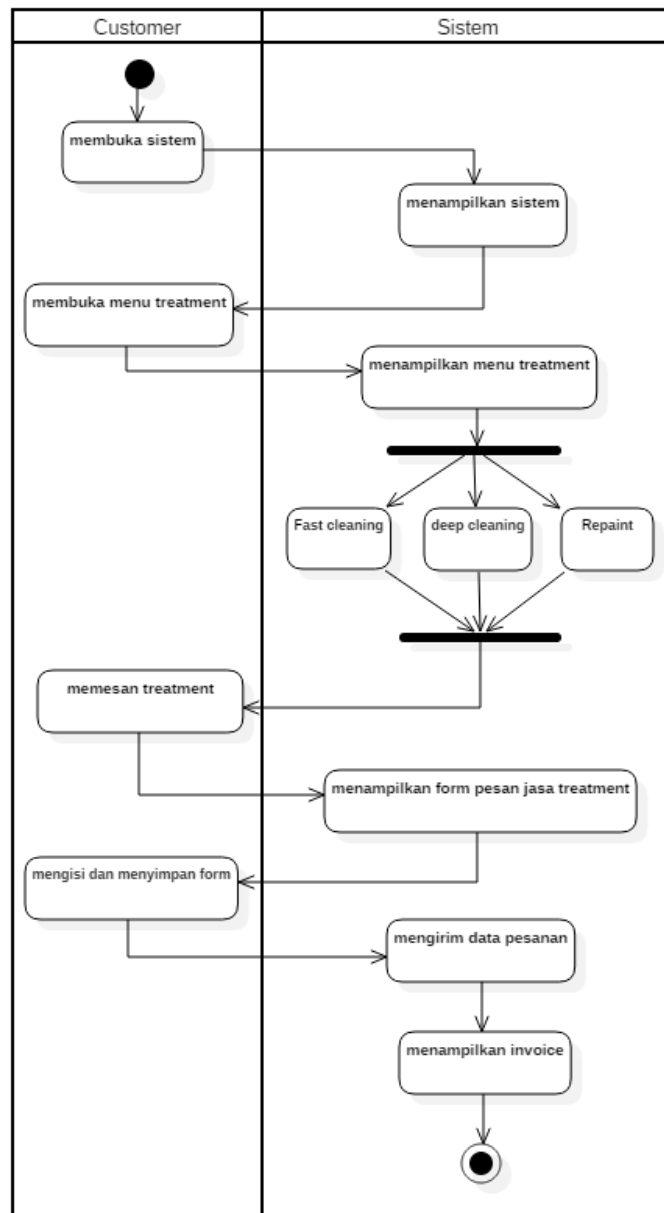
b. Activity diagram Treatment

Activity diagram lihat data Treatment pada *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *Mobile* adalah seperti pada Gambar 4.4.

Nama Use Case : Treatment

Aktor : Customer

Tujuan : Customer memesan treatment *shoes cleaning*



Gambar 4.4 Perancangan *Activity Diagram treatment*

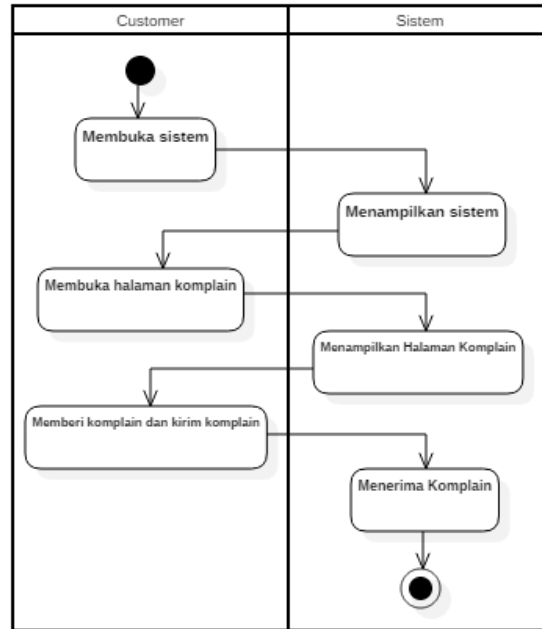
c. *Activity diagram* Komplain

Activity diagram lihat data Komplain pada *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *Mobile* adalah seperti pada Gambar 4.5.

Nama *Use Case* : Komplain

Aktor : Customer

Tujuan : Customer melakukan komplain



Gambar 4.5 Perancangan *Activity Diagram* Komplain

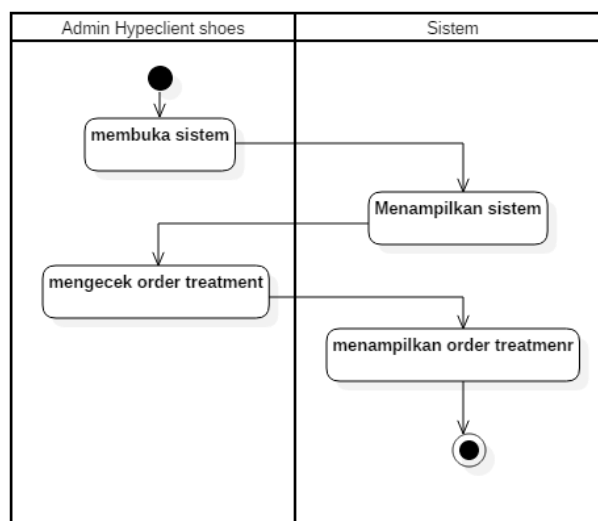
d. *Activity diagram* Lihat order Treatment

Activity diagram Lihat order Treatment pada *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *Mobile* adalah seperti pada Gambar 4.6.

Nama *Use Case* : Lihat order Treatment

Aktor : Admin Hypeclient shoes

Tujuan : Melihat orderan treatment yang di pesan customer



Gambar 4.6 Perancangan *Activity Diagram* Lihat order Treatment

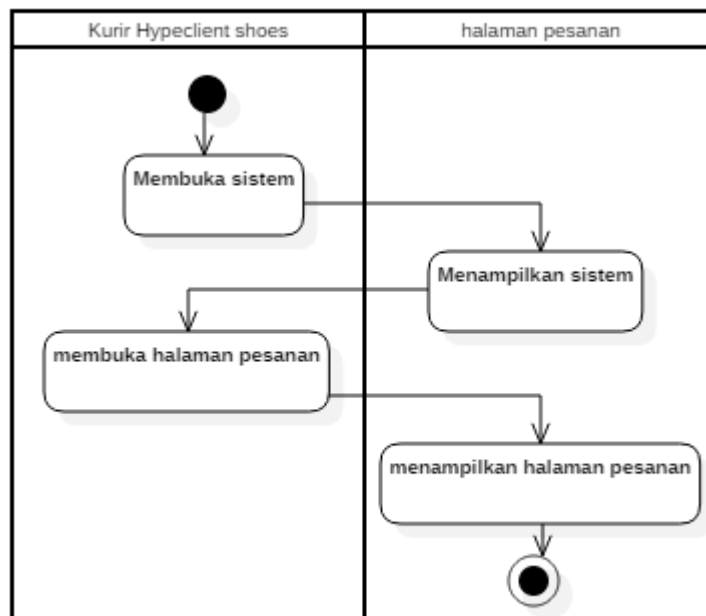
e. *Activity diagram* antar jemput order treatment

Activity diagram lihat data About pada *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *Mobile* adalah seperti pada Gambar 4.7.

Nama *Use Case* : antar jemput order treatment

Aktor : Kurir Hypeclient shoes

Tujuan : Kurir menjemput dan mengantar orderan



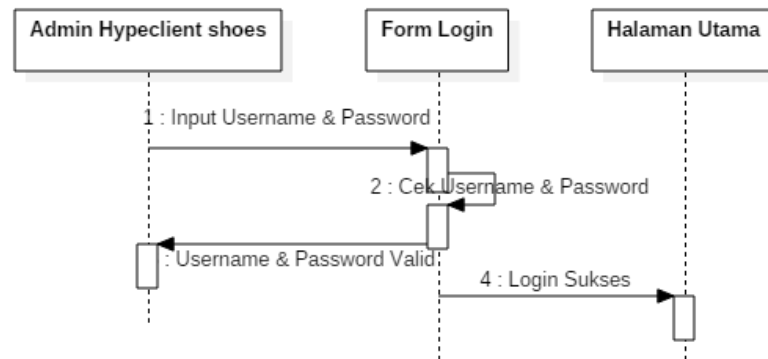
Gambar 4.7 Perancangan *Activity Diagram* antar jemput order treatment

4.2.2.3 *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Perancangan *sequence diagram* sistem diusulkan adalah sebagai berikut :

a. *Sequence Diagram* login admin hypeclient shoes

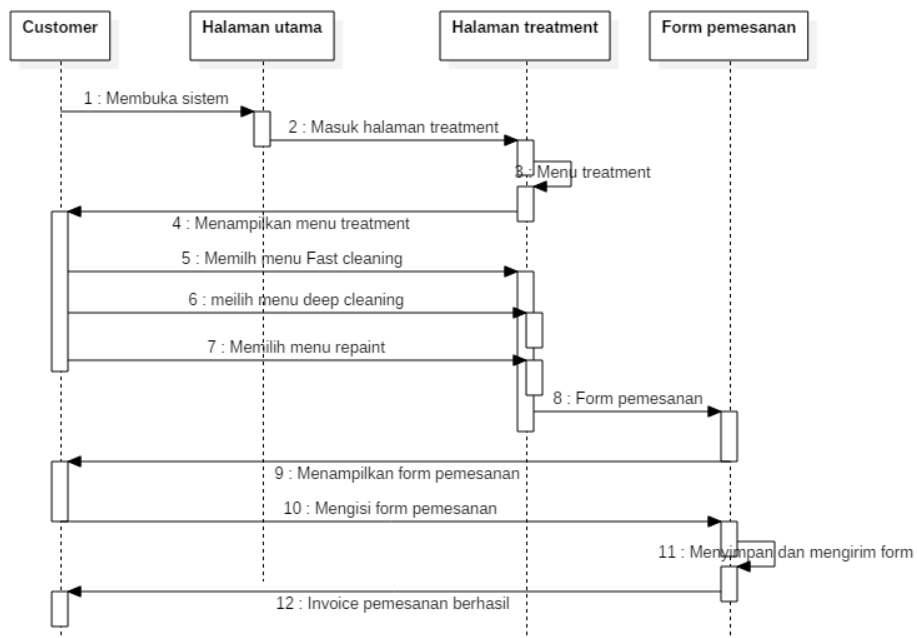
Sequence diagram login pada sistem informasi *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Perancangan *Sequence Diagram Login Admin Hypeclient shoes*

b. *Sequence Diagram Treatment*

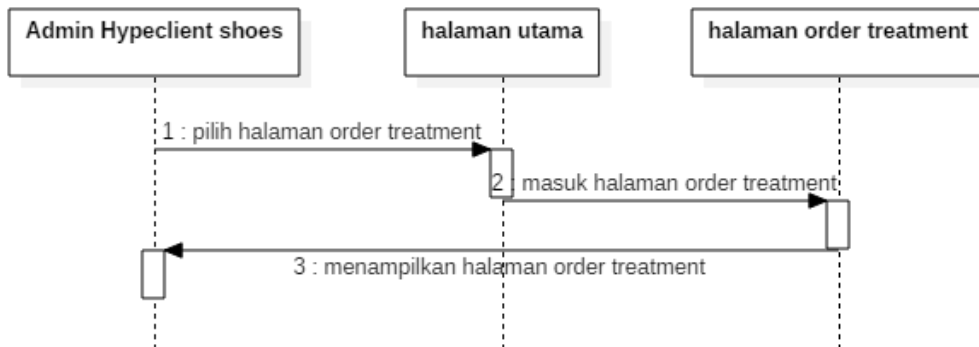
Sequence diagram Treatment pada sistem informasi *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Perancangan *Sequence Diagram Treatment*

c. *Sequence Diagram* lihat order treatment

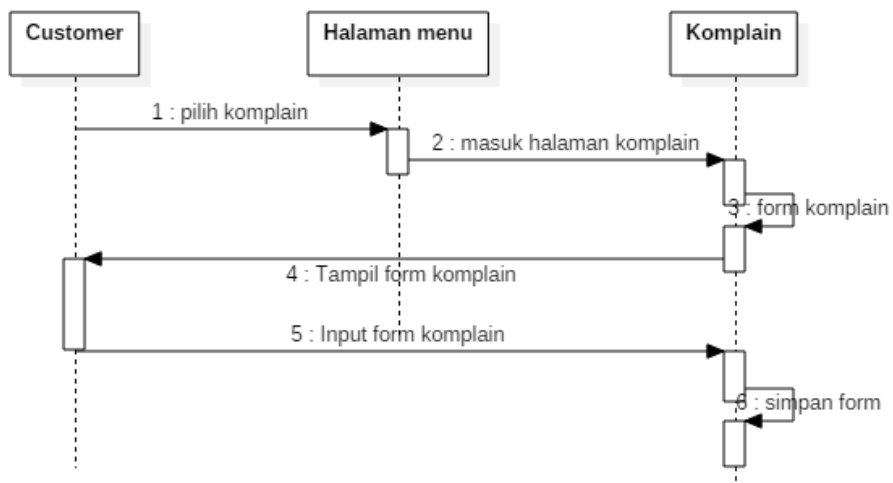
Sequence diagram lihat order treatment pada sistem informasi *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Perancangan *Sequence Diagram* lihat order treatment

d. *Sequence Diagram* Komplain

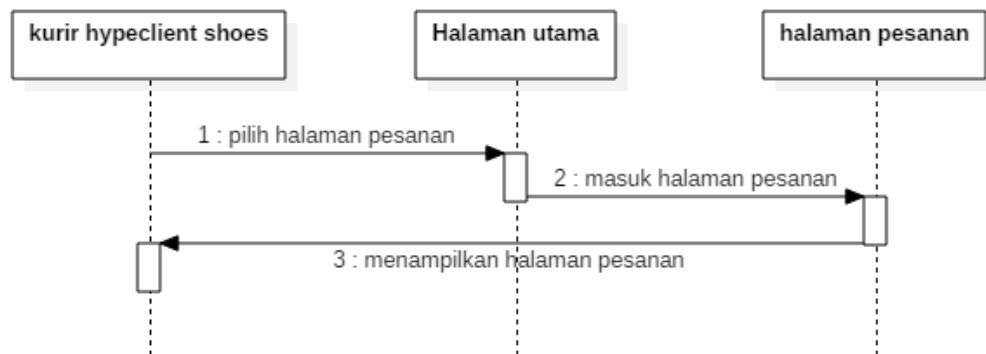
Sequence diagram Komplain pada sistem informasi *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Perancangan *Sequence Diagram* Komplain

e. *Sequence Diagram* Antar jemput order treatment

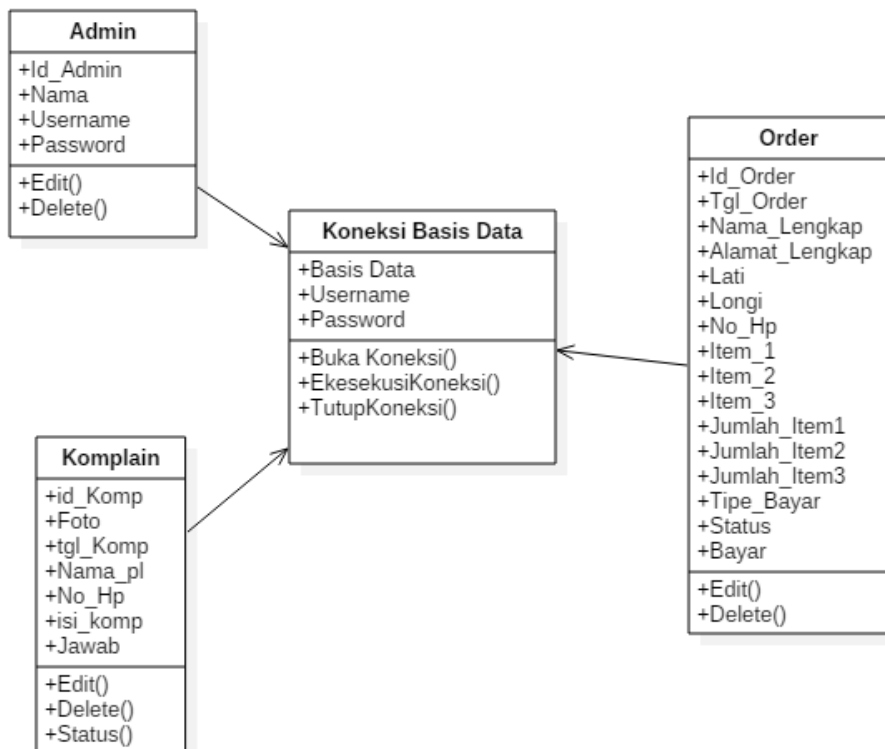
Sequence diagram Treatment pada sistem informasi *Shoes cleaning* pada toko Hypeclient shoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Perancangan *Sequence Diagram* Antar jemput order treatment

4.2.2.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* seperti pada Gambar 4.13



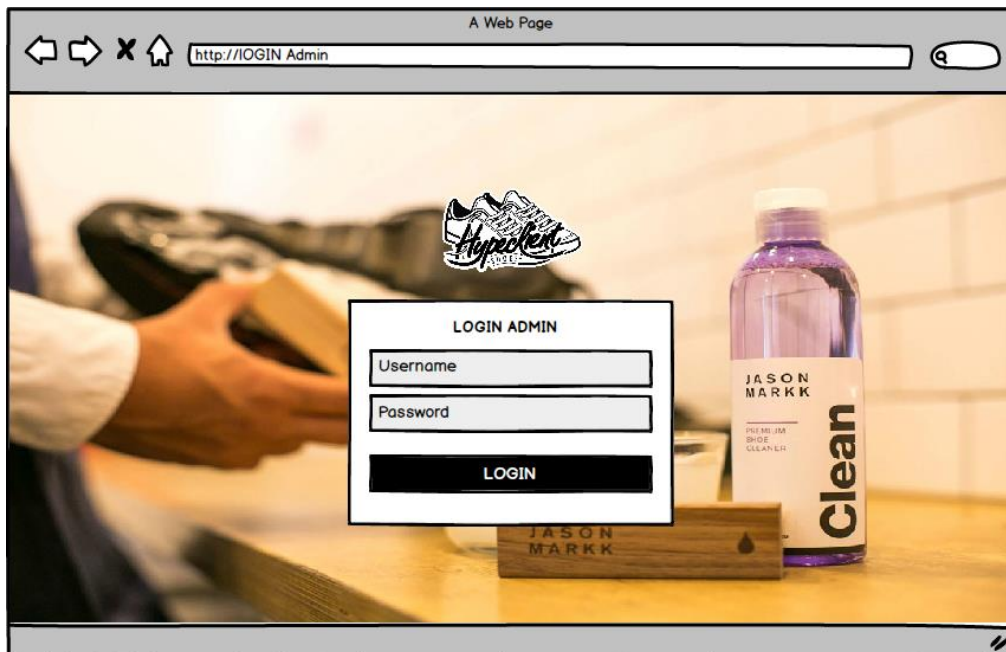
Gambar 4.13 perancangan *class diagram*

4.2.2.5 Perancangan *Input/Output* Admin

Perancangan *interface Input/Output* admin pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah sebagai berikut :

a. *Interface* Halaman *Login* admin

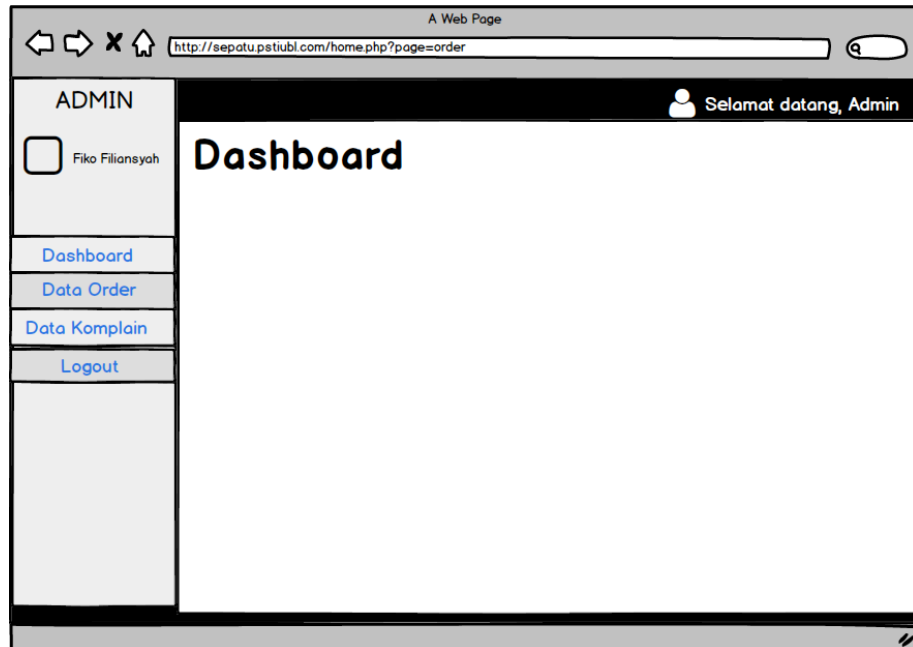
Perancangan *Interface* Halaman *Login* admin pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 Perancangan *Interface* Halaman *Login* Admin

b. *Interface* Halaman Utama Admin

Perancangan *Interface* Halaman Utama Admin digunakan admin untuk menambahkan serta edit data informasi mengenai sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti Gambar 4.15



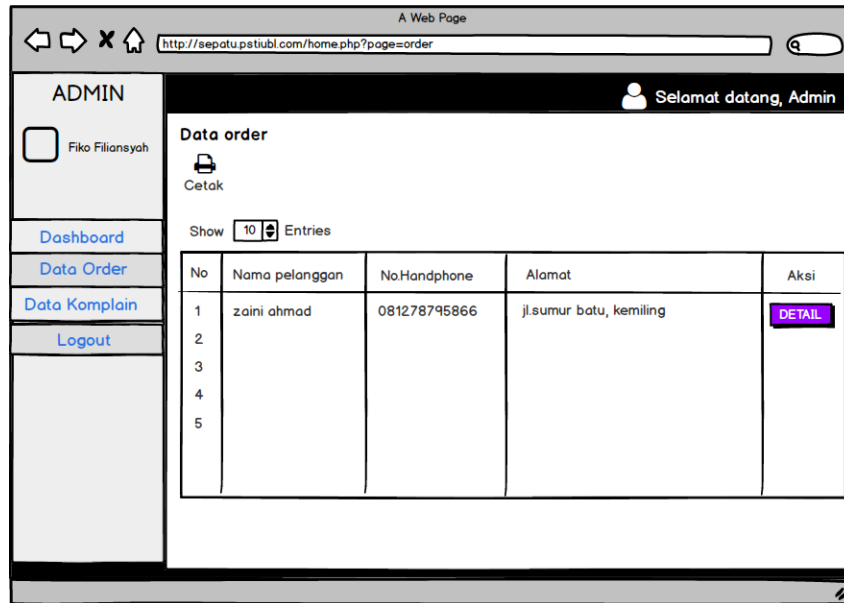
Gambar 4.15 Perancangan *Interface* Halaman Utama Admin

Tabel 4.5 Keterangan Halaman Utama Admin

No	Button	Keterangan
1	Dashboard	Tampilan utama halaman beranda dari menu admin
2	Data Order	Tampilan halaman data order dari customer
3	Data Komplain	Tampilan halaman data komplain dari customer
4	Logout	Keluar dari halaman admin

c. *Interface* Halaman Data Order

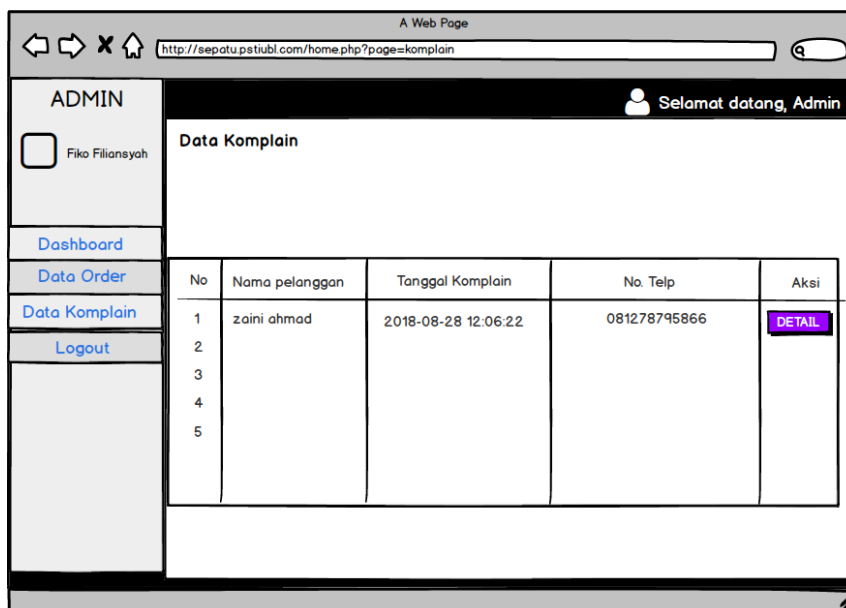
Perancangan *Interface* Halaman Data Order digunakan admin untuk melihat detail pesanan, mencetak laporan serta hapus data pesanan mengenai sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti Gambar 4.16



Gambar 4.16 Perancangan *Interface* Halaman Data Order

d. *Interface* Halaman Data Komplain

Perancangan *Interface* Halaman Data Komplain digunakan admin untuk melihat data Komplain dari customer mengenai sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti Gambar 4.17



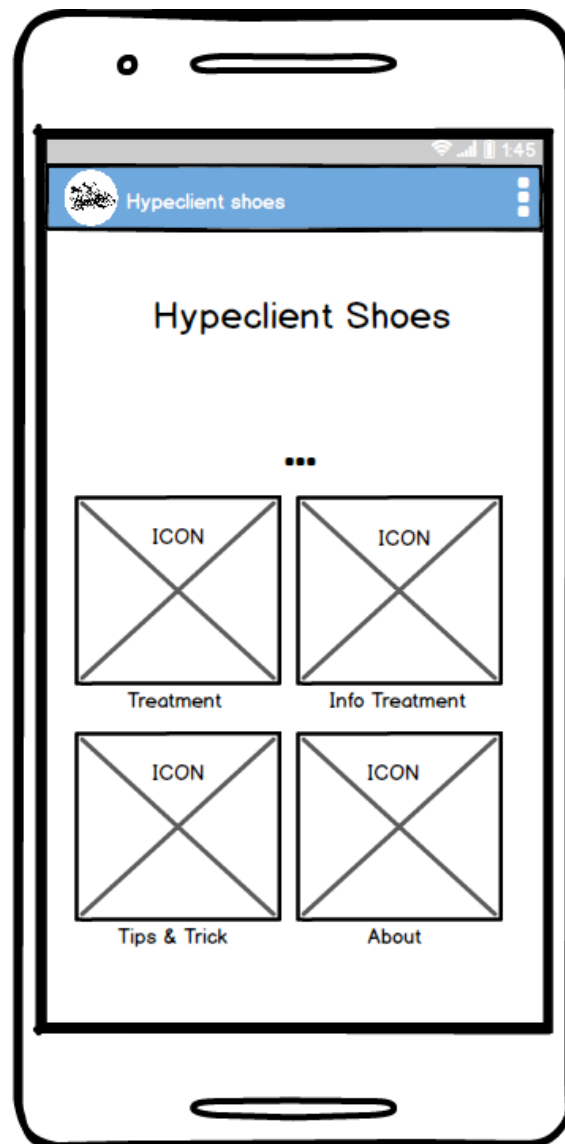
Gambar 4.17 perancangan *Interface* halaman data Komplain

4.2.2.6 Perancangan *Input/Output Customer*

Perancangan *interface Input/Output customer* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah sebagai berikut :

a. *Interface Halaman Menu*

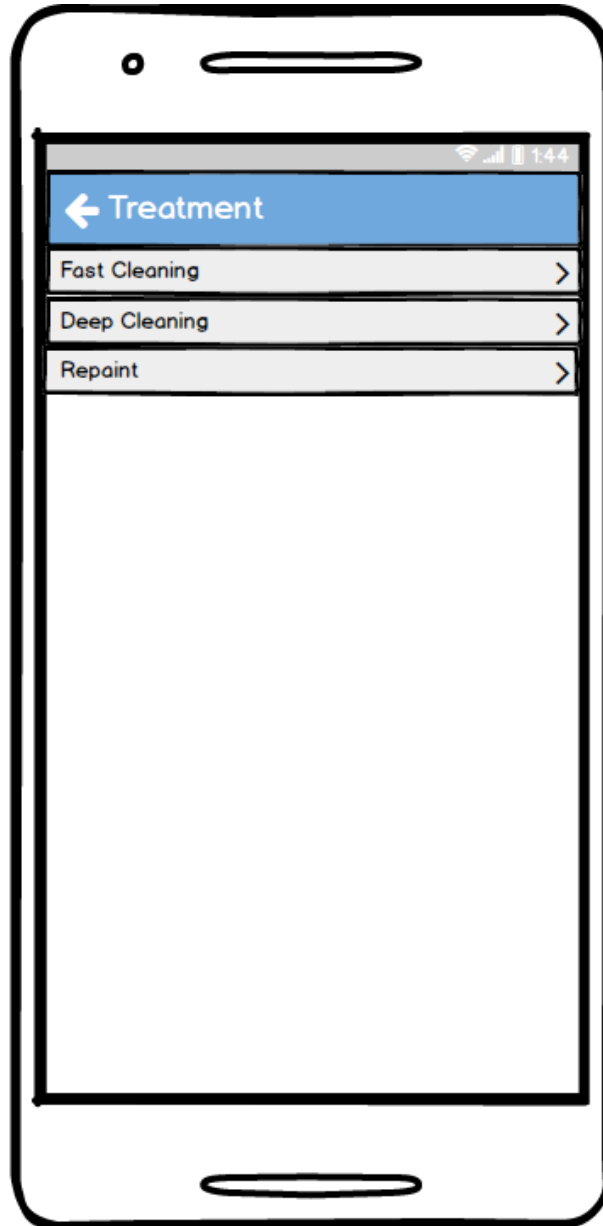
Perancangan halaman *menu* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.18



Gambar 4.18 Perancangan *Interface* Halaman Menu

b. *Interface* Halaman *Treatment*

Perancangan *Interface* halaman *Treatment* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 Perancangan *Interface* Halaman *Treatment*

c. *Interface* Halaman *Fast cleaning*

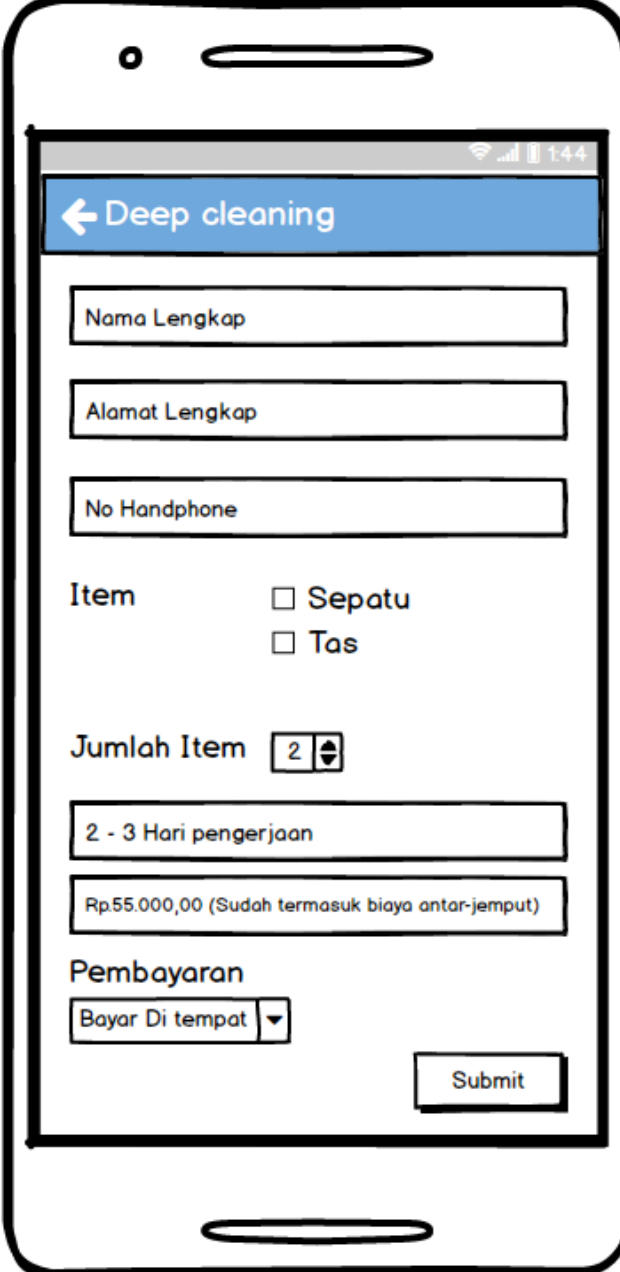
Perancangan *interface* halaman *fast cleaning* untuk customer melakukan pengorderan pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.20

The image shows a mobile application interface for 'Fast cleaning'. The interface is displayed on a smartphone screen. At the top, there is a blue header with a back arrow and the text 'Fast cleaning'. Below the header, there are three input fields: 'Nama Lengkap', 'Alamat Lengkap', and 'No Handphone'. Underneath these fields, there is a section for 'Item' with three checkboxes: 'Sepatu', 'Tas', and 'Dompet'. Below the 'Item' section, there is a 'Jumlah Item' field with a numeric input set to '2' and a spinner icon. Further down, there is a field for '1 Hari pengerjaan' and a field for the price 'Rp.45.000,00 (Sudah termasuk biaya antar-jemput)'. At the bottom, there is a 'Pembayaran' section with a dropdown menu set to 'Transfer rekening' and a 'Submit' button.

Gambar 4.20 Perancangan *Interface* Halaman *Fast Cleaning*

d. *Interface Halaman Deep Cleaning*

Perancangan *interface* halaman *Deep Cleaning* untuk customer melakukan pengorderan pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.21



The image shows a mobile application interface for 'Deep cleaning'. The screen is framed to look like a smartphone. At the top, there is a blue header with a back arrow and the text 'Deep cleaning'. Below the header, there are three input fields: 'Nama Lengkap', 'Alamat Lengkap', and 'No Handphone'. Underneath these fields, there is a section for 'Item' with two checkboxes: 'Sepatu' and 'Tas'. Below the checkboxes, there is a 'Jumlah Item' field with a spinner set to '2'. Further down, there is a field for '2 - 3 Hari pengerjaan' and a field for 'Rp.55.000,00 (Sudah termasuk biaya antar-jemput)'. At the bottom, there is a 'Pembayaran' section with a dropdown menu set to 'Bayar Di tempat'. A 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.21 Perancangan *Interface* Halaman *Deep Cleaning*

e. *Interface* Halaman *Repaint*

Perancangan *interface* halaman *Repaint* untuk customer melakukan pengorderan pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.22

← Repaint

Nama Lengkap

Alamat Lengkap

No Handphone

Item Sepatu
 Tas

Jumlah Item 1

1 - 2 Hari pengerjaan

Rp.105.000,00 (Sudah termasuk biaya antar-jemput)

Pembayaran
Transfer rekening

Submit

Gambar 4.22 Perancangan *Interface* Halaman *Repaint*

f. *Interface* Tampilan *Invoice* Tunai

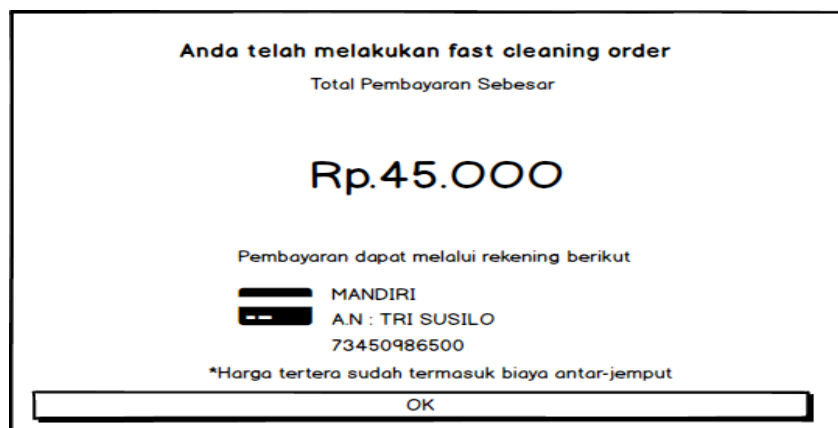
Perancangan *Interface* Tampilan *Invoice* Tunai jika customer telah melakukan pengorderan pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.23



Gambar 4.23 Perancangan *Interface* Tampilan *Invoice* Tunai

g. *Interface* Tampilan *Invoice* Transfer Rekening

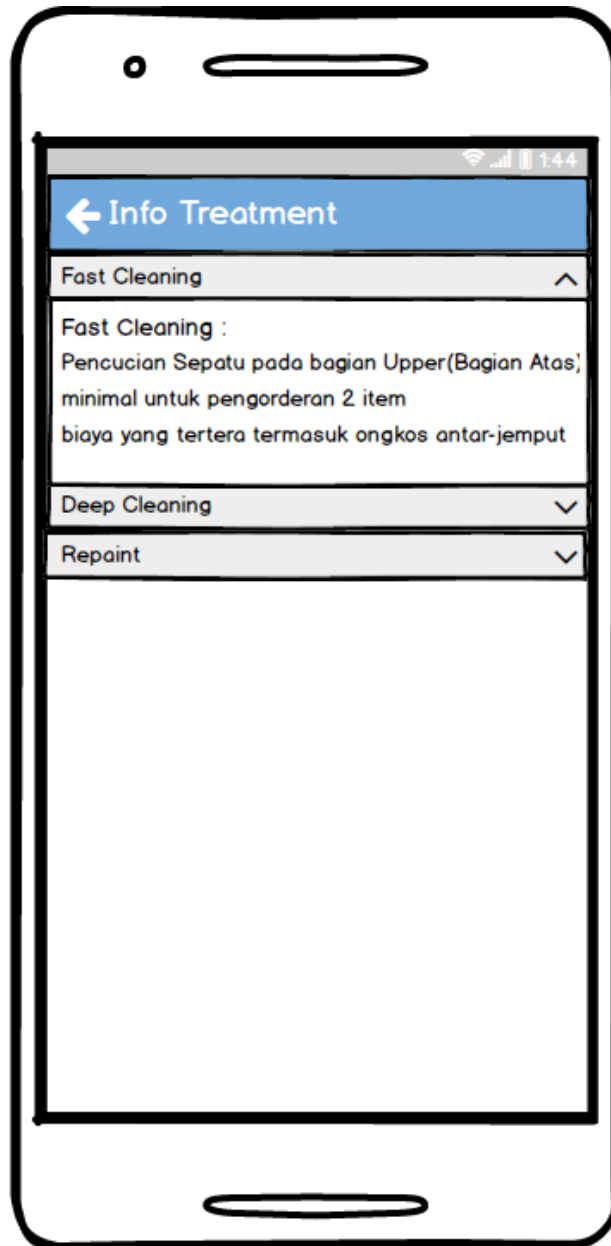
Perancangan halaman *Invoice* Transfer Rekening jika customer telah melakukan pengorderan pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.24



Gambar 4.24 Perancangan *Interface* Tampilan Transfer Rekening

h. *Interface* Halaman info *Treatment*

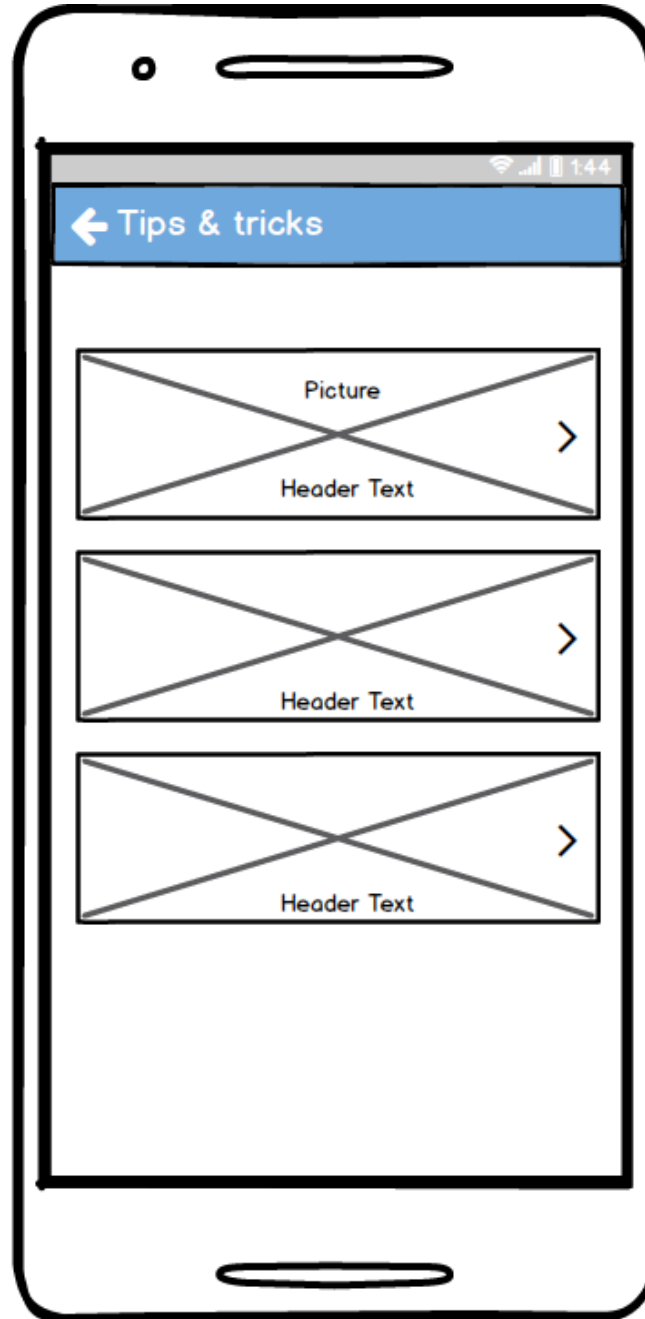
Perancangan *interface* halaman info *Treatment* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko *Hypeclientshoes* berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.25



Gambar 4.25 Perancangan *Interface* Halaman Info *Treatment*

i. *Interface Halaman Tips & trick*

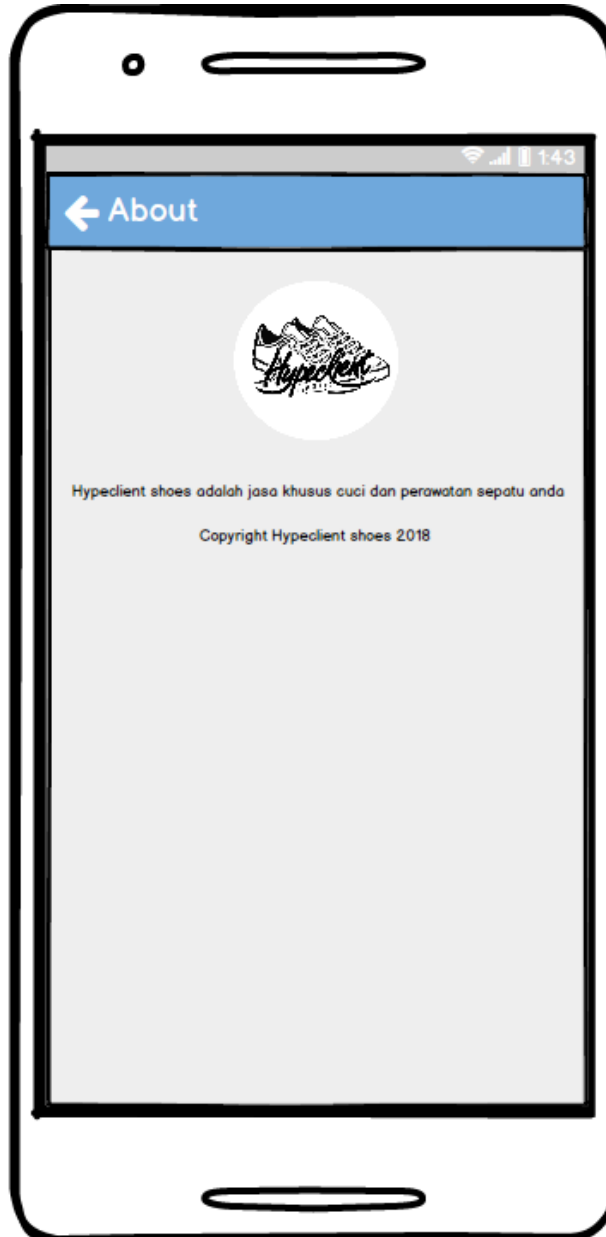
Perancangan *interface* halaman *Tips & trick* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko *Hypeclientshoes* berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.26



Gambar 4.26 Perancangan *Interface* Halaman *Tips & Trick*

j. *Interface Halaman About*

Perancangan *interface* halaman *About* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.27



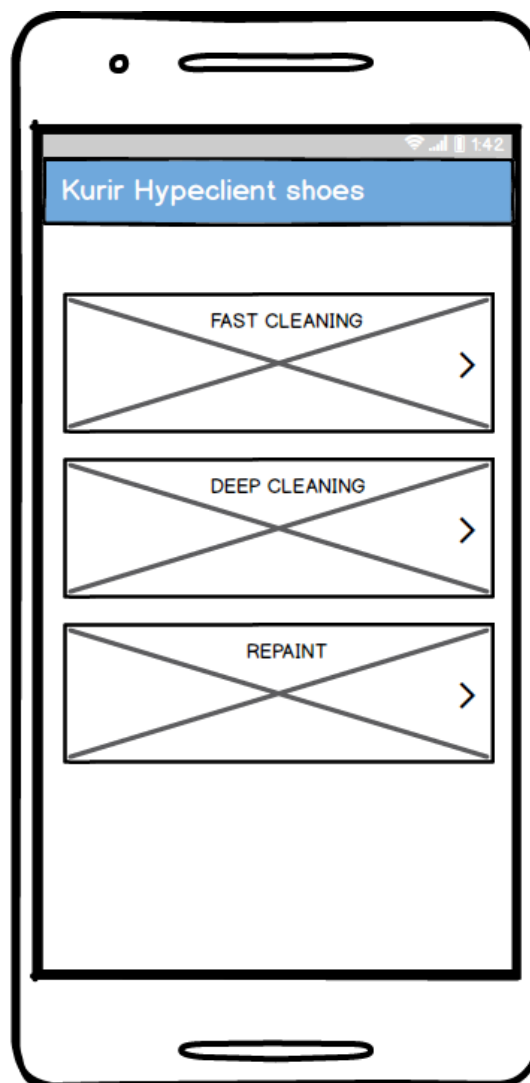
Gambar 4.27 Perancangan *Interface* Halaman *About*

4.2.2.7 Perancangan *Input/Output* Kurir Hypeclient Shoes

Perancangan *interface Input/Output* Kurir Hypeclient Shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah sebagai berikut :

- a. *Interface* Halaman menu kurir hypeclient shoes

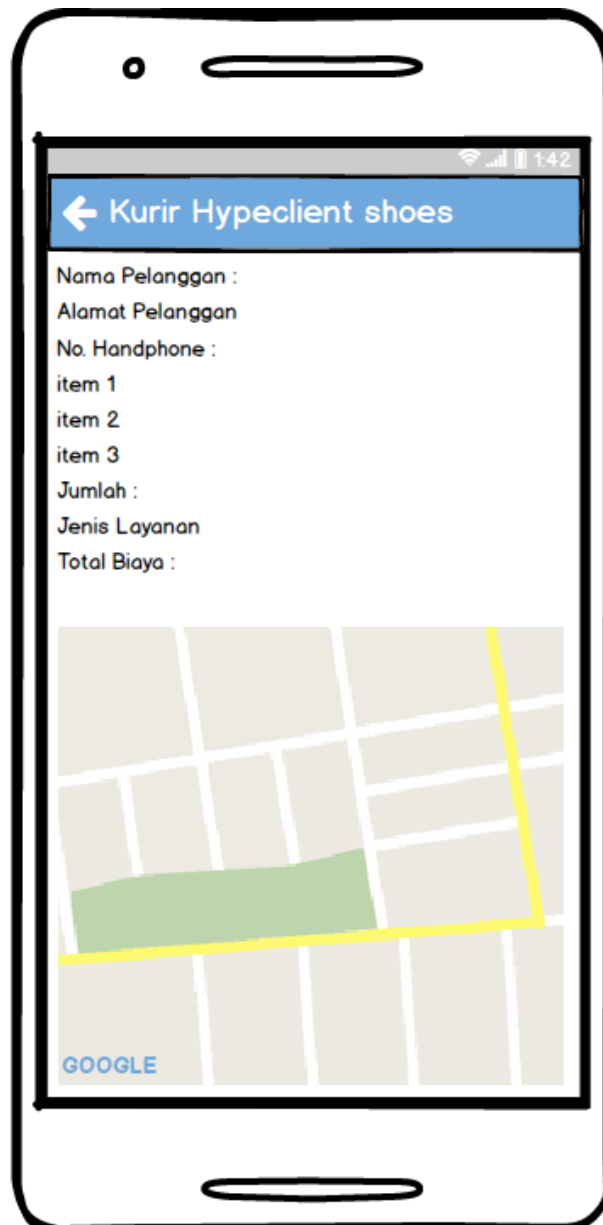
Perancangan *interface* halaman menu kurir hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.28



Gambar 4.28 Perancangan *Interface* Halaman Menu Kurir Hypeclient shoes

b. *Interface* Halaman detail pesanan dan lokasi *customer*

Perancangan *interface* halaman detail pesanan dan lokasi *customer* kurir hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.29



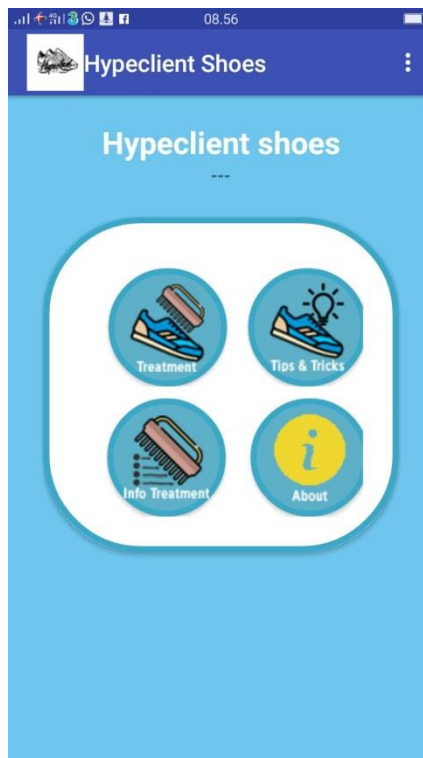
Gambar 4.29 Perancangan *Interface* Halaman Detail Pesanan dan Lokasi *Customer*

4.2.3 Tahap Implementasi

Perancangan *implementasi* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah terdiri dari :

a. Implementasi Halaman Menu

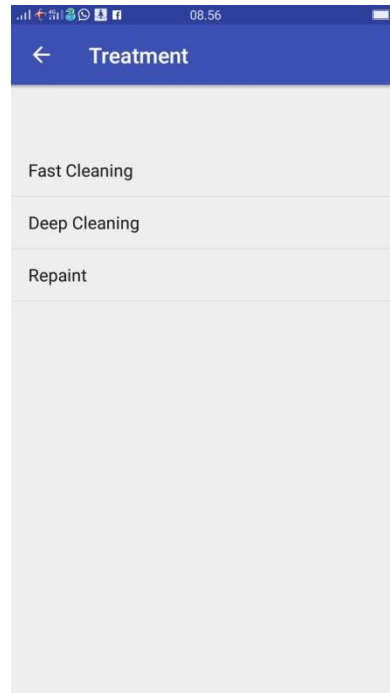
Pengimplementasian halaman Menu pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Implementasi Halaman Menu

b. Implementasi halaman *Treatment*

Pengimplementasian halaman *Treatment* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Implementasi Halaman *Treatment*

c. Implementasi Form *Order Treatment Fast Cleaning*

Pengimplementasian form *Order Treatment Fast cleaning* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.32.

Gambar 4.32 Implementasi *Form Order Treatment Fast Cleaning*

d. Implementasi *Invoice*

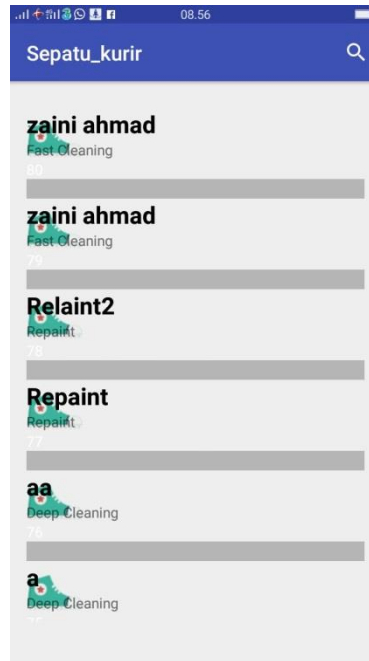
Pengimplementasian *Invoice* pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33 Implementasi *Invoice*

e. Implementasi halaman awal menu kurir Hypeclient shoes

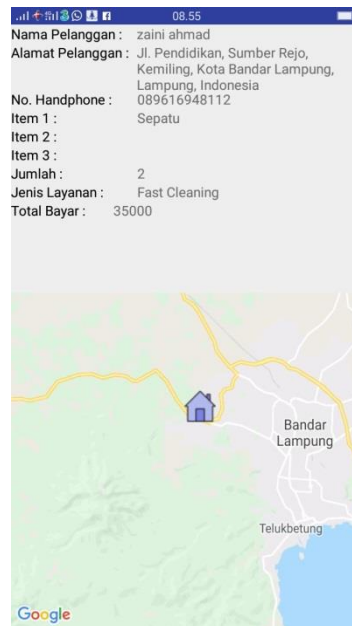
Pengimplementasian halaman menu kurir Hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.34.



Gambar 4.34 Implementasi Halaman Awal menu kurir Hypeclient shoes

f. Implementasi *Detail Order* pada kurir Hypeclient shoes

Pengimplementasian *Detail Order* pada kurir Hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.35.



Gambar 4.35 Implementasi *Detail Order* Pada Kurir Hypeclient shoes

g. Implementasi halaman Utama Admin Hypeclient shoes

Pengimplementasian halaman awal menu kurir Hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.36.

No.	Nama Pelanggan	No. Handphone	Alamat	Aksi
1	zaini ahmad	089816948112	Jl. Pendidikan, Sumber Rejo, Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia	Detail Hapus
2	zaini ahmad	089816948112	Jl. Pendidikan, Sumber Rejo, Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia	Detail Hapus
3	Relaini2	999	Jalan Professor Dokter Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35145, Indonesia	Detail Hapus
4	Repaint	088	Jalan Professor Dokter Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Gedong	Detail

Gambar 4.36 Implementasi Halaman Awal Menu Admin Hypeclient shoes

h. Implementasi halaman Data Order Admin Hypeclient shoes

Pengimplementasian halaman Data Order Admin Hypeclient shoes Hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.37.

No.	Nama Pelanggan	No. Handphone	Alamat	Aksi
1	zaini ahmad	089816948112	Jl. Pendidikan, Sumber Rejo, Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia	Detail Hapus
2	zaini ahmad	089816948112	Jl. Pendidikan, Sumber Rejo, Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia	Detail Hapus
3	Relaini2	999	Jalan Professor Dokter Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35145, Indonesia	Detail Hapus
4	Repaint	088	Jalan Professor Dokter Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Gedong	Detail

Gambar 4.37 Implementasi Halaman Data Order Admin Hypeclient shoes

i. Implementasi halaman Data Komplain Admin Hypeclient shoes

Pengimplementasian halaman awal menu kurir Hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.38.

No.	Nama Pelanggan	No. Handphone	Tanggal Komplain	Aksi
1	fiko	089674774373	2018-08-28 12:08:22	Jawab
2	fiko	089	2018-08-15 10:51:57	Jawab
3	aa	08	2018-08-15 07:18:08	Jawab

Gambar 4.38 Implementasi Data Komplain Admin Hypeclient shoes

j. Implementasi halaman Laporan Admin Hypeclient shoes

Pengimplementasian halaman Laporan Admin Hypeclient shoes pada sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* adalah seperti pada Gambar 4.39.

No.	Nama Pelanggan	No. Handphone	Alamat
1	bobi pratama	082306913051	Jl. Kapten Abdul Haq, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia
2	reka jaimuri	082179009623	Gg. Sayur, Jagabaya II, Kec. Sukabumi, Kota Bandar Lampung, Lampung 35122, Indonesia
3	zaini ahmad	089616948112	Jl. Pendidikan, Sumber Rejo, Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia
4	zaini ahmad	089616948112	Jl. Pendidikan, Sumber Rejo, Kemiling, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia
5	Relaint2	999	Jalan Professor Dokter Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35145, Indonesia
6	Repaint	098	Jalan Professor Dokter Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35145, Indonesia
7	aa	09	Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Kedaton, Labuhan Ratu, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132, Indonesia
8	Deep	09	Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Kedaton, Labuhan Ratu, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132, Indonesia
9	Fast2	09	Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.26, Labuhan Ratu, Kedaton, Labuhan Ratu, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35142, Indonesia

Gambar 4.39 Implementasi Laporan Admin Hypeclient shoes

4.3 Konstruksi (*Construction*)

Tahapan ini mengarah pada proses pengujian aplikasi yang dibangun yang berbarengan dengan implementasi. Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang seiring dengan pembuatan kode program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

4.4 Transisi (*Transition*)

Tahapan ini mengarah ke instalasi aplikasi yang dibangun. sistem informasi *shoes cleaning* pada toko Hypeclientshoes berbasis *mobile* yang dibangun berformat .apk dan di *hosting* ke internet di *upload* ke *Google Play Store*.