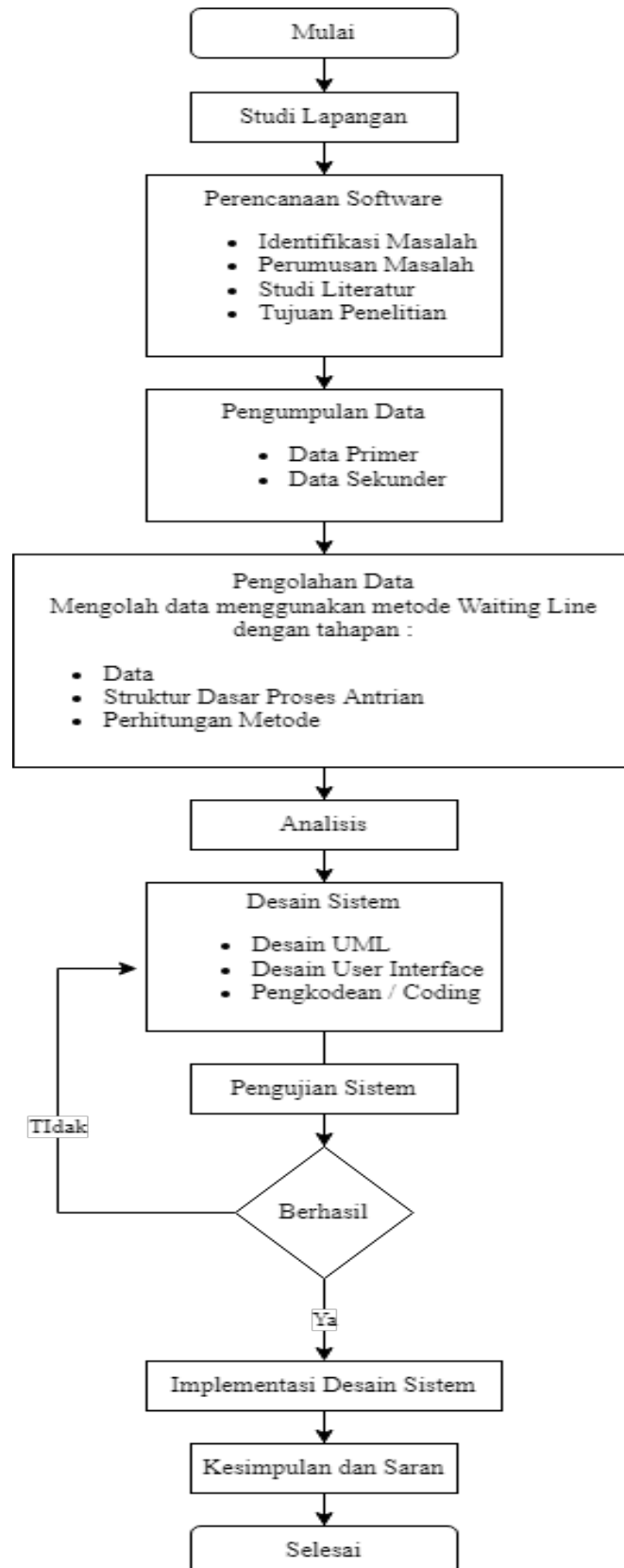


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara sistematis dan terarah agar tujuan dari penelitian bisa tercapai dengan baik. Adapun langkah – langkah yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam *flowchart* penelitian berikut.



Gambar 3. 1 Flowchart Rancangan Penelitian

Penjelasan *Flowchart* Rancangan Penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

Studi lapangan yaitu melakukan observasi secara langsung terhadap obyek akan diteliti untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan

2. Perencanaan *Software*

a. Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi masalah apa saja yang terjadi pada pelayanan dan sistem antrian yang sedang diterapkan yang kemudian dijelaskan dalam latar belakang masalah penulisan penelitian ini.

b. Perumusan Masalah

Rumusan masalah adalah suatu masalah yang dirasakan dan memerlukan solusi untuk tercapainya sebuah tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda.

c. Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mendapatkan data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian dan dijadikan landasan untuk mendukung pembuatan laporan, yang bersumber dari berbagai jurnal baik jurnal nasional maupun internasional dan buku.

d. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah hasil dari identifikasi masalah untuk menganalisa dan mengevaluasi sistem antrian pada pelayanan yang dapat dijadikan solusi dari rumusan masalah.

3. Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari petugas dan wajib pajak maupun hasil observasi dari suatu obyek.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum.

4. Pengolahan Data

Mengolah data dengan metode *Waiting Line*

a. Data

Dalam penelitian ini pengambilan data menggunakan data primer dengan cara melakukan observasi langsung pada objek pelayanan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan sebagai variabel metode

b. Struktur Dasar Proses Antrian

Proses menentukan metode yang tepat sesuai dengan struktur dasar proses antrian yang digunakan pada objek penelitian

c. Perhitungan Metode

Melakukan perhitungan berdasarkan variabel yang didapat melalui data dan rumus perhitungan ditentukan oleh struktur dasar proses antrian.

5. Analisis

Menganalisis dari data-data yang telah didapat sehingga didapatkan sebuah kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

6. Desain Sistem

a. Desain UML

Dalam penelitian ini menggunakan *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram* agar proses atau alur bisa ditentukan dengan sistematis.

b. Desain *User Interface*

Tampilan aplikasi yang akan digunakan oleh wajib pajak dan petugas pelayanan dalam melakukan proses antrian.

c. Pengkodean / *Coding*

Desain yang telah dibuat diterjemahkan kedalam *software* dengan bahasa pemrograman agar desain dapat diterapkan dan digunakan.

7. Pengujian

Melakukan pengujian pada aplikasi untuk mengetahui error atau kesalahan dalam pembuatan aplikasi dengan metode *blackbox testing*.

8. Implementasi Desain Sistem

Melakukan publikasi aplikasi atau penyerahan aplikasi yang telah dibuat untuk digunakan dan sebagai hasil akhir dari penelitian.

9. Kesimpulan

Membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang berdasarkan dari tujuan penelitian yang sudah ditentukan.

3.2. Fokus Penelitian

Pada penelitian ini akan menggali permasalahan apa saja yang dialami oleh para pengunjung saat mengantri dan petugas saat melayani, Penelitian ini berfokus dengan penerapan metode waiting line untuk menganalisa bentuk panjang antrian, rata rata waktu pelayanan, dan rata rata waktu menunggu yang terjadi di loket pelayanan BPPRD Kota Bandar Lampung, untuk mendapatkan hasil perhitungan yang dapat dijadikan informasi tentang tingkat intensitas pelayanan dalam antrian sebagai pertimbangan dan perencanaan mutu pelayanan.

3.3. Informan

Informan merupakan seseorang yang diharapkan bisa memberi informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, yang berguna untuk mendapatkan data dan informasi yang valid dan akurat, dilakukan wawancara mendalam terhadap informan yang digunakan sumber informasi. Sedangkan informan yang ditunjuk ialah petugas pelayanan yang berhubungan langsung serta paham dan bisa memberikan gambaran mengenai permasalahan yang terjadi di loket pelayanan. Informan penelitian ini yaitu 3 orang petugas pelayanan dengan jenis pelayanan berbeda dan 1 orang petugas pembukuan berkas masuk.

3.4. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. Data Primer

Menurut Sanusi (2014:104) data primer adalah data yang pertama kali dicatat dan dikumpulkan oleh peneliti serta diperoleh secara langsung dari sumber asli. Di dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui wawancara langsung kepada petugas pelayanan BPPRD Kota Bandar Lampung yang memahami langsung permasalahan yang terjadi di loket pelayanan

b. Data Sekunder

Menurut Sanusi (2014:104) data sekunder adalah data yang sudah tersedia dan dikumpulkan serta didapat secara tidak langsung melalui media perantara oleh pihak lain. Dalam penelitian ini peneliti mengambil data melalui studi literatur yang berkaitan dengan metode waiting line sebagai Analisa untuk bentuk panjang antrian

3.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan ini data mempunyai peranan yang penting dalam mendapatkan suatu informasi dari penelitian yang dilakukan penulis. Data yang relevan dengan pokok pembahasan adalah indikator keberhasilan penelitian. Pengumpulan data harus dilakukan dengan cara yang sangat tepat dan cepat. Dalam metode pengumpulan data ini, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

3.5.1. Observasi

Dalam metode observasi, penulis melakukan pengumpulan data dengan mengamati langsung pada objek penelitian yaitu loket pelayanan BPPRD Kota Bandar Lampung yang dijadikan sebagai objek penelitian ini.

3.5.2. Wawancara

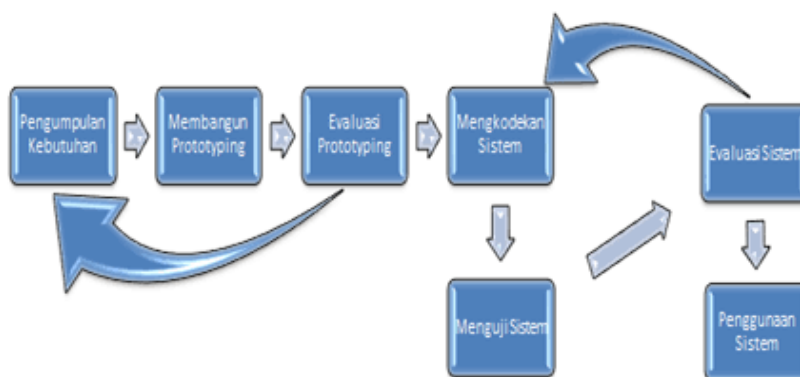
Metode wawancara dilakukan dengan cara bertatap muka secara langsung dan melakukan proses tanya jawab atau wawancara pada petugas pelayanan BPPRD Kota Bandar Lampung yang dijadikan sebagai objek penelitian ini.

3.5.3. Studi Literatur

Metode Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan literatur yang bersumber dari jurnal, buku atau hasil penelitian orang lain yang berkaitan dengan objek penelitian ini.

3.6. Metode Pengembangan Perangkat

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk penelitian *Booking Nomor Antrian Online Dengan Metode Waiting Line Berbasis Android* yaitu metode *Prototype*. diagram alir metode tersebut dapat dilihat pada gambar :



Gambar 3. 2 Diagram alir metode *prototype*

3.6.1. Komunikasi

Pada tahap komunikasi dilakukan kepada salah satu pegawai BPPRD Kota Bandar Lampung yang dijadikan objek dalam penelitian ini untuk mendefinisikan obyektif keseluruhan yang diketahui dan mengidentifikasi masalah dari pelanggan serta mendefinisikan tujuan kedepan dari pengembangan *software* yang akan dibuat dan juga sasaran yang akan dicapai.

3.6.2. Perancangan Cepat

Dalam tahapan ini setelah mendapatkan informasi dan data-data yang didapatkan dalam tahap komunikasi dari pihak BPPRD Kota Bandar

Lampung sebagai objek dalam penelitian ini selanjutnya yaitu dengan membuat perencanaan dan permodelan secara cepat.

3.6.3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah sebuah langka dimana seseorang pembangun perangkat lunak menganalisis sumber daya yang akan menggunakan perangkat lunak yang dibangun. Analisis kebutuhan non fungsional tidak hanya menganalisis siapa saja yang akan menggunakan aplikasi tetapi juga menganalisis perangkat keras dan perangkat lunak agar aplikasi dapat berjalan dengan baik. Analisis non fungsional yang dilakukan dibagi dalam tiga tahapan, yaitu :

1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Proses sistem yang sedang berjalan masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan cara masyarakat masih datang ke loket untuk mengambil nomor antrian lalu menunggu untuk dipanggil.

2. Analisis Sistem yang diajukan

Dari analisa sistem yang berjalan maka penulis mengajukan sebuah Sistem Aplikasi *Booking Nomor Antrian Online* dimana masyarakat dapat mengunduh ke *smartphone* untuk memudahkan akses pengambilan nomer, sistem ini memudahkan masyarakat dalam hal antrian untuk menghemat waktu dan tenaga. Aplikasi ini dibuat menggunakan sistem berbasis android.

3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam Analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi *Booking* Nomor Antrian *Online* sebagai berikut :

- a. Perangkat lunak sistem operasi pada android minimal adalah Android versi 5.1.
- b. Perangkat lunak untuk pembuatan program adalah Android Studio.
- c. *Software* pendukung lain.

4. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam Analisis kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk membangun Aplikasi *Booking* Nomor Antrian *Online* Dengan Metode *Waiting Line* Berbasis Android (Studi Kasus : BPPRD Kota Bandar Lampung) adalah :

a. Spesifikasi Minimum Untuk Android

1. Realme 2 Pro.
2. Qualcomm Snapdragon 660 AIE Processor.
3. Storage 16 Gb.
4. Ram 3 Gb.

b. Perangkat Keras Dalam Pembuatan Aplikasi

1. Hp p2.
2. Ram 4 GB.
3. Intel(R) Core(TM) i3-2120T CPU @ 2.60 GHz .
4. Harddisk 500GB.

3.7. Tahapan Metode *Waiting Line*

Terdapat beberapa tahapan untuk menggunakan metode *waiting line* yaitu :

3.7.1. Data

Dalam penelitian ini pengambilan data menggunakan data primer dengan cara melakukan observasi langsung di loket pelayanan BPPRD Kota Bandar Lampung untuk mendapatkan data Populasi Masukan, Distribusi Kedatangan, Disiplin Pelayanan, Fasilitas Pelayanan dan Distribusi Pelayanan

3.7.2. Struktur Dasar Proses Antrian

Menentukan struktur dasar proses antrian sesuai dengan fasilitas pelayanan, dalam metode *waiting line* terdapat 4 struktur dasar proses antrian yaitu : *Single Channel Single Phase*, *Single Channel Multi Phase*, *Multi-Channel Single Phase* dan *Multi Channel Multi Phase*. dalam penelitian ini menggunakan struktur dasar proses antrian *Multi Channel Single Phase* suatu bentuk antrian yang memiliki dua atau lebih antrian dan satu pelayan

2.7.3 Perhitungan Metode *Waiting Line*

Perhitungan metode *waiting line* adalah proses akhir dalam tahapan metode *waiting line* untuk mendapatkan hasil akhir agar bisa diterapkan pada jam di aplikasi Booking Antrian Online yang perhitungannya dapat dilakukan oleh admin melalui *dashboard* admin. Berikut adalah hasil dari perhitungan metode *waiting line* yang dapat diterapkan :

$$\text{Arrival Rate } (\lambda, \lambda) = 8$$

$$\text{Service Rate } (\mu, \mu) = 30$$

$$\text{Server } (s) = 4$$

Sehingga faktor kegunaan pelayanan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \mathbf{P} &= \frac{8}{4 \cdot 30} \\ &= 0.06666 \end{aligned}$$

Jadi faktor kegunaan pelayanan adalah 0,066. Karena $0,066 < 1$ maka keadaan steady state dapat terpenuhi.

- a. Menghitung waktu kosong tidak adanya pelayanan setiap jam

$$\begin{aligned} P_0 &= (1-P) \times 60 \\ &= (1-0,06666) \times 60 \\ &= 0,93334 \times 60 \\ &= 56,0004 \text{ menit} \end{aligned}$$

Jadi waktu kosong tidak ada pelayanan yaitu 56 menit.

- e. Menghitung Jumlah wajib pajak yang diharapkan dalam antrian

$$\begin{aligned} L_q &= \frac{P_0 \left(\frac{\lambda}{\mu}\right)^s \cdot P}{s!(1-P)^2} \\ &= \frac{56,0004 \left(\frac{8}{30}\right)^4 \times 0,06666}{4!(1-0,06666)^2} \\ &= 0,000015 \end{aligned}$$

Jadi Rata – rata wajib pajak didalam antrian ada sekitar 0 orang

- f. Waktu yang diharapkan oleh wajib pajak selama menunggu dalam antrian

$$\begin{aligned} W_q &= L_q / \lambda \\ &= \frac{0,000015}{8} \\ &= 0,000001875 \times 60 \text{ menit} \\ &= 0,00011 \end{aligned}$$

Jadi waktu yang diharapkan oleh wajib pajak selama menunggu dalam antrian adalah sekitar 0.00011 menit

- g. Menghitung waktu yang diharapkan oleh wajib pajak selama dalam sistem

$$\begin{aligned} W &= W_q + 1/30 \\ &= 0,00011 + 0,03333 \end{aligned}$$

$$= 0,33341 \times 60 \text{ Menit}$$

$$= 2.000 \text{ menit}$$

Jadi waktu yang diharapkan oleh wajib pajak selama dalam sistem yaitu 2000 menit

h. Menghitung jumlah rata-rata wajib pajak yang diharapkan dalam sistem

$$L = \lambda \times W$$

$$= 8 \times 2.000$$

$$= 16.00$$

Jadi jumlah rata-rata wajib pajak yang diharapkan dalam sistem sebanyak 2 orang

Berdasarkan hasil dari perhitungan diatas dapat diterapkan pada jam booking dengan rentang 30 menit.

3.8. Pemodelan Desain

Analisis kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam *fase* ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

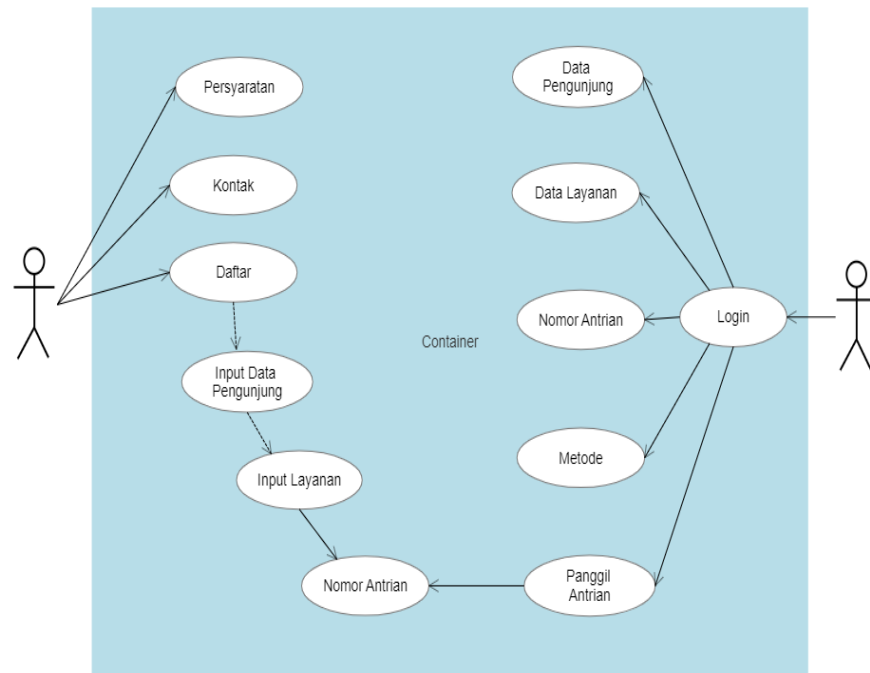
3.8.1. Desain UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Pada Penelitian kali ini UML yang dipakai adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja system secara

garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara aktor yang dibuat, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3. 3 Use case diagram.

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 3.2 dapat dijelaskan secara singkat masing-masing fungsi dari *use case* pada table berikut :

Tabel 3. 1 Identifikasi Aktor.

Nama Aktor	Definisi
Pengunjung	Pengunjung sebagai orang yang melakukan pendaftaran <i>booking</i> nomor antrian
Admin	Admin sebagai orang yang dapat melakukan kegiatan pengolahan data kontak, data pengunjung, data layanan dan melakukan perhitungan dengan metode <i>waiting line</i>

Tabel 3. 2 Identifikasi *Use case*

Nama Use case	Deskripsi	Aktor
Info Persyaratan	Proses untuk melihat Informasi persyaratan dengan memilih jenis layanan pajak	Pengunjung

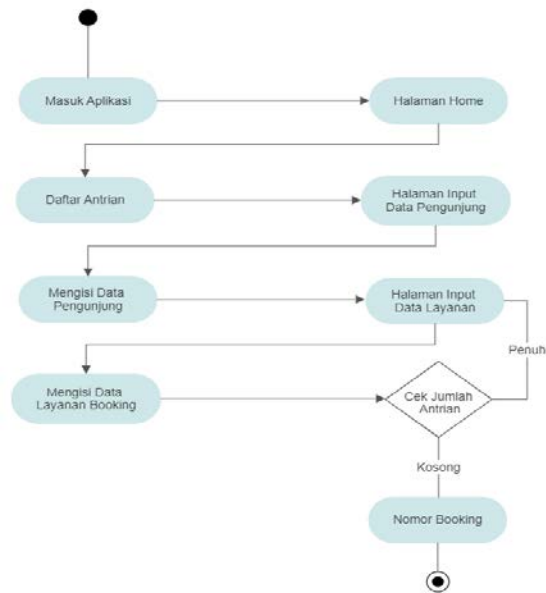
Kontak	Proses untuk melihat kontak yang dapat di hubungi	Pengunjung
Daftar	Proses untuk melakukan pendaftaran <i>booking</i> nomor antrian	Pengunjung
<i>Input Data</i> Pengunjung	Proses untuk melakukan <i>input</i> informasi data pengunjung	Pengunjung
<i>Input Data</i> Layanan	Proses untuk melakukan <i>input</i> memilih layanan pajak, tanggal dan waktu <i>booking</i> nomor antrian	Pengunjung
<i>Login</i>	Proses untuk masuk ke dalam <i>dashboard</i> admin	Admin
Mengelola Data Pengunjung	Proses untuk mengelola (melihat, menghapus)	Admin
Mengelola Data Layanan	Proses untuk mengelola (melihat, menghapus)	Admin
Menerapkan Metode	Proses admin melakukan perhitungan dengan metode <i>waiting line</i>	Admin
Mengelola Jam dan Nomor Antrian	Proses untuk mengelola (menambah, merubah, menghapus dan memanggil nomor antrian)	Admin

b. Activity Diagram

Activity diagram berguna untuk memberikan visualisasi alur tindakan dalam sistem, percabangan yang mungkin terjadi, dan mana alur sistem mulai dari awal hingga akhir. Yang akan menampilkan beberapa menu pilihan dimana dalam pilihan menu terdapat beberapa penjelasan yang akan di bahas pada masing-masing menu tersebut seperti pada gambar *activity diagram* dibawah ini:

1. *Activity Diagram Booking Antrian*

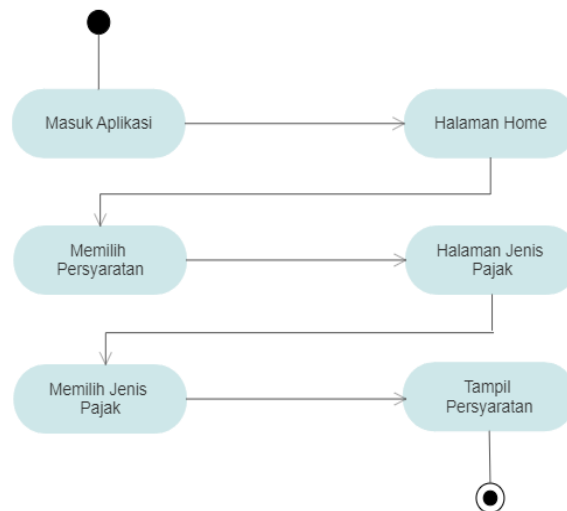
Rancangan *activity diagram* pada menu *booking* antrian dapat di liat pada gambar berikut:



Gambar 3. 4 *Activity diagram booking antrian*

2. *Activity Diagram* Persyaratan

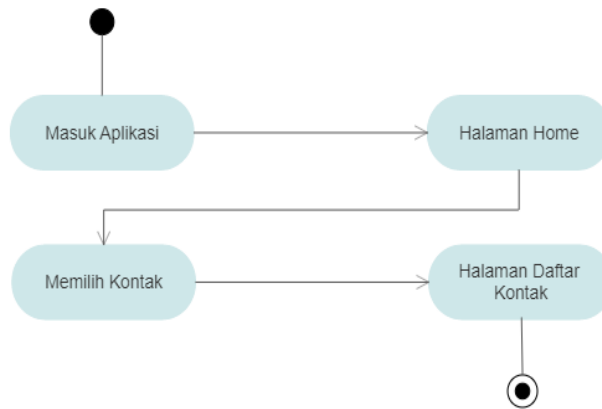
Rancangan *activity diagram* pada menu persyaratan dapat di liat pada gambar berikut:



Gambar 3. 5 *Activity diagram* persyaratan

3. *Activity Diagram* Kontak

Rancangan *activity diagram* pada menu kontak dapat di liat pada gambar berikut:



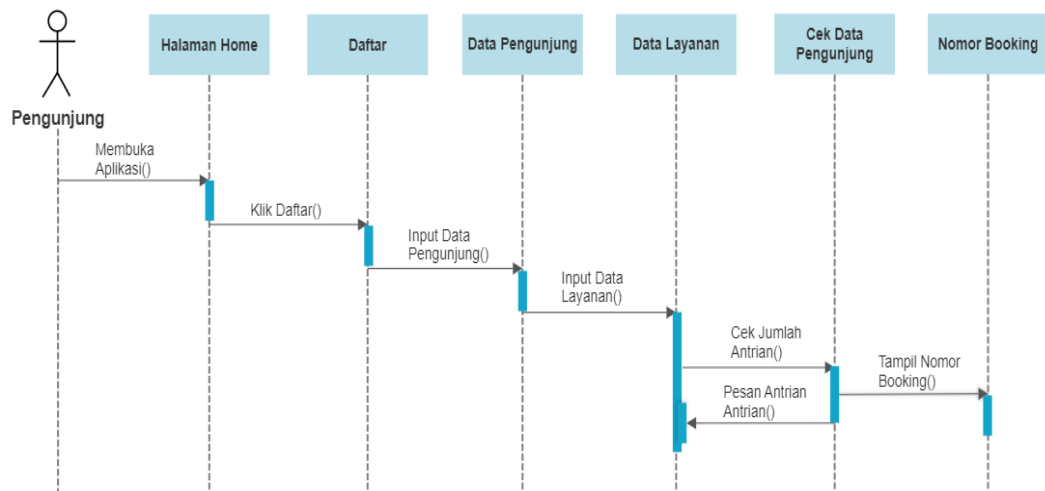
Gambar 3. 6 *Activity diagram* kontak

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram dibawah ini menjelaskan bagaimana alur didalam menjalankan aplikasi ini.

1. *Sequence Diagram Booking Antrian*

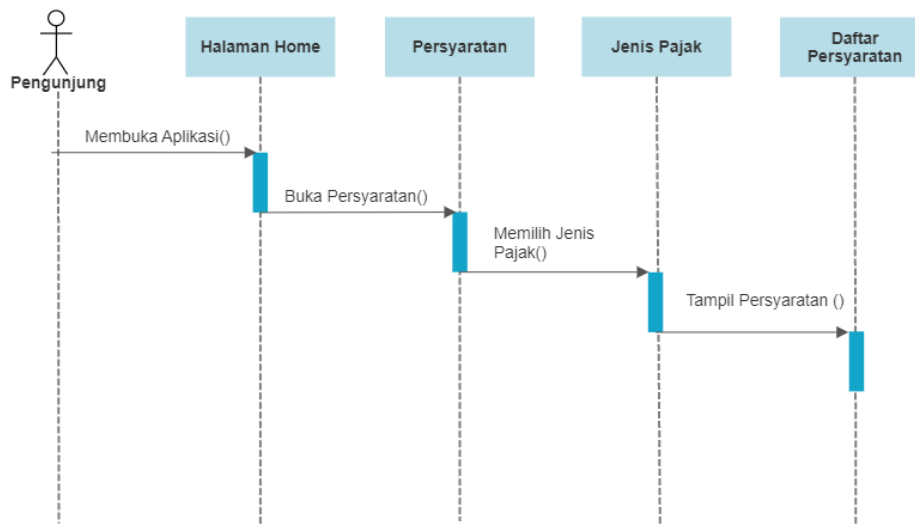
Pengunjung masuk ke dalam aplikasi dan menampilkan halaman *home* selanjutnya pengunjung dapat mendaftar untuk mem-*booking* nomor antrian, dengan begitu pengunjung masuk kedalam halaman form registrasi dengan *inputkan* data diri selanjutnya memilih jenis layanan, aplikasi akan memeriksa apakah jenis pajak, tanggal dan jam yang di pilih pengunjung apakah kosong, jika kosong pengunjung akan mendapatkan nomor antrian jika penuh aplikasi akan menampilkan pesan bahwa jam tersebut penuh, rancangan *sequence diagram booking* antrian dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 7 Sequence diagram booking antrian

2. Sequence Diagram Persyaratan

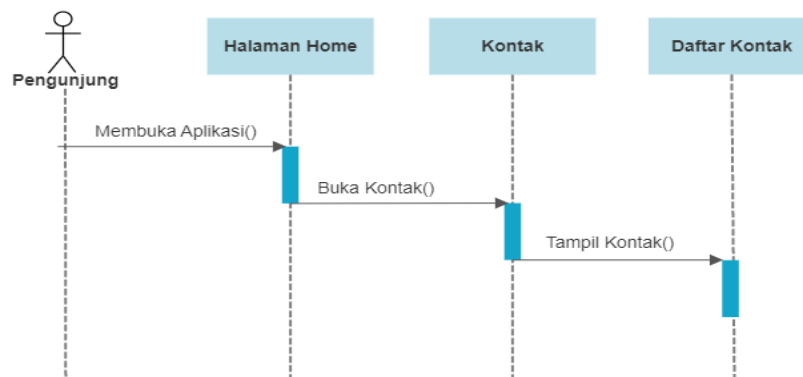
Pengunjung masuk ke dalam aplikasi dan menampilkan halaman *home* selanjutnya pengunjung dapat memilih garis 3 pojok kanan atas, aplikasi akan menampilkan tombol persyaratan, Ketika pengunjung menekan tombol persyaratan akan menampilkan list jenis pajak yang dapat dipilih oleh pengunjung. rancangan *sequence diagram* persyaratan dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 8 *Sequence diagram* persyaratan

3. *Sequence Diagram* Kontak

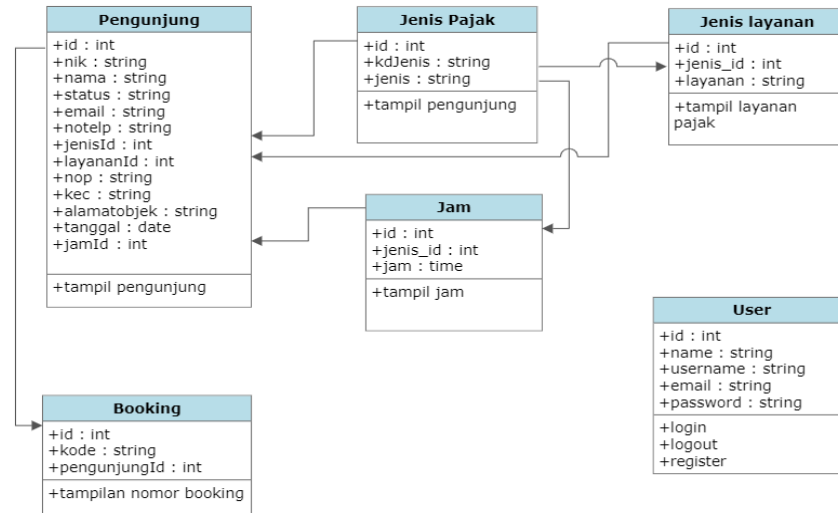
Pengunjung masuk ke dalam aplikasi dan menampilkan halaman *home* selanjutnya pengunjung dapat memilih garis 3 pojok kanan atas, aplikasi akan menampilkan tombol kontak, selanjutnya pengunjung hanya menekan tombol kontak untuk melihat daftar kontak, rancangan *sequence diagram* kontak dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 9 *Sequence diagram* kontak

d. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode / fungsi). Berikut ini adalah gambar rancangan objek berupa *class diagram*.



Gambar 3. 10 *Class diagram* pengunjung

3.9. Desain Tampilan Antarmuka

Desain tampilan antarmuka adalah rancangan bagaimana bentuk dan rupa tampilan aplikasi yang menjelaskan tentang alur pembuatan dan kegunaan program beserta tampilan desain yang ingin kita buat. Berikut ini merupakan tampilan halaman pada program yang dibuat :

3.9.1. Halaman Login Admin

Halaman *login* merupakan suatu proses untuk masuk kedalam sebuah layanan *dashboard* dengan mengisi email dan *password* sebagai *autentikasi* admin. Tampilan rancangan *login* admin dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 11 Halaman *login* admin

3.9.2. Halaman *Register* Admin

Halaman *register* merupakan sebuah halaman untuk membuat akun admin agar dapat masuk ke dalam halaman *dashboard* melalui halaman login dengan mengisi *email* dan *password* yang sudah dibuat dihalaman register. Tampilan rancangan *register* admin dapat dilihat pada gambar berikut:

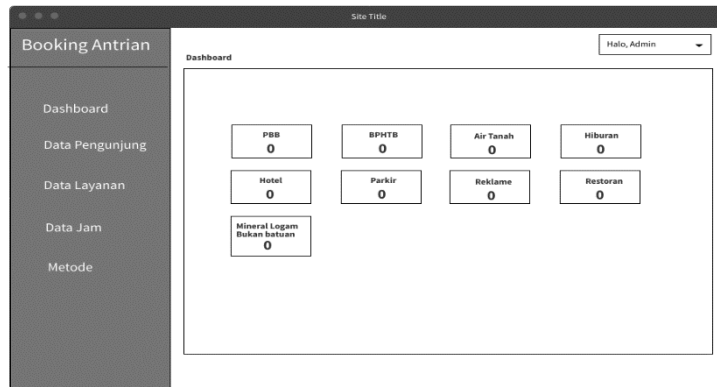


Gambar 3. 12 Halaman register admin

3.9.3. Halaman *Dashboard* Admin

Halaman *dashboard* adalah halaman yang menampilkan nomor antrian dan jam yang berfungsi sebagai acuan untuk memanggil nomor antrian

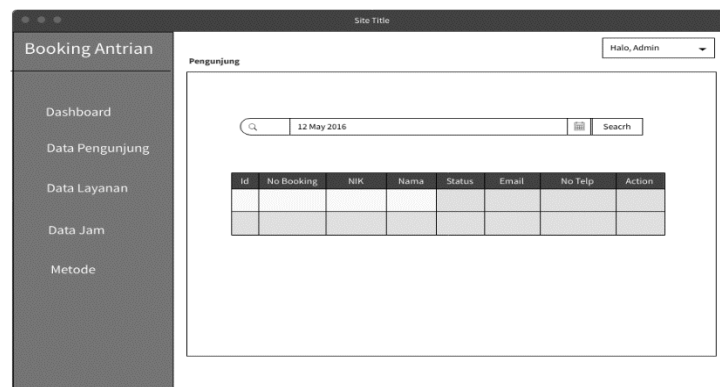
pengunjung. Tampilan rancangan *dashboard* admin dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 13 Halaman *Dashboard* Admin

3.9.4. Halaman Data Pengunjung

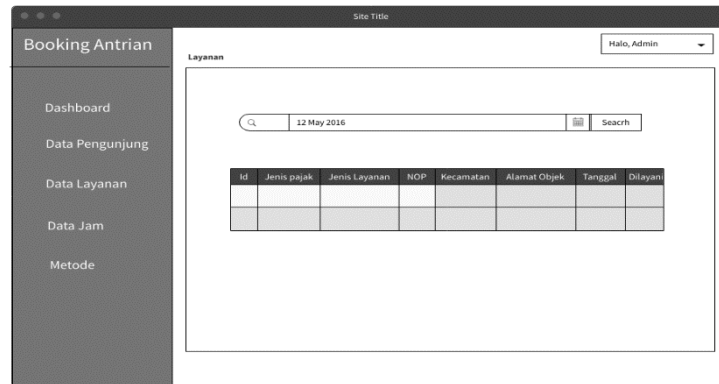
Halaman data pengunjung adalah halaman yang berisikan data pengunjung yang telah mem-*booking* nomor antrian. Tampilan rancangan data pengunjung dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 14 Halaman Data Pengunjung

3.9.5. Halaman Data Layanan

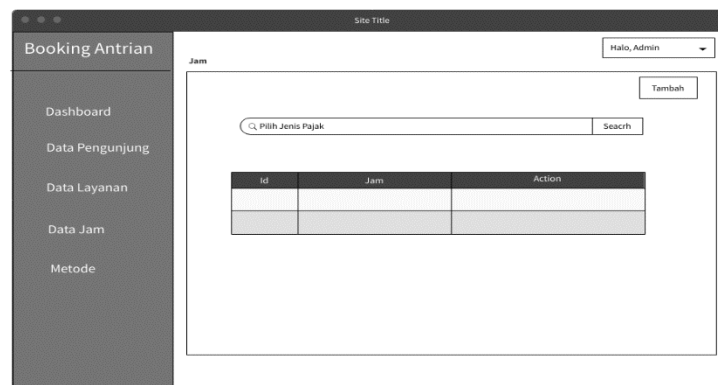
Halaman data layanan berisikan data layanan yang dipilih oleh pengunjung. Tampilan rancangan data layanan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 15 Halaman Data Layanan

3.9.6. Halaman Data Jam

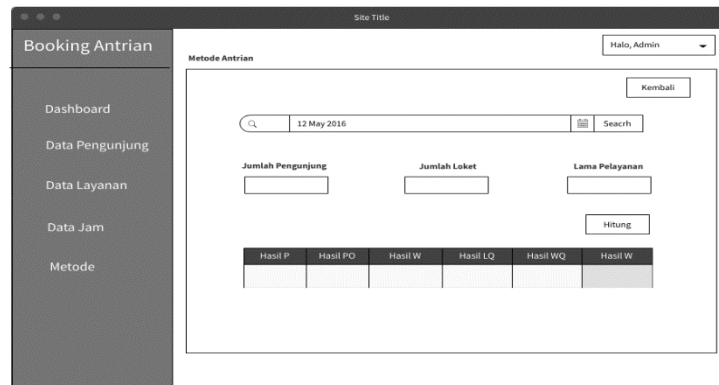
Halaman data jam adalah halaman dimana admin dapat menambah, mengedit dan menghapus Jam Antrian. Tampilan rancangan Jam Antrian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 16 Halaman Data Jam

3.9.7. Halaman Metode *Waiting Line*

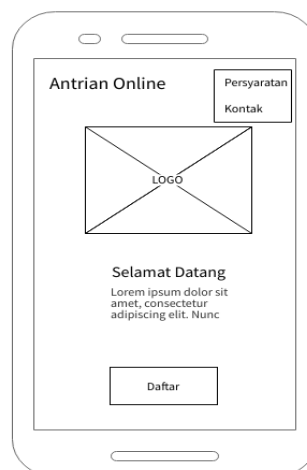
Halaman metode adalah halaman admin dapat menghitung jumlah pengunjung, lama waktu melayani dan jumlah *server* berdasarkan perjam, yang dapat di terapkan di nomor antrian. Tampilan rancangan metode *waiting line* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 17 Halaman Metode

3.9.8. Halaman *Home* Pengunjung

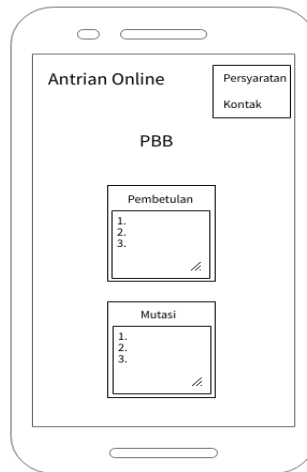
Halaman *home* merupakan halaman awal ketika pengguna membuka aplikasi yang berisikan informasi untuk pengguna ketika ingin melakukan pendaftaran *booking* nomor antrian. Tampilan rancangan *home* pengunjung dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 18 Halaman *Home* Pengunjung

3.9.9. Halaman Persyaratan Pengunjung

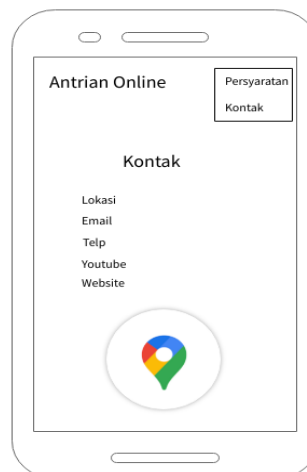
Halaman ini berisikan informasi tentang persyaratan pajak yang di butuhkan oleh pengunjung. Tampilan rancangan persyaratan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 19 Halaman Persyaratan

3.9.10. Halaman Kontak Pengunjung

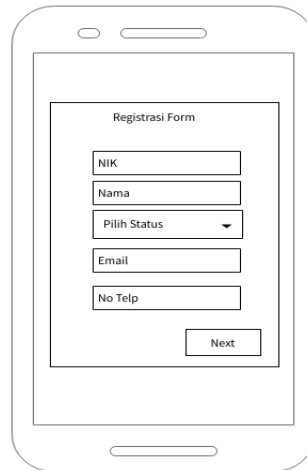
Halaman ini berisikan informasi tentang kontak BPPRD Kota Bandar Lampung yang dapat di akses dan dihubungi oleh pengunjung untuk info lebih lanjut. Tampilan rancangan kontak pengunjung dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 20 Halaman Kontak

3.9.11. Halaman *Input* Data Pengunjung

Halaman *input* data pengunjung merupakan proses pengunjung melakukan pendaftaran dengan mengisi data pengunjung sebagai syarat melakukan pendaftaran. Tampilan rancangan *input* data pengunjung dapat dilihat pada gambar berikut:

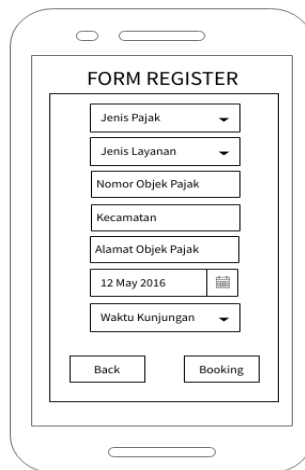


The image shows a mobile phone interface with a registration form. The form is titled "Registrasi Form" and contains the following fields: "NIK", "Nama", "Pilih Status" (with a dropdown arrow), "Email", and "No Telp". A "Next" button is positioned at the bottom right of the form area.

Gambar 3. 21 Halaman *Input* Data

3.9.12. Halaman *Input* Data Layanan

Halaman *input* data layanan merupakan proses pengunjung memilih layanan yang di inginkan sebagai proses terakhir melakukan pendaftaran. Tampilan rancangan *input* data layanan dapat dilihat pada gambar berikut:



The image shows a mobile application interface titled "FORM REGISTER". It contains several input fields and buttons:

- Jenis Pajak (dropdown menu)
- Jenis Layanan (dropdown menu)
- Nomor Objek Pajak (text input)
- Kecamatan (text input)
- Alamat Objek Pajak (text input)
- 12 May 2016 (date input)
- Waktu Kunjungan (dropdown menu)
- Back button
- Booking button

Gambar 3. 22 Halaman Input Layanan

3.9.13. Halaman Nomor *Booking*

Halaman ini menampilkan nomor antrian berdasarkan layanan yang telah di pilih oleh pengunjung dan sebagai bukti telah melakukan *registrasi* untuk datang ke loket pelayanan dengan melakukan *screenshot* halaman ini, Tampilan rancangan nomor antrian dapat dilihat pada gambar berikut:



The image shows a mobile application interface titled "Nomor Booking". It displays the following information:

- Silahkan Screenshoot Nomor Booking Anda
- C220600001**
- Mutasi**
- 09:00**
- 01-01-2022**
- Silahkan datang 30 menit sebelum waktu antrian anda, jika datang melebihi dari waktu yang di booking maka
- Selesai**

Gambar 3. 23 Halaman Nomor *Booking*