

**RANCANG BANGUN E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAJEMEN
(CRM) UNTUK SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA DJAVA
SCREEN**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH :
YHOSAL
1511050110**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi atau karya pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis di ajukan dalam naskah ini dan disebut dalam daftarpustaka. Karya ini adalah hak milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 20 September 2019



Yhosal

NPM. 1511050110

HALAMAN PERSETUJUAN

**JUDUL: RANCANG BANGUN E-CUSTOMER RELATIONSHIP
MANAJEMEN (CRM) UNTUK SISTEM INFORMASI
LAYANAN JASA PADA DJAVA SCREEN**

Disusun Oleh

NAMA: YHOSAL

NPM : 1511050110

JURUSAN : SI – SISTEM INFORMASI

Telah di periksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang tugas penutup Studi guna memperoleh gelar **SARJANA KOMPUTER** pada Jurusan **SISTEM INFORMASI IIB Darmajaya**.

Bandar Lampung, 20 September 2019

Menyetujui,
Dosen Pembimbing


Sri Karnila, S.Kom., M.Kom.

NIK. 01251005

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Nurioko, S.Kom., M.T.I

NIK. 00440702

HALAMAN PENGESAHAN

Pada tanggal 20 September 2019 telah di selenggarakan Sidang SKRIPSI dengan judul **RANCANG BANGUN E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAJEMEN (CRM) UNTUK SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA DJAVA SCREEN** Untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar **SARJANA KOMPUTER**, bagi mahasiswa :

Nama Mahasiswa : **Yhosal**

No. Pokok Mahasiswa : **1511050110**

Jurusan : **S1-Sistem Informasi**

Dan telah di nyatakan **LULUS** oleh Dewan Penguji yang terdiri dari :

Nama Status Tandatangan

1. **Hendra Kurniawan, S.Kom., M.TI** Penguji 1

2. **Deppi Linda, S.Kom., M.TI** Penguji 2

Dekan Fakultas Ilmu Komputer IIB Darmajaya



Zaidir Jamal, ST., M.Eng
NIK. 00590203



RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 08 Agustus 1997 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara yang dilahirkan dari pasangan Bapak Syamsudin,S.Ip dan Ibu Hidayah.

Pendidikan Formal yang pernah ditempuh yaitu Sekolah Dasar di SD MIN 1Tanjung Karang diselesaikan pada tahun 2009, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Surya Dharma 2 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2012 kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Perintis 2 Bandar Lampung diselesaikan pada Tahun 2015, selanjutnya pada tahun yang sama 2015 terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Sistem Informasi pada Jenjang Strata (S1) di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung.

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kemudahan-Nya dalam penyelesaian Skripsi ini, Kupersembahkan karyaku ini untuk orang-orang yang kusayangi dan berarti dalam hidupku

- Teristimewa kedua orangtuaku Bapak Syamsudin,S.Ip dan Ibu Hidayah yang tiada hentinya mendoakanku, memberikan dukungan, doa, *support*, cinta dan kasih sayang yang tak terhingga untuk diriku.
- Kakakku tercinta Fitriah Andriani,S.E dan Adikku Berry Ramadhani
- Tika Yuilyanti terima kasih telah menemaniku sampai mendapatkan gelar sarjanaku. Terima kasih atas doa, *support*, kebersamaan, dukungan, semangat dan segala bantuannya.
- Sahabat yang telah mengisi hari-hari ku Melly Darmayanti,S.Pd, Fathiya Hayati,S.Ikom, Defriwan, Rici Ahmad Ramadhan, Yusuf Anshar Semoga kita bisa sukses di masa depan.
- Keluarga Hima Mantau Sabtrio Vie Moro,S.Kom, Dede Setiabudi, Bayu Prayoga, M.Farhan Ramadhan,S.kom, Wima Raya Taneri, Hiyo Pranata, Rahadian Aji,S.E Semoga kita bisa sukses di masa depan dan merubah dunia dan menjadi orang yang di banggakan oleh orang tua kita.
- Keluarga besar di Dinding Merah DSC kakak-kakak dan adik-adik teman seperjuangan yang selalu ada untuk memberi *support* yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- Teman Seperbimbingan Tria Setyaningrum, Putri, Syarif Maulana, Eko Noprianto.
- Almamaterku IIB Darmajaya.

MOTTO

“Gagal lagi, Yasudah coba lagi, Kalau gagal lagi?, Ya coba lagi, Kapankah akan berhasil ?, kapankah akan tahu kalau belum di coba ”

(Yhosal)

You have to learn the rules of the game. And then you have to play better than anyone else.

(Albert Einstein)

INTISARI

RANCANG BANGUN E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAJEMEN (CRM) UNTUK SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA DJAVA SCREEN

YHOSAL

(1511050110)

CV. Djava Screen merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan giant screen live tv dan photobooth. Saat ini perusahaan masih mengalami kesulitan dalam melakukan penyewaan dan penjadwalan. Sistem yang dibuat adalah sistem informasi berbasis website. Dalam pembuatannya digunakan metodologi waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung. Pada saat analisis kebutuhan menggunakan flowchart, dan dalam perancangannya menggunakan Data Flow Diagram (DFD) yang menggambarkan aliran data yang berjalan dan Entity Relationship Diagram (ERD) untuk menggambarkan hubungan antar tabel pada database. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, JAVASCRIPT, dan databasenya menggunakan PHP Myadmin. Dengan adanya CRM perusahaan dapat melayani pelanggan dengan baik serta tetap mempertahankan loyalitas pelanggan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, CRM, Website, Waterfall

ABSTRACT

THE DESIGN OF E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (E-CRM) FOR THE INFORMATION SYSTEM OF SERVICE IN DJAVA SCREEN

YHOSAL

(1511050110)

CV. Djava Screen is a company that operates in the rental of Giant Screen, Live TV, and Photo Booth. Nevertheless, this company still has obstacles in rental and scheduling. The purpose of this study was to design E-Customer Relationship Management (E-CRM) for the information system by using website-based. The method of this study used waterfall methodology. It provided to sequential software life-cycle approach. It was started with analyzing, designing, coding, testing, and supporting stages. The need analysis used a flowchart. The design used Data Flow Diagrams (DFD). It described the running data flow and Entity Relationship Diagrams (ERD) to describe the relationships among the tables in the database. This application was created using the PHP programming language, HTML, JAVASCRIPT, and the database uses PHP Myadmin. So, the existence of the company's CRM was able to serve the customers well. Furthermore, it was able to maintain customer loyalty.

Keywords : Information Systems, CRM, Website, Waterfall



PRAKATA

Assalamualaikumwr.wb.

Puji syukur penulis panjat kankehadirat Allah SWT atas segala limpah dan rahmat, karunia serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“RANCANG BANGUN E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAJEMEN (CRM) UNTUK SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA DJAVA SCREEN”**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di perguruan tinggi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Penulis menyadari tentunya dalam penulisan skripsi ini tidak lepas aturan dan arahan dari semua pihak, dengan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Firmansyah Y.A., MBA., M.Sc. selaku Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
2. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, S.T., M.T. selaku Wakil Rektor I Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
3. Bapak Ronny Nazar, S.E., M.T. selaku Wakil Rektor II Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
4. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos., M.M. selaku Wakil Rektor III Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
5. Bapak Zulkarnain Lubis, M.S., Ph.D., Prof. selaku Wakil Rektor IV Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
6. Bapak Zaidir Jamal, S.T., M.Eng selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
7. Nurjoko.S.Kom.M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
8. Ibu Sri Karnila.S.Kom.M.Kom selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu dan tenaga nya untuk membimbing saya menyelesaikan penelitian ini.
9. Para dosen dan staf jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
10. Para sahabat rekan – rekan seperjuangan angkatan 2015.

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga masih jauh dari kesempurnaan. Semua ini tidak luput dari keterbatasan penulis. Adanya kekurangan tersebut tidak menutup kemungkinan timbulnya kritik serta saran dari berbagai pihak dan hal ini memang sangat penulis harapkan sehingga akan lebih memberikan pengetahuan kepada penulis yang lebih jauh dan lebih baik untuk kesempurnaan tulisan di masa mendatang.

Bandar Lampung, 20 September 2019

Penulis

Yhosal
NPM. 1511050110

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Definisi Sistem.....	4
2.2 Definisi Informasi	4
2.3 Sistem Informasi	4
2.4 <i>Customer Relationship Management (CRM)</i>	5
2.5 Metode Pengembangan Sistem	6
<i>Waterfall</i>	6
2.6 Flowchart	8
2.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	9
2.8 <i>Data Flow Diagram</i>	11

2.9	<i>Bagan Alir Program</i>	12
2.10	Basis Data	13
2.11	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	15
2.12	XAMPP	15
2.13	Adobe Dreamweaver	17
2.14	PHP MyAdmin	17
2.15	Web Browser	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Pengumpulan Data.....	19
3.2	Metode Pengembangan Sistem	19
3.3	Metode Pendekatan Penyelesaian Masalah	21
3.3.1	Analisis Sistem yang berjalan.....	21
3.3.2	Flowchart Penyewaan yang berjalan	22
3.3.3	Flowchart Dokumen yang berjalan	23
3.3.4	Flowchart Penjadwalan yang berjalan	24
3.3.5	Flowchart Dokumen yang berjalan	25
3.3.6	Desain Global Sistem baru	26
3.3.7	Desain Terperinci rancangan Output Input.....	30
3.3.8	Rancangan Database	38
3.3.9	Desain Table Terinci	39
3.3.10	<i>Hierarchy plus Input-Proses-Output</i>	41
3.3.11	<i>Flowchart Program</i>	44
3.4	<i>Spesifikasi Perangkat Lunak</i>	47
3.5	<i>Spesifikasi Perangkat Keras</i>	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Implementasi Pada Sistem.....	49
a.	Tampilan Home	49
b.	Tampilan <i>Layanan</i>	49
c.	Tampilan Jadwal.....	50
d.	Tampilan Kuisisioner	51
e.	Tampilan Registrasi.....	51
f.	Tampilan Login Admin	52

g. Tampilan Home Admin	53
h. Tampilan Customer Admin	53
i. Tampilan Produk Admin	54
j. Tampilan Sewa Admin	55
k. Tampilan Kuisisioner Admin	55
l. Tampilan Tanggapan Admin	56
m. Tampilan Laporan Admin.....	57
n. Tampilan Login Customer	57
o. Tampilan Home Customer.....	58
p. Tampilan Profil Customer	58
q. Tampilan Penyewaan Customer	59
r. Tampilan Kritik dan Saran Customer	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Bagan alir data</i>	9
Tabel 2.2 Simbol Simbol-Simbol ERD	10
Tabel 2.3 Simbol Simbol-Simbol ERD (lanjutan)	11
Tabel 2.4 Simbol – Simbol DFD	11
Tabel 2.5 Simbol Program <i>Flowchart</i>	13
Tabel 2.6 Simbol Flowcahat Sistem.....	20
Tabel 3.1 Desain File Customer.....	38
Tabel 3.2 Desain File Produk.....	38
Tabel 3.3 Desain File Sewa.....	39
Tabel 3.4 Desain File Detail_Sewa.....	40
Tabel 3.5 Desain File Komplain	40
Tabel 3.6 Desain File Tanggapan.....	40
Tabel 3.7 Desain Kuisisioner	41
Tabel 3.8 Desain File Pelayanan.....	41
Tabel 3.9 Desain File Produk.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	12
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Dokumen penyewaan berjalan.....	22
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Dokumen penjadwalan berjalan	24
Gambar 3.3 Diagram Konteks yang di usulkan	25
Gambar 3.4 Diagram Konteks sistem yang di usulkan.....	26
Gambar 3.5 Diagram Konteks level1	27
Gambar 3.6 Diagram Konteks level 2.....	28
Gambar 3.7 Rancangan <i>form</i> home	29
Gambar 3.8 Rancangan <i>form</i> layanan	29
Gambar 3.9 Rancangan <i>form</i> jadwal.....	30
Gambar 3.10 Rancangan <i>form</i> kuisisioner.....	30
Gambar 3.11 Rancangan <i>form</i> registrasi.....	31
Gambar 3.12 Rancangan <i>form</i> admin.....	31
Gambar 3.13 Rancangan <i>form</i> data customer	32
Gambar 3.14 Rancangan <i>form</i> data produk.....	32
Gambar 3.15 Rancangan <i>form</i> sewa.....	33
Gambar 3.16 Rancangan <i>form</i> kuisisioner.....	33
Gambar 3.17 Rancangan <i>form</i> tanggapan	34
Gambar 3.18 Rancangan <i>form</i> laporan.....	34
Gambar 3.19 Rancangan <i>form</i> customer	35
Gambar 3.20 Rancangan <i>form</i> profil.....	35
Gambar 3.21 Rancangan <i>form</i> penyewaan.....	36
Gambar 3.22 Rancangan <i>form</i> kritik dan saran.....	36
Gambar 3.23 Rancangan Database	37
Gambar 3.24 H Rancangan Hierarchy plus Input-Proses-Output (HIPO).....	43
Gambar 3.25 Flowchart Program login.....	43
Gambar 3.26 Flowchart Program Menu utama.....	44
Gambar 3.27 Flowchart Program profil	44
Gambar 4.1 Tampilah Home.....	48
Gambar 4.2 Tampilah Layanan.....	49
Gambar 4.3 Tampilah Jadwal	49

Gambar 4.4 Tampilah Kuisisioner.....	50
Gambar 4.5 Tampilah Registrasi.....	52
Gambar 4.6 Tampilah Login Admin.....	52
Gambar 4.7 Tampilah Home Admin.....	53
Gambar 4.8 Tampilah Customer Admin.....	54
Gambar 4.9 Tampilah Produk Admin.....	54
Gambar 4.10 Tampilah Sewa Admin.....	55
Gambar 4.11 Tampilah Kuisisioner Admin.....	55
Gambar 4.12 Tampilah Tanggapan Admin.....	56
Gambar 4.13 Tampilah Laporan Admin.....	57
Gambar 4.14 Tampilah Login Customer.....	57
Gambar 4.15 Tampilah Home Customer.....	58
Gambar 4.16 Tampilah Profil Customer.....	58
Gambar 4.17 Tampilah Penyewaan Customer.....	59
Gambar 4.18 Tampilah Kritik dan Saran Customer.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-CRM (*Electronic Customer Relationship Management*) merupakan salah satu konsep bisnis dan teknologi yang didukung oleh sistem informasi untuk mengintegrasikan semua proses bisnis yang berinteraksi dengan pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran E-CRM dalam meningkatkan kualitas pelayanan, mendeskripsikan implementasi E-CRM, memahami prosedur pelayanan pelanggan, dan mengetahui kualitas pelayanan melalui E-CRM pada CV. Djava Screen Bandar Lampung. CRM adalah keseluruhan proses membangun dan memelihara hubungan pelanggan yang menguntungkan dengan mengantarkan nilai dan kepuasan pelanggan. CRM adalah sebuah proses dalam mengelola semua aspek interaksi yang dimiliki oleh perusahaan dengan pelanggannya, termasuk penjualan dan pelayanan (Francis, 2015:4)

Selain E- CRM Sistem komputerisasi dapat digunakan untuk membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih dilakukan secara manual menjadi terkomputersasi. Sistem manual yang ada di Djava Screen salah satunya adalah sistem penyewaan alat multimedia di dalam lingkup pernikahan.

Djava Screen adalah Tempat penyewaan alat multimedia di dalam lingkup pernikahan seperti Giant screen, Live Tv, dan Photobooth. Pada Djava screen proses transaksi penyewaan masih menggunakan sistem manual yaitu melakukan pertemuan negosiasi harga, mencatat data, mencatat keuangan. Pada proses penentuan jadwal juga harus mengecek di kalender satu persatu dan belum ada sistem yang terkomputerisasi, Oleh karna itu perlu dibuat Sistem Informasi untuk Djava Screen, karna sering terjadi kesalahan dalam penulisan dan belum adanya sistem penjadwalan dan belum siapnya laporan saat di butuhkan oleh pimpinan. E-Customer relationship menagement ini

dibuat untuk dapat membantu mempercepat proses pelayanan penyewaan, negosiasi harga, serta pembayaran secara online, pembuatan jadwal lebih cepat dan mudah tanpa harus mengecek satu persatu secara manual.

Berdasarkan uraian uraian di atas maka penulis merancang suatu aplikasi berbasis web mobile untuk mempermudah pihak Djava Screen dalam membuat pelayanan penyewaan dan penjadwalan RANCANG BANGUN E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAJEMENT (CRM) yang di fasilitasi sebuah aplikasi layanan jasa pada DJAVA SCREEN.

1.2 Ruang Lingkup

Penelitian ini Memiliki ruang lingkup hanya pada :

1. Pembuatan sistem Pelayanan Berbasis Web mobile yang meliputi proses Penyewaan dan penjadwalan alat multimedia.
2. Melayani pelanggan yang ada di wilayah Lampung.
3. Sistem penjadwalan meliputi data laporan penyewa, bukti pembayaran.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yang terjadi Bagaimana membuat E-CRM layanan jasa untuk penyewaan alat multimedia pada Djava Screen ?

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem informasi penyewaan dan penjadwalan alat multimedia pada Djava Screen.
2. Mengintegrasikan Penjadwalan

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi layanan yang memudahkan pelanggan dalam melakukan penyewaan alat Multimedia.

2. Memudahkan pelanggan mendapatkan informasi pembayaran alat Multimedia.
3. Membantu pimpinan memonitoring penjadwalan pada Djava Screen.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem (Kadir, 2014).

2.2 Informasi

McFadden, dan kawan-kawan mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Shannon dan Weaver, dua orang insinyur listrik melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (Kroenke). Menurut mereka, informasi adalah jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat. Menurut Davis, informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Kadir, 2014).

2.3 Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (*Computer Based Information System* atau CBIS). Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer, walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Di buku ini, yang dimaksudkan dengan sistem informasi adalah sistem informasi berbasis komputer. Ada beragam definisi sistem informasi, yaitu :

- a. Alter, sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
- b. Bodnar dan Hopwoo, sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.
- c. Gelinas, Oram dan Wiggins, sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.
- d. Hall, Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal, dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada para pemakai.
- e. Turban, McLean dan Wetherbe, Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.
- f. Wilkinson, Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia dan komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Kadir, 2014).

2.4 CRM (*Customer Relationship Management*)

Customer Relationship Management (CRM) merupakan strategi untuk memperoleh, mengkonsolidasi, menganalisa data untuk kemudian digunakan untuk berinteraksi dengan customer dengan demikian akan tercipta suatu

pandangan yang komprehensif terhadap customer dan hubungan yang lebih baik dengan customer. Untuk dapat menciptakan loyalitas pelanggan, perusahaan harus mampu memberikan kenyamanan kepada pelanggan dengan cara mengedepankan quality assurance, memberikan produk baru yang penuh inovasi dan differensi dengan produk yang ditawarkan perusahaan lain, memberikan perhatian before dan after sales, memanfaatkan keterampilan karyawan dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan, memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pelanggan dalam bertransaksi dan memberikan pelayanan dan informasi yang maksimal kepada pelanggan. Dengan menggunakan sistem E-CRM, perusahaan menggunakan konsep yang modern dalam melayani konsumen. Pemanfaatan E-CRM dapat memberikan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan kegiatan transaksi bisnis dengan perusahaan, karena dengan adanya E-CRM maka perusahaan dapat lebih mudah menjalin hubungan dengan konsumen agar kegiataannya dapat berjalan baik dan lancar (Yuliani,2016).

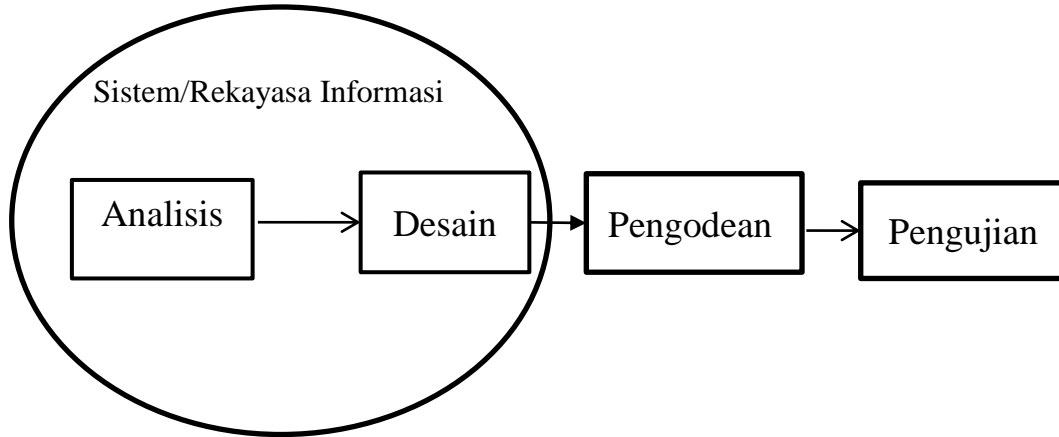
2.5 Metode Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model SDLC (Software Development Life Cycle). System Development Life Cycle (SDLC) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Model SDLC yang dipakai dalam penelitian ini adalah model Waterfall. Waterfall Model atau Classic Life Cycle merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Menurut Bassil (2012) disebut waterfall karena tahap demi tahap yang harus dilalui menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

2.5.1 Waterfall

Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara

sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung Rosa (2016) seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Ilustrasi Model *Waterfall* Sumber : Rosa (2016)

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

a. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

b. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

c. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.


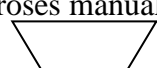
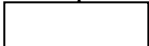

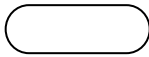
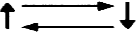



Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut :

- a. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi ditengah alur pengembangan.
- b. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur. Pelanggan seringkali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
- c. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak. Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun adalah struktur pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan disetiap tahap dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

2.6 Flowchart

Document Flowchart dipergunakan untuk menggambarkan proses kegiatan dalam suatu organisasi. *Flowchart* berupa bagan untuk keseluruhan sistem termasuk kegiatan-kegiatan manual dan aliran atau arus dokumen yang dipergunakan dalam sistem. Penggambaran *flowchart* harus menggunakan cara-cara dan ketentuan-ketentuan yang berlaku secara lazim dalam sistem informasi, sehingga tidak menimbulkan kebebasan yang tidak mempunyai standar dalam menggambarkan sistem. Dalam sistem informasi akuntansi diperoleh kesepakatan dan pihak-pihak yang berkompeten untuk digunakannya standar simbol yang dipakai untuk menggambarkan bagan atau *flowchart* Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2016).

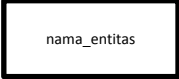
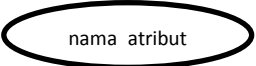
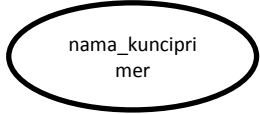

Gambar	Keterangan
Dokumen 	Menunjukkan dokumen yang digunakan untuk input dan output
Proses manual 	Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual.
Proses komputerisasi 	Menunjukkan proses dan operasi program komputer.
Simpanan 	Menunjukkan arsip.
Terminator 	Digunakan untuk memberikan awal dan akhir suatu proses.
Garis alir 	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
<i>Decision</i> 	Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.
<i>Keyboard</i> 	Menunjukkan input yang menggunakan keyboard.
<i>Hard disk</i> 	Media penyimpanan, menggunakan perangkat hard disk

Tabel 2.1 Simbol bagan alir dokumen

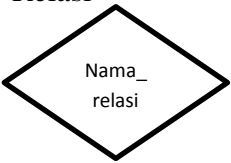
2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional, sehingga jika penyimpanan data menggunakan OODBMS, maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. Simbol-simbol ERD, dapat dilihat pada Tabel 2.3 (Rosa, 2011).

Tabel 2.3 Simbol-Simbol ERD

Simbol	Deskripsi
Entitas/Entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data.
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan; biasanya berupa id.
Atribut multi nilai/multi value 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.


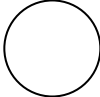
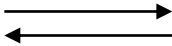
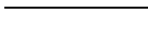
Tabel 2.3 Simbol-Simbol ERD (lanjutan)

Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi/association	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua

1	0..*	ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemaikaian.
---	------	--

2.8 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2011).

Simbol	Keterangan
Entitas eksternal 	Entitas eksternal dapat berupa orang atau unit yang terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
Proses 	Orang, unit yang melakukan atau mempergunakan transformasi data
Aliran Data 	Menunjukkan arah khusus dari sumber ke tujuan
Data Store 	Tempat penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses

Tabel 2.4 Simbol - simbol Data Flow Diagram

Tahapan Data Flow Diagram (DFD) :

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2014), berikut ini adalah tahapan tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara system yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. DFDLevel 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil breakdown DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. DFDLevel 2

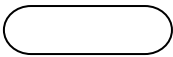
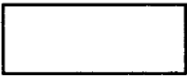


Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di breakdown menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di breakdown lebih detail tergantung pada tingkat kedetilan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di breakdown lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di breakdown.

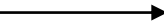



4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya.

DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD Level di atasnya. Breakdown path level 3, 4 dan 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level

2.9 Bagan Alir Program (Program Flowchart)

Bagan alir program (program flowchart) merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dan proses program.

Simbol	Keterangan
Terminator 	Digunakan untuk memberikan awal dan akhir suatu Proses
Proses 	Menunjukkan proses dan operasi program komputer.
	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
Input/ Output Data 	Proses input/output data, parameter, informasi.

Simbol	Keterangan
Garis Alir 	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
Decision 	Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program.
Proses terdefinisi 	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan ditempat lain.
Penghubung 	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan sambungan dad bagan alir yang terputus dihalaman yang sama maupun dihalaman yang lain.

Tabel 2.5 Simbol Program Flowchart

2.10 Basis Data

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data di maksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut *Database Management System* (DBMS). DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien. DBMS dapat digunakan untuk mengakomodasikan berbagai macam pemakai yang memiliki kebutuhan akses yang berbeda-beda.

Umumnya DBMS menyediakan fitur-fitur sebagai berikut :

a. Independensi data program

Karena basis data ditangani oleh DBMS, program dapat ditulis sehingga tidak tergantung pada stuktur data dalam basis data. Dengan perkataan lain, program tidak akan terpengaruh sekiranya bentuk fisik data diubah.

b. Keamanan

Keamanan dimaksudkan untuk mencegah pengaksesan data oleh orang yang tidak berwenang.

c. Integritas

Hal ini ditujukan untuk menjaga agar data selalu dalam keadaan yang valid dan konsisten.

d. Konkurensi

Konkurensi memungkinkan data dapat diakses oleh banyak pemakai tanpa menimbulkan masalah.

e. Pemulihan (*recovery*)

DBMS menyediakan mekanisme untuk mengembalikan basis data ke keadaan semula yang konsisten sekiranya terjadi gangguan perangkat keras atau kegagalan perangkat lunak.

f. Katalog sistem

Katalog sistem adalah deskripsi tentang data yang terkandung dalam basis data yang dapat diakses oleh pemakai.

g. Perangkat produktivitas

Untuk menyediakan kemudahan bagi pemakai dan meningkatkan produktivitas, DBMS menyediakan sejumlah perangkat produktivitas seperti pembangkit *query* dan pembangkit laporan.

Komponen-komponen yang menyusun lingkungan DBMS terdiri atas:

- a. Perangkat keras. Perangkat keras digunakan untuk menjalankan DBMS beserta aplikasi-aplikasinya. Perangkat keras berupa komputer dan periferal pendukungnya. Komputer dapat berupa PC, minikomputer, *mainframe*, dan lain-lain.
- b. Perangkat lunak. Komponen perangkat lunak mencakup DBMS itu sendiri, program aplikasi, serta perangkat lunak pendukung untuk komputer dan jaringan. Program aplikasi dapat dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti C++, Pascal, Delphi, atau Visual BASIC.

- c. Data. Bagi sisi pemakai, komponen terpenting dalam DBMS adalah data karena dari data inilah pemakai dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing.
- d. Prosedur. Prosedur adalah petunjuk tertulis yang berisi cara merancang hingga menggunakan basis data. Beberapa hal yang dimasukkan dalam prosedur:
 - 1. Cara masuk ke DBMS (*login*).
 - 2. Cara memakai fasilitas-fasilitas tertentu dalam DBMS
 - 3. Cara mengaktifkan dan menghentikan DBMS.
 - 4. Cara membuat cadangan basis data dan cara mengembalikan cadangan ke DBMS.
- e. Orang. Komponen orang dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu :
 - 1. Pemakai akhir (*end-user*).
 - 2. Pemogram aplikasi.
 - 3. Administrator basis data.

Terdapat beberapa elemen basis data, yaitu :

a. *Database*

Database atau basis data adalah kumpulan tabel yang mempunyai kaitan antara suatu tabel dengan tabel lainnya sehingga membentuk suatu bangunan data.

b. Tabel

Tabel adalah kumpulan record-record yang mempunyai panjang elemen yang sama dan atribut yang sama namun berbeda data *valuenya*.

c. Entitas

Entitas adalah sekumpulan objek yang terdefiniskan yang mempunyai karakteristik sama dan bisa dibedakan satu dengan lainnya. Objek dapat berupa barang, orang, tempat atau suatu kejadian.

d. Atribut

Atribut adalah deskripsi data yang bisa mengidentifikasi entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas yang lain. Seluruh atribut harus cukup untuk menyatakan identitas objek atau dengan kata lain, kumpulan atribut dari setiap entitas dapat mengidentifikasi keunikan suatu individu.

e. *Data Value* (Nilai Data)

Data value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data, elemen atau atribut. Atribut nama pegawai menunjukkan tempat dimana informasi nama karyawan disimpan, nilai datanya misalnya adalah Anjang, Arif, Suryo dan lain-lain yang merupakan isi data nama pegawai tersebut.

f. *File*

File adalah kumpulan *record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama namun berbeda nilai datanya.

g. *Record/Tuple*

Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entitas secara lengkap. Satu *record* mewakili satu data atau informasi.

2.11 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam script HTML. Banyak sintaks di dalamnya yang mirip dengan bahasa C, Java dan Perl. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembang web untuk membuat web dinamis dengan cepat (Ari, 2012).

Ketika seseorang mengunjungi web berbasis PHP, *web server* akan memproses kode-kode PHP. Beberapa perintah atau kode dari PHP tersebut selanjutnya ada yang diterjemahkan ke dalam HTML dan beberapa ada yang disembunyikan (misalnya proses kalkulasi dan operasi). Setelah

diterjemahkan ke dalam HTML, web server akan mengirim kembali ke web browser pengunjung tersebut.

2.12 Xampp

XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source* yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket. Beberapa paket yang dibundel adalah *Apache HTTPD*, *mod_autoindex_color module*, *FileZilla FTP Server*, *Mercury Mail Transport Agent*, *OpenSSL*, *SQLite*, *The Webalizer*, *msmtp (a sendmail compatible SMTP client)*, *MySQL*, *PrimeBase XT Storage Engine for MySQL*, *PHP*, *eAccelerator extension*, *Xdebug extension*, *Ming extension*, *PDFlib Lite extension*, *PEAR*, *phpMyAdmin*, *FPDF Library*, *ADOdb*, *Perl*, *CPAN*, *PPM*, *mod_pearl*, *Apache:ASP* (Riyanto, 2015).

2.13 Adobe dreamweaver

Adobe Dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran *Macromedia*. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. *Dreamweaver* memiliki fitur *Browser* yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program sendiri agar konten memungkinkan untuk terbuka di web *Browser* yang telah terinstal.

2.14 PHPMyAdmin

PHPMyAdmin merupakan aplikasi web berbasis PHP yang telah banyak digunakan untuk administrasi *database MySQL*. Setelah paket XAMPP terinstal, *PHPMyAdmin* dapat diakses melalui <http://localhost/phpmyadmin>. Karena kehandalannya, fitur seperti *PHPMyAdmin* tidak hanya diikuti untuk paket *web server* maya seperti XAMPP, tetapi juga banyak digunakan para penyedia domain hosting untuk memudahkan pelanggannya melakukan administrasi *database MySQL* Riyanto (2015).

2.15 Web Browser

Web browser atau biasa disebut *browser* (perambatan) adalah perangkat lunak yang berguna untuk mengakses informasi web ataupun untuk

melakukan transaksi via web. Microsoft Internet Explorer dan Mozilla Firefox merupakan contoh *browser* yang terkenal di lingkungan Windows Abdul Kadir (2014).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi pada sistem

a. Tampilan *home*

Merupakan tampilan awal pada web site. Tampilan ini muncul setelah kita menulis halaman web pada kolom browser. Tampilan home berisi informasi Djava Screen.



Gambar 4.1 Tampilan halaman *home*

Di tampilan ini dapat digunakan oleh customer dan admin juga terdapat beberapa link yang digunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

b. Tampilan layanan

Form layanan adalah form yang berisikan peralatan multimedia yang disediakan.



Gambar 4.2 Tampilan halaman *layanan*

Di tampilan inidapat di lakukan oleh admin dan customer juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

c. Tampilan Jadwal

Form Jadwal adalah form yang berisikan tentang jadwal sewa dan unit alat yang tersedia .



Gambar 4.3 Tampilan halaman Jadwal

Di tampilan ini di tujukan untuk customer untuk dapat melihat jadwal, terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju

ke beberapa halaman.

d. Tampilan Kuisisioner

Form Kuisisioner adalah form yang berisikan pertanyaan untuk customer dalam pelayanan Djava Screen .

The image shows a web application interface for a CRM system. On the left is a sidebar with the title 'CRM' and several navigation icons: Home, Layanan, Jadwal, Kuisisioner, Registrasi, Login Admin, and Login User. The main content area is titled 'FORM KUISISIONER PELANGGAN'. It contains a form with four input fields: a text field for 'Nomor Sewa (diisi sesuai nomor sewa anda)', and three dropdown menus for 'Bagaimana Kualitas Pelayanan Kami.?', 'Bagaimana Harga Sewa Kami.?', and 'Bagaimana Kualitas Produk Kami.?', each with 'pilih' as the selected option. A red 'Submit' button is located at the bottom of the form. On the right side of the form, there is a green vertical button that says 'Maaf! Kami Offline'.

Gambar 4.4 Tampilan halaman Kuisisioner

Di tampilan ini di tujukan untuk customer mengisi pertanyaan juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

e. Tampilan Registrasi

Form Registrasi adalah form yang berisikan tentang pendaftaran atau registrasi di Djava Screen. pelanggan dapat mengisi biodata diri . biodata yang telah di isi oleh pelanggan akan tersimpan di data base

CRM

Home

Layanan

Jadwal

Kuisisioner

Registrasi

Login Admin

Login User

FORM REGISTRASI CUSTOMER

Nama Customer

alamat

nomor telepon

admin

Registrasi

Maaf! Kami Offline!

Gambar 4.5 Tampilan halaman Registrasi

Di tampilan ini di tujukan untuk customer dengan mengisi data diri seperti nama alamat nomor telfon password, juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

f. Tampilan Login Admin

Merupakan tampilan awal untuk admin login masuk untuk mengelola dan pengecekan penyewaan .

CRM

Home

Layanan

Jadwal

Kuisisioner

Registrasi

Login Admin

Login User

LOGIN ADMINISTRATOR

admin

Login

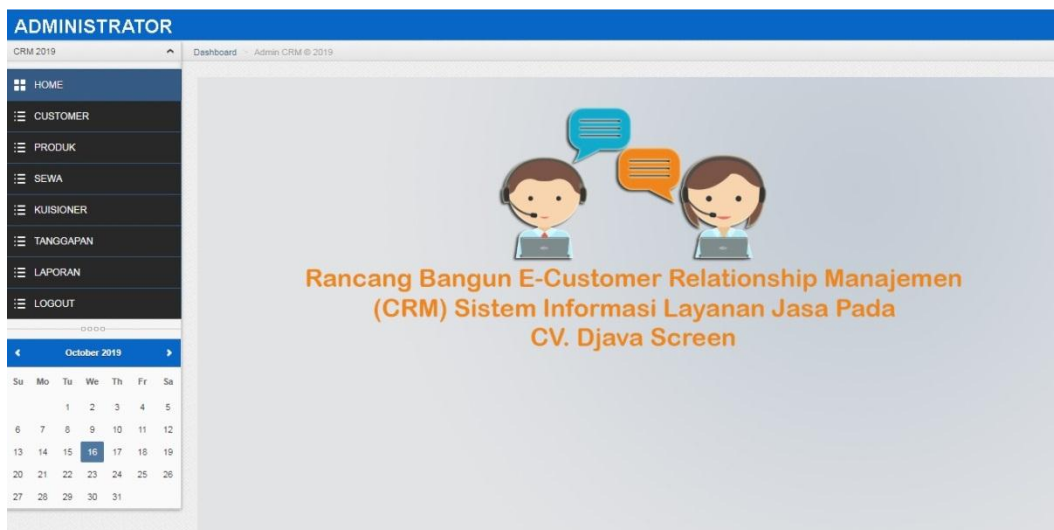
Maaf! Kami Offline!

Gambar 4.6 Tampilan halaman Login Admin

Di tampilan ini di gunakan oleh admin yang memiliki user dan password juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

g. Tampilan Home Admin

Merupakan tampilan awal untuk admin setelah login masuk untuk mengelola dan pengecekan penyewaan .



Gambar 4.7 Tampilan halaman Home Admin

Di tampilan ini admin dapat melakukan pengecekan data customer, data produk, data sewa, data kuisioner, dan laporan juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

h. Tampilan Customer Admin

Merupakan tampilan untuk admin mengelola data penyewaan .

ADMINISTRATOR

CRM 2019 Dashboard CRM © 2019

TABEL DATA CUSTOMER

Show 5 entries

No.	Nama Customer	Alamat	Telepon	Action
1	aa	aa	aaa	/
2	Alan	Jagabaya	081350711936	/
3	APJII Lampung	Jl.Ridwan Rais No.2A Sukarame	082282999777	/
4	CV.Identik Indonesia	Jl.Darussalam No.31 Bandar Lampung	082282999777	/
5	Farhan	kemiling	081250711938	/

Showing 1 to 5 of 5 entries

First Previous 2 Next Last

Gambar 4.8 Tampilan halaman Customer Admin

Di tampilan ini admin dapat mengedit dan mengecek data customer juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

i. Tampilan Produk Admin

Merupakan tampilan untuk admin mengelola data produk harga sewa , stok unit yang dapat di action dan dapat menambahkan dan menghapus produk .

ADMINISTRATOR

CRM 2019 Dashboard CRM © 2019

TABEL DATA PRODUK

Show 5 entries

No.	Nama Produk	Harga Sewa	Stok Unit	Action
1	Giant Screen 2x3 Meter	1500000	2	/
2	Giant Screen 4x3 Meter	1500000	4	/
3	Live TV	1200000	3	/
4	Photo Booth	3000000	3	/

Showing 1 to 4 of 4 entries

First Previous 4 Next Last

Gambar 4.9 Tampilan halaman Produk Admin

Di tampilan ini admin dapat merubah harga serta menambahkan produk yang di tawarkan juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

j. Tampilan Sewa Admin

Merupakan tampilan untuk admin mengelola data Sewa produk yang di lakukan oleh customer dan juga melakukan pembritahuan selesai, menabahan dan menghapus penyewaan yang selesai .

The screenshot shows the 'ADMINISTRATOR' dashboard for 'CRM 2019'. The main content area is titled 'INPUT PENYEWaan' and contains a table labeled 'TABEL DATA PENYEWaan'. The table has columns for No., Nomor Sewa, Tanggal Sewa, Produk, Jumlah, Customer, Status, and Action. The data rows are as follows:

No.	Nomor Sewa	Tanggal Sewa	Produk	Jumlah	Customer	Status	Action
1	swa04	01-06-2020	Live TV	1 unit	APJII Lampung	On Schedule	🔍 🗑️
2	swa012	17-10-2019	Giant Screen 4x3 Meter	1 unit	yhosai	On Schedule	🔍 🗑️
3	swa011	11-10-2019	Live TV	1 unit	aa	On Schedule	🔍 🗑️
4	swa011	11-10-2019	Giant Screen 4x3 Meter	1 unit	aa	On Schedule	🔍 🗑️
5	swa09	10-10-2019	Giant Screen 4x3 Meter	1 unit	aa	On Schedule	🔍 🗑️
6	swa09	10-10-2019	Giant Screen 4x3 Meter	1 unit	aa	On Schedule	🔍 🗑️
7	swa010	04-10-2019	Live TV	1 unit	aa	On Schedule	🔍 🗑️
8	swa010	04-10-2019	Giant Screen 2x3 Meter	1 unit	aa	On Schedule	🔍 🗑️
9	swa08	31-08-2019	Giant Screen 4x3 Meter	2 unit	yhosai	On Schedule	🔍 🗑️
10	swa07	17-08-2019	Giant Screen 2x3 Meter	1 unit	aa	Finish	🔍 🗑️
11	swa05	01-07-2019	SCREEN 4x4 meter	1 unit	aa	Finish	🔍 🗑️

Gambar 4.10 Tampilan halaman Sewa Admin

Di tampilan ini Admin dapat mengecek data penyewa yang masuk serta menyelesaikan penyewaan jika telah selesai dan menghapus jika terjadi pembatalan juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

k. Tampilan Kuisisioner Admin

Merupakan tampilan untuk admin mengelola data kuisisioner yang telah di lakukan dan mengetahui kepuasan pelanggan

No.	Nama Customer	Pelayanan Poduk	Kualitas Pelayanan	Komplain	Kemudahan Pelayanan	Kualitas Produk	Harga Produk	Produk Ditawarkan	Panduan Produk	Rata2 Pelayanan	Rata2 Produk	Action
1	yhosal	5	5	4	4	1	2	2	2	4.5	1.25	

Gambar 4.11 Tampilan halaman Kuisioner Admin

Di tampilan ini Admin dapat mengecek jumlah pengisian kuisioner dan menyimpulkan kekurangan yang harus di perbaiki juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

1. Tampilan Tanggapan Admin

Merupakan tampilan untuk admin mengelola memberikan tanggapan dari kritik yang di berikan oleh customer .

No.	Nama Member	Kritik	Tanggapan	Action
1	aa	barangnya jelek	ga lah	TANGGAPANJI

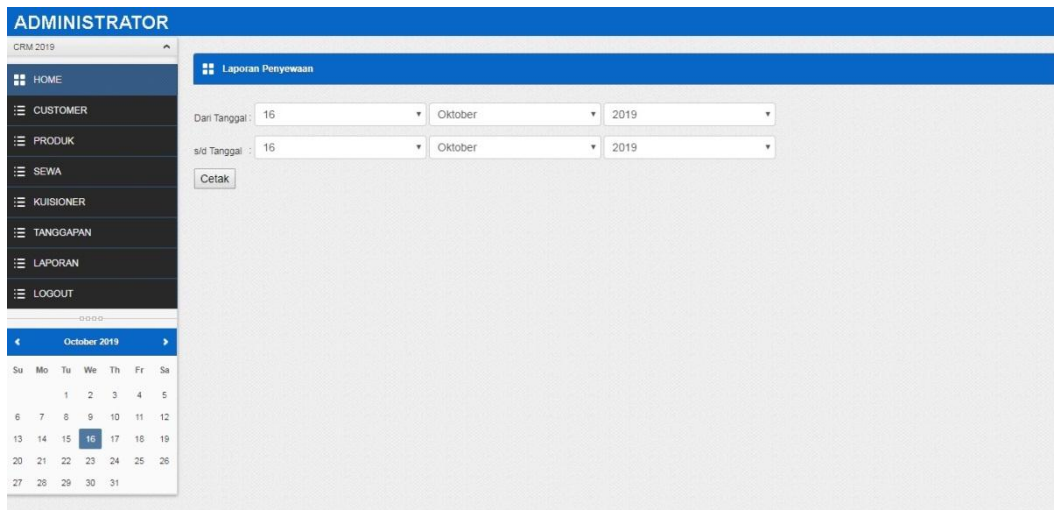
Gambar 4.12 Tampilan halaman Tanggapan Admin

Di tampilan ini admin dapat menanggapi keritik dari para customer juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk

menuju ke beberapa halaman.

m. Tampilan Laporan Admin

Merupakan tampilan untuk admin melihat laporan penyewa yang telah di sewa oleh customer .

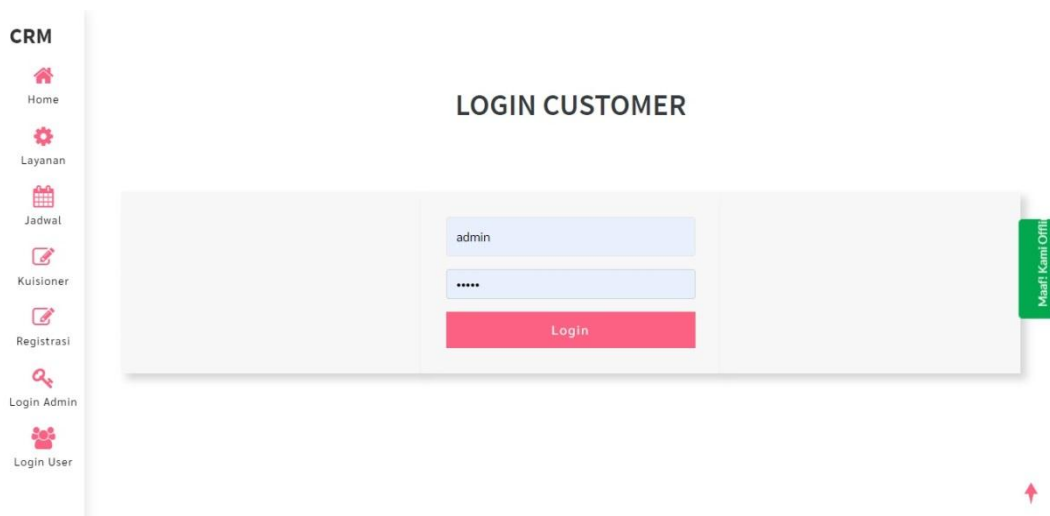


Gambar 4.13 Tampilan halaman Laporan Admin

Di tampilan ini admin dapat mencetak laporan juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

n. Tampilan Login Customer

Merupakan tampilan awal untuk admin login masuk untuk melakukan penyewaan dan memberikan kritik dan saran.

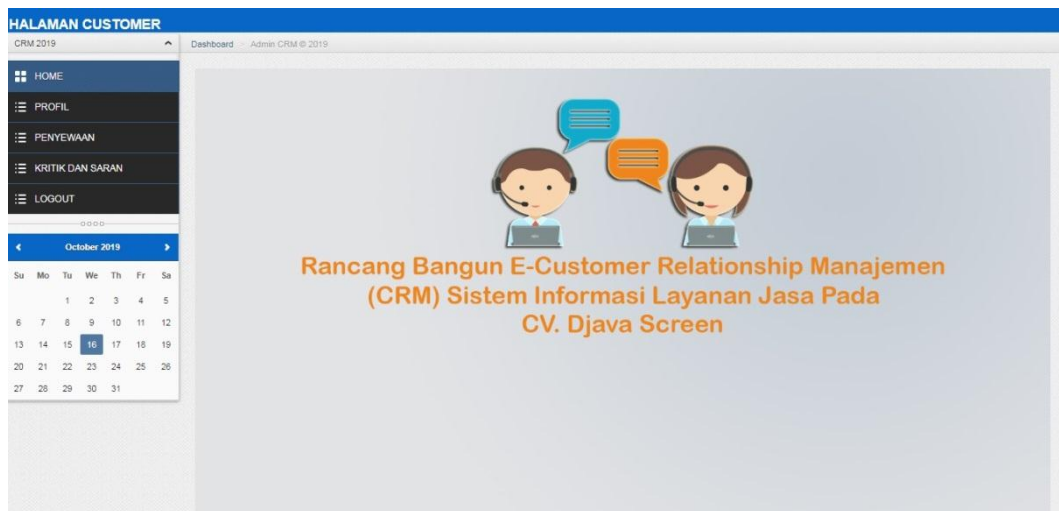


Gambar 4.14 Tampilan halaman Login Customer

Di tampilan ini customer harus mengisi data user name dan password yang di buat pada menu registrasi juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

o. Tampilan Home Customer

Merupakan tampilan awal untuk Customer setelah login masuk untuk melakukan penyewaan dan memberikan kritik dan saran.

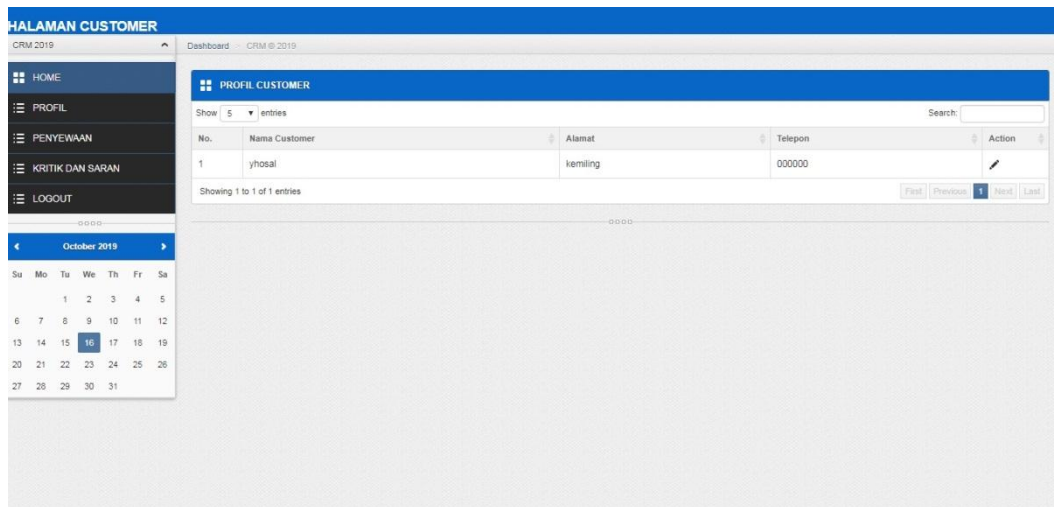


Gambar 4.15 Tampilan halaman Home Customer

Di tampilan customer dapat mengecek profil, melakukan penyewaan dan memberikan kritik dan saran juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

p. Tampilan Profil Customer

Merupakan tampilan Customer untuk melakukan mengubah alamat dan notelp .

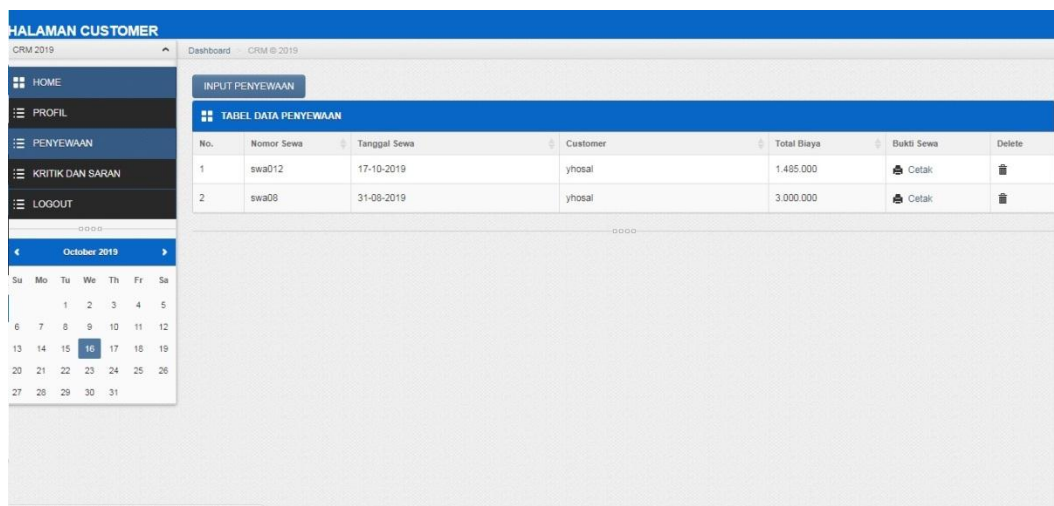


Gambar 4.16 Tampilan halaman Profil Customer

Di tampilan ini customer dapat merubah alamat dan nomor telfon juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

q. Tampilan Penyewaan Customer

Merupakan tampilan Customer untuk melakukan penyewaan dan mencetak bukti penyewaan.

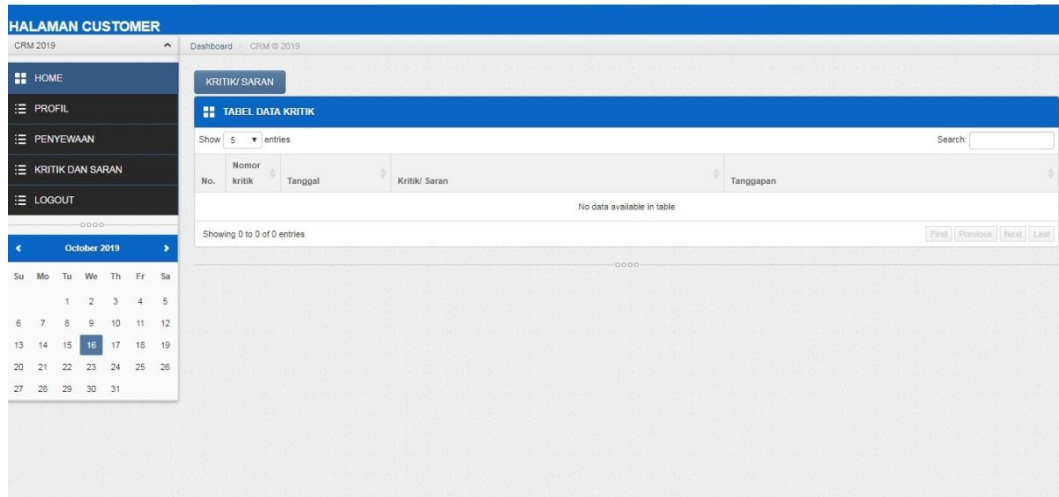


Gambar 4.17 Tampilan halaman Penyewaan Customer

Di tampilan penyewaan customer dapat melakukan penyewaan serta dapat mencetak bukti sewa, terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

r. Tampilan Kritik dan Saran Customer

Merupakan tampilan Customer untuk memberikan kritik dan saran .



Gambar 4.18 Tampilan halaman Kritik dan Saran Customer

Di tampilan ini customer dapat mengisi kritik dan saran untuk memberikan penilaian dari layanan yang di berikan juga terdapat beberapa link yang di gunakan untuk menuju ke beberapa halaman.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan rancangan sistem baru, yaitu sistem komputerisasi yang diajukan sebagai pengganti sistem lama, dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien sehingga Rancang Bangun E-Customer Relationship Manajemen (CRM) Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Djava Screen yang baru ini lebih mudah dalam proses pelayanannya.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Rancang Bangun E-Customer Relationship Manajemen (CRM) Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Djava Screen antara lain:

1. Perlu adanya pemeliharaan serta pengembangan dan penyempurnaan sistem, maka dilakukan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik dan di sesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan.
2. Memberikan pelatihan kembali kepada bagian Administrasi jika terjadi pengembangan dan penyempurnaan sistem yang mampu memahami prosedur pemakaian sistem informasi pada Djava Screen ini dengan tepat, sehingga dapat memperlancar proses informasi dan menghindari kesalahan yang dapat menghambat kelancaran operasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Francis. 2015. *Customer Relationship Management: Concept and Technologies*. New York: Routledge
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Yuliani, dkk. 2016. *Sistem Informasi Pemesanan dan Penerapan Konsep Electric Customer Relation Manajement Berbasis Web*.
Jurnal : STIMIK Pontianak.
- Sukamto, Rosa Ariani dan Shalahuddin M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informasi Bandung
- Riyanto. 2015. *Membuat Aplikasi Apotek Integrasi Barcode Scanner dengan PHP & MYSQL*, Gava Media, Yogyakarta
- Ari, Rosihan Yuana. 2012. *Dasar-Dasar Pemograman PHP*. *E-Book* diakses dari <http://blog.rosihanari.net/download-tutorial-php-dasar-gratis/>.
- A.S, Rosa & Salahuddin, M 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak(Terstruktur dan Beriontasi Objek)* penerbit modula, Bandung.
- Megawati, dkk. 2018. *Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Berbasis web*.
Jurnal : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Solichin, Achmad. 2016. *Pemograman Web dengan PHP dan MySQL*. *E-Book* diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/236885805_Pemrograman_Web_dengan_PHP_dan_MySQL.

LAMPIRAN



Institut Informatika & Bisnis
DARMAJAYA

Yayasan Aiflan Husin
Jl. Zainal Abidin Pager Alam No. 93 Bander Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 http://darmajaya.sc.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : Ghosal
 NPM : 1511050110
 PEMBIMBING I : Sri Karnila
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Rancang bangun E- Customer Relationship Manajemen (CRM).
 untuk sistem informasi layanan jasa pada DJAVA SCREEN
 TANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	Selasa 16/10/2018	- konsultasi judul - Ratar belahay masalah	§
2	Jumat 19/10/2018	- landasan teori - latar belakang - masalah (lebit pakej)	§
3	Rabu 21/11/2018	- literatur tambahan, metode yang akan digunakan	§
4	Kamis 22/11/2018	- persiapan power point - perbaikan hasil/output yang akan di tampilkan, Daftar pustaka	§
5	Jumat 24/11/2018	- ACC semina	§
6	Selasa 26/03/2019	- Revisi BAB III [Fokus metode yg digunakan	§
7	Rabu 10/07/2019	- Revisi BAB III lanjut ke BAB IV	§
8	Rabu 14/08/2019	Revisi BAB III [Revisi 9/11, Perancangan data base, Metode pengujian SI	§
9	Senin 26-08-2019	Revisi BAB IV dan V [Revisi 1/0 Hasil dan perbaikan	§
10	Jumat 29-08-2019	ACC 'Sudah	§

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung,
Ketua Jurusan

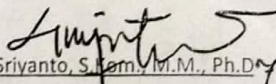
(.....
NIK. 00990702.



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0260/DMJ/DFIK/BAAK/VIII-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi S1 Sistem Informasi
REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat : 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/O/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan
- Pertama : Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Kedua : Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga : Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 15 Agustus 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Sriyanto, S.Tom., M.M., Ph.D.
NIK. 00210800

1. Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya

Nomor : SK. 0260/DMA/DFIK/BAAK/VIII-19

Tanggal : 15 Agustus 2019

Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi

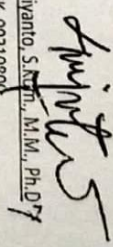
Program Studi Strata (S1) Sistem Informasi

Judul Penulisan Skripsi & Dosen Pembimbing
Program Studi Strata Satu (S1) Sistem Informasi

NO	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	*Yhosal	1511050110	Rancang Bangun E-Customer Relationship Management (CRM) Untuk Sistem Informasi Layanan Jasa Pada DIAVA Screen	Sri Karnila, S.Kom., M.Kom

Keterangan : * Surat Keputusan Perpanjangan

A.n. Rektor IIB Darmajaya
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
NIK. 00210800



CV. **DJAVA SCREEN**

Giant Screen Live Tv Photobooth

Jl.Pulau Buru Gg. Mata Air | Way Halim | Kota Bandar Lampung |
Djavascreecn@gmail.com | 082186755655

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 01/Ds.SP/X/19

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sutrisno

Jabatan : Pemilik perusahaan

Alamat : Jl.Pulau Buru ,Gg. Mata air Way halim Permai , Way halim , Kota Bandar lampung

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yhosal

NPM : 1511050110

Fak/Jur : Ilmu Komputer / Sistem Informasi

Universitas : INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA BANDAR
LAMPUNG

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam penulisan skripsi yang berjudul :
**RANCANG BANGUN E-CUSTOMER RELATIONSHIP MANAJEMEN (CRM)
SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA DJAVA SCREEN** sejak tanggal 07
Agustus 2018 - 07 September 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk
digunakan seperlunya.

Bandar Lampung, 08 Agustus 2018

Pemilik perusahaan,

SUTRISNO



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yhosal.
NPM : 1511050110
Program Studi/Jur : S1 (SI) TI/SK/AK/MA
Judul Proposal Skripsi : Rancang bangun E-customer Relationship Management (CRM) Sistem Informasi layanan jasa pada layar screen.
Tanggal Seminar : 29 november 2018.
Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

— Bagaimana Membangun E-CRM ~~to~~ Gula sebagai alat bestmudasi.

Bandar Lampung, 29/11/18
Pembahas Seminar,

(Hadi K.....)



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)


NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yhosah
NPM : 1511050110
Program Studi/Jur : S1 (S)TI/SK/AK/MA
Judul Proposal Skripsi : Rancangan bangun E-customer relationship manajemen (CRM) sistem Informasi layanan jasa pada layar screen
Tanggal Seminar : Kamis 29 November 2018
Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

- *i latar belakang di profilas & undalanya apa
- * sub sistem mengenai pemesanan dan pembelian, bentuk pemesanan seperti apa
- * teori yg mendukung 4 / tema skripsi

Bandar Lampung, 29/11/2018.
Pembahas Seminar,


(.....)



BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Ghosal.....
 NPM : 1511050110.....
 Program Studi/Jur : S1 ~~SI~~TI/SK/AK/MA
 Judul Proposal Skripsi : Rancang Bangun E-Customer Relationship Manajemem (CRM)
 Sistem Informasi Layanan jasa Pada Djawa screen.....
 Tanggal Seminar : Kamis, 29 november 2018.....

Catatan Seminar:

Pertanyaan dan Saran:

1. metode
2. masalah
3. interface → web mobile

Saran :

- 1) pelayanan { pemesanan, penjadwalan, pembayaran } optimalisasi dgn E-CRM
 SI-gg di Fasilitas pelayanan pelanggan secara optimal
- 2) E-CRM [logi Adm, transak, Gudang, logi user]
 - kuisi... → info ke masal
 - chat / notifikasi → info pengiriman
 - timbal balik → fitur perbaruan
3. penulisan semi dgn buku panduan & BAB II sesuaikan, pnygman metode
- 4 E-CRM → mempertahankan pelanggan [pelayanan optimal] [View transaksi]
- 5 bangun E-CRM dalam SI pelayanan

Bandar Lampung, ... 29/11/2018.
 Pembahas Seminar,

[Signature]
 (.....01251025.....)



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alifan Husin

Jl. Zeinal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp. 787214 Fax. 700281 <http://dardejaya.sc.id>

FORMULIR

BIBO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

NOTULEN UJIAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hari / Tanggal Sidang : Jumat / 20 / 09 / 2019

Nama Mahasiswa : Ghesol

NPM : 1511050110

Judul Skripsi/ Tugas Akhir : Rancang Bangun E-Customer Relationship Manajemen (CRM)
untuk Sistem Informasi Layanan Jasa pada Djawa screen

PERTANYAAN YANG DIAJUKAN :

NO	PERTANYAAN
	<p>tampilan customer melihat jadwal barang sewa habis di sewa.</p> <p>tampilan customer menyewa banyak produk sewa ^{masing-masing} barang yg di sewa dan tampilan Reaman Record customer penyewaan bisa dapat customer</p> <p style="text-align: center;"><i>B</i></p>

No. Dokumen :
4.FM-51.10.13

Revisi :
00

Tanggalberlaku :
01 November 2016

```
<?php
session_start();
error_reporting(0);
if (empty($_SESSION['username']) AND empty($_SESSION['password'])) {
    echo "<script>alert('Access Denied'); window.location = 'index.php'</script>";
}
else {
include "configurasi/koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="zxx">

<head>
    <title>E-Customer</title>
    <!-- Meta tag Keywords -->
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
    <meta charset="UTF-8" />
    <meta name="keywords" content="Corpo Responsive web template, Bootstrap Web
Templates, Flat Web Templates, Android Compatible web template, Smartphone Compatible web
template, free webdesigns for Nokia, Samsung, LG, SonyEricsson, Motorola web design" />
    <script>
        addEventListener("load", function () {
            setTimeout(hideURLbar, 0);
        }, false);

        function hideURLbar() {
            window.scrollTo(0, 1);
```

```
    }
</script>
<!--// Meta tag Keywords -->

<!-- Custom-Files -->
<link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.css">
<!-- Bootstrap-Core-CSS -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css" type="text/css" media="all" />
<!-- Style-CSS -->
<link href="css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet">
<!-- Font-Awesome-Icons-CSS -->
<!-- //Custom-Files -->

<!-- Web-Fonts -->
<link
href="//fonts.googleapis.com/css?family=Source+Sans+Pro:200,200i,300,300i,400,400i,600,600i,700,700i,900,900i&subset=cyrillic,cyrillic-ext,greek,greek-ext,latin-ext,vietnamese"
rel="stylesheet">
<link
href="//fonts.googleapis.com/css?family=Sarabun:100,100i,200,200i,300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i,800,800i&subset=latin-ext,thai,vietnamese"
rel="stylesheet">
<link href="//fonts.googleapis.com/css?family=Courgette&subset=latin-ext"
rel="stylesheet">
<!-- //Web-Fonts -->
</head>

<body>
<!-- main -->
<div class="d-flex">
```

```
<!-- header -->
```

```
<header>
```

```
  <nav class="nav-top">
```

```
    <!-- Created By Bogdan Nagorniy -->
```

```
    <div class="logo">
```

```
      <h1>
```

```
        <a href="home.php">CRM</a>
```

```
      </h1>
```

```
    </div>
```

```
<?php include "menu.php"; ?>
```

```
  </nav>
```

```
</header>
```

```
<!-- //header -->
```

```
<!-- left content -->
```

```
<div id="main-content">
```

```
  <!-- home -->
```

```
  <div id="home">
```

```
    <!-- banner -->
```

```
    <div class="banner_w3lspvt">
```

```
      <div class="banner-top1">
```

```
        <div class="container">
```

```
          <div class="banner-text text-center">
```

```
            <h4>administrator</h4>
```

```
3">Customer Relationship Manajemen</h1>
<h1 class="my-md-4 my-
echo "$_SESSION[nama_user]"; ?></p>
<p class="movetxt text-bl"><?php
</div>
</div>
</div>
</div>
<!-- //banner -->
</div>
<!-- //home -->
<!-- copyright -->
<div class="cpy-right text-center py-3">
  <p>© 2019 All rights reserved |
    <a href=""> Identik Indonesia</a>
  </p>
</div>
<!-- //copyright -->
<!-- move top icon -->
<a href="#home" class="move-top text-center"></a>
<!-- //move top icon -->
</div>
<!-- //left content -->
</div>
<!-- //main -->
</body>
```

```
</html>
```

```
<?php
```

```
<?php
```

```
include "configurasi/koneksi.php";
```

```
$username = $_POST['username'];
```

```
$pass = md5($_POST['password']);
```

```
$login=mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_admin WHERE username='$username' AND password='$pass' ");
```

```
$ketemu=mysqli_num_rows($login);
```

```
$r=mysqli_fetch_array($login);
```

```
if ($ketemu > 0){
```

```
    session_start();
```

```
    $_SESSION[nama_user] = $r[nama_user];
```

```
    $_SESSION[username] = $r[username];
```

```
    $_SESSION[password] = $r[password];
```

```
    header('location:identik_admin/media.php?p=home');
```

```
}
```

```
else{
```

```
    echo "<script>alert('Username Atau Password Anda Salah'); window.location = 'index.php'</script>";
```

```
}
```

```
?>
```

```
<?php
```

```
include "configurasi/koneksi.php";
```

```
$username = $_POST['username'];
```

```
$pass = md5($_POST['password']);
```

```
$login=mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_admin WHERE username='$username' AND password='$pass' ");
```

```
$ketemu=mysqli_num_rows($login);
```

```
$r=mysqli_fetch_array($login);
```

```
if ($ketemu > 0){
```

```
    session_start();
```

```
    $_SESSION[nama_user] = $r[nama_user];
```

```
    $_SESSION[username] = $r[username];
```

```
    $_SESSION[password] = $r[password];
```

```
    header('location:identik_admin/media.php?p=home');
```

```
}
```

```
else{
```

```
    echo "<script>alert('Username Atau Password Anda Salah'); window.location = 'index.php'</script>";
```

```
}
```

```
?>
```

```
<?php
```

```
session_start();
```

```
error_reporting(0);
```

```
if (empty($_SESSION['username']) AND empty($_SESSION['password'])){\pre>
```

```
    echo "<script>alert('Access Denied'); window.location = 'index.php'</script>";
```

```
}
```

```
else{\pre>
```

```
include "configurasi/koneksi.php";
```

```
?>
```

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html lang="zxx">
```



```
<head>

  <title>E-Customer</title>

  <!-- Meta tag Keywords -->

  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

  <meta charset="UTF-8" />

  <meta name="keywords" content="Corpo Responsive web template, Bootstrap Web
  Templates, Flat Web Templates, Android Compatible web template, Smartphone Compatible web
  template, free webdesigns for Nokia, Samsung, LG, SonyEricsson, Motorola web design" />

  <script>

    addEventListener("load", function () {

      setTimeout(hideURLbar, 0);

    }, false);

    function hideURLbar() {

      window.scrollTo(0, 1);

    }

  </script>

  <!--// Meta tag Keywords -->

  <!-- Custom-Files -->

  <link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.css">

  <!-- Bootstrap-Core-CSS -->

  <link rel="stylesheet" href="css/style.css" type="text/css" media="all" />

  <!-- Style-CSS -->

  <link href="css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet">

  <!-- Font-Awesome-Icons-CSS -->

  <!-- //Custom-Files -->

  <!-- Web-Fonts -->
```

```
<link
href="//fonts.googleapis.com/css?family=Source+Sans+Pro:200,200i,300,300i,400,400i,600,600i,700,700i,900,900i&subset=cyrillic,cyrillic-ext,greek,greek-ext,latin-ext,vietnamese"
```

```
rel="stylesheet">
```

```
<link
href="//fonts.googleapis.com/css?family=Sarabun:100,100i,200,200i,300,300i,400,400i,500,500i,600,600i,700,700i,800,800i&subset=latin-ext,thai,vietnamese"
```

```
rel="stylesheet">
```

```
<link href="//fonts.googleapis.com/css?family=Courgette&subset=latin-ext"
rel="stylesheet">
```

```
<!-- //Web-Fonts -->
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<!-- main -->
```

```
<div class="d-flex">
```

```
<!-- header -->
```

```
<header>
```

```
<nav class="nav-top">
```

```
<!-- Created By Bogdan Nagorniy -->
```

```
<div class="logo">
```

```
<h1>
```

```
<a href="home.php">CRM</a>
```

```
</h1>
```

```
</div>
```

```
<?php include "menu.php"; ?>
```

```

        </nav>

</header>

<!-- //header -->

<!-- left content -->

<div id="main-content">

    <!-- home -->

    <div id="home">

        <!-- banner -->

        <div class="banner_w3lspvt">

            <div class="banner-top1">

                <div class="container">

                    <div class="banner-text text-center">

                        <h4>administrator</h4>

                        <h1 class="my-md-4 my-

3">Customer Relationship Manajemen</h1>

                        <p class="movetxt text-bl"><?php

echo "$_SESSION[nama_user]"; ?></p>

                    </div>

                </div>

            </div>

        </div>

    </div>

<!-- //banner -->

</div>

<!-- //home -->

<!-- copyright -->

<div class="cpy-right text-center py-3">

```

<p>© 2019 All rights reserved |

 Identik Indonesia

</p>

</div>

<!-- //copyright -->

<!-- move top icon -->

<!-- //move top icon -->

</div>

<!-- //left content -->

</div>

<!-- //main -->

</body>

</html>

<?php

}

?>

<?php

include "configurasi/koneksi.php";

?>

<!DOCTYPE html>

<html lang="zxx">

<head>

<title>DJAVA SCREEN</title>

```
<!-- Meta tag Keywords -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<meta charset="UTF-8" />

<script>

    addEventListener("load", function () {

        setTimeout(hideURLbar, 0);

    }, false);

    function hideURLbar() {

        window.scrollTo(0, 1);

    }

</script>

<!--// Meta tag Keywords -->

<!-- Custom-Files -->

<link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.css">

<!-- Bootstrap-Core-CSS -->

<link rel="stylesheet" href="css/style.css" type="text/css" media="all" />

<!-- Style-CSS -->

<link href="css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet">

<!-- Font-Awesome-Icons-CSS -->

<!-- //Custom-Files -->

<!-- Web-Fonts -->

<link

href="//fonts.googleapis.com/css?family=Source+Sans+Pro:200,200i,300,300i,400,400i,600,600i,700,700i,900,900i&subset=cyrillic,cyrillic-ext,greek,greek-ext,latin-ext,vietnamese"

rel="stylesheet">
```

```
<link
href="//fonts.googleapis.com/css?family=Sarabun:100,100i,200,200i,300,300i,400,400i,500,500i,600,
600i,700,700i,800,800i&subset=latin-ext,thai,vietnamese"

rel="stylesheet">

<link href="//fonts.googleapis.com/css?family=Courgette&subset=latin-ext"
rel="stylesheet">

<!-- //Web-Fonts -->

</head>

<body>

<!-- main -->

<div class="d-flex">

  <!-- header -->

  <header>

    <nav class="nav-top">

      <!-- Created By Bogdan Nagorniy -->

      <div class="logo">

        <h3>

          <a href="index.php">DJAVA</a>

        </h3>

        <h3>

          <a href="index.php">SCREEN</a>

        </h3>

      </div>

      <ul class="nav_links list-unstyled">

        <li class="nav-link-list">

          <a href="index.php">

            <span class="fa fa-home"></span>

            <p>Home</p>

          </a>
```


<p>Layanan</p>

<p>Jadwal</p>

<p>Kuisisioner</p>

<p>Registrasi</p>


```
</li>
```

```
<li>
```

```
<a href="#contact">
```

```
<span class="fa fa-key"></span>
```

```
<p>Login Admin</p>
```

```
</a>
```

```
</li>
```

```
<li>
```

```
<a href="#contact2">
```

```
<span class="fa fa-users"></span>
```

```
<p>Login User</p>
```

```
</a>
```

```
</li>
```

```
</ul>
```

```
</nav>
```

```
</header>
```

```
<!-- //header -->
```

```
<!-- left content -->
```

```
<div id="main-content">
```

```
<!-- home -->
```

```
<div id="home">
```

```
<!-- banner -->
```

```
<div class="banner_w3lspvt">
```

```
<div class="banner-top1">
```



```
<div class="container">
    <div class="banner-text text-center">

    </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<!-- //banner -->
</div>
<!-- //home -->
```

```
<!-- services -->
```

```
<div class="serives-w3pvt-web py-5" id="services">
    <div class="container py-xl-5 py-lg-3">
        <div class="row support-bottom text-center">
            <div class="col-md-4 services-w3ls-grid">
                <div class="serv-icon mx-auto">
                    <span class="fa fa-
desktop"></span>
                </div>
                <h4 class="text-wh mt-md-4 mt-3 mb-
3">Screen</h4>
                <p>Melayani penyewaan screen.</p>
            </div>
            <div class="col-md-4 services-w3ls-grid my-md-0
my-4">
                <div class="serv-icon clr-2 mx-auto">
```


</div>

<h4 class="text-wh mt-md-4 mt-3 mb-

3">Live TV</h4>