



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Judul

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Kristanto (2018:1), “Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memroses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan.”

Menurut Nilhuda (2019:2), “Mengatakan bahwa suatu sistem adalah kumpulan dari elemen yang saling berintegrasi dan saling kebergantungan dalam sebuah lingkungan tersebut yang mempunyai tujuan tertentu untuk dicapai secara bersama-sama.”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan rangkaian prosedur yang saling berhubungan antara satu sama lain dan saling berintegrasi untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Pengertian Pemesanan

Menurut Saputri dkk (2019:67), “Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli proses, pembuatan, dan cara memesan (tempat, barang, jasa) kepada orang lain.”

Menurut Susanti dan Prabowo (2017:2), “Pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang dan atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan.”



Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah aktivitas atau proses yang dilakukan antara dua orang pihak untuk memenuhi tujuan mereka masing-masing.

2.1.3 Pengertian Website

Menurut Askar, Mashud, dan Herman (2020:2) “Website adalah lokasi di Internet yang memberikan informasi tentang profil pribadi pemilik *website*. *Website* adalah halaman yang memuat halaman web di Internet yang digunakan sebagai media penyampaian informasi, komunikasi atau transaksi.”

Menurut Gultom dan Murpratomo (2018:55) “Web atau *website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).”

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang digunakan sebagai media penyimpanan dan penyampaian informasi yang bersifat statis maupun dinamis yang dihubungkan ke internet.

2.1.4 Pengertian Penerapan Metode *Customer Relationship Management* (CRM) pada Sistem Pemesanan Berbasis Website di CV Metasari

Penerapan Metode CRM *Customer Relationship Management* (CRM) pada Sistem Pemesanan Berbasis *website* di CV Metasari adalah sistem pemesanan yang bertujuan untuk mempermudah admin untuk melakukan transaksi pemesanan dan pencatatan transaksi dimana pada sistem ini terdapat fitur pemesanan berupa produk yang dapat dipesan beserta harga-harga dan penawaran atau sistem paket.



2.2. Teori Khusus

2.2.1 Customer Relationship Management (CRM)

Berikut penjelasan mengenai *Customer Relationship Management (CRM)*:

2.2.1.1 Pengertian Customer Relationship Management (CRM)

Menurut Pratama (2019:10-11) menyatakan bahwa CRM merupakan sebuah strategi dan metodologi yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi informasi berupa perangkat lunak komputer (*software*) dan perangkat keras komputer (*hardware*), untuk membantu perusahaan di dalam mengelola pelanggan mereka dan menjaga hubungan baik dengan pelanggan, agar dapat mencapai tujuan bisnis perusahaan. CRM juga didefinisikan sebagai sebuah aktifitas yang terurut dan sistematis yang dilakukan oleh perusahaan untuk memahami pelanggan, mempertahankan pelanggan dan loyalitas mereka, serta menarik pelanggan baru untuk mencapai pertumbuhan perusahaan yang signifikan.

2.2.1.2 Tujuan Utama Customer Relationship Management (CRM)

Pratama (2019:14) menyatakan tujuan utama dari implementasi Customer Relationship Management (CRM) pada perusahaan adalah untuk membantu perusahaan di dalam meningkatkan dan menjaga kepuasan dan kepercayaan pada pelanggan. Kepuasan dan kepercayaan pelanggan adalah modal besar pada suatu bisnis agar usaha tersebut dapat terus berjalan.

2.2.2 Pengertian UML (Unified Modeling Language)

Menurut Wira (2019:33) “UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek” .



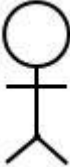





Menurut Adhitya (2016:60) “UML adalah metode pemodelan secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat *software* berorientasi objek” .

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:117), “UML adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung”.

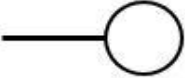


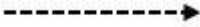

Jadi, UML adalah sebuah metode pemodelan visual dengan standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk ebagai sarana untuk merancang dan atau membuat *software* berorientasi objek.

Berikut ini notasi-notasi UML yang ada ditabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Notasi-notasi pada UML (Ansori)

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau Alat ketika berhubungan dengan use case.
2.		Use Case	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
3.		Association	Abstraksi dari penghubung antara actor dengan <i>use case</i> .
4.		Generalization	Menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
5.		Note	Elemen fisik saat program dijalankan dan mencerminkan sebuah sumber daya komputasi.
6.		Class	Kumpulan objek yang mempunyai atribut dan operasi.



7.		Interface	Kumpulan dari operasi tanpa implementasi dari sebuah class.
8.		Interaction	Dipakai untuk menunjukkan aliran pesan antar objek.
9.		Realization	Hubungan elemen yang ada di bagian tanda panah akan merealisasikan pernyataan elemen yang ada pada bagian tanda panah.
10.		Dependency	Relasi yang menunjukkan perubahan pada sebuah elemen memberi pengaruh kepada elemen yang lainnya.
11.		Package	Sebuah wadah yang dipakai untuk mengelompokkan elemen-elemen dari sistem yang dirancang atau dibangun.

Adapun diagram UML yang digunakan adalah *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. Berikut penjelasannya :

1. *Usecase Diagram*

Usecase diagram digunakan untuk menspesifikasikan apa yang dapat dilakukan oleh sistem atau untuk menspesifikasikan kebutuhan fungsional utama dari aplikasi yang dibangun.

2. *Class Diagram*

Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class diagram* memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam *logical view*) dari suatu sistem.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan interaksi object yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan use case diagram, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *use case*.





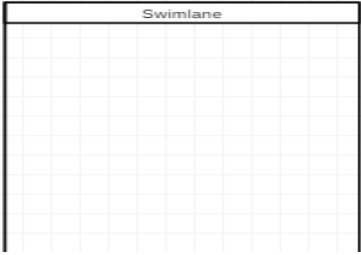


4. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan workflow atau aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *activity diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada *Activity Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6.	Swimlane  atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi



(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:162))

2.2.3 Pengertian *Class Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2018:141), menyebutkan *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	<p>Kelas</p>	Kelas pada struktur sistem.
2.	<p>Antarmuka / <i>Interface</i></p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	<p>Asosiasi / Association</p>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>multiplicity</i> .
4.	<p>Asosiasi berarah / <i>Directed</i></p>	Relasi antarkelas dengan makna



	<i>association</i> →	kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.	Generalisasi → ▷	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus).
6.	Kebergantungan / <i>Dependency</i> →	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7.	Agregasi / <i>Aggregation</i> → ◇	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2018:146))

2.3 Teori Program

2.3.1 HTML

Menurut Setiawan, Lumenta, dan Sompie (2019:3) “HTML adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan halaman website agar dapat menampilkan berbagai informasi baik tulisan maupun gambar pada sebuah web browser”.

Menurut Suryana (2017:59) “Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web”.

Jadi HTML atau *Hypertext Markup Language* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman website yang dapat menampilkan informasi berupa gambar dan tulisan.

2.3.2 XAMPP

Menurut Huda (2020:14) “Suatu sistem operasi dengan menggunakan web server local memungkinkan sebuah web dinamis bisa diakses secara lokal, yang memiliki berbagai fasilitas seperti Windows, Linux, Mac, dan Solaris”.



Menurut MADCOMS (2016:16), “Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lain.”.

Dapat disimpulkan, XAMPP adalah paket kumpulan software yang berisi web server local yang memungkinkan sebuah web dapat diakses secara local yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla dan lain-lain

2.3.3 PHP

Menurut Huda (2020:14) "PHP adalah sebuah bahasa pemrograman web berbasis server (server-side) yang mampu memarsing kode PHP dari kode web dengan ekstensi.php, sehingga menghasilkan tampilan website yang dinamis di sisi client (browser).

Menurut Wasiyanti dan Talaohu (2016:68) “PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman Web yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*”.

Jadi kesimpulannya, PHP atau Hypertext Preprocessor adalah bahasa script yang digunakan oleh pemrograman *back-end* untuk menghasilkan halaman website yang dinamis.

2.3.4 MYSQL

Menurut Rahayu (2020:14) “Database MYSQL merupakan database yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data sehingga database ini paling digemari di kalangan programmer web, dengan alasan bahwa program ini sebagai sebuah database server yang mampu untuk manajemen database dengan baik, MySQL terhitung merupakan database yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibanding database lainnya”.

Pengertian MySQL (My Structured Query Language) Menurut Solichin (2016:109) “MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). MySQL salah satu database gratis



dengan GNU sebagai lisensi-nya dan masuk ke jenis Relational Database Management System (RDBMS), dengan tabel, kolom, dan baris sebagai istilah untuk pemakaiannya. Seperti contoh dalam sebuah database MySQL satu ataupun lebih dari satu tabel dan seterusnya.”

Jadi, My SQL atau My Structured Query Language salah satu database yang digunakan untuk menyimpan data secara gratis alias *open-source* yang cukup kuat dan stabil sehingga banyak digemari para programmer web.

2.3.5 CSS

Menurut Abdulloh (2018:45) “CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheet yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan – kumpulan aturan yang mengatur *style* elemen HTML”.

Menurut Rudjiono dan Saputro (2020:60) “CSS adalah kependekan dari Cascading Style Street, berfungsi untuk mmempercantik penampilan HTML atau menentukan bagaimana elemen HTML ditampilkan”.

Dapat disimpulkan bahwa, CSS atau *Cascading Style Sheets* adalah dokumen web yang berfungsi untuk mengatur elemen html yang dapat mempercantik tampilan halaman html.

2.3.6 JavaScript

Menurut Rudjiono dan Saputro (2020:61) “Javascript adalah bahasa pemrograman atau kode script yang diletakan bersama kode HTML ataupun terpisah yang digunakan untuk membuat tampilan website lebih dinamis”.

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015) “JavaScript (js) ialah suatu bahasa scripting yang digunakan sebagai fungsionalitas dalam membuat suatu web”.



Jadi, JavaScript adalah bahasa *scripting* yang berfungsi untuk menambah fungsi dalam membuat suatu web yang dapat digunakan untuk membuat tampilan web menjadi dinamis

2.3.7 PHP MyAdmin

Menurut Nugroho (2013:15) “PHP My Admin adalah aplikasi manajemen database server MySQL berbasis web”.

Menurut Rahman dalam (Supriyanta, 2015) “PHP My Admin adalah sebuah software berbasis pemrograman PHP yang dipergunakan sebagai administrator MySQL melalui browser (web) yang digunakan untuk management database”.

Jadi, PHP MyAdmin adalah software yang digunakan sebagai administrator MySQL melalui *browser* yang digunakan untuk manajemen database data yang lebih baik.

2.3.8 Codeigniter

Menurut Sidik (2018:2) “Codeigniter (CI) adalah framework pengembangan aplikasi (application development framework) dengan menggunakan PHP, suatu kerangka pembuatan program dengan menggunakan PHP”.

Menurut Sulistiono (2018:7) “CodeIgniter adalah sebuah aplikasi open source, yang berupa kerangka kerja atau framework untuk membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Codeigniter adalah sebuah frameword open-source yang digunakan untuk mengembangkan sebuah website dengan menggunakan bahasa pemrograman php.

2.3.9 Visual Studio Code

Menurut Agustini dan Kurniawan (2019:155) “Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk



mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan”.

Menurut Payuda (2020:16) “Visual Studio Code adalah editor source code atau text editor yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan MacOS yang mendukung program bahasa PHP”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan aplikasi editor yang dikembangkan oleh Microsoft untuk mendukung programmer melakukan debugging, penyelesaian kode cerdas, refactoring kode, dan lain-lain sehingga memudahkan programmer untuk melakukan pekerjaannya.

2.4. Teori Umum

2.4.1 Pengertian Internet

Menurut Muslim dan Dayana (2016:39) “Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar Internet Protocol Suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Internet (*Interconnected Network*) merupakan sekumpulan jaringan yang saling terhubung dimana jaringan tersebut menyediakan sambungan global informasi. Dalam hal ini komputer yang sebelumnya stand-alone kini dapat berhubungan langsung dengan host-host atau komputer-komputer yang lain”.

Menurut Walidaini (2018:38) “Internet merupakan jaringan yang dapat menghubungkan banyak komputer untuk mengirim berita, memperoleh informasi ataupun mentransfer data. Internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengakses informasi yang bersifat edukatif. Internet merupakan salah satu media pembelajaran yang dianggap update, efektif, mudah, dan terpercaya dalam memenuhi kebutuhan informasi khususnya mengenai pembelajaran tanpa terkendala ruang dan waktu”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah sistem global yang merupakan gabungan dari banyak jaringan komputer yang



saling terhubung agar dapat menyampaikan informasi secara lebih cepat ke banyak penggunanya.

2.4.2 Basis Data

Menurut Faridi dkk (2016:192) “Database adalah sebuah struktur yang umumnya dikategorikan dalam 2 hal: sebuah database flat dan sebuah database relasional. Database relasional lebih disukai karena lebih masuk akal dibandingkan database flat”.

Menurut Anhar (2016:19) “Database (basis data) dapat diartikan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer, yang memungkinkan dapat diakses dengan mudah dan cepat”.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang terdiri dari database flat dan database relasional yang memungkinkan data dapat diakses secara lebih cepat.

2.4.3 Perangkat Lunak

Menurut Lailela dan Kusumadiarti (2018:86) “Perangkat Lunak adalah sebuah perangkat yang terdiri dari objek-objek yang merupakan konfigurasi dari :

- a. Program: perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan
- b. Dokumen: menggambarkan operasi dan kegunaan program
- c. Data: struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional”.

Menurut Yanto (2018:49) “Perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (user manual)”.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak adalah program komputer yang dibuat untuk memudahkan pekerjaan pengguna dalam mengolah banyak kebutuhan seperti mengolah data, gambar dan lain-lain.



2.5 Metode Pengembangan Sistem

2.5.1 Metode *Waterfall*

Menurut Suwarti dan Catriwati (2020:100) “Inti dari metode *waterfall* adalah mengerjakan suatu kegiatan secara berurutan atau linier. Jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak bisa melanjutkan pengerjaan ke langkah 2,3 dan seterusnya. Tahapan ke 3 akan bisa dilakukan jika tahap ke 1 dan ke 2 sudah dilakukan. Tahapan terakhir adalah pengujian dimana sistem yang dibangun layak atau tidak untuk digunakan pada sistem pengarsipan tagihan ini.”

2.5.2 Tahapan Metode *Waterfall*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018:29), adapun tahapan-tahapan dari model *waterfall* yaitu:

1. Analisis Kebutuhan (*Requirements Analysis*) Dalam tahap ini beberapa hal yang sangat diperlukan sebelum ke tahap analisa, yaitu studi kelayakan (*feasibility study*), alokasi waktu dan menentukan cakupan sistem informasi administrasi pada Intensive English Course Ciledug Tangerang. Proses menganalisis kebutuhan system kemudian pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang sesuai dengan sistem yang akan dibangun, sehingga nantinya sistem yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.
2. Desain Sistem dan Perangkat Lunak (*System and Software Design*) Desain dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Proses ini berfokus pada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (*algoritma*) *procedural*.
3. Implementasi (*Implementation*) Proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.
4. Integrasi dan Pengujian Sistem (*Integration and System Testing*) Proses pengujian pada logika, untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Lalu dilanjutkan dengan melakukan pengujian fungsi system untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang actual sesuai yang dibutuhkan.



2.6 Referensi Jurnal

Tabel 2.4 Referensi Jurnal

NO	JUDUL/PENULIS/TAHUN	MASALAH	TEORI	METODE	HASIL
1.	Rancang Bangun Sistem Informasi Catering Berbasis Customer Relationship Management Pada Ria Catering. Mohd. Ilham Akbar Khoiri, Siti Monalisa Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 5, No. 2, Agustus 2019, Hal. 145-152 e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181	sistem informasi ini dapat diterapkan oleh Ria Catering agar dapat mempermudah kinerja Ria Catering	Customer Relationship Management, Data Pemesanan	Metode: Customer Relationship Management	Setelah merancang dan membangun sistem informasi Ria Catering maka kinerja dari staf di bagian kasir menjadi lebih cepat dan dapat mempermudah admin kasir dalam proses pemesanan dan pembuatan laporan
2	Implementasi Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web PT. Buana Telekomindo	proses pembelian, konsumen harus datang langsung ke perusahaan untuk memesan produk, Selain itu pada proses promosi dan pemasaran,	Aplikasi, CRM	CRM	Sistem yang dibangun sudah dapat menunjang sistem CRM pada Aplikasi karena memiliki beberapa fitur, diantaranya berupa



		perusahaan juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi produk karena belum mempunyai website yang terkait informasi produk perusahaan.			daftar produk terbaru kartu perdana XL dan AXIS dan yang sedang promo, media komunikasi yang memudahkan pelanggan untuk melakukan transaksi, media sosial yang dapat menunjang proses komunikasi via mobile, dan mampu meningkatkan pendapatan perusahaan dengan media yang mudah di akses.
--	--	--	--	--	---