

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Urutan pembahasan yang akan diuraikan pada bab ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan dalam metode pengembangan sistem *waterfall* dengan pendekatan sistem terstruktur. Menurut Rosa A.S M. dan Shalahudin (2016) proses pengembangan mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan dalam mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Sebelum menjelaskan mengenai tahapan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*, berikut merupakan analisis sistem berjalan.

4.1 Analisis Sistem

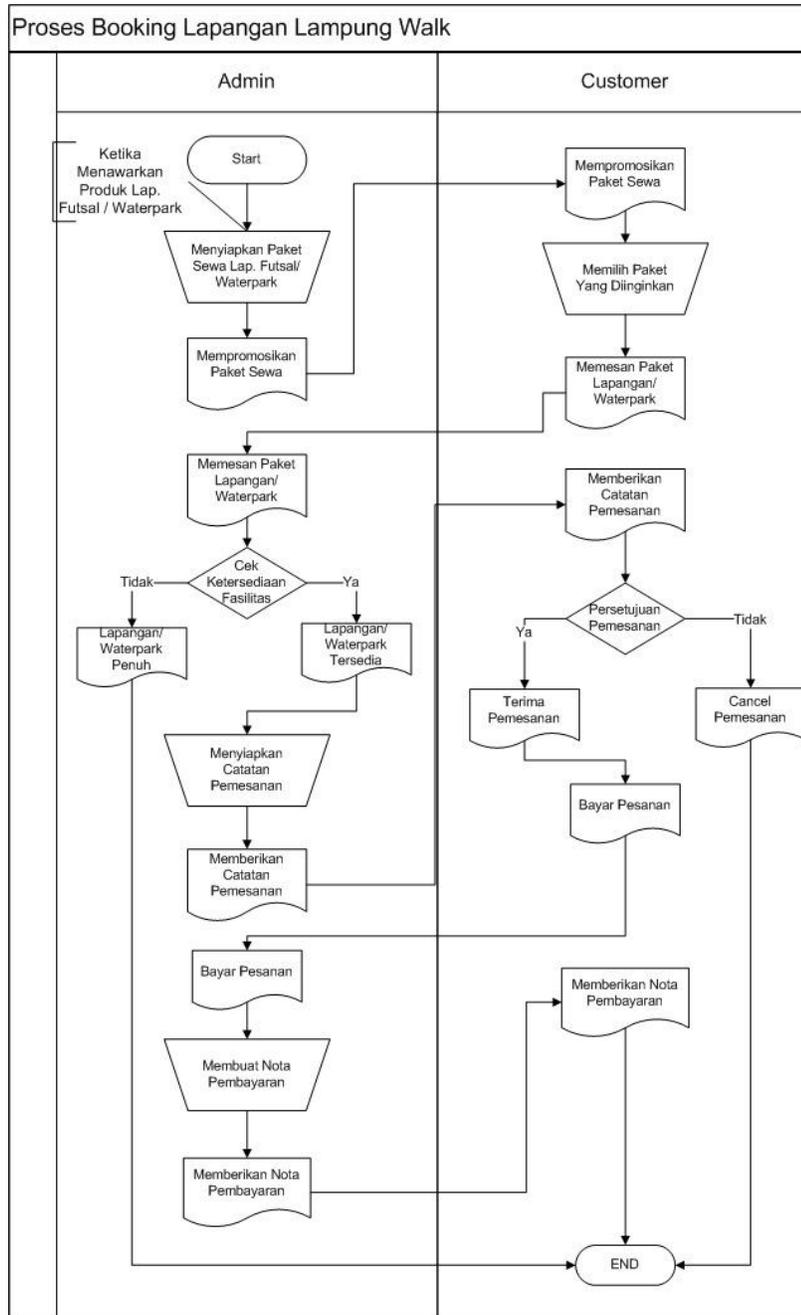
Tahapan ini menjelaskan mengenai hasil analisis penelitian terhadap sub sistem booking sport center dan waterpark yang ada di Lampung Walk yang saat ini sedang berjalan. Untuk mengetahui proses yang berjalan, penulis menggunakan bantuan flowchart.

4.2 Sub Sistem Booking Yang Berjalan di Lampung Walk

Sub sistem fasilitas yang ada di Lampung Walk adalah proses yang umum dilakukan pengunjung ketika ingin membooking tempat. Berikut merupakan uraian sub sistem booking tempat di Lampung Walk yang saat ini sedang berjalan.

1. Ketika customer akan booking melalui telfon atau langsung ke Lampung Walk, maka kasir menanyakan jenis bookingnya (lapangan/waterpark).
 - Jika akan booking lapangan, maka kasir akan menanyakan kapan dan berapa lama waktu booking.
 - Jika akan booking waterpark, maka kasir akan menanyakan berapa orang, kapan dan berapa lama waktu bookingnya.
2. Kasir cek ketersediaan lapangan/waterpark.
 - Jika ada maka customer akan menyetujui dan membooking fasilitas.
 - Jika tidak ada maka di infokan tidak biasa booking.

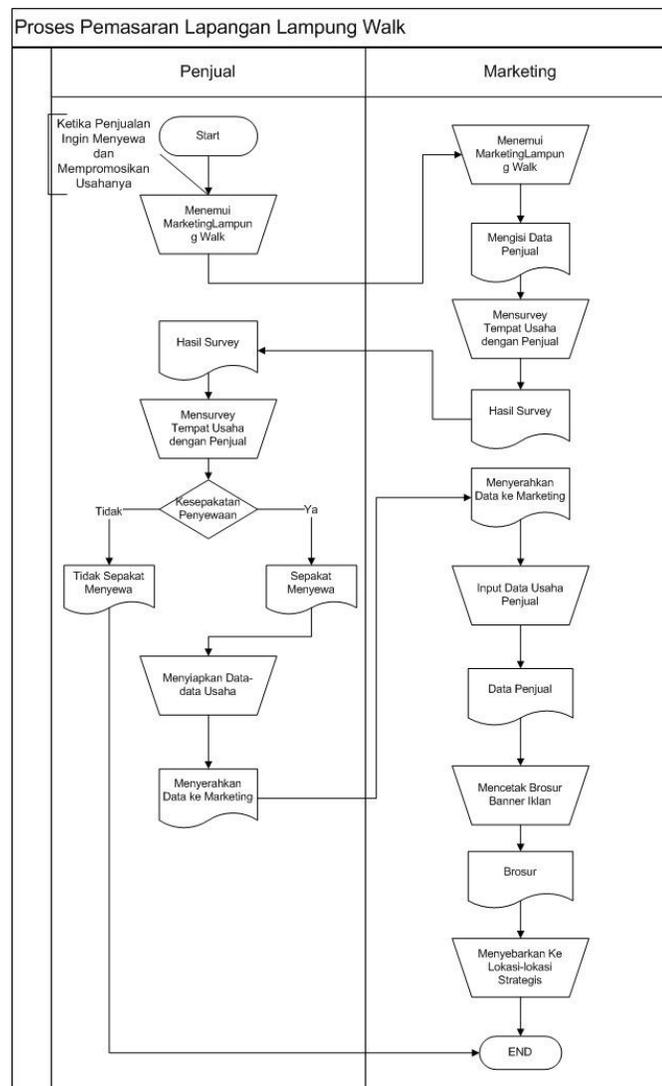
3. Untuk proses cancel booking diberi limit waktu 30menit setelah proses pengecekan ketersediaan fasilitas.
4. Customer membayar booking secara langsung di kasir.
5. Kasir memberikan nota pembayaran kepada customer.
6. Customer dapat menggunakan fasilitas sesuai booking.



Gambar 4.1 Dokumen Flowchart Booking Lapangan

4.3 Sub Sistem Pemasaran Lapangan Walk

1. Penjual menemui pihak marketing.
2. Penjual dan marketing survey lokasi.
3. Jika penjual cocok dengan tempat yang telah di survey maka penjual harus menyiapkan data.
4. Penjual menyerahkan data kepada pihak marketing lapangan walk.
5. Pihak marketing lapangan walk membuat materi iklan
6. Pihak marketing membuat brousur, banner untuk kemudian disebarakan ke lokasi-lokasi yang strategis.



Gambar 4.2 Dokumen Flowchart Pemasaran Lapangan Walk

4.4 Analisis Kelemahan Sistem

Analisis kelemahan ini dilakukan dengan cara menganalisis permasalahan yang terjadi pada berdasarkan hasil penggambaran alur sistem yang berjalan dalam booking dan pemasaran pada sport center, waterpark dan sewa toko di Lampung Walk. Kelemahan sistem yang ada di Lampung Walk adalah :

- Belum adanya sistem booking,penyewaan toko dan promosi pada web lampung walk yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan proses booking fasilitas dan bagi calon penjual yang ingin menyewa toko di lampung walk tanpa harus datang langsung ke lampung walk.
- Belum adanya pengolahan data secara sistematis yang terintegrasi dengan database yang dapat memudahkan admin dalam mengolah data booking,penyewaan toko dan promosi yang dilakukan secara *online*.

4.5 Desain Sistem

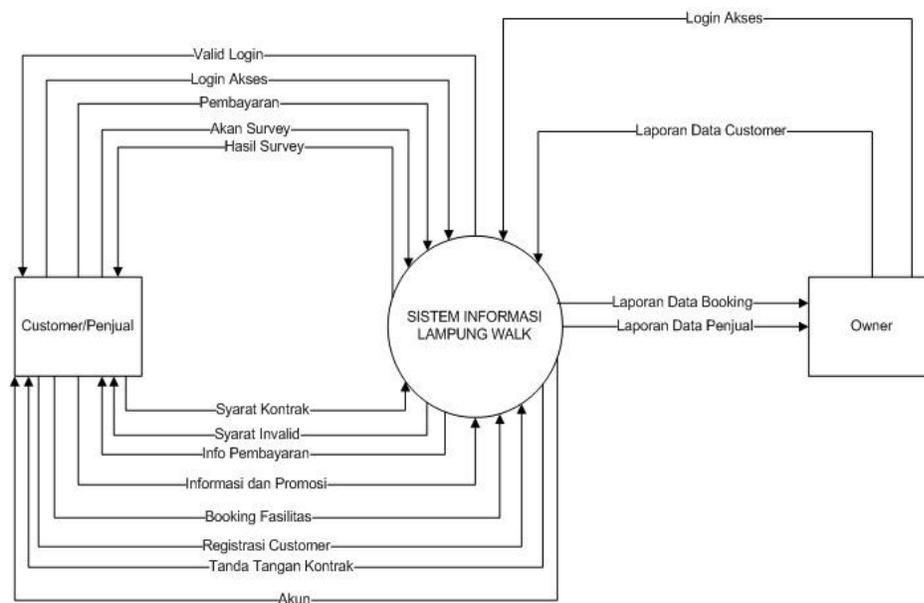
Pada sub desain sistem dijelaskan komponen sistem yang akan di desain meliputi model sistem, output, input, database, teknologi dan kendali.

4.5.1 Desain Model Sistem

Berikut adalah usulan model sistem yang dirancang untuk mengatasi masalah yang ada pada lampung walk. Alur sistem yang diusulkan tersebut di tampilkan dalam bentuk contex diagram dan data flow diagram.

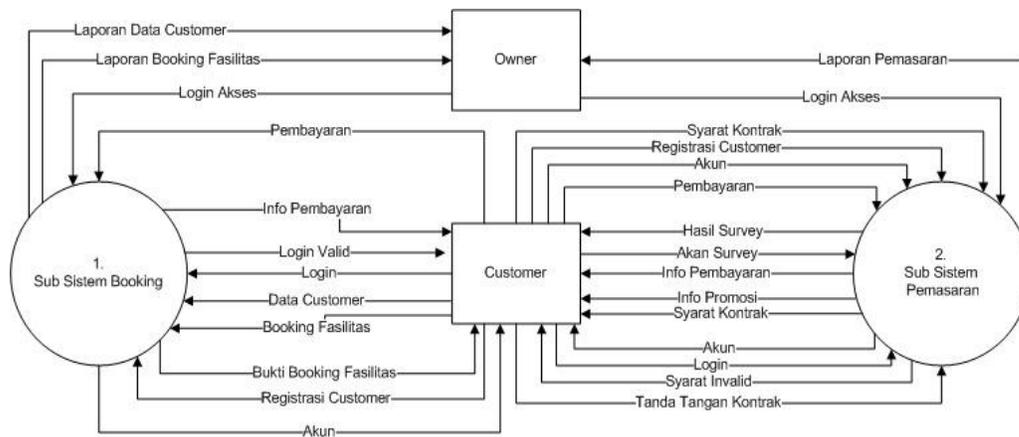
1. Owner melakukan login untuk masuk ke halaman admin.
2. Owner mengelola informasi dan promosi yang telah diberikan oleh penjual.
3. Owner mengelola data fasilitas lampung walk.
4. Customer melakukan registrasi di website lampung walk.
5. Customer melakukan login ke halaman booking.
6. Customer membooking fasilitas yang tersedia.
7. Customer menunjukkan bukti booking pada website kepada kasir.
8. Sistem memberikan informasi pembayaran.
9. Customer melakukan pembayaran.
10. Customer cetak nota pembayaran.

11. Customer melakukan survey. Jika sepakat maka penjual melakukan registrasi.
12. Penjual melengkapi syarat kontrak.
13. Admin melakukan pengecekan berkas syarat kontrak.
 - Jika syarat tidak lengkap maka penjual wajib melengkapi syarat tersebut.
 - Jika syarat valid admin menginformasikan pembayaran.
14. Kasir memberikan nota pembayaran.
15. Customer dapat melihat informasi dan promosi yang disediakan oleh lampung walk.
16. Penjual melakukan pembayaran.
17. Admin mencetak kontrak.
18. Owner dan penjual mendatangi kontrak yang telah dibuat.



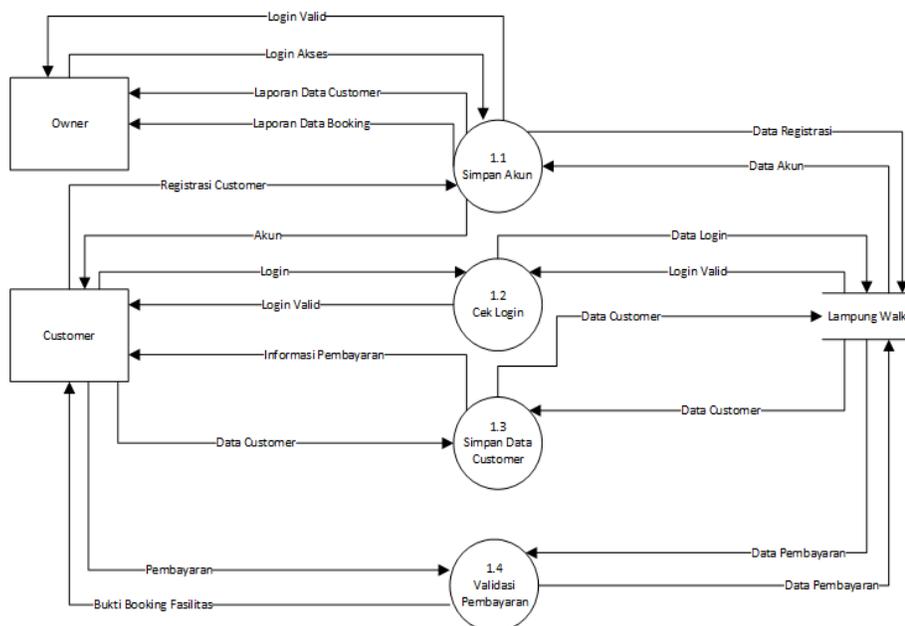
Gambar 4.3 Context Diagram Sistem Yang Diusulkan

Gambar 4.3 menunjukkan *context diagram* sistem yang diusulkan, rancangan sistem tersebut memberikan penggambaran alur data secara keseluruhan.



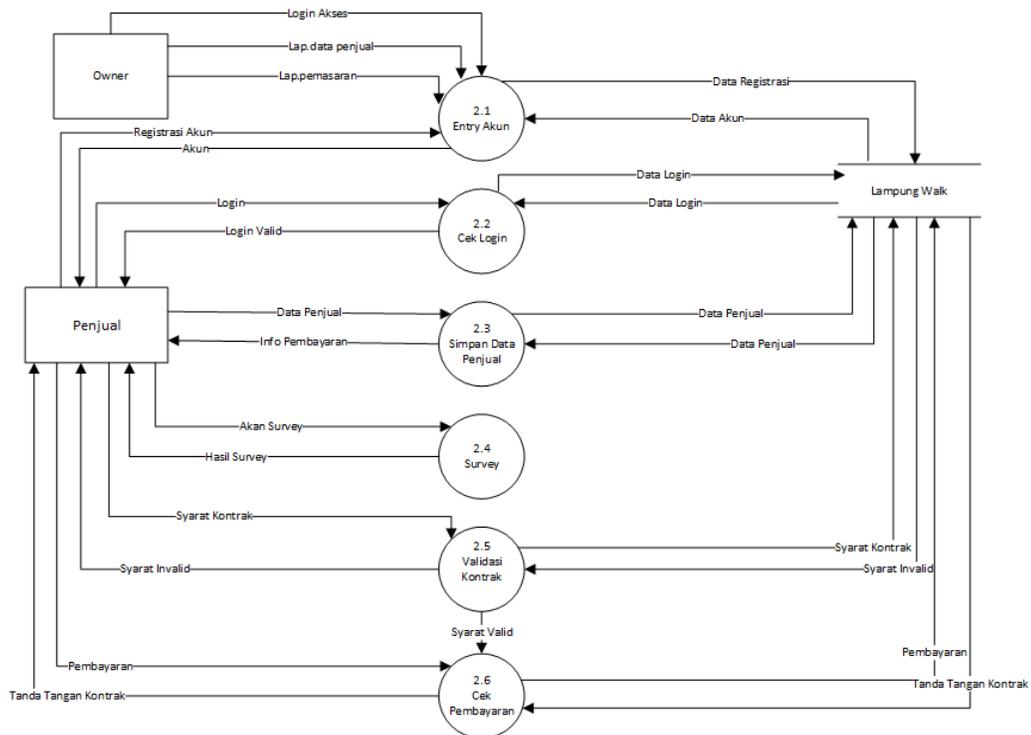
Gambar 4.4 DFD Level 0 Sistem Yang Diusulkan

Gambar 4.4 menunjukkan diagram alir data sistem yang akan diusulkan dimana terdiri dari 2 sub sistem dan 2 proses yang dijabarkan. DFD level 0 terdiri dari dua eksternal entity yang berhubungan dengan sistem.



Gambar 4.5 DFD Level 1 Proses 1

Gambar 4.5 Merupakan penjabaran dari sub sistem booking yang terdiri dari empat proses, dua eksternal entity yang berhubungan dengan sistem dan satu database untuk menyimpan data - data yang berkaitan dengan booking fasilitas.

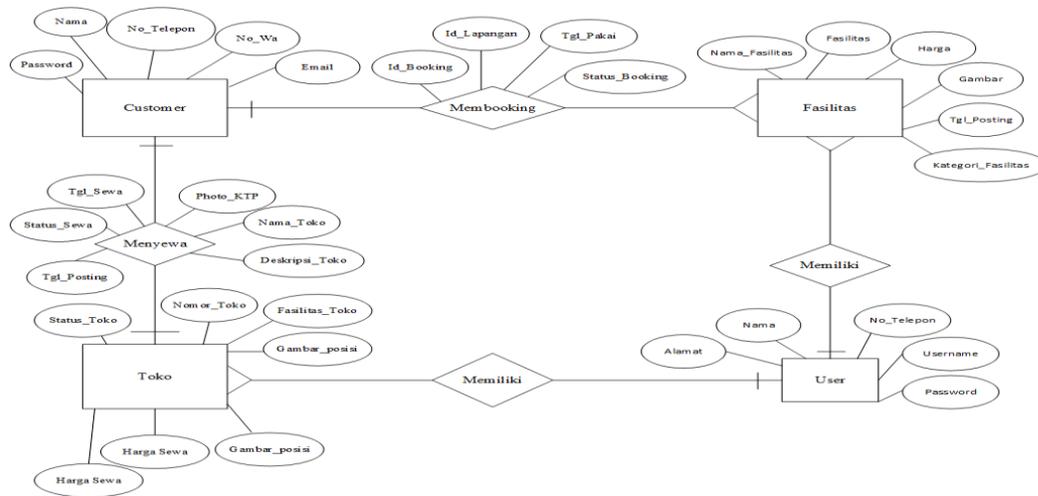


Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 2

Gambar 4.6 Merupakan penjabaran dari sub sistem pemasaran (penyewaan toko) yang terdiri dari enam proses, dua external entity yang berhubungan dengan sistem dan satu database untuk menyimpan data - data yang berkaitan dengan pemasaran (penyewaan toko).

4.5.2 Rancangan Entity Relationship Diagram

Rancangan *Database*/basis data merupakan suatu desain terinci yang menjelaskan hubungan antar tabel di dalam suatu sistem. Pada gambar 4.7 berikut ini adalah rancangan ERD untuk database sistem informasi wisata lampung walk.

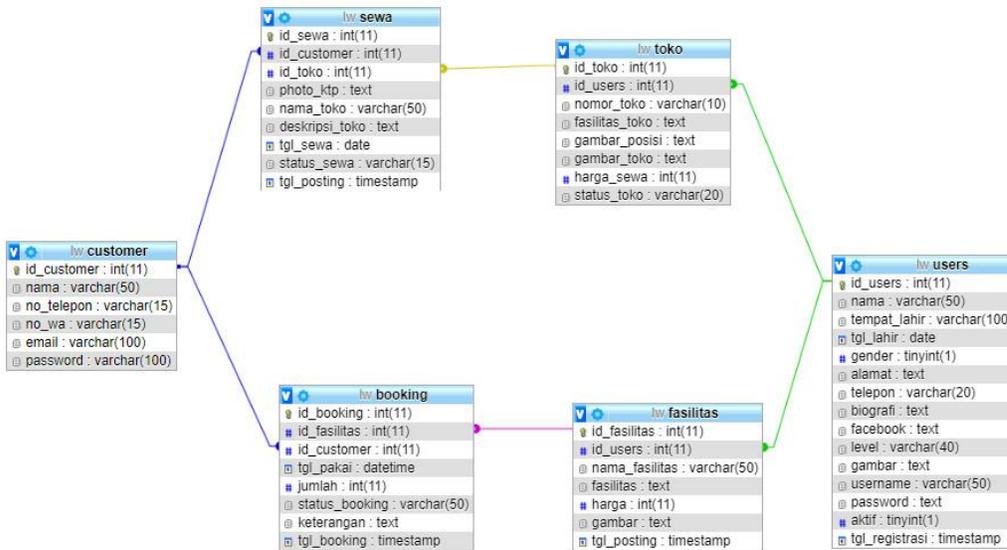


Gambar 4.7 Rancangan Entity Relationship Diagram

4.5.3 Relasi Antar Tabel

Menentukan kebutuhan file - file database yang dibutuhkan oleh sistem yang baru. Desain database secara umum digambarkan dengan relasi antar tabel.

Dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Relasi Antar Tabel

4.5.4 Rancangan Kamus Data

Kamus data merupakan penjabaran dari relasi antar tabel. Di dalam kamus data terdapat penjelasan dari nama-nama *field*, baik tentang *type field*, *size*, maupun keterangannya. Berikut ini adalah kamus data untuk *Database* sistem informasi Penerapan Strategi Customer Relationship Management (CRM) Pada Sistem Informasi Fasilitas Di Lampung Walk Berbasis Web.

1. Kamus Data Customer

Nama Database : lampungwalk
 Nama Tabel : customer
 Primary Key : id_customer
 Media Penyimpanan : Harddisk

Field Nama	Type	Size	Description
Id_Customer	int	11	idcustomer
Nama	varchar	50	nama
No_telepon	varchar	15	notelepon
No_Wa	varchar	100	noWa
Email	varchar	100	email
Password	varchar	100	password

Tabel 4.1 Kamus Data Customer

2. Kamus Data Booking

Nama *Database* : lampungwalk
 Nama Tabel : booking
Primary Key : id_booking
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Field Nama	Type	Size	Description
id_booking	int	11	idbooking
id_lapangan	int	11	idlapangan

id_customer	Int	11	idcustomer
tgl_pakai	datetime	-	tglpakai
upload_pembayaran	text	-	uploadpembayaran
status_booking	Varchar	50	statusbooking
keterangan	Text	-	keterangan
tgl_booking	timestamp	-	tglbooking

Tabel 4.2 Kamus Data Booking

3. Kamus Data Users

Nama *Database* : lampungwalk

Nama Tabel : users

Primary Key : id_users

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Field Nama	Type	Size	Description
id_user	Int	6	idadmin
nama	Varchar	20	nama
alamat	Varchar	20	alamat
telepon	Int	12	telepon
username	Varchar	20	name
password	Int	10	password

Tabel 4.3 Kamus Data User

4. Kamus Data Lapangan

Nama *Database* : lampungwalk
 Nama Tabel : lapangan
Primary Key : id_lapangan
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Field Nama	Type	Size	Description
Id_lapangan	Int	11	Idlapangan
Nama_lapangan	Varchar	50	NamaLapangan
Fasilitas	Text	-	Fasilitas
Posisi	Varchar	50	Posisi
Gambar	Text	-	Gambar
Tgl_posting	Timestamp	-	Tglposting

Tabel 4.4 Kamus Data lapangan

5. Kamus Data Halaman Statis

Nama *Database* : lampungwalk
 Nama Tabel : halamanstatis
Primary Key : id_halaman
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Field Nama	Type	Size	Description
Id_halaman	Int	11	Idhalaman
Judul	Varchar	200	Judul
Judul_seo	Varchar	200	Judulseo
Isi_halaman	Text	-	Isihalaman

Tgl_posting	Datetime	-	Isihalaman
gambar	Text	-	Tglposting
Id_users	Int	11	Idusers
Dibaca	Int	11	Dibaca

Tabel 4.5 Kamus Data Halaman Statis

6. Kamus Data Sewa

Nama *Database* : lampungwalk

Nama Tabel : sewa

Primary Key : id_sewa

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Field Nama	Type	Size	Description
Id_sewa	Int	11	Idsewa
Id_customer	Int	11	idcustomer
Id_toko	int	11	idtoko
Photo_ktp	Text	-	photoktp
Nama_toko	Varchar	50	namatoko
Deskripsi_toko	Text	-	deskripsitoko
Tgl_sewa	date	-	tglsewa
Status_sewa	Varchar	50	Statussewa
Tgl_posting	Timestamp	-	tglposting

Tabel 4.6 Kamus Data Sewa

7. Kamus Data Toko

Nama *Database* : lampungwalk

Nama Tabel : toko

Primary Key : id_toko

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Field Nama	Type	Size	Description
Id_toko	Int	11	Idtoko
Luas_toko	varchar	15	luastoko
Fasilitas_toko	Text	-	fasilitastoko
Gambar_posisi	Text	-	gambarposisi
Gambar_toko	Text	-	gambartoko
Harga_sewa	int	11	hargasewa

Tabel 4.7 Kamus Data Sewa

4.5.5 Sistem Pengkodean

Sistem pengkodean yang dibuat adalah secara otomatis. Kode akan terus bertambah sesuai dengan urutan penambahan data pada database. Kode berisikan angka numeric 1 2 3 dan seterusnya sampai dengan totalnya 11 digit.

1. Sistem Pengkodean Data Customer

Id_Customer	Keterangan	
LW01	LW	01
	LW adalah singkatan dari Lampung Walk.	01 adalah nomor urut dari customer yang berkunjung ke lampung walk.

Tabel 4.8 Sistem Pengkodean DataBooking

2. Sistem Pengkodean Data Booking

Id_Booking	Keterangan	
B01	B	01
	Booking	01 adalah kode booking

Tabel 4.9 Sistem Pengkodean Data Booking

3. Sistem Pengkodean Data User

Id_User	Keterangan	
U01	U	01
	User	01 adalah kode urut user yang bertanggung jawab dalam menangani pelayanan customer

Tabel 4.10 Sistem Pengkodean Data User

4. Sistem Pengkodean Lapangan

Id_Lapangan	Keterangan	
BB01	BB	01
	BB adalah singkatan dari Basketball	01 adalah kode dari booking lapangan basket
FL02	FL adalah singkatan dari Futsal	02 adalah kode dari booking lapangan futsal
BM03	BM adalah singkatan dari Badminton	03 adalah kode dari booking lapangan badminton
WP04	WP adalah singkatan dari Waterpark	04 adalah kode booking waterpark

Tabel 4.11 Sistem Pengkodean Data Lapangan

5. Sistem Pengkodean Halaman Statis

Id_Halaman	Keterangan	
H01	H	01
	Halaman	01 adalah Kode untuk bagian halaman

Tabel 4.12 Sistem Pengkodean Halaman Statis

6. Sistem Pengkodean Data Sewa

Id_Sewa	Keterangan	
	S	01
S01	Sewa	01 adalah kode urut bagi customer yang ingin menyewa toko

Tabel 4.13 Sistem Pengkodean Data Sewa

7. Sistem Pengkodean Data Toko

Id_Toko	Keterangan	
	TB	10
TB10	TB adalah singkatan dari Toko Bawah yang mana kode tersebut untuk memberikan tanda bahwa toko yang di lantai bawah dapat disewa oleh customer	10 adalah kode urut dari bagian toko yang ada di lampung walk
TA11	TA adalah singkatan dari Toko Atas yang mana kode tersebut untuk memberikan tanda bahwa toko yang di lantai atas dapat disewa oleh customer	11 adalah kode urut dari bagian toko yang ada di lampung walk

Tabel 4.14 Sistem Pengkodean Data Toko

4.5.6 Desain Output

Rancangan output yang diusulkan adalah informasi yang dihasilkan dari proses input data yang dilakukan secara terkomputerisasi dengan menggunakan program-program.

a. Halaman Utama (Home)

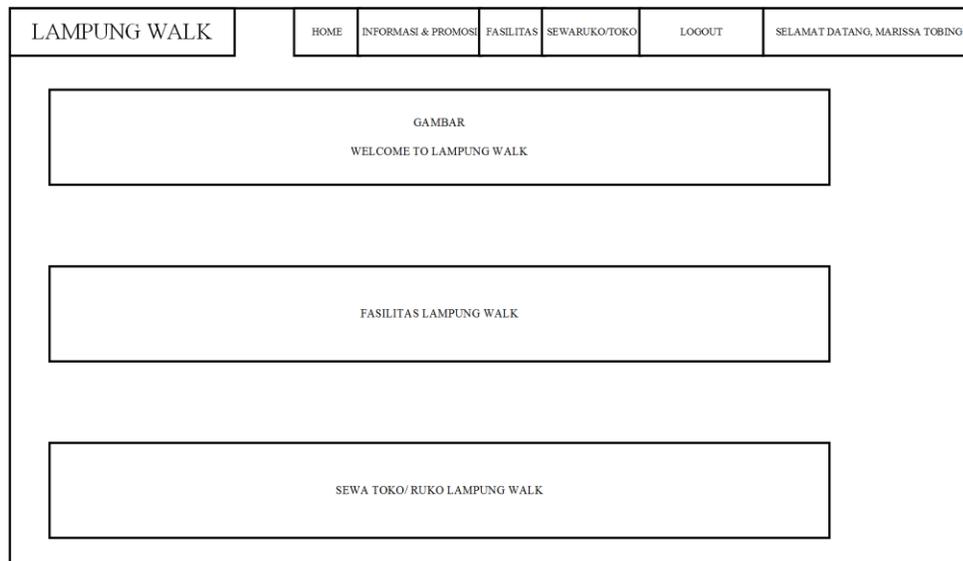
Merupakan tampilan awal setelah aplikasi dibuka dan sebelum konsumen *login* dan sesudah konsumen melakukan *login*. Desain tampilan halaman utama akan digambarkan pada gambar 4.9 gambar 4.10 dan gambar 4.11

LAMPUNG WALK	HOME	INFORMASI & PROMOSI	FASILITAS	SEWARUKO/TOKO	REGISTRASI CUSTOMER	LOGIN CUSTOMER
<p>GAMBAR WELCOME TO LAMPUNG WALK</p> <p>FASILITAS LAMPUNG WALK</p> <p>SEWA TOKO/ RUKO LAMPUNG WALK</p>						

Gambar 4.9 Tampilan desain *Home sebelum Login*

LAMPUNG WALK	HOME	INFORMASI & PROMOSI	FASILITAS	SEWARUKO/TOKO	REGISTRASI CUSTOMER	LOGIN CUSTOMER
<p>REGISTRASI CUSTOMER</p> <p>Nama <input type="text"/> Nomor Telepon <input type="text"/></p> <p>Nomor WA <input type="text"/> Email <input type="text"/></p> <p>Password <input type="text"/></p> <p>Registrasi <input type="button" value="Registrasi"/></p>						

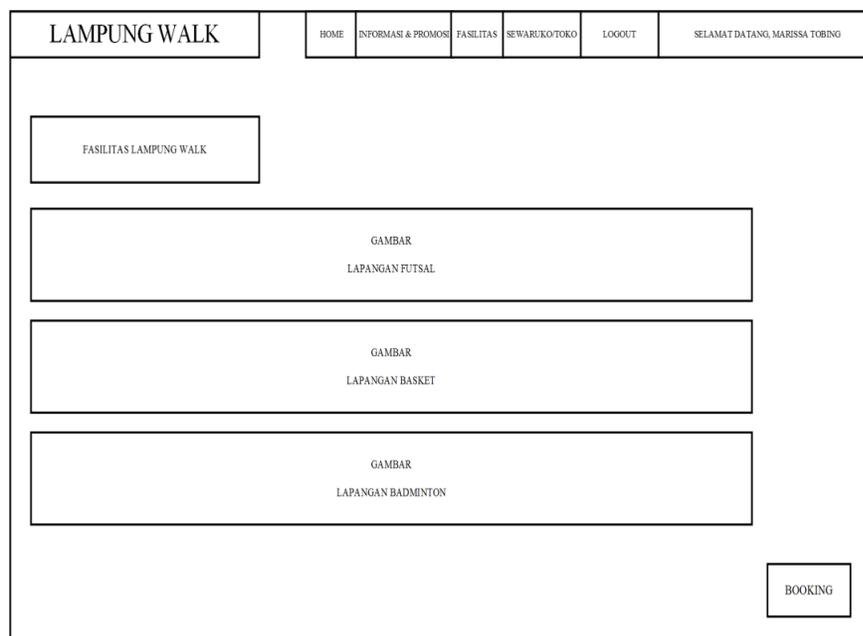
Gambar 4.10 Tampilan desain *Registrasi Customer*



Gambar 4.11 Tampilan desain Home setelah Login

c. Halaman Fasilitas

Merupakan tampilan setelah Customer *Login* dan memilih menu Fasilitas. Tampilan desain Fasilitas akan digambarkan pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Tampilan desain Fasilitas

d. Halaman Booking Fasilitas

Adalah halaman setelah Customer masuk ke menu fasilitas dan membooking fasilitas.

Halaman desain booking fasilitas digambarkan pada gambar 4.13

LAMPUNG WALK	HOME	INFORMASI & PROMOSI	FASILITAS	SEWARUKO/TOKO	REGISTRASI CUSTOMER	LOGIN CUSTOMER
--------------	------	---------------------	-----------	---------------	---------------------	----------------

BOOKING FASILITAS

Tanggal Kunjung

Tanggal Kunjung

Jumlah jam/orang

Gambar 4.13 Tampilan desain *Booking Fasilitas*

e. Halaman Sewa Ruko/Toko

Adalah halaman setelah Customer masuk ke menu sewa ruko/toko dan menyewa ruko/toko.

Halaman desain sewa ruko/toko digambarkan pada gambar 4.14

LAMPUNG WALK	HOME	INFORMASI & PROMOSI	FASILITAS	SEWARUKO/TOKO	REGISTRASI CUSTOMER	LOGIN CUSTOMER
--------------	------	---------------------	-----------	---------------	---------------------	----------------

FORM PERMINTAAN SEWA

Photo KTP

Nama Usaha

Deskripsi Usaha

Tanggal Sewa

Gambar 4.14 Tampilan desain *Sewa Ruko/Toko*

4.5.6 Desain Input

Rancangan input merupakan informasi yang diinputkan ke dalam aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan *input* yang dibutuhkan dalam aplikasi yang diusulkan.

a. *Login Customer*

Merupakan halaman yang akan digunakan customer untuk *Login* dengan menginput email dan *password*. Gambar 4.15 akan menjelaskan mengenai desain halaman *login customer*.

LAMPUNG WALK	HOME	INFORMASI & PROMOSI	FASILITAS	SEWARUKO/TOKO	REGISTRASI CUSTOMER	LOGIN CUSTOMER
--------------	------	---------------------	-----------	---------------	---------------------	----------------

LOGIN CUSTOMER

EMAIL

PASSWORD

LOGIN

Gambar 4.15 Tampilan desain halaman *Login Customer*

b. *Login Admin*

Halaman admin lampung walk login dengan menginputkan username dan password.

Berikut desain halaman login admin pada gambar 4.16

LOGIN ADMINISTRATOR

Username

Password

SIGN IN

Gambar 4.16 Tampilan desain halaman *Login Admin*

c. Data Customer

Adalah halaman *input* ketika admin akan melakukan penambahan data pada daftar booking. Berikut tampilan desain halaman *input* daftar pemesanan barang pada gambar 4.17

ADMINISTRATOR				
Data Pengguna Data Info/Promo Data Customer Data Fasilitas Booking Fasilitas Data Toko Sewa Toko Logout				
Data Customer				
No	Nama	Nomor Telepon	Nomor WA	Email
1	Zaskia Nurhaliza	089632783338	089632783338	zaskia@gmail.com
2	Marisa Tobing	0852621485	0852621485	marisa@gmail.com

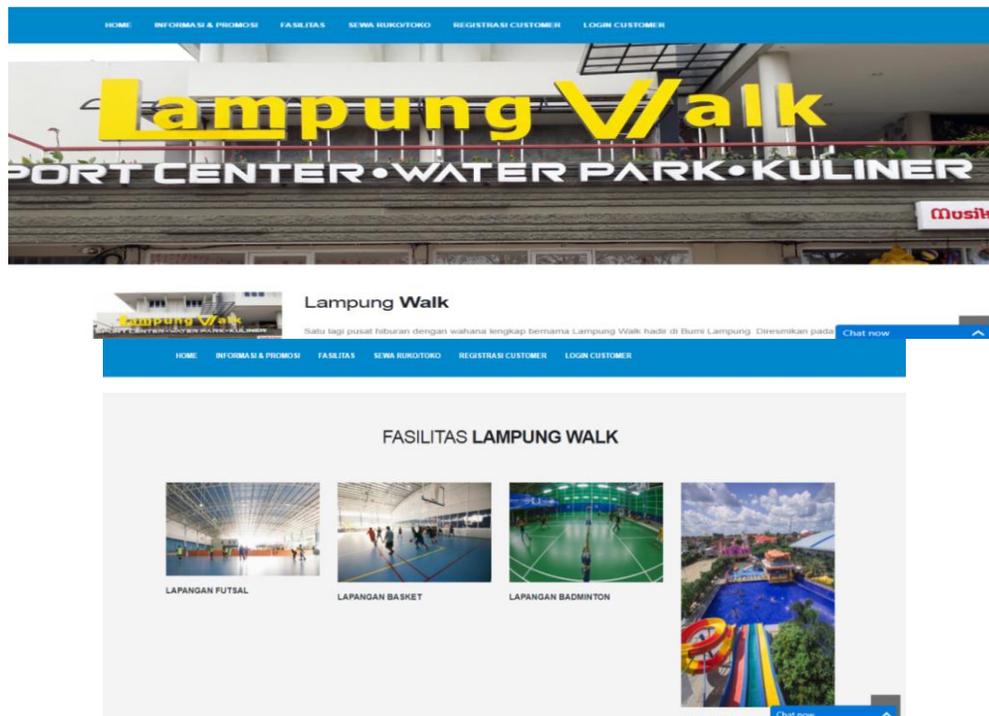
Gambar 4.17 Tampilan desain Data Customer

4.6 Implementasi Tampilan Customer

Hasil implementasi merupakan hasil dari proses-proses yang dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* dimulai dengan tahapan analisis, desain dan pengkodean. Sehingga menghasilkan gambaran dari sistem informasi wisata lampung walk.

4.6.1 Halaman Home

Halaman ini merupakan tampilan paling utama saat customer membuka website. Gambar 4.18 akan menampilkan hasil implementasi dari halaman *home* sebelum *login*.



Gambar 4.18 Hasil Implementasi Halaman Home

4.6.2 Halaman Registrasi

Halaman ini adalah halaman untuk customer sebelum melakukan login untuk dapat mengakses web. Gambar 4.19 akan menampilkan implementasi halaman *halaman registrasi*.

Gambar 4.19 Hasil Implementasi Halaman Registrasi

4.6.3 Halaman Home Setelah Login

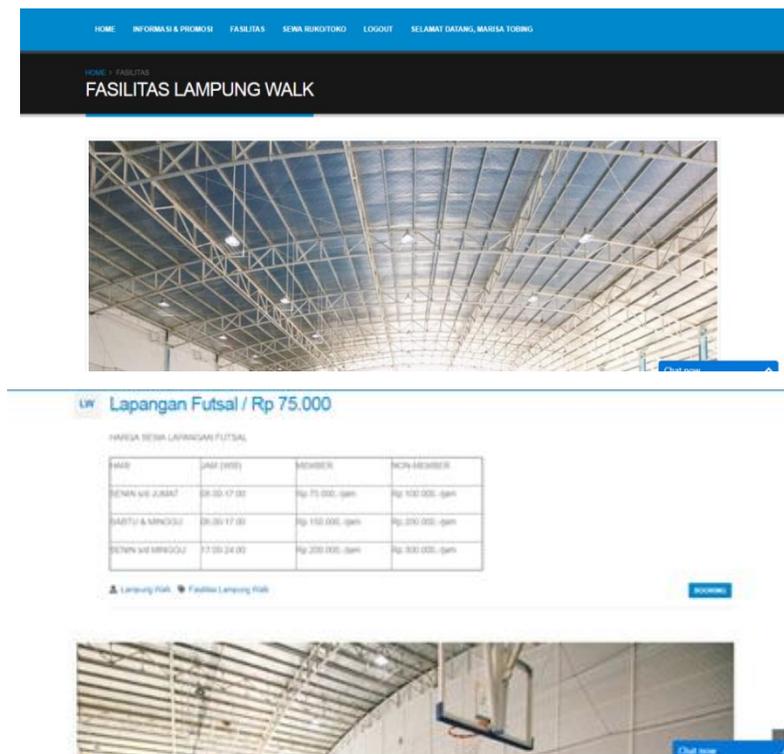
Halaman ini merupakan tampilan setelah customer membuka website dan setelah melakukan *login*. Gambar 4.20 akan menampilkan implementasi dari halaman *home* sebelum *login*.



Gambar 4.20 Hasil Implementasi Halaman Home Setelah Login

4.6.4 Halaman Fasilitas

Merupakan tampilan setelah customer *login* dan memilih menu fasilitas. gambar 4.21 akan menampilkan implementasi dari halaman fasilitas.



Gambar 4.21 Hasil Implementasi Halaman Fasilitas

4.6.5 Halaman Booking Fasilitas

Merupakan tampilan setelah customer *login* dan memilih menu booking fasilitas. gambar 4.21 akan menampilkan implementasi dari halaman booking fasilitas.

Booking Fasilitas

Tanggal Kunjungan: mm/dd/yyyy | Jam Kunjungan: ---:--

Jumlah Jam/Orang: [input field]

[Booking](#)

Lapangan Futsal / Harga : Rp 75.000/Orang/Jam

HARGA SEWA LAPANGAN FUTSAL

HARI	JAM (WIB)	MEMBER	NON-MEMBER
SENIN s.d. JUMAT	08.00-17.00	Rp.75.000,-/jam	Rp.100.000,-/jam
SABTU & MINGGU	08.00-17.00	Rp.150.000,-/jam	Rp.200.000,-/jam
SENIN s.d. MINGGU	17.00-24.00	Rp.200.000,-/jam	Rp.300.000,-/jam

[Kontak Kami](#) [Chat now](#)

Gambar 4.22 Hasil Implementasi Halaman Booking Fasilitas

4.6.6 Halaman Sewa Ruko/Toko

Merupakan tampilan setelah customer *login* dan memilih menu sewa ruko/toko gambar 4.23 akan menampilkan implementasi dari halaman sewa ruko/toko.

Sewa Ruko / Toko Lampung Walk

Form Permintaan Sewa

Foto KTP: Choose File | No file chosen

Nama Usaha: [input field]

Deskripsi Usaha: [input field]

Tanggal Sewa: mm/dd/yyyy

[Kirim Permintaan](#)

Toko 0012 / Harga : Rp 12.600.000/Orang/Jam

HARGA SEWA TOKO

Detail Ruko	Harga	Harga Sewa Tahun
Luas Ruko 20 m2	Rp.210.000/m2	Rp.12.600.000

Kontak Kami

- Alamat: Jl. Urip Sumoharjo No. 61 Way Halim, Bandar Lampung
- Phone: (0813) 7756-6678
- Email: marketing@lampungwalk.com

Gambar 4.23 Hasil Implementasi Halaman Sewa Ruko/Toko

4.6.7 Halaman Login Customer

Adalah halaman ketika customer sudah mempunyai akun dan ingin membooking fasilitas yang ada di lampung walk.

Gambar 4.24 Hasil Implementasi Halaman Daftar Login Customer

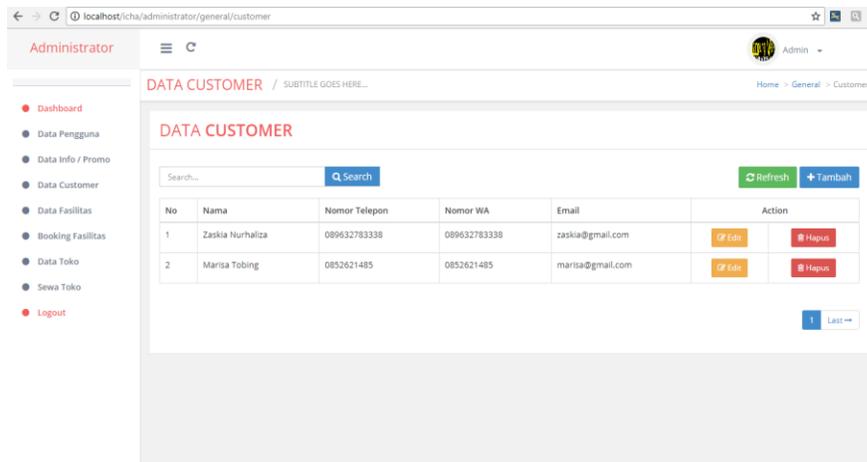
4.6.8 Halaman Login Admin

Adalah halaman akses masuk admin, pada halaman ini admin akan menginput *username* dan *password*. Gambar 4.25 akan menampilkan implementasi dari halaman *login* admin.

Gambar 4.25 Hasil Implementasi Halaman Login Admin

4.6.9 Halaman Data Customer

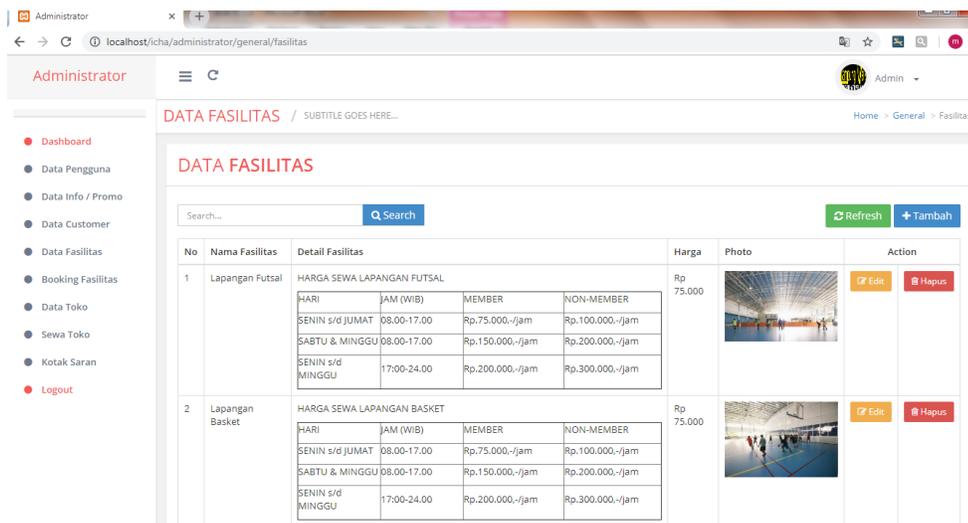
Adalah halaman *output* ketika admin akan melakukan penambahan data pada daftar booking. Berikut tampilan desain halaman *input* daftar pemesanan fasilitas pada gambar 4.26



Gambar 4.26 Hasil Implementasi Halaman Data Customer

4.6.10 Halaman Data Fasilitas

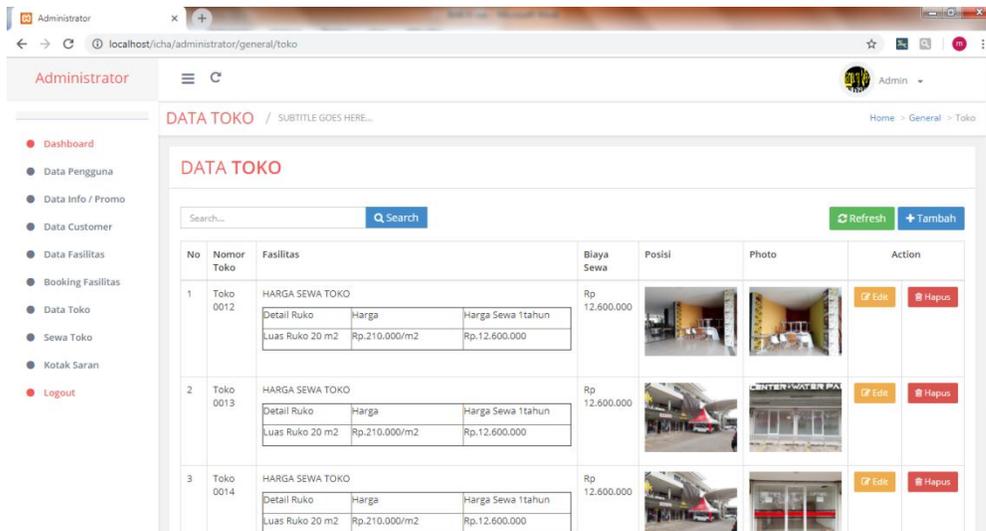
Adalah halaman *output* ketika admin akan melakukan penambahan data fasilitas. Berikut tampilan desain halaman *input* daftar pemesanan fasilitas pada gambar 4.27.



Gambar 4.27 Hasil Implementasi Halaman Data Fasilitas

4.6.11 Halaman Data Toko

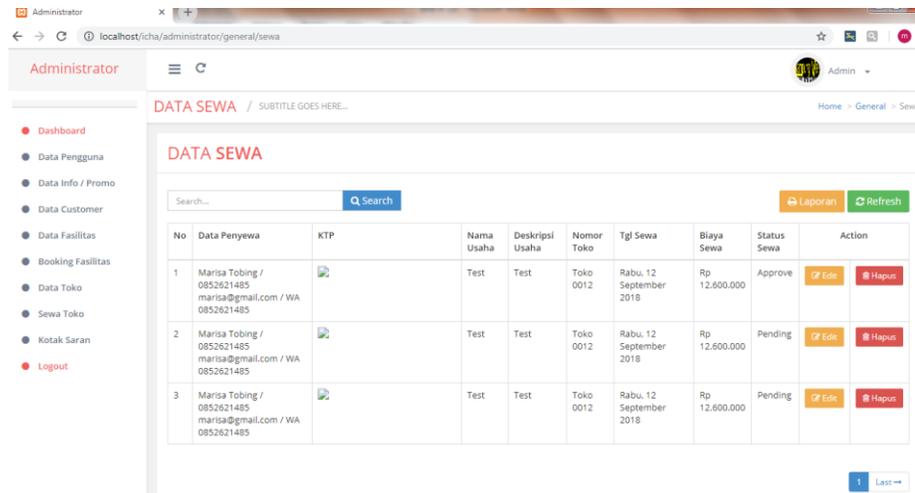
Adalah halaman *output* ketika admin akan melakukan penambahan data toko. Berikut tampilan desain halaman *input* daftar Halaman Data Toko pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Hasil Implementasi Halaman Data Toko

4.6.12 Halaman Data Sewa

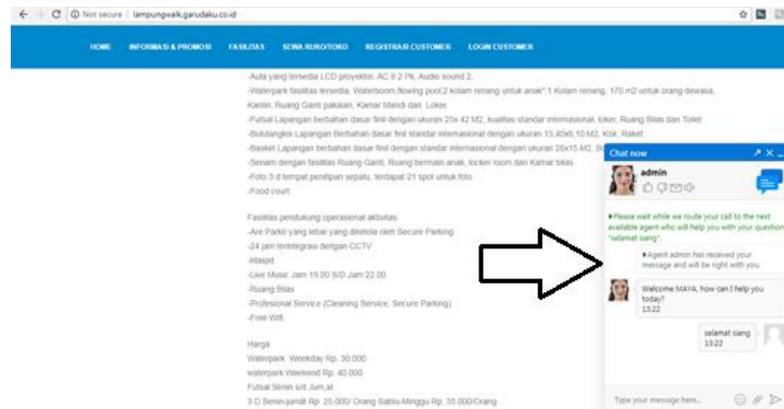
Adalah halaman *output* ketika admin akan melakukan pengecekan data penyewaan toko. Berikut tampilan desain halaman *output* daftar penyewaan toko pada gambar 4.29



Gambar 4.29 Hasil Implementasi Halaman Data Toko

4.6.10 Halaman Chatting Customer

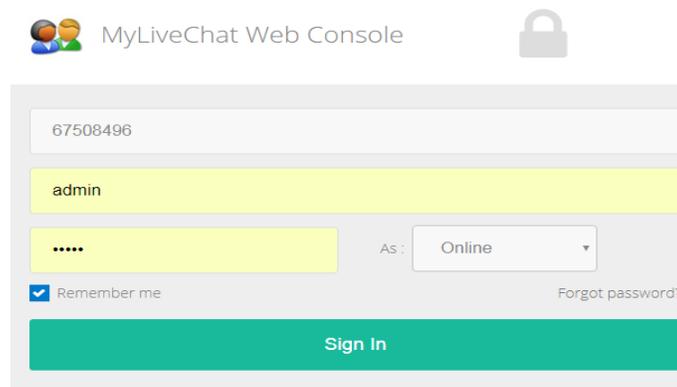
Halaman ini adalah tampilan yang dapat digunakan customer untuk dapat chatting dengan admin lampung walk. Halaman chatting customer ini hanya dapat digunakan bagi customer yang sudah memiliki akun login untuk mengakses booking atau sewa ruko. Berikut tampilan hasil implementasi halaman chatting customer pada gambar 4.30



Gambar 4.30 Hasil Implementasi Halaman Chatting Customer

4.6.11 Halaman Login Chatting Admin

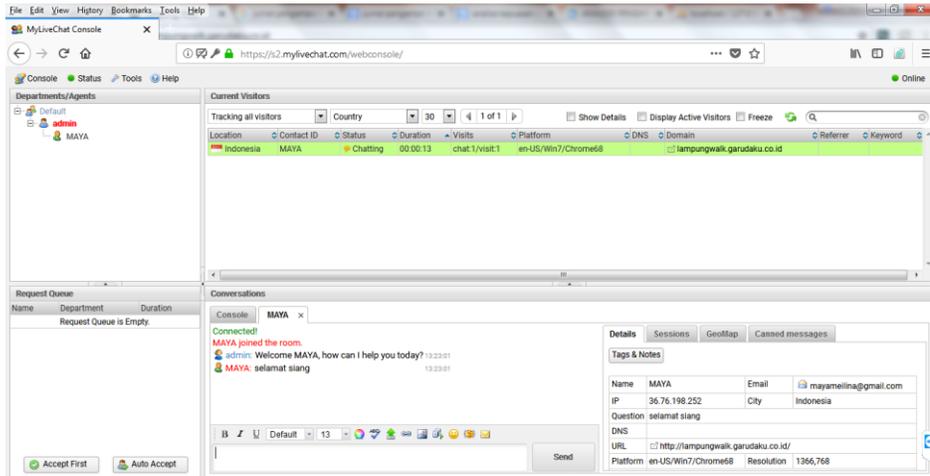
Untuk admin diharuskan login terlebih dahulu agar dapat membalas pertanyaan dari customer melalui halaman chatting. Halaman ini adalah halaman login chatting admin yang berfungsi untuk membalas pertanyaan customer mengenai booking fasilitas, sewa ruko/toko dan sebagainya. Berikut tampilan hasil implementasi halaman login chatting admin pada gambar 4.31



Gambar 4.31 Hasil Implementasi Halaman Login Chatting Admin

4.6.12 Halaman Chatting Customer Dengan Admin

Halaman ini adalah tampilan halaman chatting customer dengan admin. Digambar berikut terlihat customer sedang chatting dan menanyakan booking fasilitas dengan admin lampung walk.



Gambar 4.32 Hasil Implementasi Halaman Chatting Customer dengan Admin