

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**


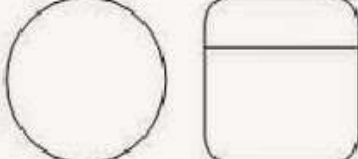
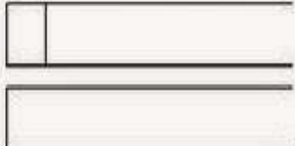
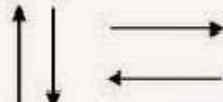
#### **1.1 Hasil**

Analisa sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada sistem tersebut. Menganalisa sistem ini merupakan langkah awal untuk membuat sistem baru yang lebih sempurna. Dimulai dengan melakukan wawancara. Wawancara ini dilakukan di Springhill Bandar Lampung dengan koordinator pemasaran yang berada pada sistem yang terkait. Bagian pemasaran memberikan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan, mulai dari sistem pemasaran dengan menggunakan sistem konvensional dengan menyebarkan flyer, brosur dan membagikan informasi disosial media hingga apa yang diharapkan oleh bagian pemasaran. Dengan adanya informasi tersebut, dapat mempermudah dalam pembuatan sistem E-CRM Promosi Property Pemasaran di Springhill Bandar Lampung nantinya. Hasil dari wawancara dengan koordinator pemasaran, digambarkan oleh seorang peneliti melalui dokumen flow berguna dalam pembuatan struktur tabel selanjutnya.

##### **4.1.1 Diagram Konteks**

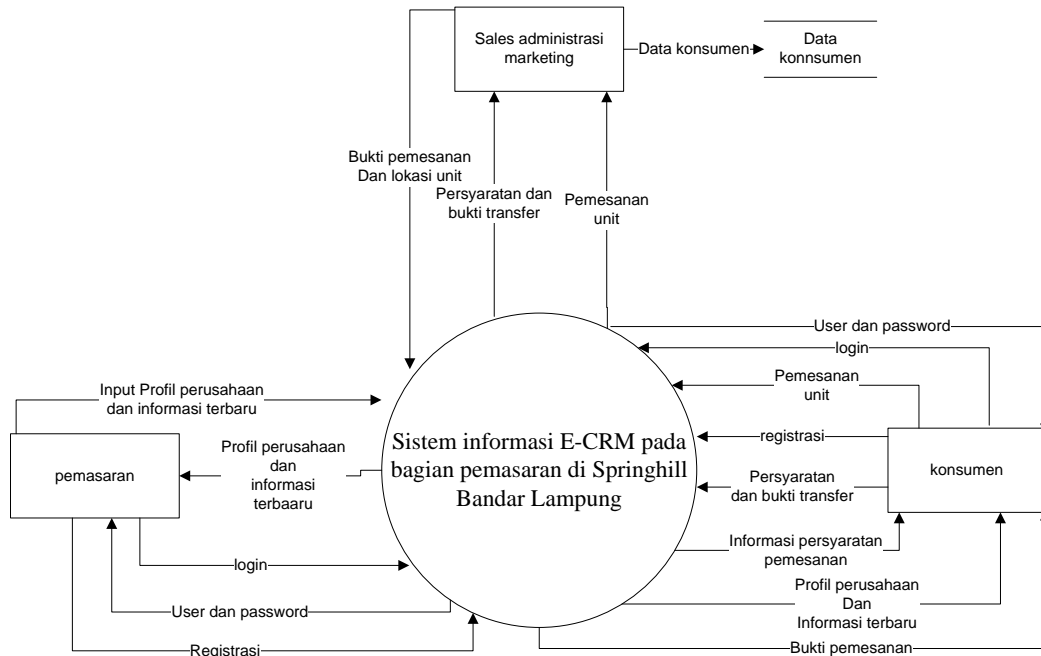
Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks. Berikut tabel symbol-simbol DFD dan kegunaannya yang sering digunakan.

Berikut tabel simbol yang sering digunakan dalam *DFD*.

Simbol	Keterangan
	<p><i>External Entity</i>, merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.</p>
	<p><i>Process</i>, merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan</p>
	<p><i>Data Store (Simpan Data)</i>, dapat berupa suatu file atau database pada sistem komputer atau catatan manual</p>
	<p><i>Data Flow ( arus data)</i>, arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar</p>

**Tabel 4.1.1** simbol-simbol DFD

#### 4.1.1 Diagram Konteks



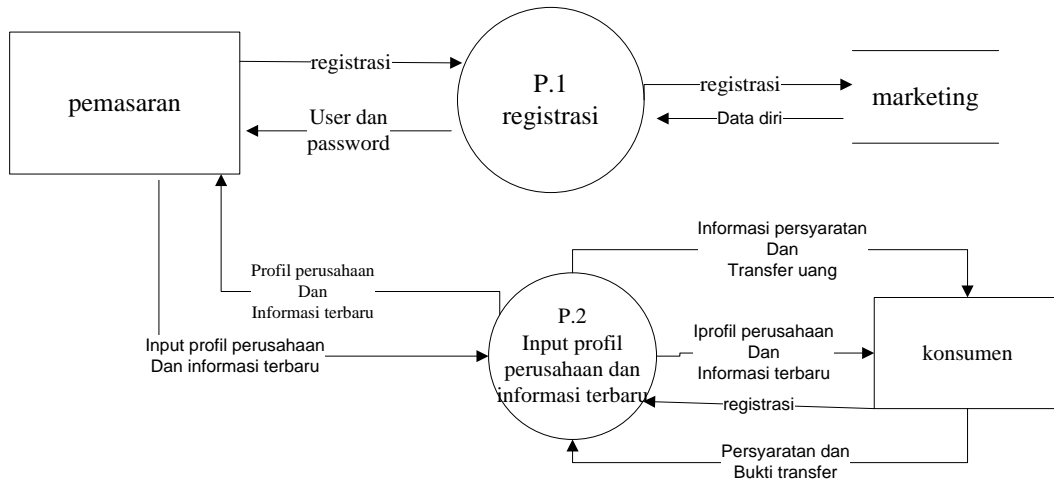
**Gambar 4.1.1 Diagram Konteks**

Keterangan :

1. Pemasaran melakukan login dengan user dan password yang sudah diregistrasi sebelumnya kemudian menginputkan profil perusahaan dan informasi terbaru.
2. Konsumen melakukan registrasi agar mendapatkan user dan password untuk dapat melakukan login.
3. Konsumen melakukan pemesanan unit dengan menyerahkan persyaratan dan bukti transfer.
4. Admin membuat bukti pemesanan.
5. Konsumen mendapatkan bukti pemesanan dan lokasi unit.

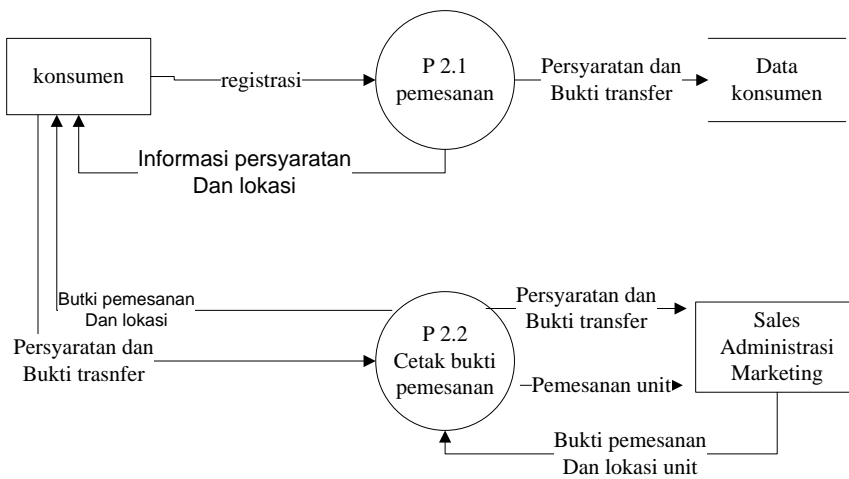
## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Data Flow Diagram Level-1



Gambar 4.2.1 Data Flow Diagram Level 1

### 4.2.2 Data Flow Diagram Level-2



Gambar 4.2.2 Data Flow Diagram Level 2

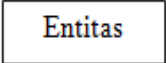

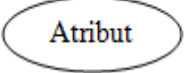

### 4.2.3 Entity Relationship Diagram

Adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analyst* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem.

Dalam pembentukan *Entity Relationship Diagram* terdapat 3 komponen yang akan dibentuk yaitu :

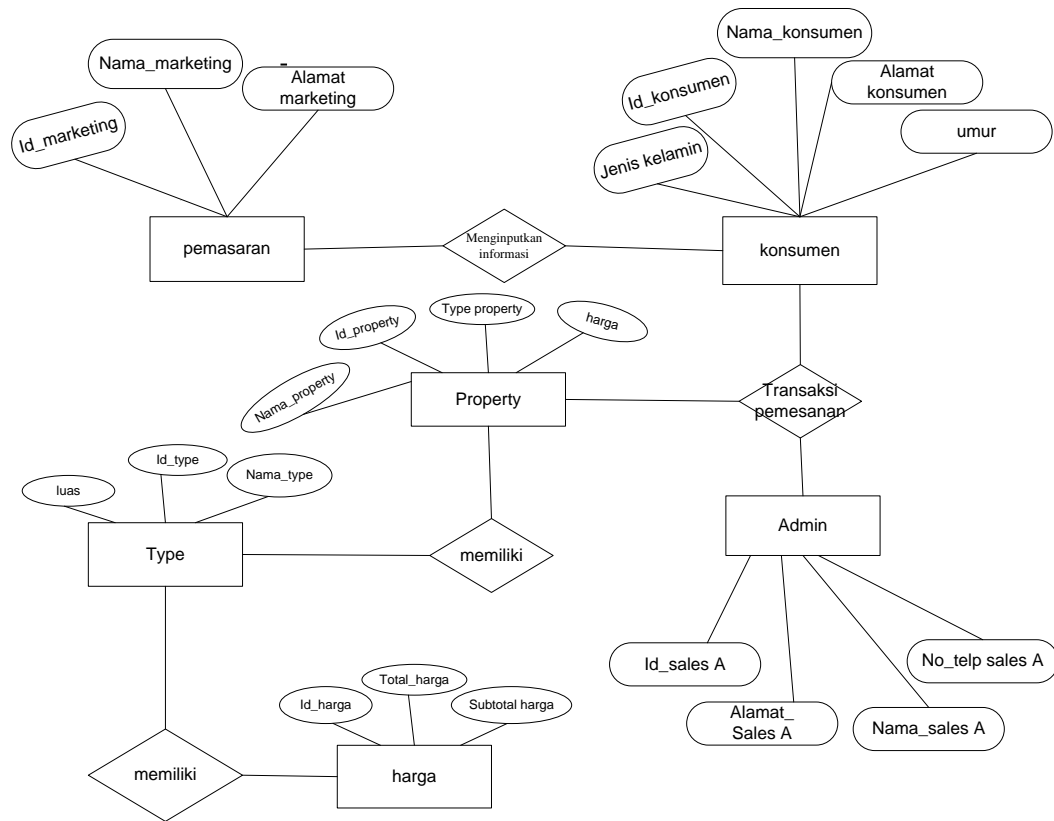
1. Entitas
2. Hubungan (relasi/*relationship*)
3. Atribut

Berikut Tabel gambar Entity Relationship Diagram berikut dengan fungsi kegunaannya.

Notasi	Keterangan
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.

**Table 4.2.3** tabel ERD nerikut dengan keterangannya

### 4.2.3 Entity Relationship Diagram



Gambar 4.2.3 Entity Relationship Diagram

### 4.2.4 Relasi Antar Tabel

**Relasi** adalah hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakup 3 macam hubungan, yaitu :

1) **One-To-One (1-1)**

Mempunyai pengertian “Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua”.

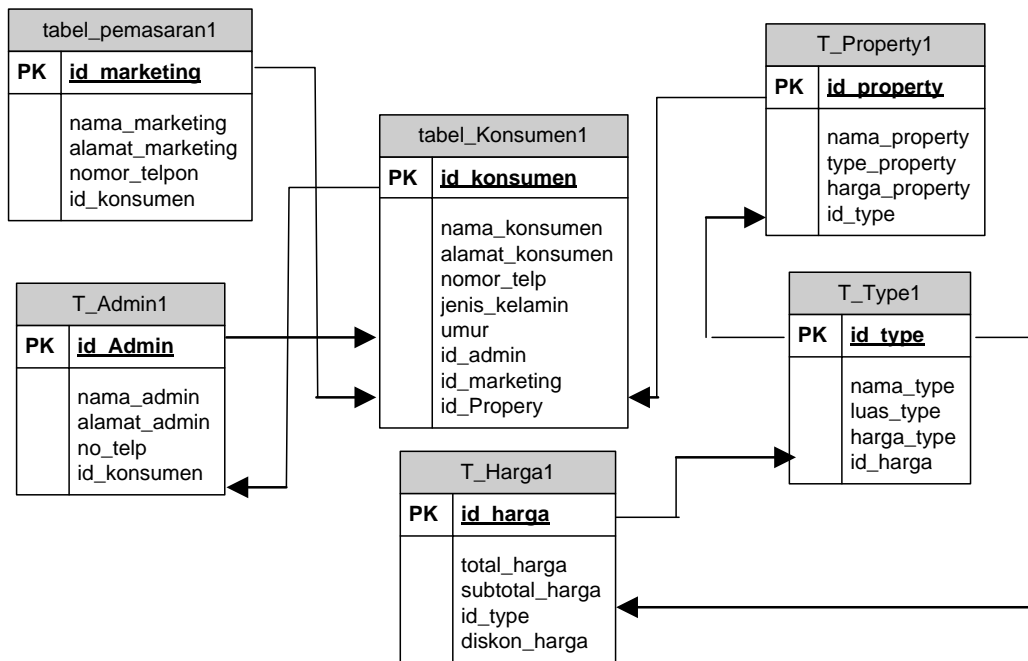
2) **One-To-Many (1-N)**

Mempunyai pengertian “Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua”.

### 3) Many-To-Many (N-M)

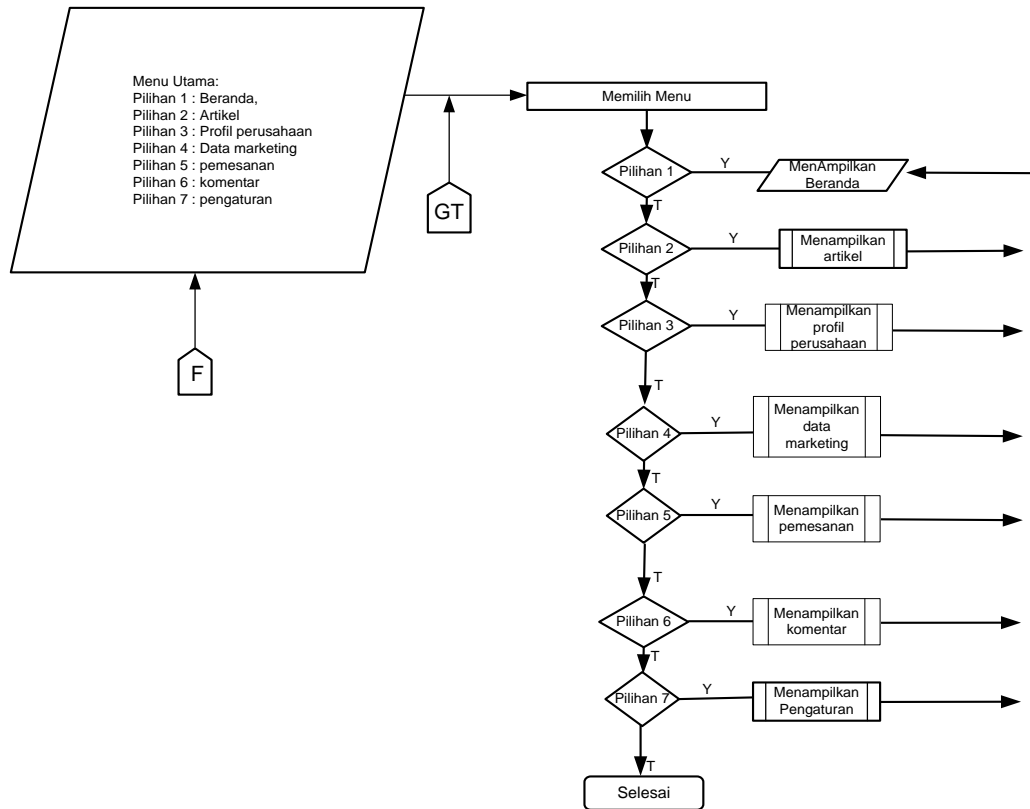
Mempunyai pengertian “Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubugkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua”. Artinya ada banyak baris di tabel satu dan tabel dua yang saling berhubungan satu sama lain.

Berikut adalah Relasi Antar Tabel :



**Gambar 4.2.4** Relasi Antar table

#### 4.2.5 Flowchart Menu Utama E-CRM Pemasaran

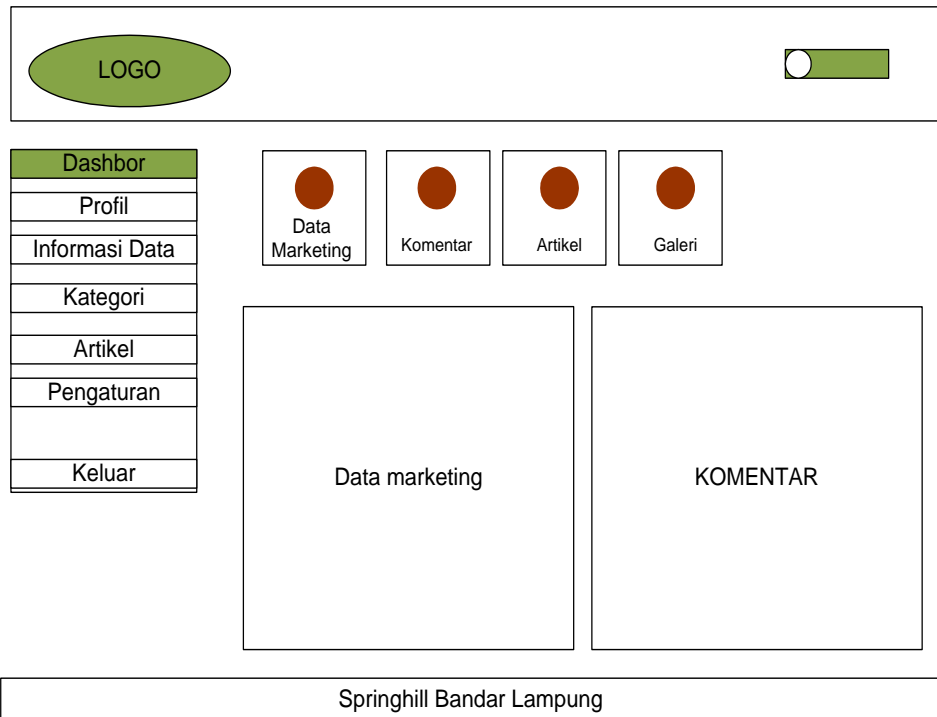


Gambar 4.2.5 Flowchart Menu Utama E-CRM Pemasaran

#### 4.2.5 Desain Halaman Menu Utama E\_CRM Pemasaran

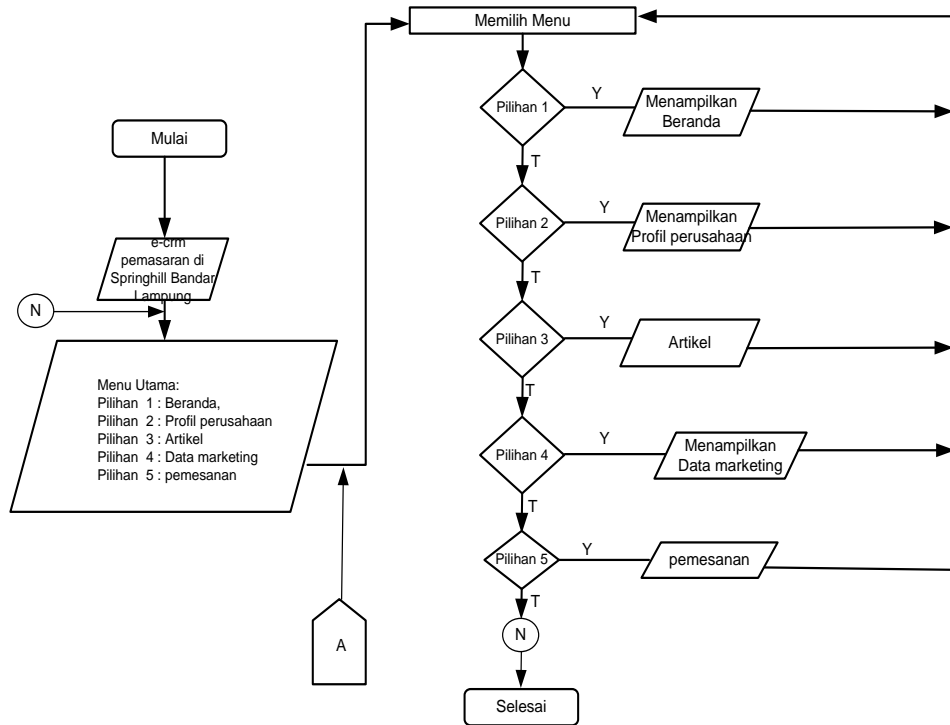
Rancangan halaman menu utama dibuat sesederhana mungkin dengan tanpa meninggalkan kemudahan bagi pemasaran untuk mengelola laman. Adapun rancangan tampilan untuk pemasaran E-CRM pemasaran di SPRINGHILL BANDAR LAMPUNG adalah sebagai berikut:





**Gambar 4.2.5** Desain Halaman Menu Utama E\_CRM Pemasaran

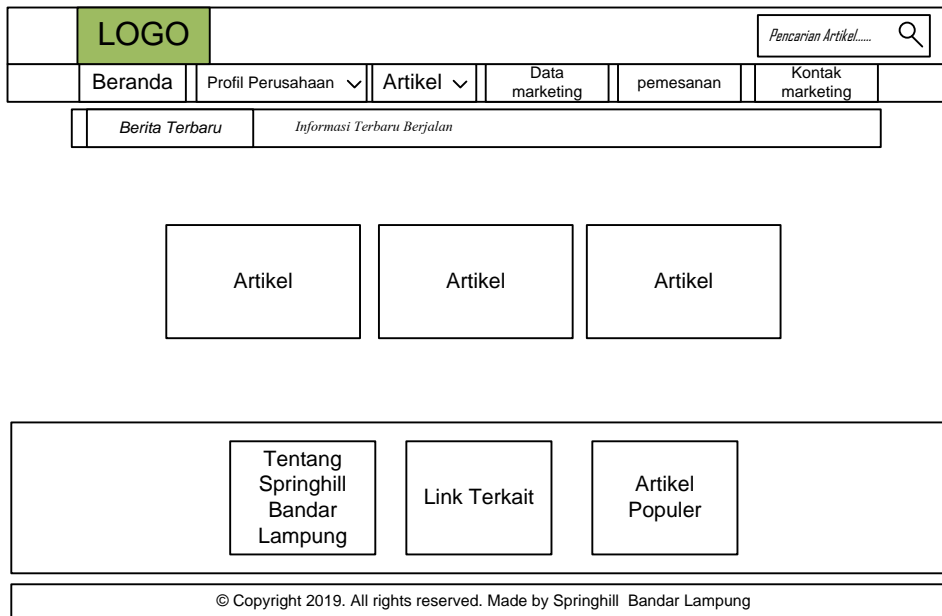
#### 4.2.6 Flowchart home E\_CRM pada bagian konsumen



Gambar 4.2.6 Flowchart Home E-CRM pada bagian Konsumen

#### 4.2.7 Desain Halaman Menu Utama E\_CRM pada bagian konsumen

Rancangan halaman menu utama dibuat sesederhana mungkin dengan tanpa meninggalkan kemudahan bagi konsumen untuk mengelola laman. Adapun rancangan tampilan untuk konsumen adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.2.7** Desain Halaman Menu Utama E\_CRM pada bagian konsumen

#### 4.2.8 Desain Halaman Login

*Login* untuk laman laman E-CRM bagian Pemasaran di Springhill BANDAR LAMPUNG bisa dilakukan melalui halaman home dimana Pemasaran dan user melakukan login pada halaman ini. Berikut adalah desain *login* nya.



**Gambar 4.2.8** Desain Halaman Login

#### 4.2.8 Desain Ouput Login



The image shows a login form for Springhill Bandar Lampung. At the top, there is a logo for Springhill Bandar Lampung. Below the logo, the text "Login Pemasaran Springhill Bandar Lampung" is displayed. The form consists of two input fields: "Username" and "Password". Below these fields is a yellow button labeled "SIGN IN".

#### 4.2.8 Desain output Login

Rancangan Tampilan Output Login ini menjelaskan mengenai laman pertama admin pemasaran akan menginputkan informasi terbaru dengan cara menginputkan username dan password yang telah diregistrasi sebelumnya.

#### 4.2.9 Desain Output Tampilan



**Gambar 4.2.9** Desain Output Tampilan

Rancangan Tampilan Output ini menjelaskan mengenai Laman pertama Konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai Springhill Bandar Lampung. Ada beberapa Menu Pilihan yang dapat diakses, seperti Informasi Marketing, kolom Komentar, Lokasi dan termasuk Persyaratan untuk Pembelian Unit.

### 4.3 Penelitian Program

*E-CRM pada bagian Pemasaran Di Springhill Bandar Lampung* Imam bonjol KM 11 kemiling, Bandar Lampung dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, Javascript dan JQuery.

### 4.2 Implementasi Program

#### a. Konfigurasi Sistem

Dalam pengujian sistem baru ini, konfigurasi sistem yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

- ✓ Operating System: Microsoft Windows 7
- ✓ Xampp: versi 1.7.1
- ✓ phpMyAdmin: versi 3.1.3.1
- ✓ MySQL: versi 5.0.5.1
- ✓ PHP: versi 5.2.9
- ✓ Apache: versi 2.2.11
- ✓ Browser: Google Chrome 14 dan Mozilla Firefox versi 31.0

#### b. *Hardware*/Perangkat Keras

Persyaratan minimal *hardware*/perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan sistem baru kurang lebih adalah sebagai berikut:

- ✓ *Processor*: 1,8 Ghz Intel Pentium 4
- ✓ *Memory*/RAM: 512MB
- ✓ *Storage*: 10Gb
- ✓ *Display*/Monitor: VGA (1024 x 768)

#### c. *Software*/Perangkat Lunak

Kebutuhan minimal perangkat lunak untuk menjalankan sistem yang baru adalah:

- ✓ Operating System: Microsoft Windows XP , 7 dan Linux
- ✓ Browser: Mozilla Firefox versi 30, Google Chrome versi 14, Internet Explorer versi 7, Catatan: Tidak disarankan menggunakan browser Internet Explorer karena tidak sempurna dalam menampilkan render css yang ada.

d. Brainware

Untuk menjalankan sistem yang baru, operator minimal sudah familiar dengan penggunaan sistem operasi berbasis windows, serta bisa menggunakan internet dan memahami penggunaan Website setidaknya sudah pernah melakukan browsing dengan perangkat computer

e. Kelebihan dan Kelemahan Sistem Baru

Kelebihan dari sistem baru:

1. Lebih cepat dalam pengaksesan data atau mendapat informasi.
2. Menghemat waktu.
3. Jangkauan informasi lebih luas
4. Dapat di akses kapan saja dan dimana saja selama terdapat jaringan internet

f. Kelemahan dari sistem baru:

1. Bagi User

Karena sistem web bersifat online maka perlu penambahan program dan perangkat pendukung dalam komputer yang digunakan.

2. Bagi Springhill Bandar Lampung

Perlu keahlian khusus dalam penggunaan dan pengoperasiannya dari manajemen bahasa dan dalam pemesanan unit.