

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Definisi dari metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

Berdasarkan pengertian diatas dapat dikatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan serta mengumpulkan data penelitiannya dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu proses yang penting dalam mendapatkan data pada penelitian. Jika peneliti tidak mengetahui teknik dari pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang dapat memenuhi standar data yang telah ditentukan. Dengan teknik yang sudah diatur, maka peneliti dapat dengan mudah melakukan penelitian. Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Pengamatan (*Observation*)

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan selama 2 tahun terakhir tentang perkembangan industri *Event Organizer* di Provinsi Lampung, selama 2 tahun terakhir para penggerak usaha *Wedding* dan *Event Organizer* masih alot bersaing pada kompetitorinya. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan pada beberapa EO dan WO di Provinsi Lampung yang di antaranya:

a. *Wedding Organizer*

- 1) Muli Mekhanai Production
- 2) Amaze Production
- 3) Abie Production
- 4) Starlight Organizer
- 5) Samara Production

b. *Event Organizer*

- 1) Sixnine Movement
- 2) 9up Production
- 3) Kaviar Production
- 4) Perennial Event Organizer
- 5) Veren Organizer

2. Wawancara (*Interview*)

Dari hasil pengamatan tersebut penulis melakukan wawancara dengan para pemilik jasa EO, penulis mendapatkan beberapa gambaran tentang apa yang diinginkan dan apa saja hambatan dari para penyedia jasa EO. Hambatan yang diperoleh yaitu tentang pemasaran hanya melalui media sosial dari hal tersebut penulis mengusulkan suatu *E-marketplace Event Organizer Berbasis Website*.

3. Dokumentasi

Untuk dokumentasi, penulis melakukan dokumentasi tertulis tentang hasil wawancara dengan pihak EO dan beberapa gambar dan video dari akun instagram EO tersebut untuk kebutuhan penulisan.

Dalam penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Model Waterfall*. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Dalam tahapan ini penulis melakukan 3 langkah awal yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi, dari ke-3 langkah tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis mengamati beberapa event organizer yang diantaranya Sixnine Movement, 9up Production, Kaviar Production, Perennial Event Organizer dan Verren Organizer. Kemudian beberapa wedding organizer yang diantaranya Muli Mekhanai Production, Amaze Production, Abie Production, Cucu and Friends dan Harmans Production.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan pihak pemilik jasa *Event Organizer* guna mengetahui kendala, kekurangan serta permasalahan yang dihadapi. Dari hasil wawancara tersebut penulis mengetahui beberapa hal seperti, pemasaran yang dilakukan hanya sebatas melalui media social, pemilik usaha harus melakukan konsultasi berulang dengan para calon *client* terkait *jobdesk* dan detail harga yang di tawarkan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi di lakukan secara tertulis terkait isi dari wawancara dan juga beberapa gambar dan video yang di ambil dari instagram EO tersebut atas izin pemilik usaha untuk beberapa kebutuhan penulisan.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

a. Tugas teknis yang dilakukan

Menetapkan target dan tujuan

Mengidentifikasi kemudahan dan hambatan

Merumuskan keadaan

Mengembangkan rencana

b. Resiko yang terjadi

Pemilik usaha sulit untuk ditemui

c. Sumber daya yang diperlukan

Laptop

Pc

Printer

d. Hasil kerja yang akan diperoleh

E-Marketplace Event Organizer Berbasis Website

e. Penjadwalan kerja

Senin, Rabu, Jumat – Pukul 09.00 – 15.00

f. Proses pengerjaan

Mulai dari bulan Desember 2020 sampai bulan Maret 2021

3. *Modeling (Analysis & Design)*

Perancangan sistem yang akan di buat untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang dikerjakan yaitu mulai dari *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan *interface sistem (input/output)*.

4. *Construction (Code & Test)*

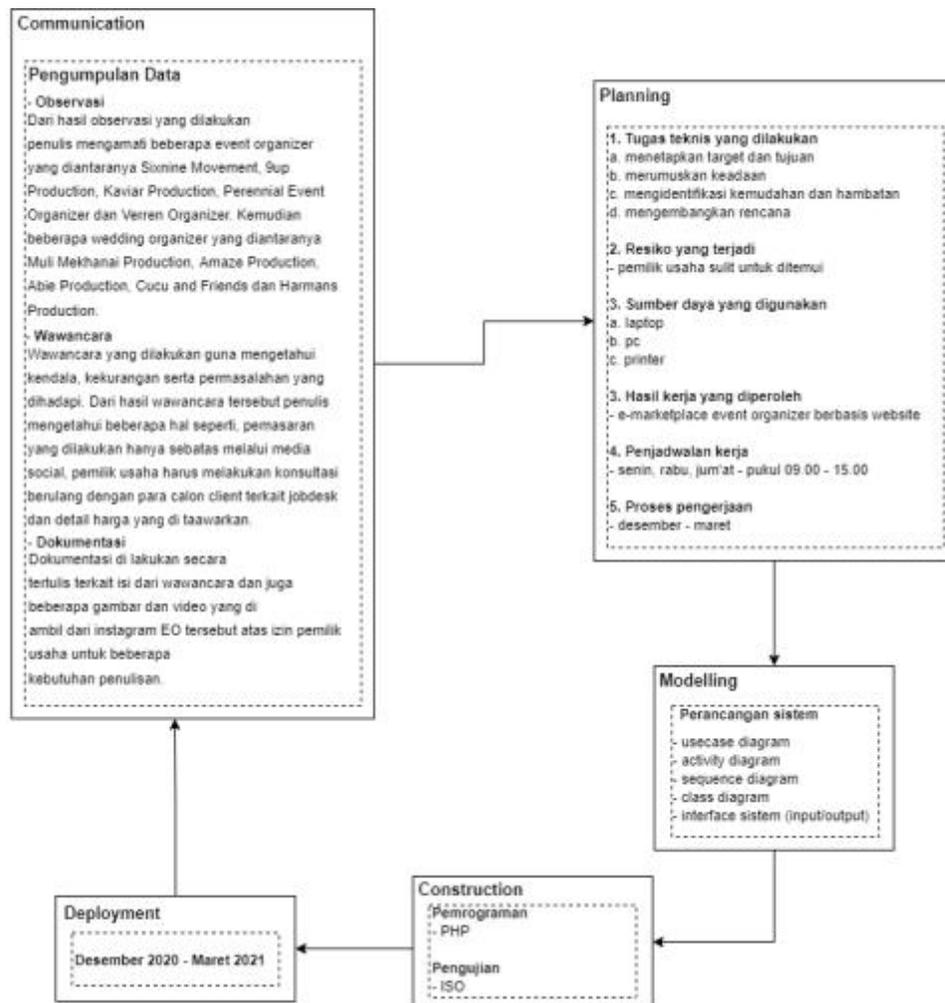
Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *PHP Hypertext Preprocessor* Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki. Untuk pengujian sistem menggunakan *ISO (International Organization for Standarization)*.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya. Dalam hal ini estimasi waktu dari tahap pembuatan hingga ke implementasi yaitu sekitar 4 bulan dari bulan Desember hingga Maret.

3.2 Diagram Alir Pemecahan Masalah

Sebelum memasuki tahap pengembangan sistem, maka perlu diketahui tahapan-tahapan penelitian yang harus dilakukan terlebih dahulu sesuai dengan metode pengembangan sistem yang akan digunakan. Tahapan penelitian dilakukan menggunakan metode *waterfall* dengan 5 (lima) fase tahapan mulai dari tahap *Communication* sampai ke tahap *planning*, *modeling*, *construction*, *deployment* adalah seperti pada Gambar 3.1.

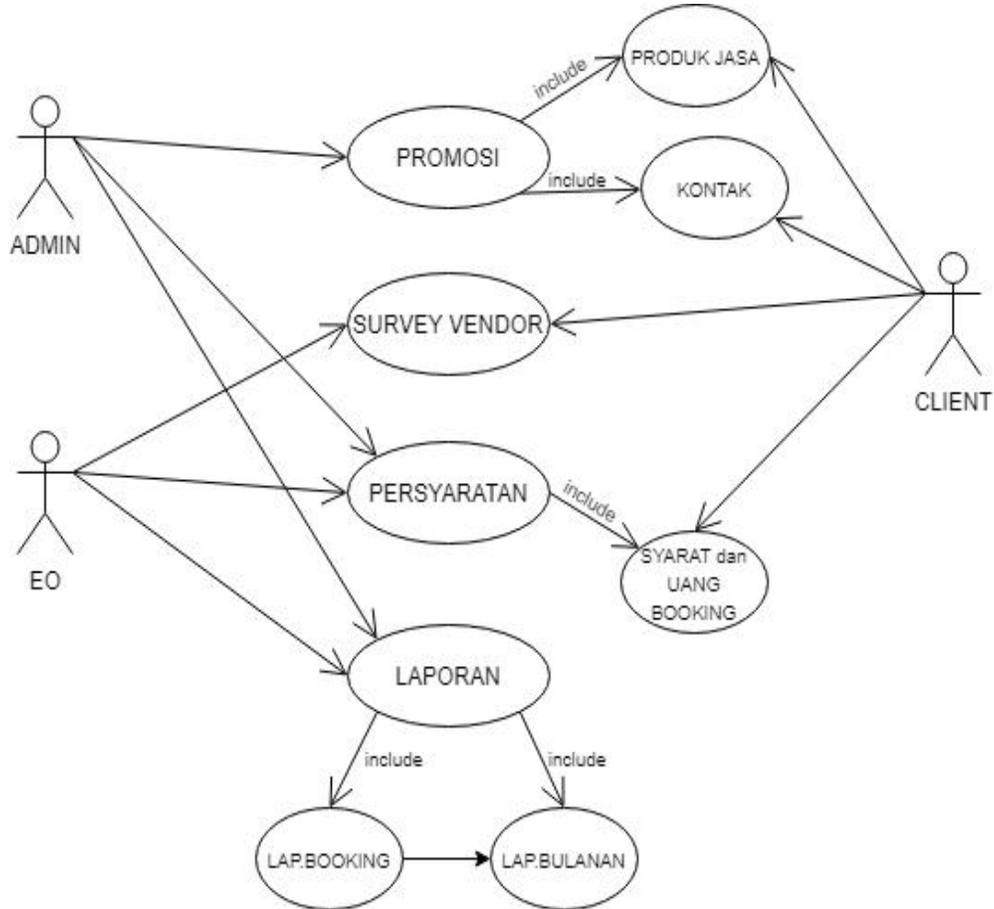


Gambar 3.1 Diagram Alir Pemecahan Masalah

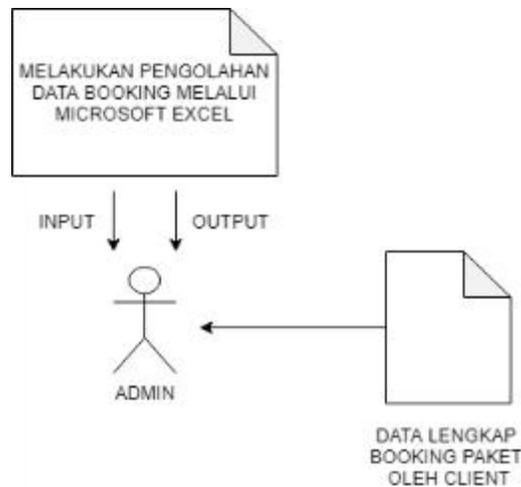
3.3 Metode Pendekatan Penyelesaian Masalah

3.3.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Analisa sistem berjalan mengenai pengelolaan sistem booking yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft excel* digambarkan dengan *use case diagram* seperti pada Gambar 3.2, dan arsitektur sistem berjalan seperti pada Gambar 3.3.



Gambar 3.2 Use Case Diagram Pengelolaan Booking Berjalan



Gambar 3.3 Arsitektur Sistem Berjalan

3.3.1.1 Analisa Permasalahan

Ada beberapa permasalahan yang dianalisa dalam kasus ini, yaitu:

- a) Para vendor EO hanya mengandalkan media social instagram sebagai media promosi.
- b) Para calon *client* harus mensurvey satu persatu vendor *Event Organizer* demi mendapatkan info detail paket dan harga yang di tawarkan.
- c) Dikarenakan banyaknya EO di Provinsi Lampung sehingga mempersulit para calon *client* untuk menentukan pilihannya.

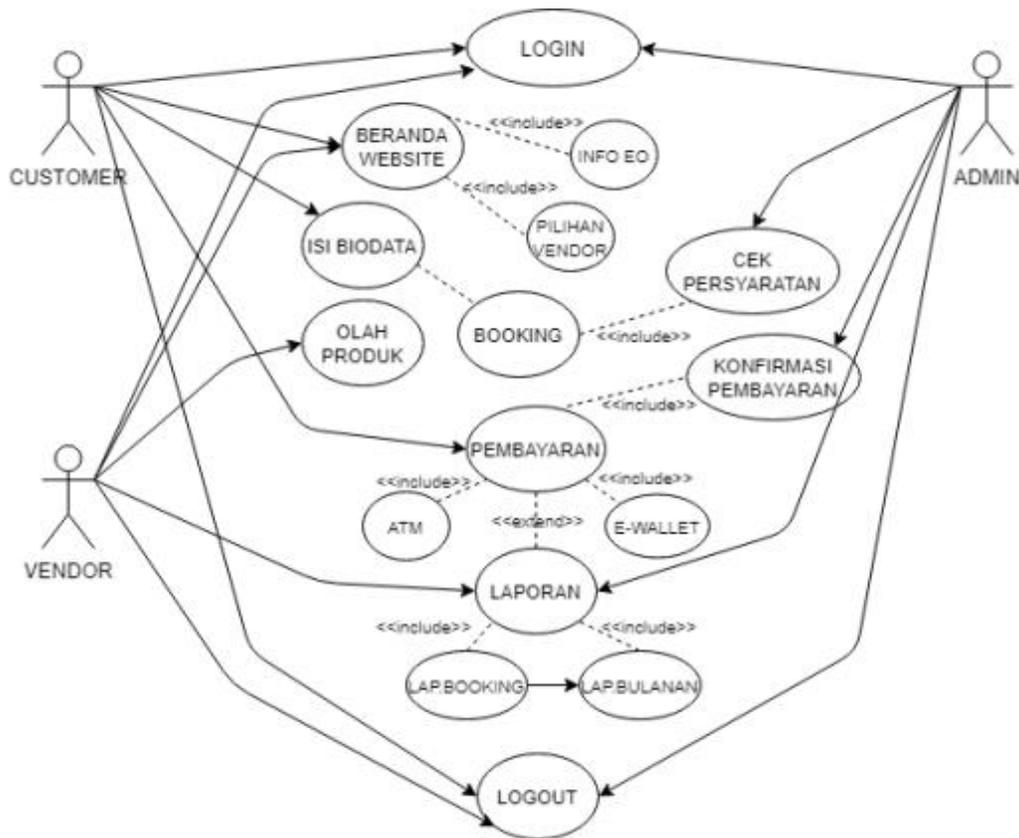
3.3.2 Desain Sistem

3.3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. E-Marketplace Event Organizer Berbasis Website yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.4.

Client ingin boking produk jasa dengan melakukan proses masuk ke *e-marketplace* ke menu login dan mengisi biodata, selanjutnya *client* memilih vendor sesuai kebutuhan lalu melanjutkan

proses *booking*, kemudian admin akan melakukan cek persyaratan dan akan dikonfirmasi melalui email dalam waktu 1x24 jam, selanjutnya *costumer* memilih rekening yang diinginkan untuk melakukan transfer, setelah itu admin akan mengkonfirmasi jika transfer telah sukses melalui *e-marketplace*, dan mengirimkan resi pembayaran kepada *costumer*.



Gambar 3.4 Use Case Diagram Sistem Diusulkan

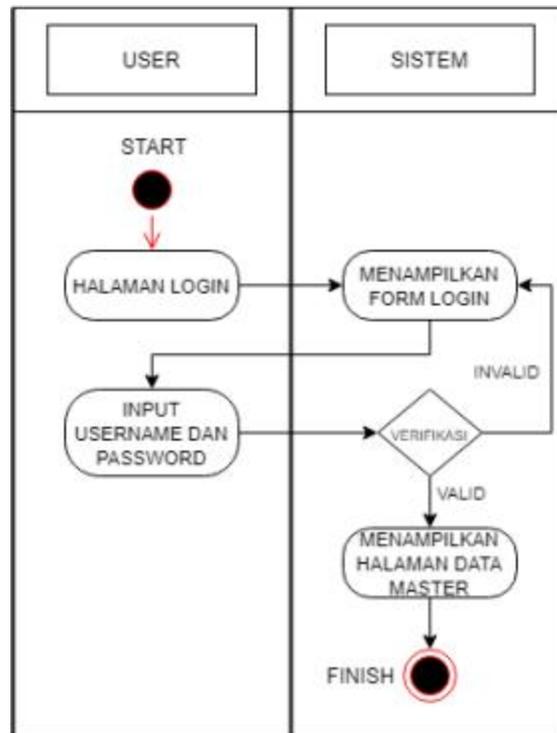
3.3.2.2 Activity diagram

Mengambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Activity *diagram* sistem diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Activity Diagram Login untuk Admin, Client dan EO

Activity *diagram login* menggambarkan aktivitas User (Admin, Client dan EO) dalam memasukan username dan password untuk dapat masuk dan mengakses sistem, jika username

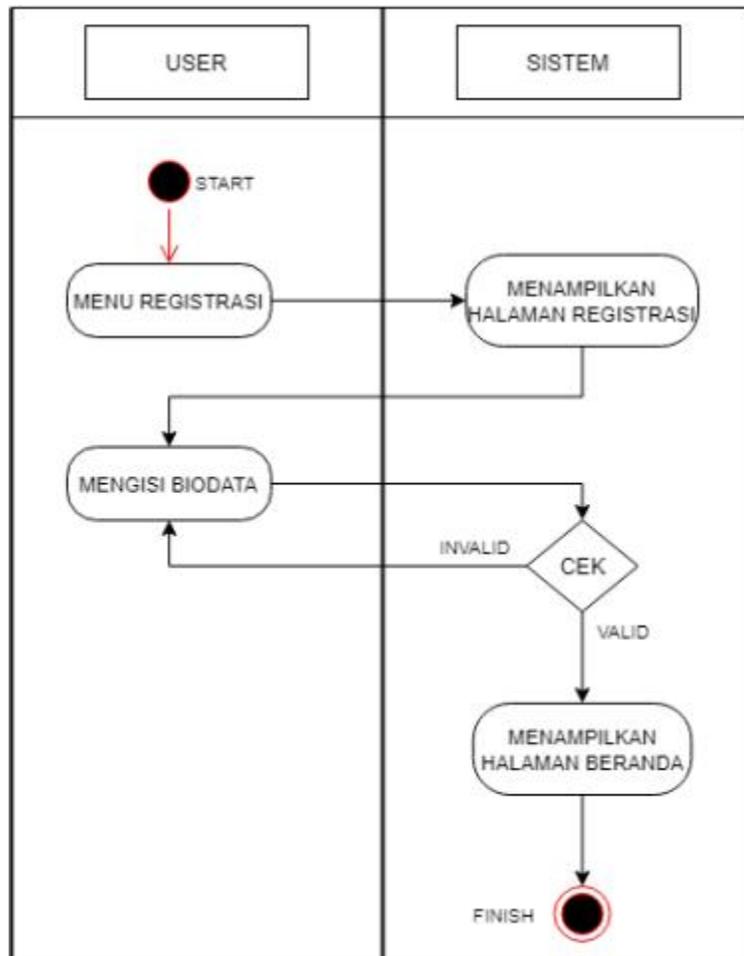
benar dan password salah atau sebaliknya, maka tidak bisa masuk ke halaman selanjutnya, user harus mencoba sampai berhasil seperti pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Perancangan *Activity Diagram Login*

2. Activity Diagram Registrasi untuk *Client* dan EO

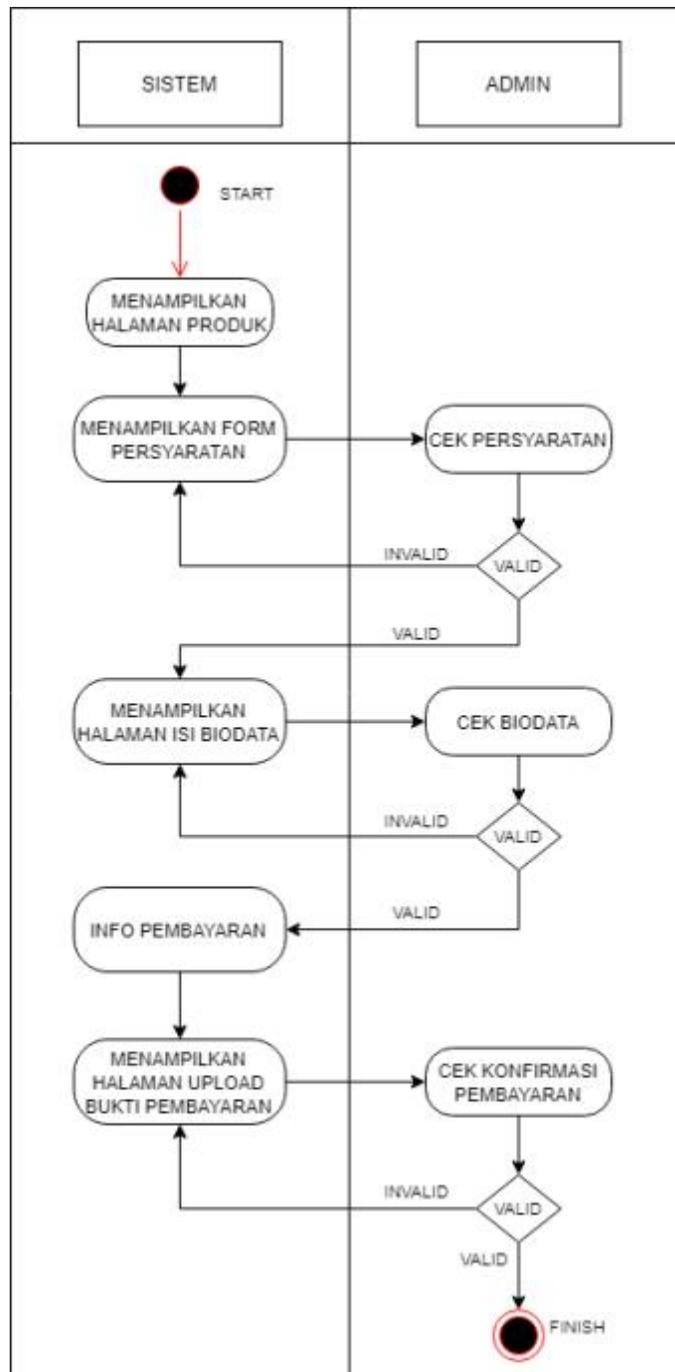
Menggambarkan aktivitas *User (Client dan EO)* dalam melakukan registrasi, jika data lengkap maka akan diarahkan oleh sistem ke halaman beranda namun jika data kurang lengkap maka harus melengkapi data terlebih dahulu, seperti pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Perancangan *Activity Diagram Registrasi*

3. *Activity Diagram* Admin Cek Persyaratan dan Info Pembayaran

Activity diagram cek persyaratan menggambarkan aktivitas admin dalam mengecek persyaratan dan memberikan info pembayaran, setelah client mengisi persyaratan dan melakukan pembayaran, *client* diarahkan ke menu upload bukti pembayaran, dan selanjutnya sistem memberitahukan kepada *client* untuk menunggu konfirmasi pembayaran yang akan dicek oleh admin, Perancangan *activity diagram* cek persyaratan dan info pembayaran adalah seperti pada Gambar 3.7.

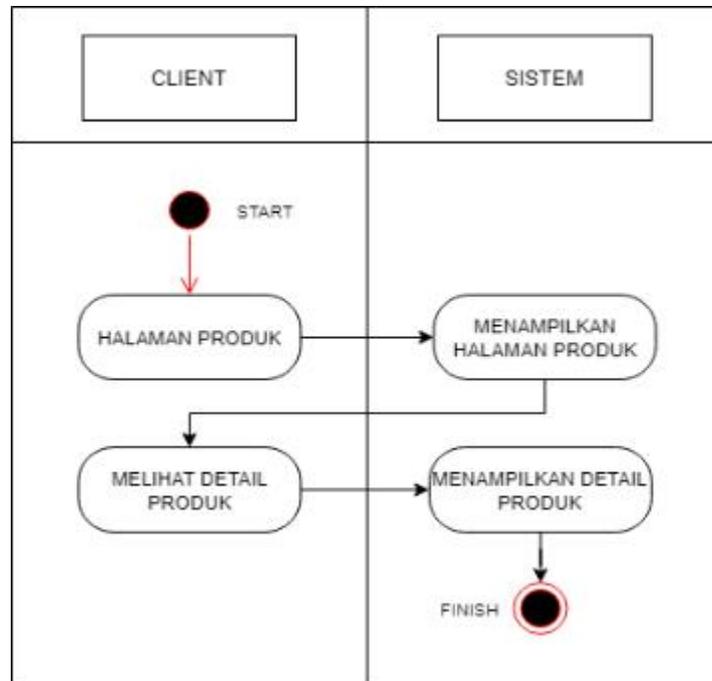


Gambar 3.7 Perancangan *Activity Diagram* cek persyaratan dan info pembayaran

4. Activity Diagram Client

a. *Activity diagram lihat produk*

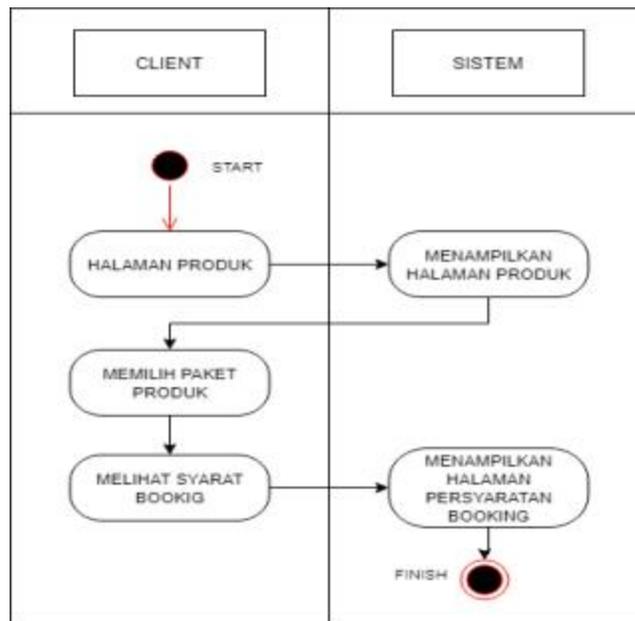
Mengambarkan aktivitas client dalam melihat produk yang ditawarkan pihak EO, seperti pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Perancangan *Activity Diagram* lihat produk

b. *Activity diagram* lihat syarat booking

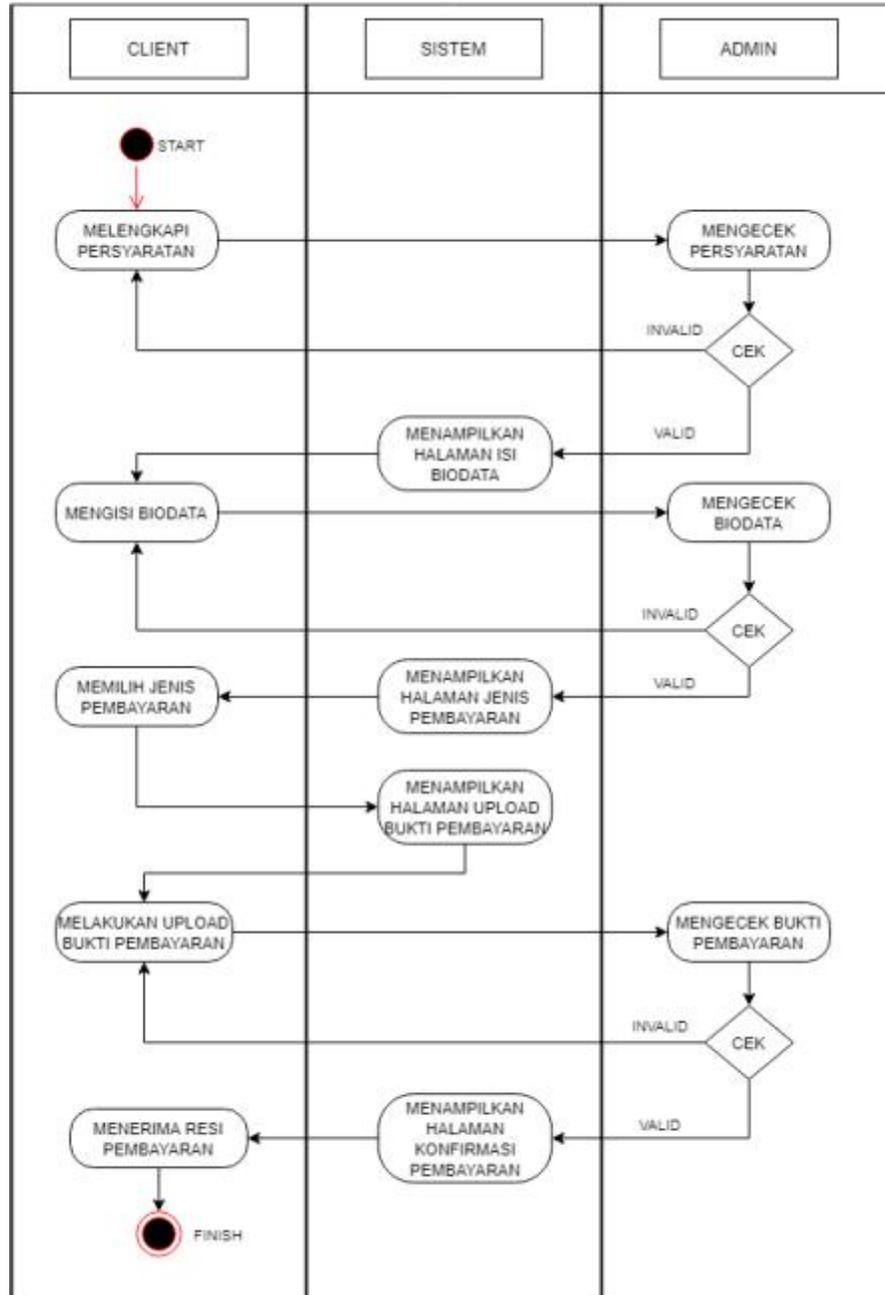
Menggambarkan aktivitas *client* dalam melihat syarat apa saja yang telah ditentukan oleh *developer* untuk melakukan *booking* produk, seperti pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Perancangan *Activity Diagram* lihat syarat booking

c. *Activity diagram* Pembayaran

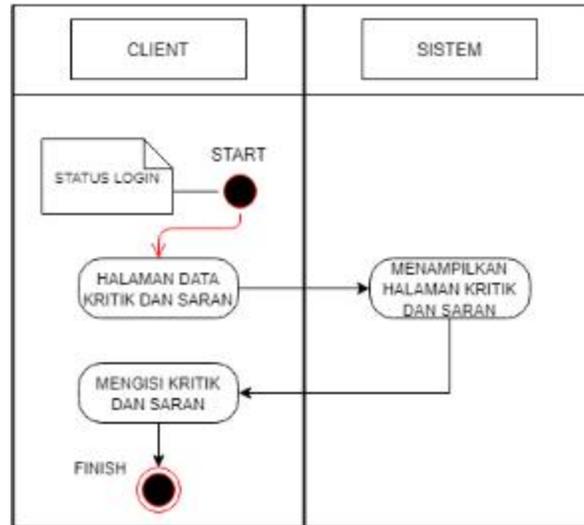
Menggambarkan aktivitas *client* dalam melakukan pembayaran yang alurnya dimulai dari mengisi biodata lalu biodata tersebut dicek oleh admin, jika disetujui oleh admin maka dilanjutkan dengan izin pembayaran dan *client* melakukan pembayaran selanjutnya *client* diminta untuk mengupload bukti transferan tersebut, seperti pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Perancangan *Activity Diagram* pembayaran

d. *Activity diagram* Kritik Saran

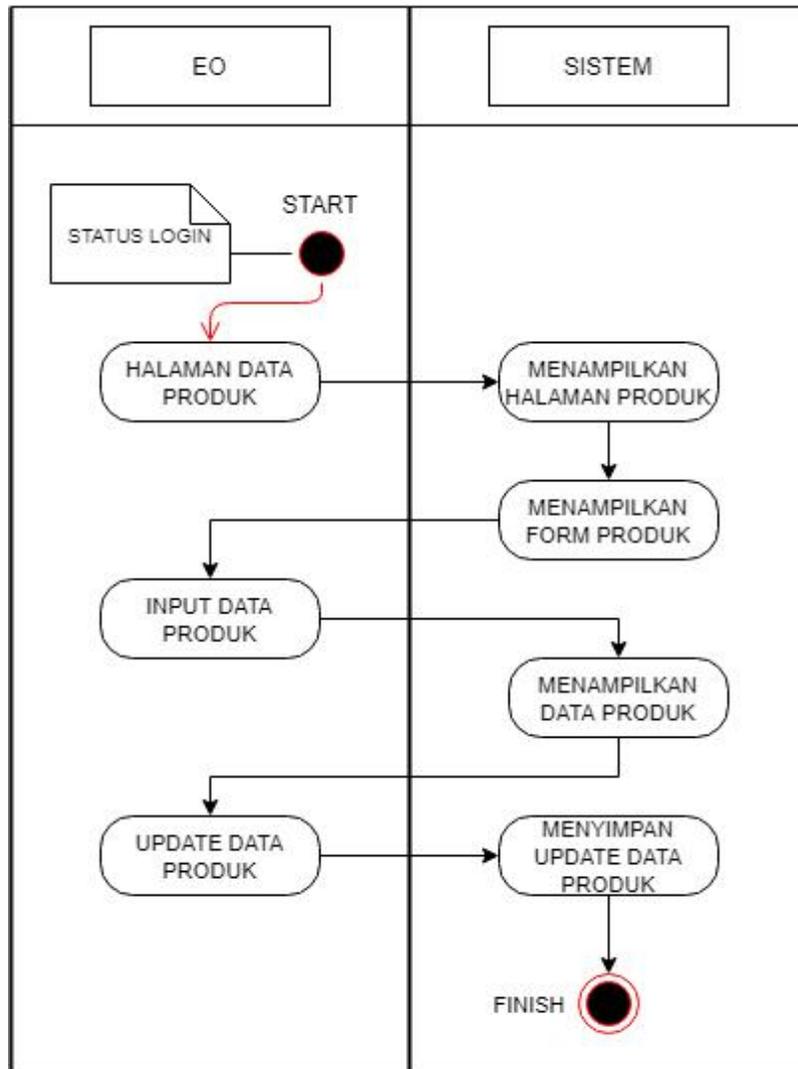
Menggambarkan aktivitas *client* dalam mengirimkan keluhan, saran kepada pihak EO dan Admin, seperti pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Perancangan *Activity Diagram* kritik saran

5. Activity Diagram EO Mengolah Data Produk

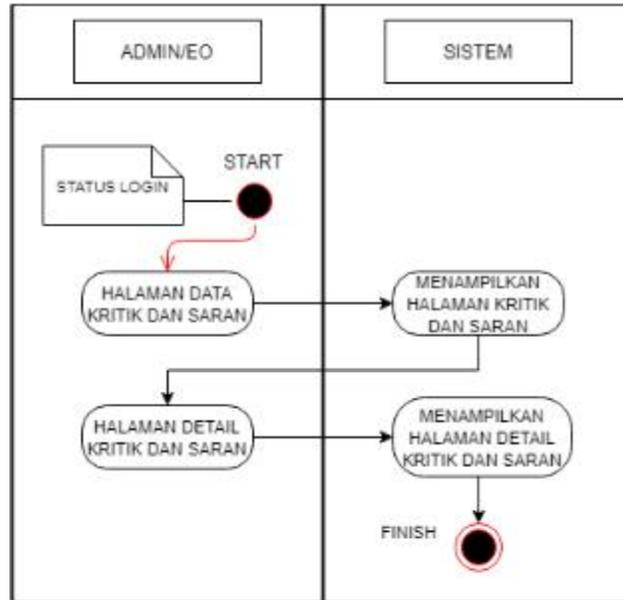
Activity diagram mengelola data *produk* menggambarkan aktivitas vendor EO dan WO dalam mengelola data produk, seperti menyimpan, menambahkan dan menghapus produk. Perancangan *activity diagram* mengelola data produk adalah seperti pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Perancangan *Activity Diagram* mengolah data Produk.

6. Activity Diagram Kritik dan Saran untuk Admin dan EO

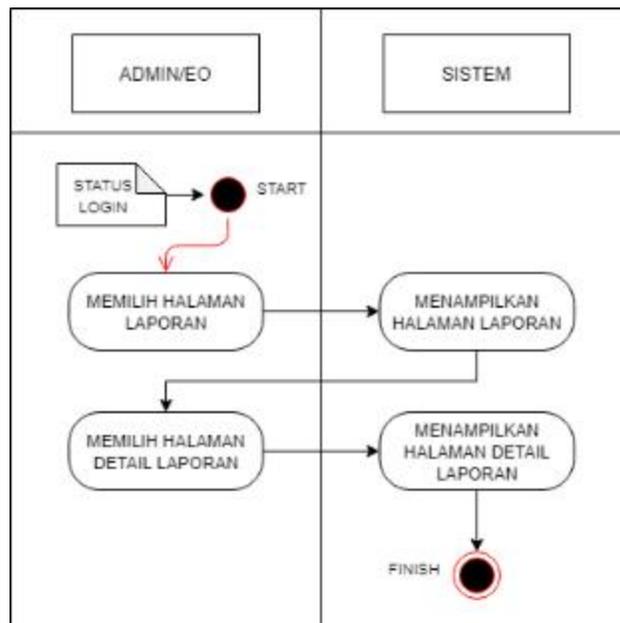
Activity diagram mengelola data kritik dan saran menggambarkan aktivitas admin dalam mengelola data kritik dan saran yang dikirimkan oleh *client*. Perancangan *activity diagram* mengelola data kritik dan saran adalah seperti pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Perancangan *Activity Diagram* mengolah data kritik dan saran

7. *Activity Diagram* Laporan untuk Admin dan EO

Activity diagram mengelola data laporan menggambarkan aktivitas admin dan EO dalam mengelola data laporan, seperti laporan penjualan, kritik saran, dan produk terlaris, Perancangan *activity diagram* mengelola data laporan adalah seperti pada Gambar 3.14.



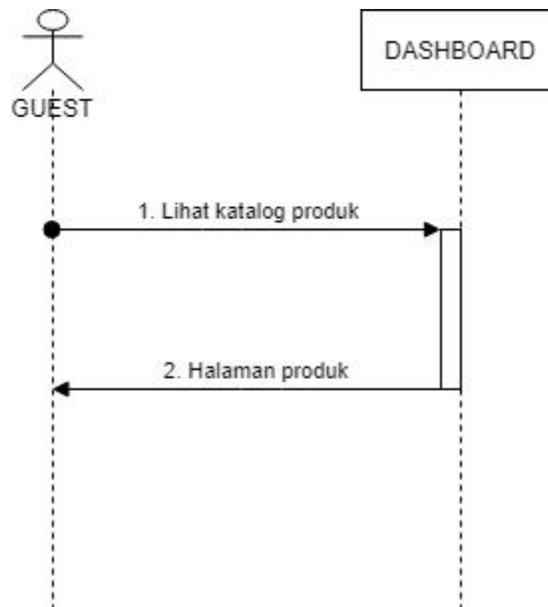
Gambar 3.14 Perancangan *Activity Diagram* Data Laporan

3.3.2.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah gambaran diagram interaksi objek atau langkah-langkah sebagai sebuah respon dari suatu kejadian. Berikut ini adalah *Sequence Diagram* yang dirancang :

a. Sequence Diagram Tamu (Belum Registrasi)

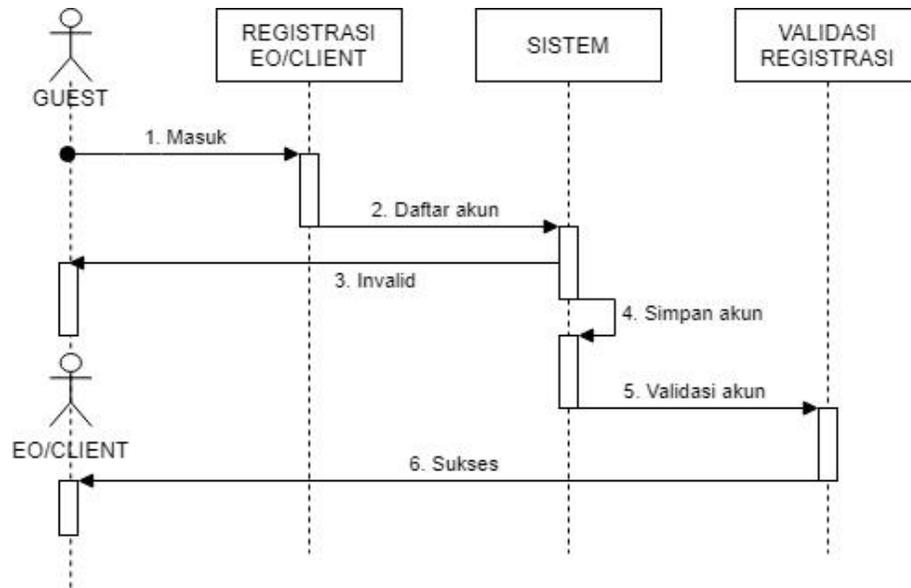
User yang belum melakukan login (*Guest*) hanya dapat melihat halaman produk dan tidak bisa *booking*, jika ingin *booking* maka harus melakukan registrasi terlebih dahulu, seperti pada gambar 3.15 berikut ini :



Gambar 3.15 Sequence Diagram Tamu (Belum Registrasi)

b. Sequence Diagram Registrasi untuk EO dan Client

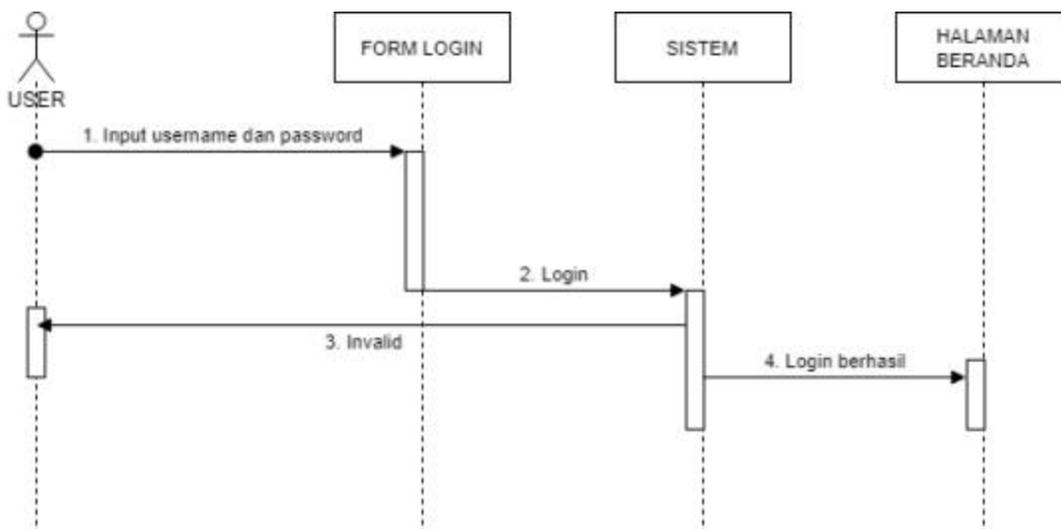
Guest yang melakukan registrasi (*EO/Client*) agar dapat melakukan login dan booking produk , seperti pada gambar 3.16 berikut ini :



Gambar 3.16 Sequence Diagram Registrasi untuk EO dan Client

c. Sequence Diagram Login untuk Admin, EO dan Client

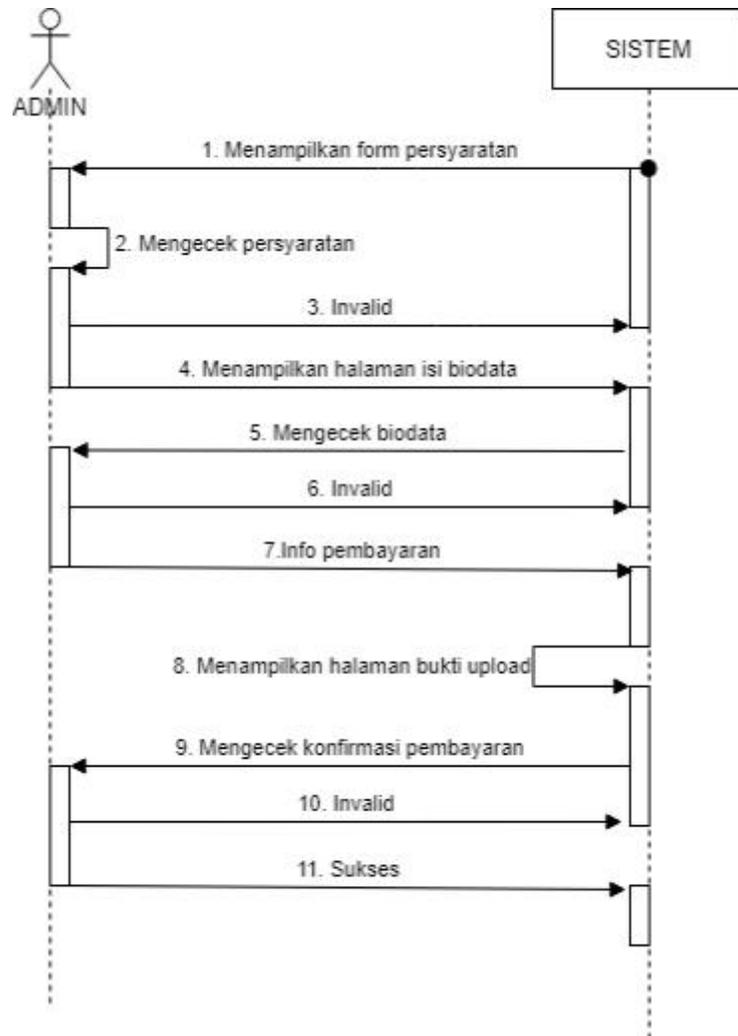
Apabila *User* (Admin, EO dan *Client*) ingin melakukan pemesanan maka user harus masuk ke halaman *login*, lalu *User* diminta untuk memasukkan *username* dan *password* setelah melakukan registrasi, jika sudah registrasi dan data valid saat melakukan *login*, selanjutnya akan diarahkan ke halaman utama *website*, seperti pada gambar 3.17 berikut ini :



Gambar 3.17 Sequence Diagram Login User (Admin, EO dan Client)

d. **Sequence Diagram Admin Cek Persyaratan dan Info Pembayaran**

Menggambarkan aktivitas admin dalam mengecek persyaratan dan info pembayaran, seperti pada gambar 3.18 berikut ini :

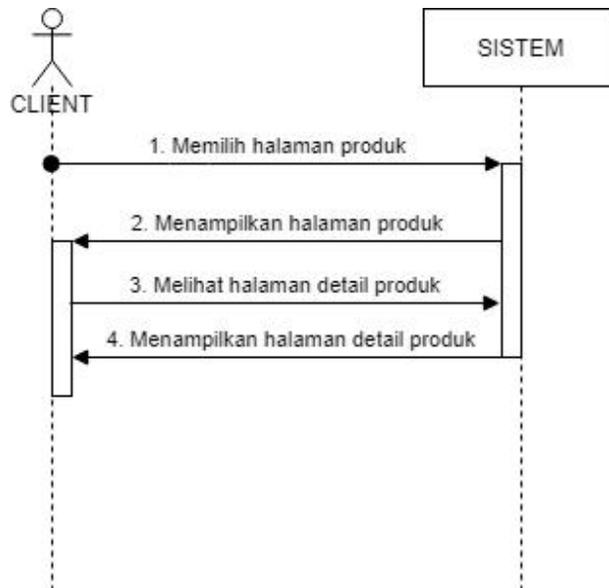


Gambar 3.18 Sequence Diagram Cek Persyaratan dan Info Pembayaran

5. **Sequence Diagram Client**

a. **Sequence Diagram Lihat Produk**

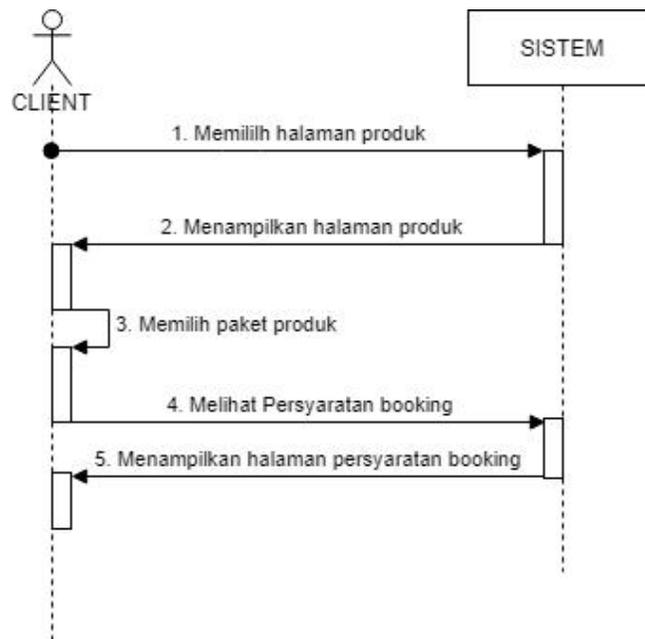
Menggambarkan aktivitas *Client* dalam melihat produk jasa yang di tawarkan dari EO, seperti pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Sequence Diagram Lihat Produk

b. Sequence Diagram Lihat Syarat Booking

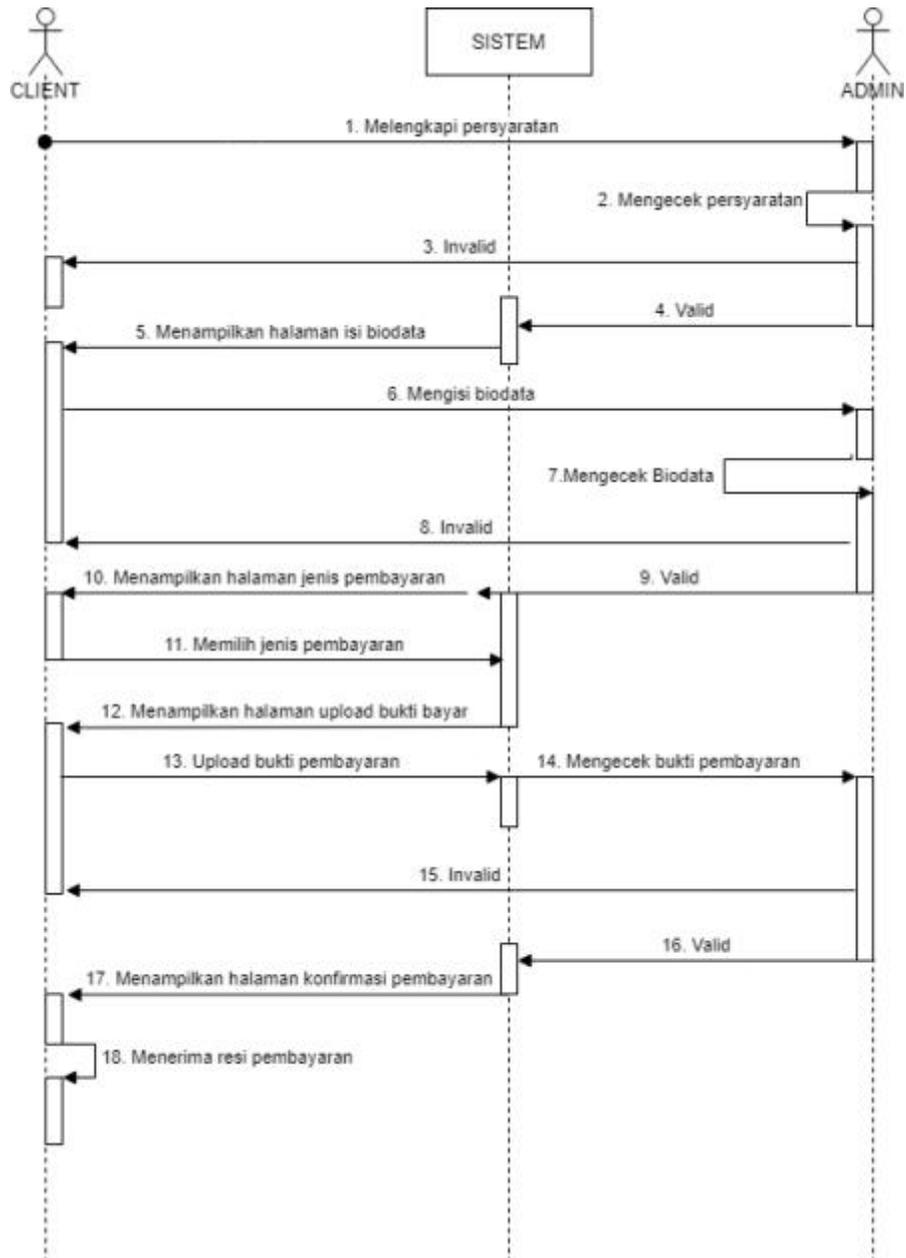
Menggambarkan aktivitas *client* dalam melihat persyaratan untuk booking produk, seperti pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 Sequence Diagram Lihat Syarat Booking

c. Sequence Diagram Pembayaran

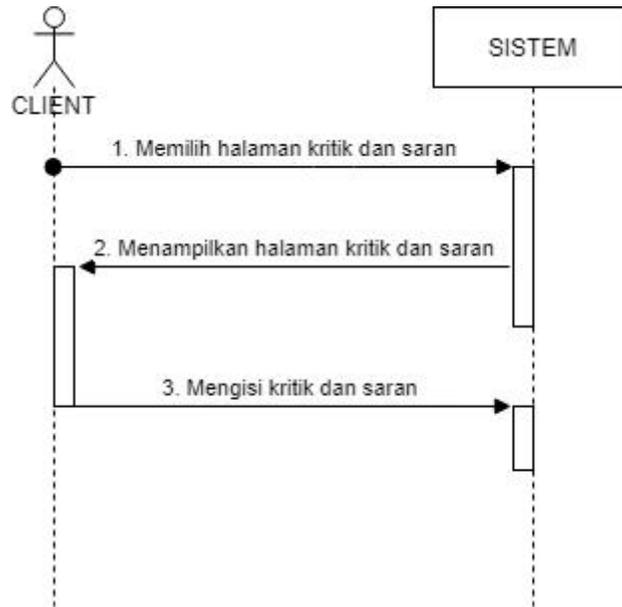
Pada diagram ini menggambarkan aktivitas client mulai dari melengkapi persyaratan hingga melakukan pembayaran yang akan di cek oleh admin, seperti pada gambar 3.21 berikut ini :



Gambar 3.21 Sequence Diagram Pembayaran

d. Sequence Diagram Kritik dan Saran

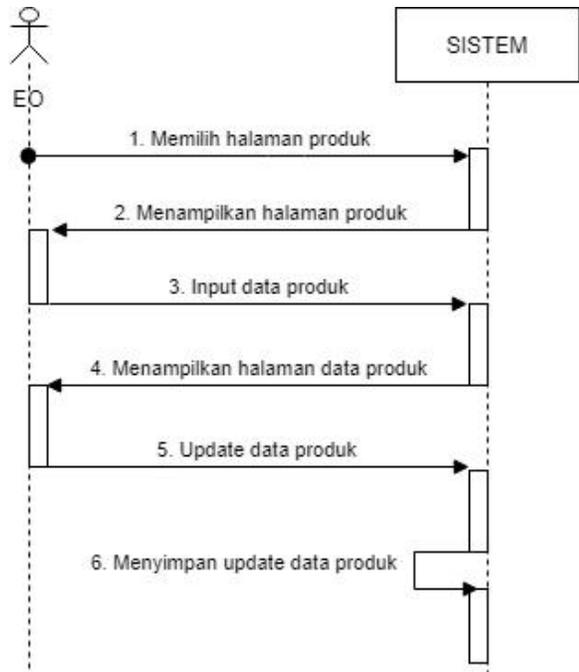
Merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas *client* dalam memasukkan kritik dan saran, seperti pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Sequence Diagram Kritik dan Saran

6. Sequence Diagram EO Mengolah Data Produk

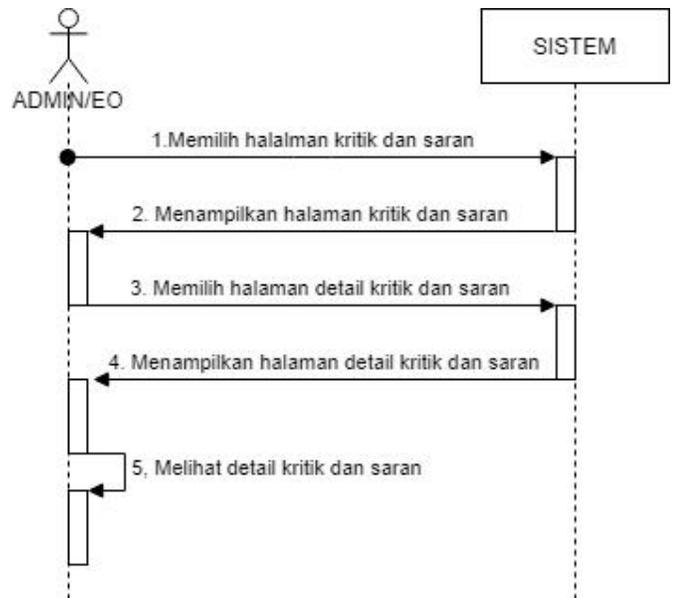
Menggambarkan kegiatan EO dalam mengolah data produknya, seperti pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Sequence Diagram EO Mengolah Data Produk

7. Sequence Diagram Kritik dan Saran untuk Admin dan EO

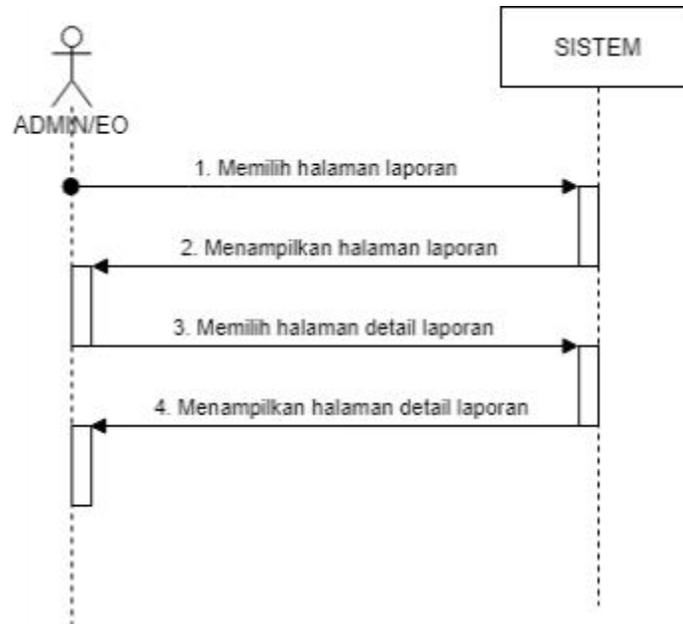
Merupakan gambaran aktivitas admin dan EO dalam mengelola halaman kritik dan saran, seperti pada gambar 3.28.



Gambar 3.24 Sequence Diagram Kritik dan Saran untuk Admin dan EO

8. Sequence Diagram Mengolah Data Laporan untuk Admin dan EO

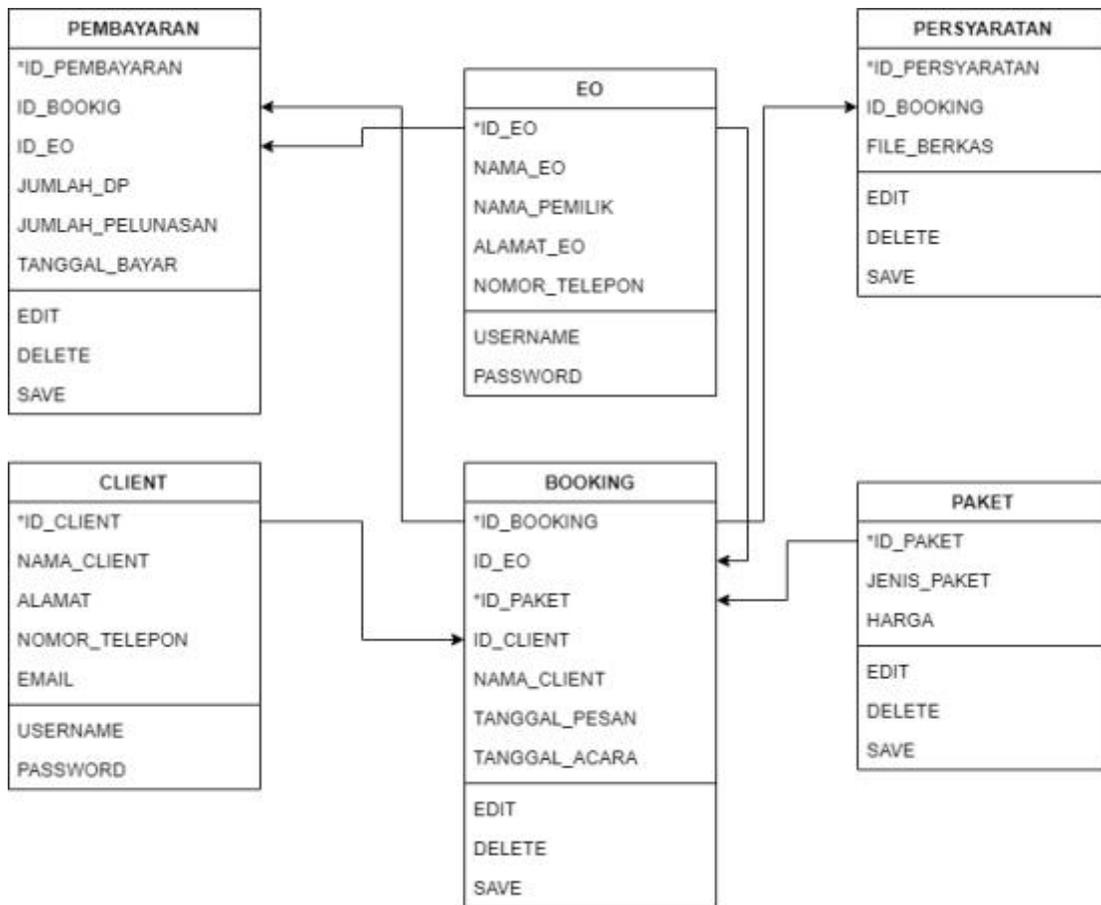
Pada diagram ini menampilkan gambaran aktivitas admin dan EO dalam melihat detail laporan, seperti pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 Sequence Diagram Laporan untuk Admin dan EO

3.3.2.4 Perancangan Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem seperti gambar 3.26.

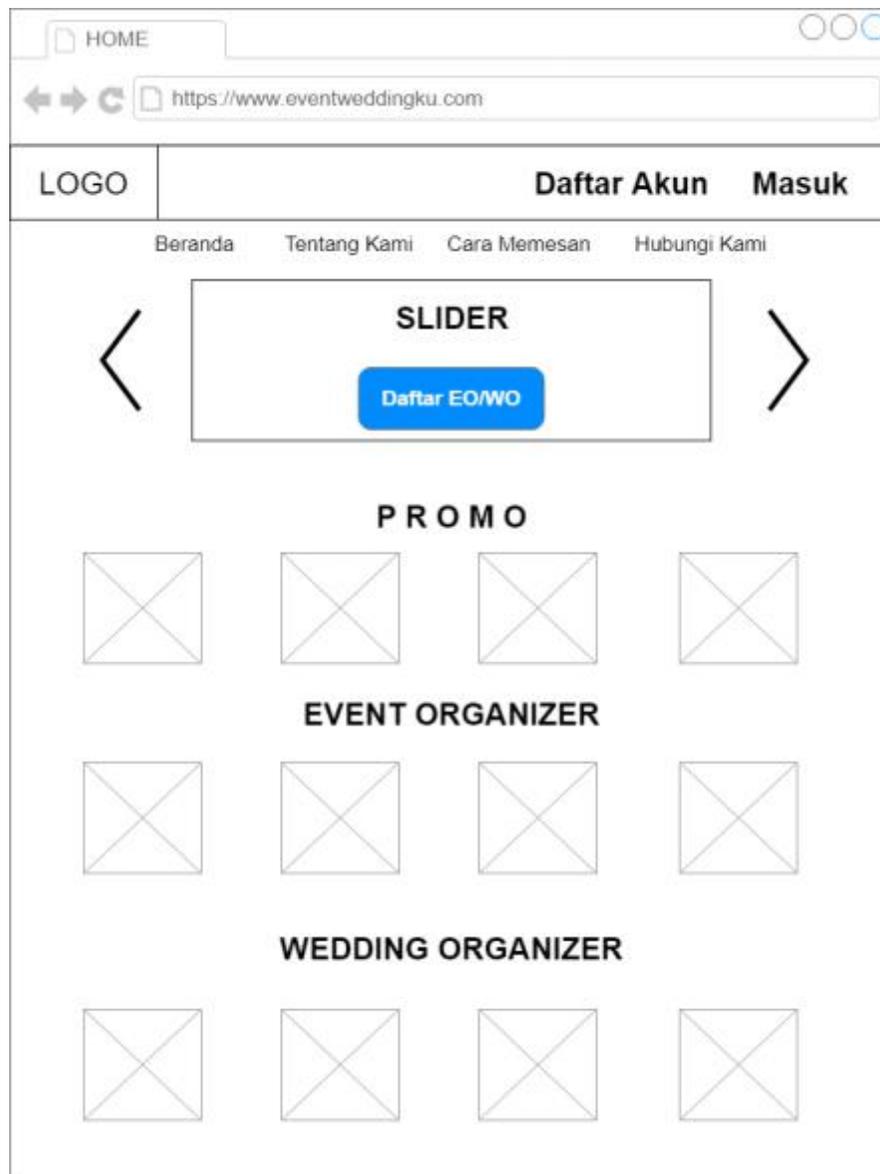


Gambar 3.26 Perancangan Class Diagram

3.3.2.5 Perancangan Desain Input dan Output

1. Desain Antarmuka Tampilan Beranda

Tampilan Beranda atau tampilan awal *website e-marketplace* EO dapat diakses oleh siapa saja tanpa perlu membuat akun dan tanpa perlu melakukan registrasi, tampilan ini sama dengan tampilan beranda *Client*, seperti pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 Desain Antarmuka Tampilan Beranda

2. Desain Antarmuka Tampilan Registrasi

a. Desain Antarmuka Tampilan Registrasi *Client*

Tampilan Registrasi *Client* jika ingin membuat akun agar dapat melakukan *booking*, dapat dilihat pada gambar 3.28.

The image shows a web browser window with the title 'REGISTRASI' and the URL 'https://www.eventweddingku.com'. The browser's address bar contains the URL. Below the address bar, there is a navigation menu with a 'LOGO' button and four other buttons: 'Beranda', 'Tentang Kami', 'Cara Memesan', and 'Hubungi Kami'. The main content area is titled 'HALAMAN REGISTRASI CLIENT' and contains a registration form. The form has six input fields: 'NAMA LENGKAP', 'USERNAME', 'PASSWORD', 'JENIS KELAMIN', 'NOMOR TELEPON', and 'ALAMAT LENGKAP'. Below the form is a blue button labeled 'REGISTRASI'.

Gambar 3.28 Desain Antarmuka Tampilan Registrasi Client

b. Desain Antarmuka Tampilan Registrasi EO

Tampilan Registrasi bagi pemilik usaha EO dan WO untuk memasarkan produk jasanya dalam *website e-marketplace*, dapat dilihat pada gambar 3.29.

REGISTRASI

https://www.eventweddingku.com

LOGO

HALAMAN REGISTRASI EO/WO

NAMA EO

NAMA PEMILIK

NIK

USERNAME

PASSWORD

NO. TELEPON

ALAMAT LENGKAP

LOGO EO

JENIS BANK

ATAS NAMA

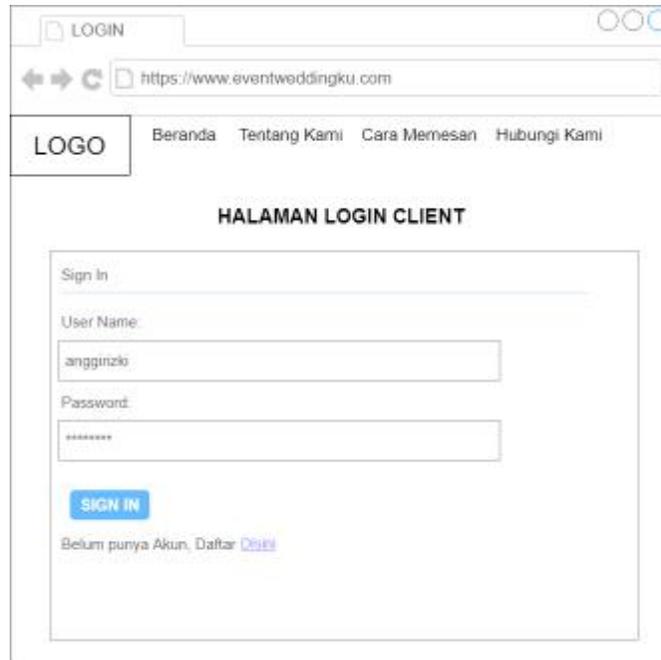
NOMOR REKENING

Gambar 3.29 Desain Antarmuka Tampilan Registrasi EO dan WO

3. Desain Antarmuka Tampilan Login

a. Desain Antarmuka Tampilan *Login Client*

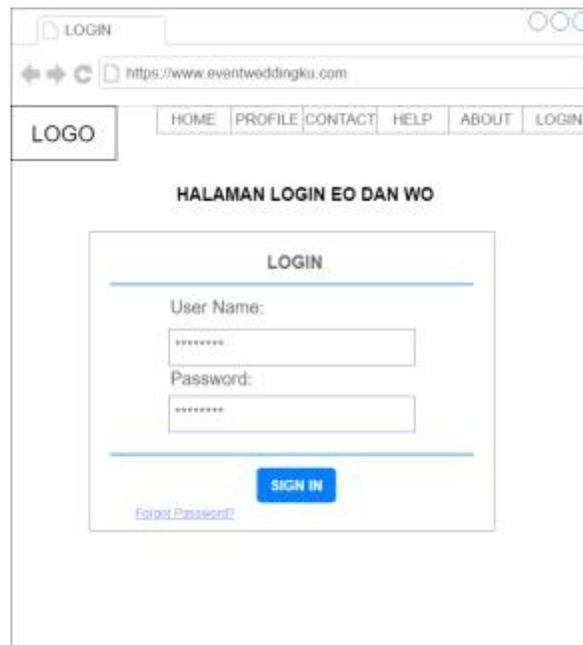
Tampilan halaman ini untuk para *client* yang telah melakukan registrasi dan memiliki akun dapat langsung masuk ke dalam *e-marketplace* dengan melakukan *login*, dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 Desain Antarmuka Tampilan Login Client

b. Desain Antarmuka Tampilan *Login* Admin dan EO

Tampilan *Login* EO dan WO yang dapat di akses oleh pemilik EO dan WO yang telah memiliki akun, dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31 Desain Antarmuka Tampilan Login Admin dan EO

4. Desain Antarmuka Tampilan Admin

a. Desain Antarmuka Tampilan *Home*

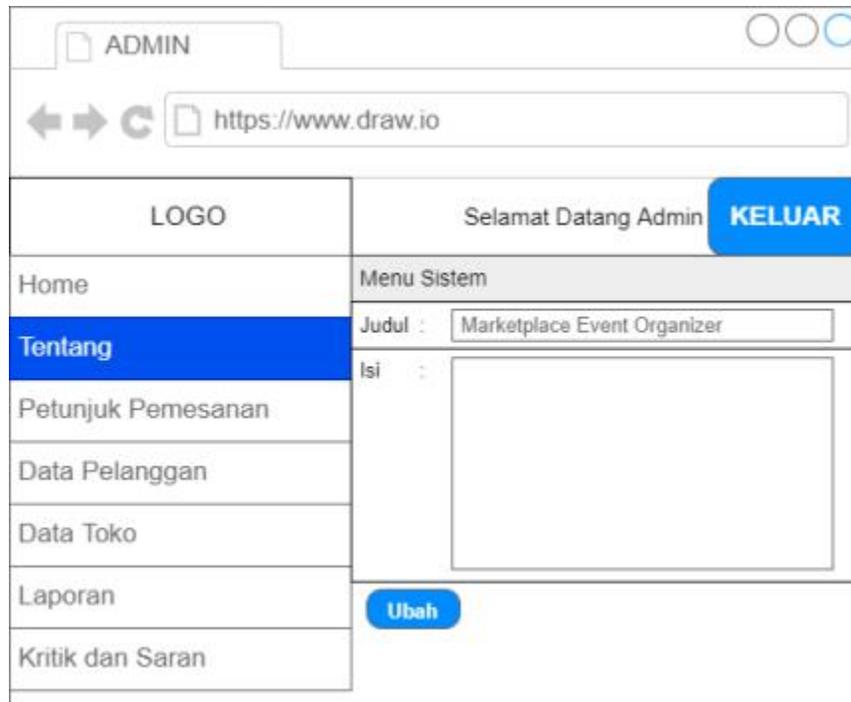
Tampilan ini merupakan halaman Admin setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini Admin dapat mengolah tampilan *dashboard*, seperti pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Desain Antarmuka Tampilan Home Admin

b. Desain Antarmuka Tampilan Tentang

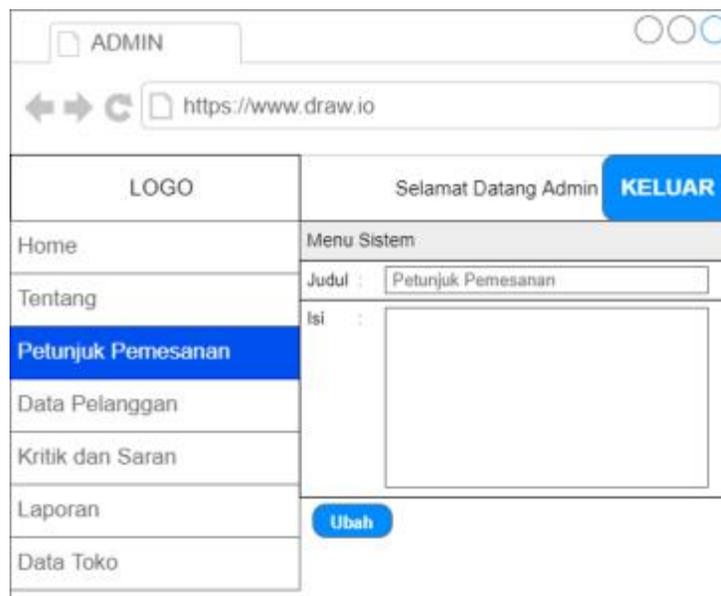
Tampilan ini merupakan halaman Admin setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini Admin dapat mengolah tampilan Tentang, seperti pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 Desain Antarmuka Tampilan Tentang Admin

c. Desain Antarmuka Tampilan Petunjuk Pemesanan

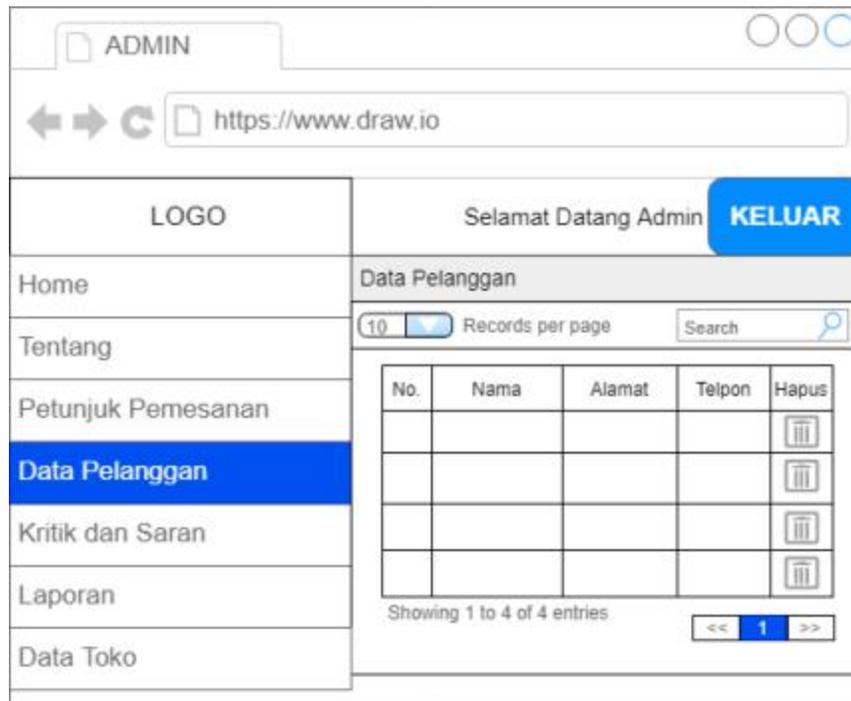
Tampilan ini merupakan halaman Admin setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini Admin dapat mengolah tampilan Petunjuk Pemesanan, seperti pada gambar 3.34.



Gambar 3.34 Desain Antarmuka Tampilan Petunjuk Pemesanan Admin

d. Desain Antarmuka Tampilan Data *Client*

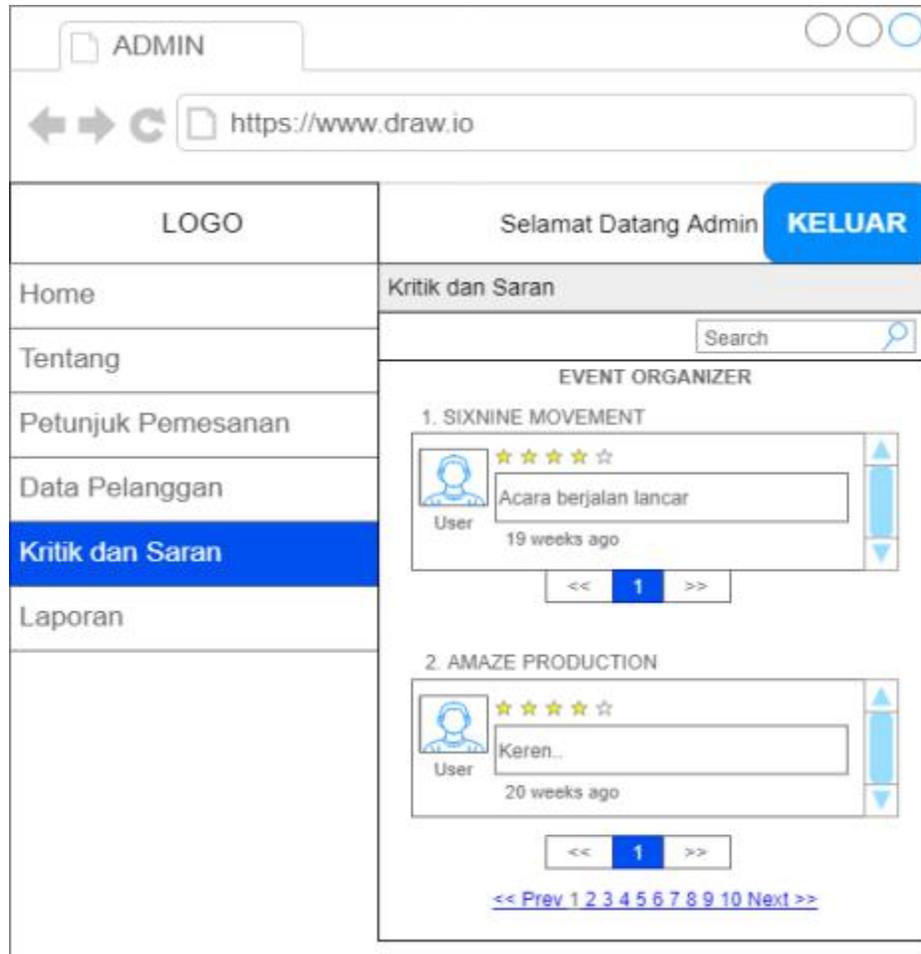
Tampilan ini merupakan halaman Admin setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini Admin dapat mengolah tampilan data *client*, seperti pada gambar 3.35.



Gambar 3.35 Desain Antarmuka Tampilan Data Client Admin

e. Desain Antarmuka Tampilan Kritik dan Saran Admin

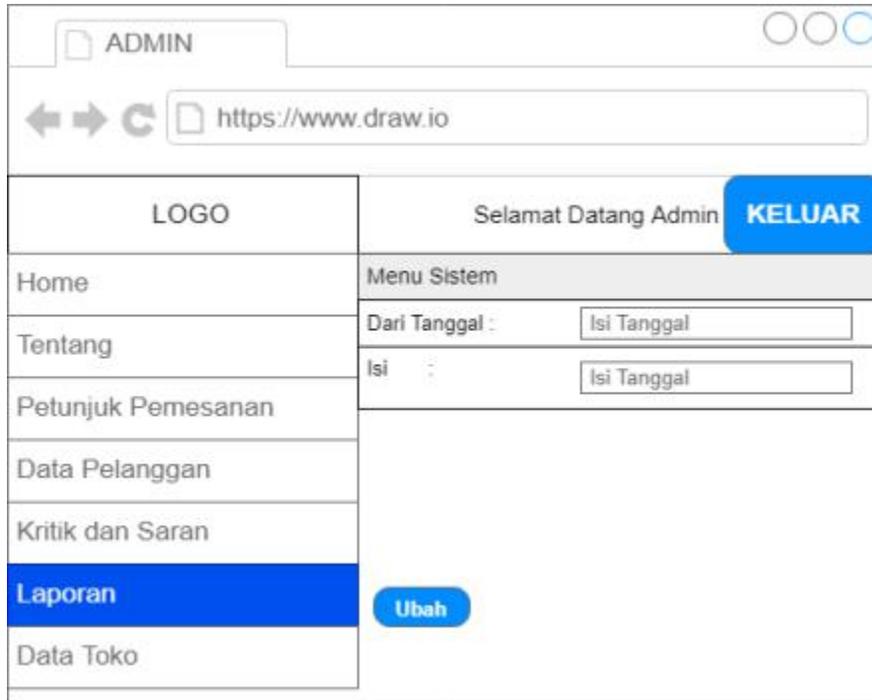
Tampilan ini merupakan halaman Admin setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini Admin dapat melihat keseluruhan kritik dan saran dari para *client* yang meninggalkan komentar kritik dan saran di tiap EO yang digunakannya, seperti pada gambar 3.36.



Gambar 3.36 Desain Antarmuka Tampilan Kritik dan Saran Admin

f. Desain Antarmuka Tampilan Laporan Admin

Tampilan ini merupakan halaman Admin setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini Admin dapat melihat keseluruhan Laporan dari masing-masing EO, mulai dari laporan harian hingga laporan bulanan, seperti pada gambar 3.37.

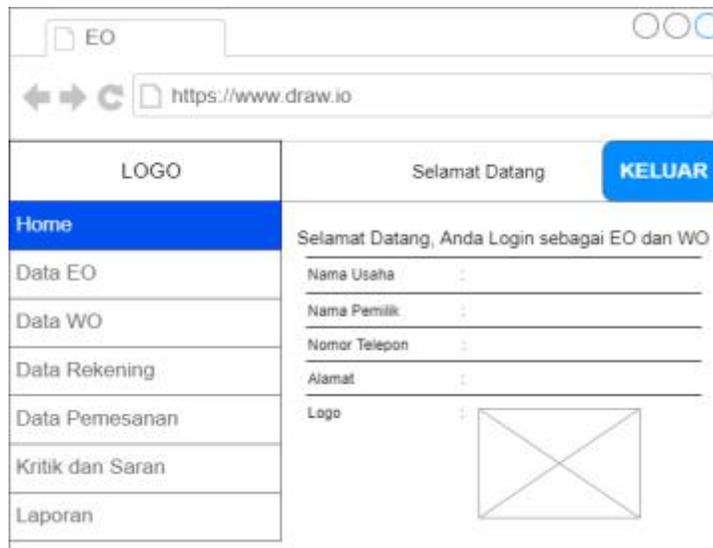


Gambar 3.37 Desain Antarmuka Tampilan Laporan Admin

5. Desain Antarmuka Tampilan EO

a. Desain Antarmuka Tampilan *Home*

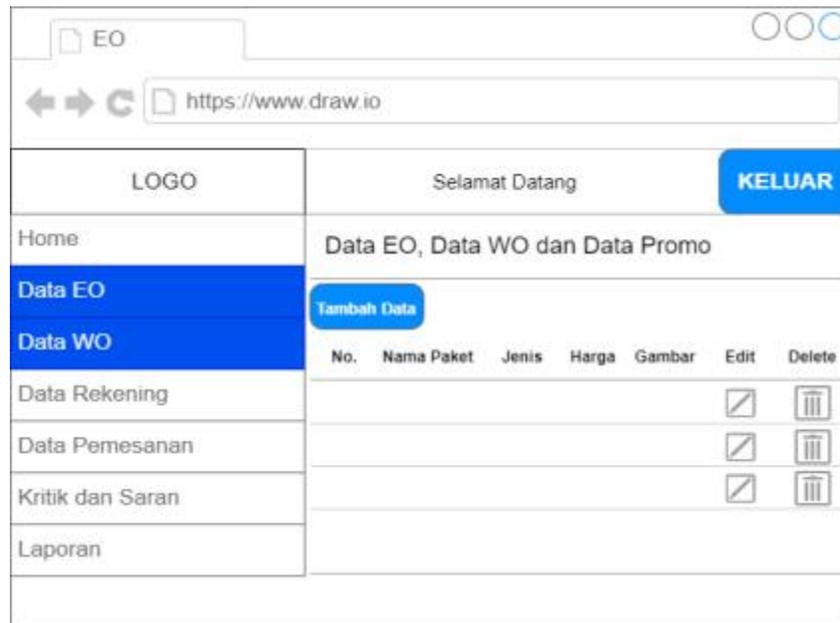
Tampilan ini merupakan halaman EO setelah melakukan *Login* dan pada tampilan *Home* EO ini berisi biodata dari EO dan pemilik EO, seperti pada gambar 3.38.



Gambar 3.38 Desain Antarmuka Tampilan Home EO

b. Desain Antarmuka Tampilan Data EO, Data WO

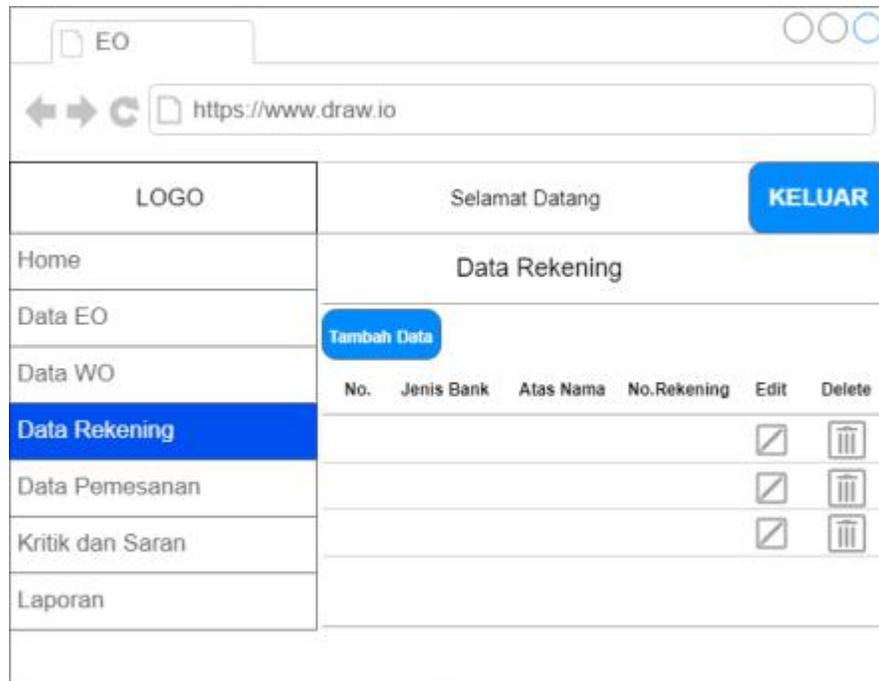
Tampilan ini merupakan halaman EO setelah melakukan *Login* dan pada tampilan Data EO dan Data WO para pemilik dapat mengolah data produk jasa yang di tawarkan, sedangkan untuk di Data Promo, para pemilik EO dan WO dapat mengolah data promo yang di tawarkan, seperti pada gambar 3.39.



Gambar 3.39 Desain Antarmuka Tampilan Data EO, Data WO

c. Desain Antarmuka Data Rekening

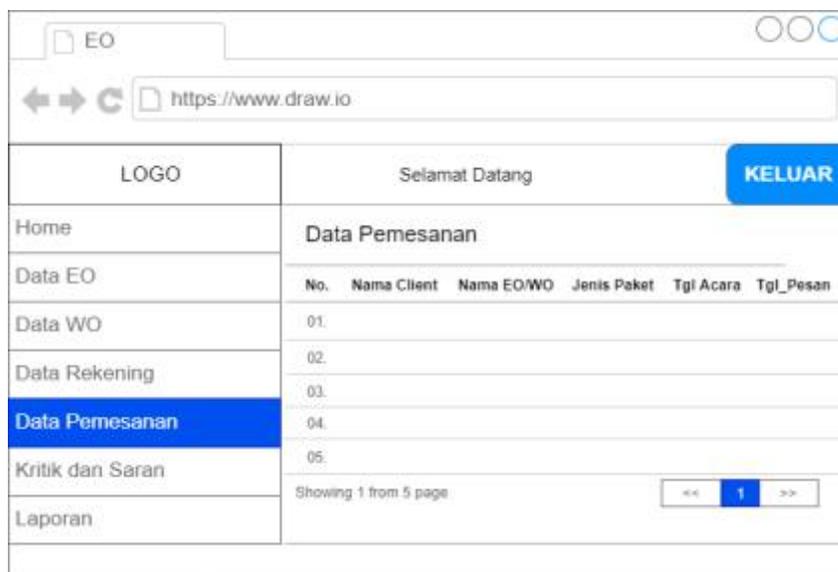
Merupakan halaman Data rekening EO, di halaman ini EO dapat menambahkan rekening dan mengedit rekening, seperti pada gambar 3.40



Gambar 3.40 Desain Antarmuka Data Rekening

d. Desain Antarmuka Tampilan Data Pemesanan

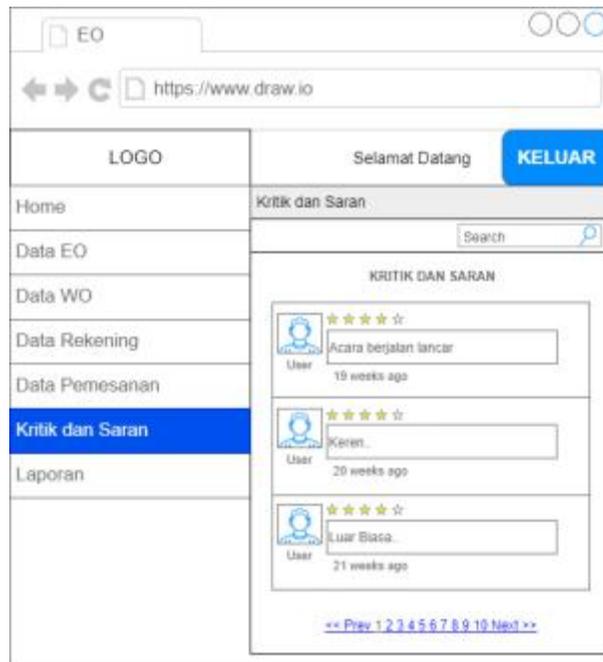
Tampilan ini merupakan halaman EO setelah melakukan *Login* dan pada tampilan Data Pemesanan ini berisi data-data pemesanan dari para *client* yang melakukan *booking*, seperti pada gambar 3.41.



Gambar 3.41 Desain Antarmuka Tampilan Data Pemesanan EO

d. Desain Antarmuka Tampilan Kritik Dan Saran EO

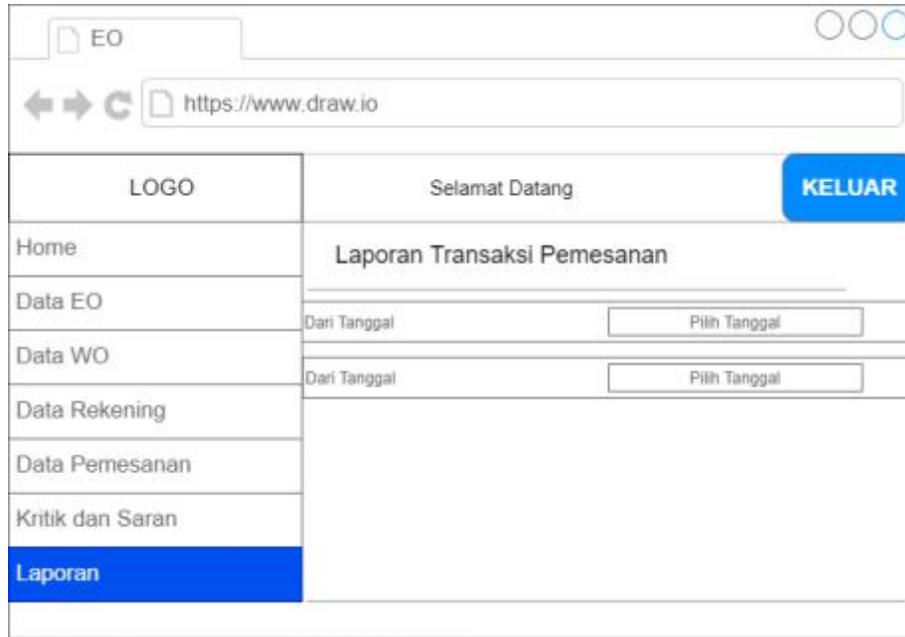
Tampilan ini merupakan halaman EO setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini berisi Kritik dan Saran dari para *client* yang telah menggunakan produk jasa dari EO tersebut, seperti pada gambar 3.42



Gambar 3.42 Desain Antarmuka Tampilan Kritik dan Saran EO

e. Desain Antarmuka Tampilan Laporan EO

Tampilan ini merupakan halaman EO setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini berisi data-data laporan pemesanan dari para *client* yang melakukan *booking* dengan detail tanggal acara dan pilihan paket, seperti pada gambar 3.43.



Gambar 3.43 Desain Antarmuka Tampilan Laporan EO

6. Desain Antarmuka Tampilan Client

a. Desain Antarmuka Tampilan Detail Paket

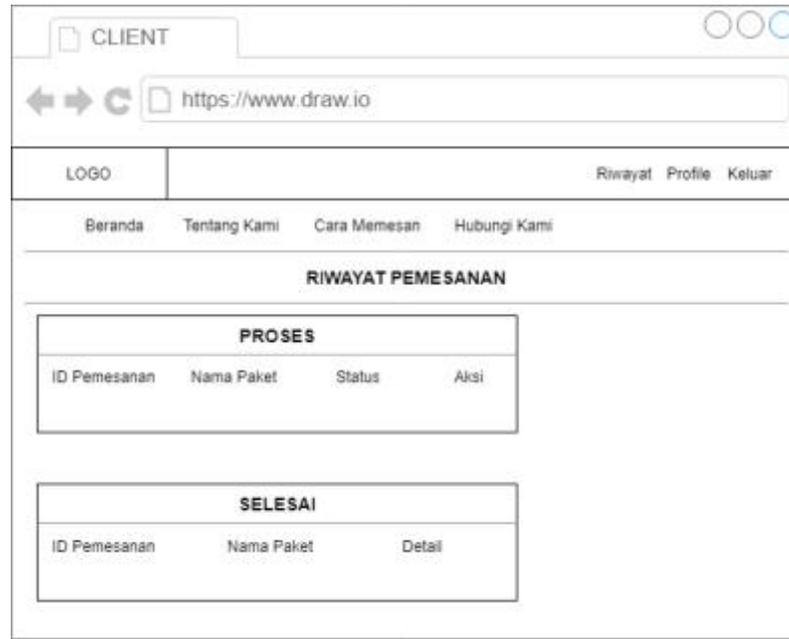
Tampilan ini merupakan halaman *Client* setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini *Client* melihat halaman detail paket dari EO, seperti pada gambar 3.44.



Gambar 3.44 Desain Antarmuka Tampilan Detail Paket

b. Desain Antarmuka Tampilan Riwayat Pemesanan

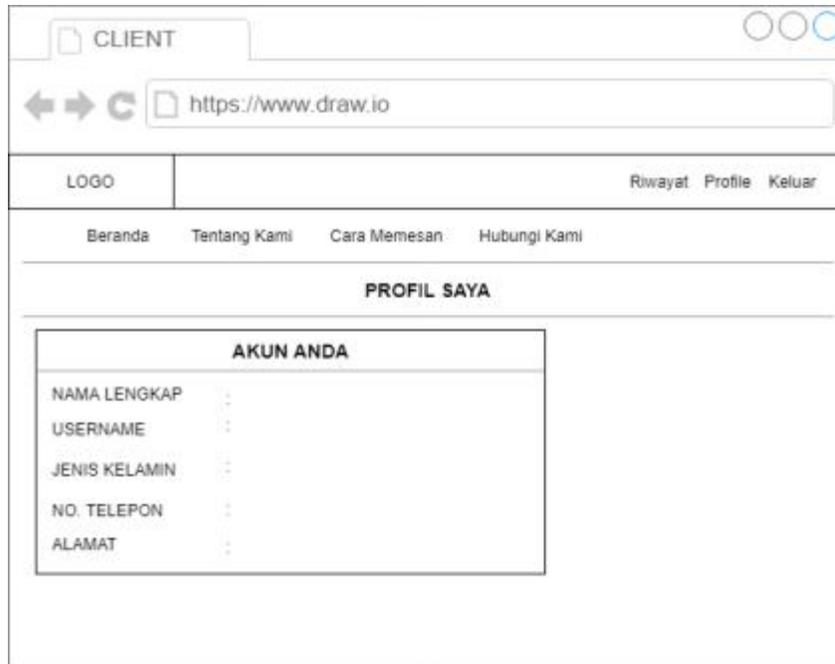
Tampilan ini merupakan halaman *Client* setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini berisi riwayat *booking* dari para *client* yang melakukan *booking*, *client* dapat melihat status pemesanan mereka pada halaman ini, seperti pada gambar 3.45.



Gambar 3.45 Desain Antarmuka Tampilan Riwayat Pemesanan Client

c. Desain Antarmuka Tampilan *Profile Client*

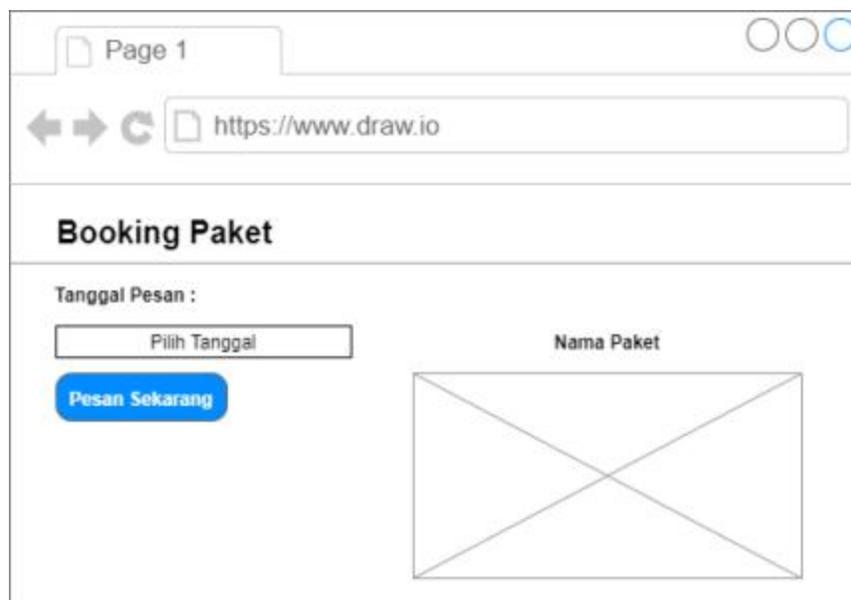
Tampilan ini merupakan halaman *Client* setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini berisi akun dan biodata *Client*, seperti pada gambar 3.46.



Gambar 3.46 Desain Antarmuka Tampilan *Profile Client*

d. Desain Antarmuka Tampilan *Booking*

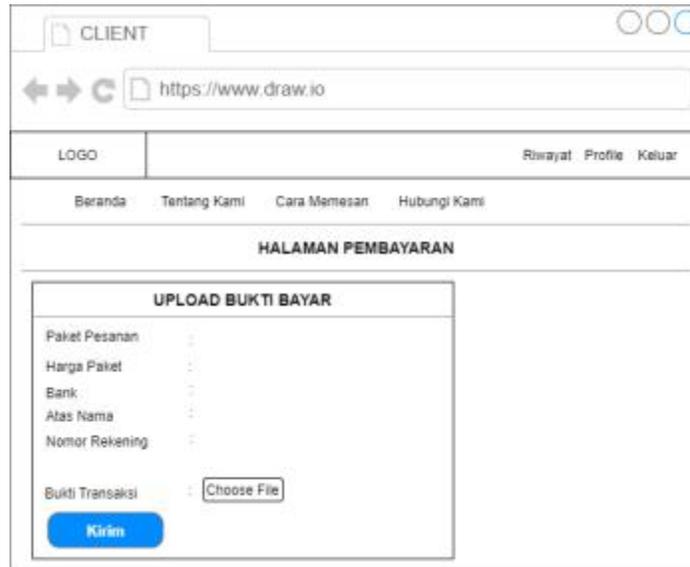
Tampilan ini merupakan halaman *Client* setelah melakukan *Login* dan pada tampilan ini berisi halaman *booking* setelah *client* menentukan EO dan memilih paket produk yang dibutuhkan, seperti pada gambar 3.47.



Gambar 3.47 Desain Antarmuka Tampilan Booking

e. Desain Antarmuka Tampilan Pembayaran

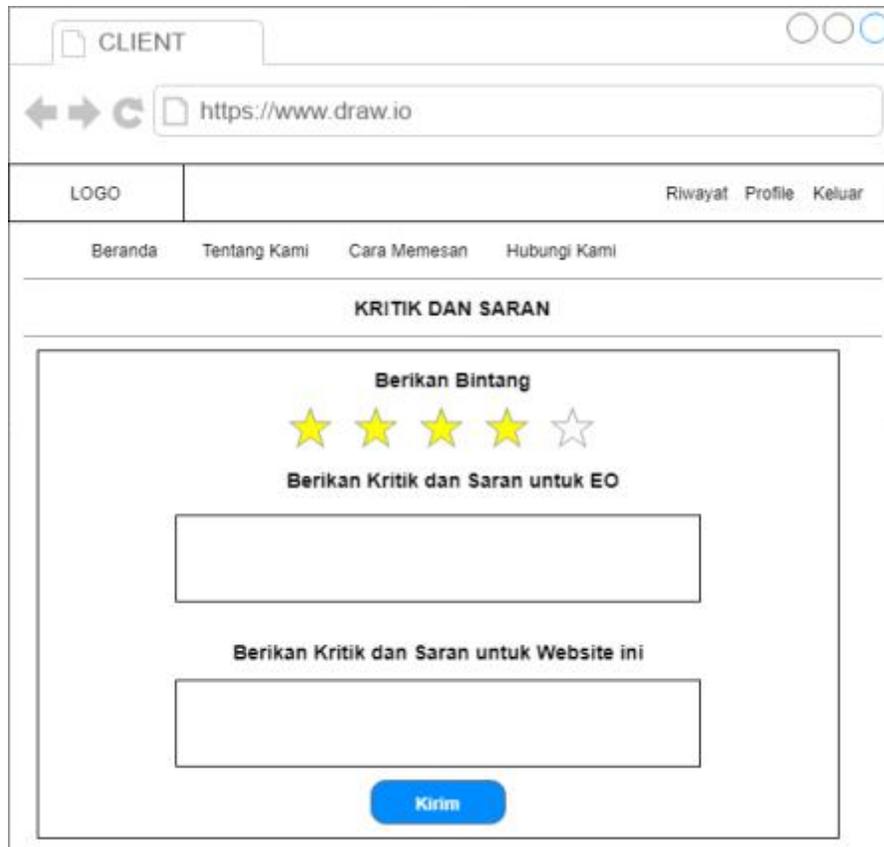
Tampilan ini merupakan halaman pembayaran *client* setelah melakukan *booking* dan melakukan pembayaran kepada pihak EO, pada halaman ini *client* diminta untuk memilih jenis rekening yang akan di transfer, kemudian setelah melakukan transfer di *atm client* di minta untuk meng*upload* bukti transfer, seperti pada gambar 3.48.



Gambar 3.48 Desain Antarmuka Tampilan Pembayaran Client

f. Desain Antarmuka Tampilan Kritik dan Saran

Tampilan ini merupakan halaman *Client* saat mengisi kritik dan saran kemudian memberi rating pada EO yang telah dipilih saat acara telah berhasil terselenggara, seperti pada gambar 3.49.



Gambar 3.49 Desain Antarmuka Tampilan Kritik dan Saran Client