

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB (STUDI  
KASUS: SARFARAZ RENT CAR)**

**SKRIPSI**



**SEPTI INTAN AMALIA**

**H071191022**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
DEPARTEMEN MATEMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2023**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB (STUDI  
KASUS: SARFARAZ RENT CAR)**

**SKRIPSI**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Departemen Matematika  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Hasanuddin**

**SEPTI INTAN AMALIA**

**H071191022**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
DEPARTEMEN MATEMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2023**

## LEMBAR PERNYATAAN KEONTETIKAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Septi Intan Amalia

Nim : H071191022

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul

**Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus: Sarfaraz Rent Car)**

adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alih tulisan orang lain, dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun.

Makassar, 9 Juni 2023



**Septi Intan Amalia**

**NIM. H071191022**

# Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus: Sarfaraz Rent Car)

Disusun dan diajukan oleh

**SEPTI INTAN AMALIA**

**H071191022**

Disetujui oleh: **UNIVERSITAS HASANUDDIN**

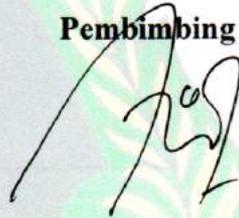
**Pembimbing Utama**



**Dr. Hendra, S.Si., M.Kom**

NIP. 197601022002121001

**Pembimbing Pertama**



**A. Muh. Amil Siddik, S.Si., M.Si**

NIP. 199110032019031015

**Kepala Program Studi**



**Dr. Hendra, S.Si., M.Kom.**

NIP. 197601022002121001



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :  
Nama : Septi Intan Amalia  
NIM : H071191022  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan  
Mobil Berbasis Web (Studi Kasus: Sarfaraz Rent  
Car)

**Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Hasanuddin.**

### DEWAN PENGUJI

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Hendra, S.Si., M.Kom. (.....)

Sekretaris : A. Muh. Amil Siddik, S.Si., M.Si (.....)

Anggota : Dr. Muhammad Hasbi, M.Sc. (.....)

Anggota : Edy Saputra Rusdi, S.Si., M.Si (.....)

Ditetapkan di : Makassar  
Tanggal : 09 Juni 2023



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus: Sarfaraz Rent Car). Shalawat serta salam penulis curahkan kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Skripsi ini dibuat dan diajukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Pendidikan strata satu (S1) Sarjana Komputer. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda **H. Saharuddin, S.E.**, dan Ibunda **Hj. Kartini**, sebagai orang tua penulis tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup. Serta ucapan terima kasih kepada saudara penulis tercinta, **Subhan Taufik, Syamsuryadi, Selviani Amalia Kartika, Sri Lestari Kartika Lamma, Sofi Meilani Hasanah Lamma**, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan dari awal proses penulisan skripsi hingga selesai.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc.**, selaku rektor Universitas Hasanuddin Makassar.
2. Bapak **Dr. Eng Amiruddin, M.Si.**, selaku dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Hasanuddin beserta staff yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam berbagai hal dalam urusan akademik maupun administrasi.
3. Bapak **Prof. Dr. Nurdin, S.Si., M.Si.**, selaku Ketua Departemen Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

4. Bapak **Dr. Hendra, S.Si., M.Kom.**, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Pembimbing Utama penulis yang senantiasa membantu dan memberikan arahan selama masa studi penulis hingga penyusunan skripsi.
5. Penasehat Akademik penulis sekaligus Pembimbing Pertama penulis, Bapak **A. Muh. Amil Siddik, S.Si., M.Si.**, yang senantiasa membantu dan memberikan arahan selama masa studi penulis hingga penyusunan skripsi.
6. Dosen Penguji, Bapak **Dr. Muhammad Hasbi, M.Sc** dan Bapak **Edy Saputra Rusdi, S.Si., M.Si** yang telah meluangkan waktunya sejak seminar proposal hingga sidang skripsi untuk memberikan saran dan masukan dalam proses penulisan skripsi penulis.
7. **Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi** yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis selama proses perkuliahan. Serta kepada staf dan pegawai Departemen Matematika yang telah membantu dalam proses administrasi.
8. Sahabat **“PUBG”** yaitu Salwa, Icha, Rifka, Riska, Rere, Kamil dan Asraf yang selalu memberikan dukungan, semangat dan saling menghibur sejak masa SMA, perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi penulis.
9. Sahabat **“Nolep menuju Lep”** yaitu Nisa, Izza, Bila, Salsa dan Uly yang saling memberikan informasi, dukungan dan semangat satu sama lain selama masa perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi penulis.
10. Seluruh teman-teman program studi **Sistem Informasi Angkatan 2019** yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan selama perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi penulis.
11. Teman-teman **KKNT 108 UMKM Bantaeng** khususnya Pute yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulisan dalam menyelesaikan skripsi penulis.
12. **Lee Do Hyun** selaku aktor tercinta yang senantiasa memberikan hiburan, sehingga penulis bisa tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi.
13. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.*

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis untuk menambah kesempurnaan penelitian skripsi ini.

Makassar, 09 Juni 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'A' followed by the letters 'I' and 'A' in a cursive script, all enclosed within a circular flourish.

Septi Intan Amalia

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Hasanuddin, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septi Intan Amalia  
Nim : H071191022  
Program Studi : Sistem Informasi  
Departemen : Matematika  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Hasanuddin **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus: Sarfaraz Rent Car)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Terkait dengan hal di atas, maka pihak universitas berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Makassar Pada Tanggal 09 Juni 2023

Yang menyatakan



(Septi Intan Amalia)

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi membuat kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat, begitupun dengan persaingan dalam dunia bisnis yang semakin meningkat dengan munculnya beragam inovasi yang memanfaatkan teknologi, khususnya bagi perusahaan yang bergerak dibidang jasa. Sarfaraz *rent car* merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa rental mobil di kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Sarfaraz *rent car* melakukan pemasaran dengan strategi *word of mouth*, serta pencatatan setiap transaksi yang belum sepenuhnya terkomputerisasi. Hal tersebut menyebabkan pelanggan perlu menghubungi pemilik usaha berulang kali untuk mengetahui seluruh informasi terkait proses penyewaan mobil, serta resiko bagi pemilik usaha akan kehilangan data menjadi sangat tinggi. Maka dari itu, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis web yang memudahkan pelanggan maupun pemilik usaha dalam mengakses seluruh kebutuhan informasi dari perusahaan. Sistem Informasi berbasis web ini dirancang dan dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel, serta pengolahan basis data menggunakan MySQL. Pengujian sistem menggunakan metode *Black Box* dan *User Acceptance Test (UAT)*. Pada pengujian *Blackbox* didapatkan bahwa seluruh fitur yang dihadirkan berfungsi dengan baik, serta pengujian UAT kepada admin dengan skor 3.9 dari 4, sedangkan skor 3.54 dari 4 berdasarkan pengujian UAT kepada pengguna atau calon pelanggan.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Web, Penyewaan Mobil, UAT.

## ***ABSTRACT***

*The development of technology makes the need for fast, precise and accurate information, as well as competition in the business world which is increasing with the emergence of various innovations that utilize technology, especially for companies engaged in services. Sarfaraz rent car is a company engaged in car rental services in the city of Balikpapan, East Kalimantan. Sarfaraz rent car conducts marketing with a word of mouth strategy, as well as recording every transaction that has not been fully computerized. This causes customers to contact business owners repeatedly to find out all information related to the car rental process, and the risk for business owners to lose data is very high. Therefore, a web-based information system is needed that makes it easy for customers and business owners to access all information needs from the company. This web-based information system was designed and built using the PHP programming language with the Laravel framework, and database processing using MySQL. System testing uses the Black Box and User Acceptance Test (UAT) methods. In Blackbox testing, it is found that all features presented function properly, as well as UAT testing to the admin with a score of 3.9 out of 4, while a score of 3.54 out of 4 based on UAT testing to users or prospective customers.*

***Keywords:*** *Information Systems, Website, Rent Car, UAT.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEONTETIKAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Tujuan Penelitian .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1    Sarfraz Rent Car .....	4
2.2    Sistem Informasi .....	4
2.3    Aplikasi Web.....	6
2.4    HTML .....	6
2.5    Hypertext Processor (PHP) .....	7
2.6    XAMPP .....	7
2.7    Framework .....	8
2.8    MySQL.....	8
2.9    Unified Modelling Language (UML).....	8
2.9.1    Use Case Diagram.....	9
2.9.2    Activity Diagram.....	9
2.10    Metode Perancangan Database .....	10

2.11	Metode Waterfall .....	11
2.12	Metode Pengujian Black Box.....	12
2.13	User Acceptance Test (UAT).....	12
2.14	Penelitian Terkait .....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....		15
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian .....	15
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	15
3.3	Tahapan Penelitian .....	16
3.4	Metode Pengembangan Sistem .....	17
3.5	Analisis Pengembangan Sistem .....	18
	3.5.1 Analisis Masalah .....	18
	3.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
3.6	Prosedur Sistem Yang Diusulkan.....	20
3.7	Perancangan Sistem .....	21
3.8	Rancangan User Interface .....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		30
4.1	Implementasi Sistem .....	30
4.2	Implementasi Basisdata.....	30
	4.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	30
	4.2.2 Struktur Tabel.....	31
	4.2.3 Relasi Antar Tabel.....	35
4.3	Implementasi Activity Diagram.....	36
4.4	Implementasi Rancangan User Interface .....	44
4.5	Pengujian Sistem.....	57
	4.5.1. Blackbox Testing .....	58
	4.5.2. User Acceptance Test (UAT).....	65
BAB V PENUTUP.....		69
5.1	Kesimpulan .....	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA .....		70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema PHP .....	7
Gambar 2.2 Simbol Use Case Diagram .....	9
Gambar 2.3 Komponen Activity Diagram .....	10
Gambar 2.4 Simbol ERD .....	11
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	17
Gambar 3.2 Prosedur Sistem Yang Diusulkan.....	20
Gambar 3.3 Use Case Diagram.....	21
Gambar 3.4 UI Halaman Home .....	22
Gambar 3.5 UI Halaman Katalog Armada.....	22
Gambar 3.6 UI Halaman Pemesanan .....	23
Gambar 3.7 UI Halaman Pembayaran .....	24
Gambar 3.8 UI Halaman Testimoni .....	24
Gambar 3.9 UI Halaman About Us.....	25
Gambar 3.10 UI Halaman Login.....	25
Gambar 3.11 UI Halaman Dashboard Admin.....	26
Gambar 3.12 UI Halaman Kelola User .....	26
Gambar 3.13 UI Halaman Kelola Transaksi .....	27
Gambar 3.14 UI Halaman Detail Transaksi.....	27
Gambar 3.15 UI Halaman Kelola Armada.....	28
Gambar 3.16 UI Halaman Kelola Supir .....	28
Gambar 3.17 UI Halaman Kelola About Us .....	29
Gambar 3.18 UI Halaman Kelola Testimoni .....	29
Gambar 4.1 Entity Relationship Diagram.....	30
Gambar 4.2 Relasi Antar Tabel.....	36
Gambar 4.3 Activity Diagram Landing Page.....	37
Gambar 4.4 Activity Diagram Sewa Armada .....	38
Gambar 4.5 Activity Diagram Tambah Testimoni .....	39
Gambar 4.6 Activity Diagram User Account.....	40
Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Transaksi.....	41
Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Armada .....	42
Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Driver.....	43
Gambar 4.10 Activity Diagram Kelola Testimoni.....	44

Gambar 4.11 Halaman Home.....	45
Gambar 4.12 Halaman Katalog.....	45
Gambar 4.13 Halaman Checkout .....	46
Gambar 4.14 Halaman Payment .....	46
Gambar 4.15 Halaman Finish Order .....	47
Gambar 4.16 Halaman User Profile .....	47
Gambar 4.17 Halaman User Transaction .....	48
Gambar 4.18 Halaman User Invoice .....	48
Gambar 4.19 Halaman Testimoni .....	49
Gambar 4.20 Halaman Tambah Testimoni .....	49
Gambar 4.21 Halaman About Us .....	50
Gambar 4.22 Halaman Sign Up .....	50
Gambar 4.23 Halaman Login .....	51
Gambar 4.24 Halaman Dashboard .....	51
Gambar 4.25 Halaman Kelola User .....	52
Gambar 4.26 Halaman Kelola Transaksi .....	52
Gambar 4.27 Halaman Detail Transaksi.....	53
Gambar 4.28 Halaman Kelola Armada.....	53
Gambar 4.29 Modal Edit Armada.....	54
Gambar 4.30 Modal Tambah Armada .....	54
Gambar 4.31 Halaman Kelola Supir .....	55
Gambar 4.32 Modal Tambah Supir.....	55
Gambar 4.33 Modal Edit Supir .....	56
Gambar 4.34 Halaman Kelola Testimoni.....	56
Gambar 4.35 Halaman About Us .....	57
Gambar 4.36 Halaman Berkas .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	15
Tabel 4.1 Struktur Tabel Armada.....	31
Tabel 4.2 Struktur Tabel User .....	32
Tabel 4.3 Struktur Tabel Driver .....	32
Tabel 4.4 Struktur Tabel Transaksi.....	33
Tabel 4.5 Struktur Tabel Testimoni .....	35
Tabel 4.6 Pengujian Blackbox Halaman Login .....	58
Tabel 4.7 Pengujian Blackbox Halaman Signup.....	58
Tabel 4. 8 Pengujian Blackbox Forget Password.....	59
Tabel 4.9 Pengujian Blackbox Menu Utama .....	59
Tabel 4.10 Pengujian Blackbox Halaman Testimoni.....	60
Tabel 4.11 Pengujian Blackbox Proses Transaksi .....	60
Tabel 4.12 Pengujian Blackbox User Account .....	61
Tabel 4.13 Pengujian Blackbox Menu Admin.....	62
Tabel 4.14 Pengujian Blackbox Kelola Transaksi .....	63
Tabel 4.15 Pengujian Blackbox Kelola Armada.....	64
Tabel 4.16 Pengujian Blackbox Kelola Supir .....	64
Tabel 4.17 Pilihan Jawaban UAT .....	65
Tabel 4.18 Bobot Nilai Jawaban .....	65
Tabel 4.19 Hasil UAT Admin.....	66
Tabel 4.20 Hasil UAT Pelanggan .....	67

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2021-2022 tercatat sebanyak 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia terkoneksi internet. Tercatat 92.21% responden menggunakan internet untuk mengakses informasi/berita (sumber: <https://apjii.or.id/survei>).

Perkembangan teknologi membuat kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat diperlukan, begitupun dengan persaingan dalam dunia bisnis yang semakin meningkat yaitu munculnya beragam inovasi dengan memanfaatkan teknologi. Pada sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa tentunya sangat membutuhkan pemanfaatan teknologi informasi yang berguna dalam pengelolaan informasi dan meningkatkan performa perusahaan, sehingga sistem penjualan dan manajemen usaha bisa terorganisir dengan baik serta mampu bersaing dengan perusahaan lain yang bergerak pada bidang sejenis.

Salah satu kunci keberhasilan perusahaan adalah pemasaran (*marketing*), prinsip marketing bukan hanya sekedar menjual saja, namun perusahaan dituntut dapat memberikan kepuasan kepada konsumen untuk mendatangkan keuntungan bagi perusahaan. *Digital marketing* atau bisa disebut pemasaran digital adalah segala upaya yang dilakukan dalam hal pemasaran dengan menggunakan perangkat yang terhubung ke internet dengan beragam strategi dan media digital, yang tujuannya dapat berkomunikasi dengan calon konsumen dengan saluran komunikasi online (Chakti, 2019). Ada beragam akses *digital marketing* yang dapat digunakan seperti *website*, *blog*, media sosial dan *Display Ads*. Dengan adanya informasi online yang diberikan, konsumen dapat mengecek produk/jasa melalui *platform digital* sebelum memutuskan menggunakan jasa yang diinginkan karena perusahaan dapat menyediakan informasi maupun katalog perusahaannya di internet.

Usaha penyewaan mobil atau biasa dikenal dengan rental mobil adalah usaha yang bergerak di bidang jasa. Banyak hal yang menjadi alasan untuk menggunakan jasa rental mobil yaitu fleksibel, aman, nyaman dan memiliki jaminan. Berdasarkan Pasal 1548 KUH Perdata: “Sewa menyewa adalah suatu persetujuan, dengan mana pihak yang satu mengikatkan diri untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak lain selama waktu tertentu, dengan pembayaran suatu harga yang disanggupi oleh pihak tersebut terakhir itu”.

Sarfazar *Rent Car* merupakan usaha penyewaan mobil yang berlokasi di kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Sarfazar *Rent Car* menyediakan berbagai macam jenis kendaraan yaitu transportasi yang nyaman dan terawat untuk para calon penyewa mobil. Perusahaan ini belum memiliki layanan sistem informasi berbasis web yang memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi mengenai perusahaan, dengan harapan perusahaan akan menumbuhkan citra yang baik di mata pelanggan apabila memiliki sistem informasi berbasis web. Perusahaan ini masih belum sepenuhnya melakukan pemasaran dan mengelola administrasi perusahaan secara digital, khususnya mengenai penyebaran informasi katalog produk/jasa yang ditawarkan dengan strategi *word of mouth* (mulut ke mulut) serta pencatatan transaksi yang masih dilakukan secara manual. Pemilik usaha perlu mengirimkan informasi dan katalog produk/jasa berulang kali setiap kali ada pelanggan baru. Sehingga muncul permasalahan terkait dengan pemasaran dan manajemen administrasi usaha, akibatnya pencatatan data dari setiap aktivitas usaha menjadi lambat, kurang akurat dan penyimpanan data tidak dilakukan dengan baik seiring dengan meningkatnya transaksi yang diterima. Dilihat dari kondisi tersebut, maka peneliti tertarik untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis web untuk skripsi tugas akhir, dengan judul;

**“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB (STUDI KASUS: SARFARAZ RENT CAR)”.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penyewaan mobil berbasis web pada Sarfazar *Rent Car*?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan sistem informasi penyewaan mobil berbasis web bagi pemilik usaha maupun pelanggan?

### 1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang berkaitan dengan perancangan sistem, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus kepada tujuan yang diinginkan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Website* dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel versi 9.0, serta pengolahan *database* menggunakan MySQL.
2. *Website* tidak menyediakan fitur pembayaran secara online (*payment gateway*) dan tidak melakukan verifikasi pembayaran secara otomatis.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini, yaitu:

1. Untuk merancang dan membangun sistem informasi penyewaan mobil berbasis web pada Sarfaraz *Rent Car* agar memudahkan pelanggan mengakses informasi dengan cepat dan akurat.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan sistem informasi penyewaan mobil berbasis web pada Sarfaraz *Rent Car* bagi pemilik usaha maupun pelanggan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Sarfaraz Rent Car

Sarfaraz *Rent Car* merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa khususnya penyewaan mobil atau rental mobil. Usaha ini berlokasi di kota Balikpapan, Kalimantan Timur dan saat ini memiliki 30 armada kelolaan. Usaha ini berada dibawah naungan CV. Sarfaraz Borneo Utama dan menawarkan berbagai jasa yang beragam seperti penyewaan mobil harian, bulanan bahkan tahunan dengan fasilitas supir jika dibutuhkan. Usaha penyewaan mobil memiliki peluang bisnis yang sangat besar dan banyak diminati untuk keperluan pribadi maupun perusahaan. Beberapa keuntungan menggunakan jasa rental mobil adalah tidak perlu biaya besar, tidak perlu membayar pajak dan mengurus asuransi. Tidak perlu membayar biaya perawatan karena kondisi armada yang siap pakai, dan bisa memilih jenis mobil sesuai dengan kebutuhan. *Website* penyewaan mobil ini berguna dalam menyebarkan informasi mengenai jasa yang ditawarkan maupun pengelolaan dan pengarsipan data dari setiap transaksi penyewaan yaitu, data penyewa, armada dan supir. *Website* ini diharapkan dapat memudahkan dalam pengelolaan dan penyimpanan data-data transaksi dalam usaha penyewaan mobil.

#### 2.2 Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sedangkan informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan. Sistem Informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumberdaya data yang mengumpulkan, mengolah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan

mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya (Anggraeni & Irviani, 2017).

Sistem informasi dapat membantu dalam menganalisis proses independen dan memungkinkan kegiatan kerja yang terorganisir. Oleh karena itu sistem informasi memberikan kemudahan kepada perusahaan untuk memahami bagaimana perusahaan menghasilkan, mengembangkan dan menjual layanan atau produk. Sebagian besar perusahaan telah melihat pergeseran dalam proses alur kerja karena keakuratan dan keandalan. Tidak ada alternatif lain selain menggunakan sistem informasi yang tepat yang diperlukan dalam dunia bisnis dimana setiap industri tumbuh dan berkembang. Ini menjadi kebutuhan untuk berinovasi dan mengembangkan sistem yang dapat diimplementasikan untuk membuat informasi akurat, yang dapat diakses dengan cepat sesuai permintaan (Supriyadi, 2020).

Sistem informasi terbagi lagi menjadi banyak jenis, seperti sistem informasi manajemen, sistem informasi akuntansi dan sistem informasi pemasaran. Sistem informasi manajemen merupakan sistem informasi yang sudah terkomputerisasi yang bekerja karena adanya interaksi manusia dan komputer. Sistem informasi manajemen mencakup tugas-tugas yang sangat luas termasuk analisis keputusan dan sebagai alat untuk membuat keputusan. Untuk mengakses sistem informasi, pengguna sistem informasi manajemen melakukan pembagian tugas terhadap sumberdaya sistem informasi manajemen tersebut, seperti misalnya *Data Base Management System* (DBMS) yang digunakan sebagai media penyimpanan data, model-model sebagai alat pendukung untuk menginterpretasikan data-data yang tersimpan dalam *database* dan lain-lain (Mulyani, 2016).

Sistem Informasi akuntansi atau biasa disebut juga sebagai SIA, yang biasa digunakan dalam membantu menangani kegiatan keuangan suatu organisasi atau melihat kondisi keuangan apakah sedang surplus atau minus. Sistem informasi pemasaran, yang digunakan oleh divisi pemasaran dalam membantu proses pencatatan dan mengelola segala informasi terkait penjualan yang telah dilakukan. Dengan adanya sistem informasi ini, maka pekerjaan akan menjadi lebih mudah, terutama setiap sistem informasi tersebut dapat dikombinasikan sehingga setiap pekerjaan menjadi lebih efisien (Edi Surya Negara, 2021).

### 2.3 Aplikasi Web

*Website* adalah kumpulan dokumen berupa halaman web yang berisi teks dalam format *Hypertext Markup Language* (HTML). *Website* disimpan di *server hosting* yang dapat diakses menggunakan *browser* dengan jaringan internet melalui alamat Internet berupa *Uniform Resource Locator* (URL). *Website* diakses menggunakan browser melalui *Hyper Text Transfer Protocol* (HTTP) atau melalui *HTTP Secure* (HTTPS). HTTP merupakan jalur terenkripsi untuk memberikan keamanan dan privasi untuk konten yang ada di dalam *website*. Ketika pengguna mengakses sebuah halaman web melalui *browser*, *browser* akan mengirimkan *HTTP request* yang terhubung ke *web server* melalui *Internet Service Provider* (jasa penyediaan akses internet).

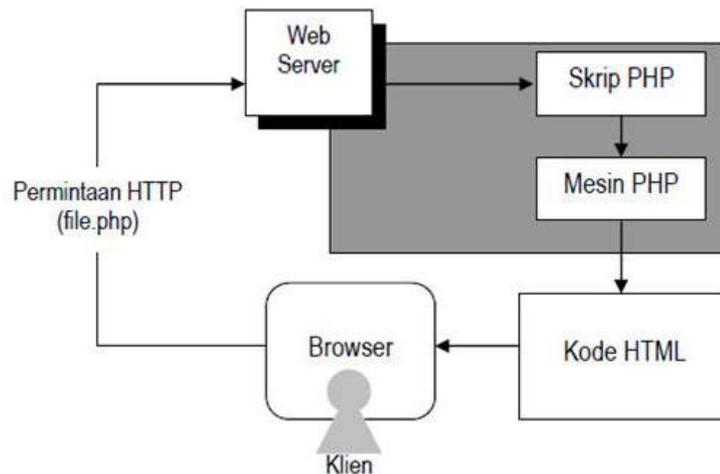
*Website* terdiri dari dua jenis yaitu *website statis* (*static website*) dan *website dinamis* (*dynamic website*). *Website* statis merupakan *website* yang apabila ingin merubah konten di dalamnya harus diedit secara manual artinya harus mengubah *source code*. Biasanya halaman *website* yang statis masih menggunakan tag HTML dan data masih belum tersimpan dalam *database*. Sedangkan *website* dinamis, apabila ingin mengubah konten yang terdapat dalam *website* tersebut dapat dilakukan dengan mudah tanpa harus membuka *source code* dan dapat diperbarui secara berkala. Hal ini disebabkan konten *website* disimpan di *database* (Widia & Asriningtias, 2021).

### 2.4 HTML

Tiap-tiap kata pada arti HTML tersebut memiliki makna khusus. Hypertext adalah sebuah teks yang apabila di klik akan membawa seseorang berpindah dari satu dokumen ke dokumen lainnya. Sedangkan *markup* adalah tag (semacam kode atau tanda) yang mengatur bagaimana *website* dikonstruksi. HTML mengatur bagian *head*, dimana kode-kode program seperti *javascript* ditulis, bagian mana yang akan terlihat di jendela browser dan lain sebagainya, termasuk *layout* dan tampilan-tampilan visual yang kita lihat di dalam sebuah *website*. Dan terakhir adalah *Language* yang merupakan petunjuk bahwa HTML adalah sebuah bahasa. Namun demikian, HTML bukan bahasa pemrograman sebab tidak memiliki ciri-ciri yang menunjukkan jika HTML adalah *programming language* seperti *syntax*, *statement* dan lain sebagainya (Enterprise, 2021).

## 2.5 Hypertext Processor (PHP)

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan dalam server dan diproses di dalam server dan hasilnya akan dikirimkan ke *user* dalam bentuk halaman web yang diakses menggunakan *browser*. PHP dirancang untuk membuat web dinamis, yang artinya dapat membuat tampilan web sesuai permintaan dan apabila terjadi perubahan konten bisa dilakukan dengan mudah karena data konten tersimpan di dalam *database* serta apabila terjadi pengembangan *system/web* lebih mudah.



Gambar 2.1 Skema PHP

Sumber: Kadir (2013)

Gambar 2.1 menggambarkan klien meminta halaman web dengan menulis URL atau alamat web melalui *browser*. Berdasarkan URL, *browser* mendapatkan alamat dari web server dan mengidentifikasi halaman yang dikehendaki. Selanjutnya web server mencari file berkas PHP. Ketika berkas PHP sudah didapatkan, isinya segera dikirim ke mesin PHP untuk di proses dan dikirimkan hasilnya (dalam bentuk HTML) ke web server. Selanjutnya web server menyampaikan ke *user* dalam tampilan web melalui *browser* (Widia & Asriningtias, 2021).

## 2.6 XAMPP

*Web server* adalah perangkat lunak (*software*) dalam server yang berfungsi untuk menerima permintaan (*request*) berupa halaman web melalui HTTP dan atau HTTPS dari klien yang lebih dikenal dengan nama *server*, kemudian mengirimkan

kembali (respon) hasil permintaan tersebut kedalam bentuk halaman web yang pada umumnya berbentuk dokumen HTML. Salah satu web server adalah XAMPP yang berjalan pada sistem operasi *cross-platform* (*Windows, Linux* dan *MacOS*). XAMPP berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MySQL di komputer lokal (Wicaksono, 2008).

## 2.7 Framework

*Framework* adalah komponen pemrograman yang siap digunakan ulang kapan saja. Sehingga *programmer* tidak harus membuat *script* yang sama untuk tugas yang sama. Salah satu *framework* yang mendukung pembuatan *website* dengan tampilan yang ekspresif yaitu Laravel. Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Laravel merupakan pengembangan *website* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi yang menyediakan *syntax* yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. (Yudhanto & Prasetyo, 2019). Maka dari itu, peneliti menggunakan *framework* Laravel versi 9.0.

## 2.8 MySQL

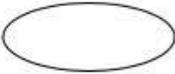
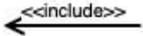
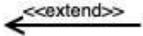
MySQL adalah sebuah *Database Management System* (DBMS) populer yang mempunyai fungsi sebagai *Relational Database Management System* (RDMS). Selain itu MySQL *software* adalah sebuah aplikasi yang bersifat *open source* dan *server* basis data MySQL mempunyai kinerja yang sangat cepat, mudah digunakan dan bekerja berdasarkan arsitektur *client server* atau *embedded system*. Maka dari itu, adanya faktor *open source* dan populer tersebut sangat cocok untuk mendemonstrasikan proses replikasi basis data (Yuliansyah, 2014).

## 2.9 Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modeling Language* selanjutnya disebut UML adalah sebuah standar Bahasa pemodelan grafis yang digunakan sebagai standar untuk memodelkan sistem dengan metodologi pemodelan berorientasi objek. Diagram-diagram yang terdapat pada UML sangat banyak. (Mulyani, 2016). Pada penelitian ini digunakan *use case diagram* dan *activity diagram* untuk pemodelan grafis.

### 2.9.1 Use Case Diagram

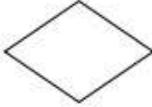
*Use Case Diagram* yaitu diagram yang menggambarkan dan merepresentasikan aktor, *use cases* dan *dependencies* suatu proyek dimana tujuan dari diagram ini adalah untuk menjelaskan konsep hubungan antara sistem dengan dunia luar (Mulyani, 2016). Adapun simbol dari *use case diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.2.

Simbol	Keterangan
 Actor	Actor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	Use case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
	Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case
	Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
	menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 2.2 Simbol Use Case Diagram

### 2.9.2 Activity Diagram

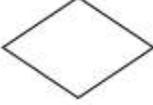
*Activity diagram*, merupakan gambaran dari rangkaian aliran dari aktivitas. Tujuan dari *activity diagram* adalah mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat digunakan aktivitas lain (Fowler, 2005). Ada beberapa simbol yang digunakan pada pembuatan *activity diagram*, seperti pada Gambar 2.3.

Activity Diagram		
Simbol	Nama	Keterangan
	Start	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan menjadi satu.
	End	Status akhir yang dilakukan oleh sistem.
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Gambar 2.3 Komponen Activity Diagram

## 2.10 Metode Perancangan Database

Perancangan *database* merupakan bagian dari proses perancangan pembuatan sistem informasi. Salah satu metode perancangan *database* yaitu menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD adalah model yang dapat digunakan untuk memberikan pengertian mengenai data yang akan digunakan oleh suatu perusahaan. Dalam perancangan basis data, *entity relationship* adalah pendekatan top-down dimana perancangan dimulai dengan mengidentifikasi data penting yang disebut entitas dan hubungan antara data yang harus dipresentasikan ke dalam model (Connolly & Begg, 2015). Adapun simbol-simbol yang digunakan pada pembuatan ERD dapat dilihat pada Gambar 2.4.

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. jenis hubungan antara lain. one to one, one to many dan many to many
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

Gambar 2.4 Simbol ERD

Menurut Connolly and Begg, terdapat dua pendekatan utama untuk desain *database* disebut sebagai "*bottom-up*" dan "*top-down*". Pendekatan *bottom-up* dimulai pada tingkat dasar atribut yaitu properti entitas dan relasi, yang melalui analisis asosiasi antar atribut dikelompokkan ke dalam relasi yang mewakili jenis entitas dan relasi antar entitas. Strategi yang lebih tepat untuk desain *database* yang kompleks adalah dengan menggunakan pendekatan *top-down*. Pendekatan ini dimulai dengan pengembangan model data yang berisi beberapa entitas dan hubungan tingkat tinggi dan kemudian menerapkan perbaikan *top-down* berturut-turut untuk mengidentifikasi entitas tingkat rendah, relasi dan atribut yang terkait (Connolly & Begg, 2015).

## 2.11 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015:42), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Metode *waterfall* membagi pengembangan menjadi serangkaian fase berbeda yang dilakukan secara berurutan: *Requirement Analysis* (Analisis Kebutuhan), *System and Software Design* (Desain

sistem), *Implementation* (Implementasi), *Unit Testing* (Pengujian Sistem) dan terakhir yaitu *Operation and Maintenance* (Operasi dan Pemeliharaan Sistem).

### 2.12 Metode Pengujian Black Box

Tahapan pengujian *blackbox* ini harus dilakukan supaya tidak terjadi kesalahan dalam alur program yang telah dirancang. *Blackbox testing* adalah sebuah teknik pengujian perangkat lunak yang fokus pada spesifikasi fungsional dari sebuah perangkat lunak. Keuntungan menggunakan metode *blackbox testing* yaitu:

- a. Penguji tidak perlu mempelajari mengenai Bahasa pemrograman tertentu
- b. Pengujian dilakukan dalam sudut pandang pengguna
- c. Programmer dan *tester* saling bergantung satu sama lain (Jaya, 2018).

### 2.13 User Acceptance Test (UAT)

*User Acceptance Test* (UAT) adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa sistem yang dikembangkan dapat diterima atau tidaknya oleh pengguna, apabila hasil pengujian sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna, maka aplikasi dapat diterapkan (Rauf, 2016).

Pada penelitian ini, pengguna akan menilai tingkat kemudahan sistem yang dibangun. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan sistem dari sisi pengguna maupun pemilik usaha, peneliti menggunakan metode *questionnaire* atau kuisioner dengan memilih salah satu dari empat pilihan yaitu, Sangat Sesuai, Sesuai, Cukup Sesuai dan Tidak Sesuai. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan sistem menurut pengguna. Adapun aspek penilaian pada UAT ini terdiri atas *user interface* (UI) atau tampilan *website* dan kemampuan sistem dalam menyelesaikan masalah (fungsionalitas).

### 2.14 Penelitian Terkait

Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Mobil Studi Kasus *Evo Transport*” yang dilakukan oleh Umam Maulana Jati pada tahun 2022 sebagai tugas akhir pada Program Studi Informatika, Universitas Islam Indonesia, peneliti membuat perancangan Sistem informasi rental mobil yang khusus melayani penyewaan armada dengan *booking* secara *online* hingga menampilkan informasi transaksi berupa penyewaan dan pengembalian armada

pada *dashboard* sistem untuk menunjang keperluan strategis. Sistem tersebut memiliki fitur pemesanan secara *online*, manajemen data, penjadwalan pengemudi dan manajemen konten *website* yang digunakan oleh Pelanggan atau admin Evo Transport. Pada *website company profile* terdapat halaman *home* yang akan menampilkan informasi perusahaan dan halaman untuk melakukan *booking* armada secara online. Admin memiliki fitur *admin panel*. Berdasarkan hasil pengujian kedua sistem tersebut dengan menggunakan metode *blackbox* dan UAT didapatkan hasil yang memuaskan. Pada pengujian admin panel dengan pengguna yaitu admin didapatkan skor sebesar 4.55 dari 5, sedangkan pada *website* dengan pengguna didapatkan skor 4.73 dari 5 sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem berhasil memberikan kemudahan dalam manajemen dan pemesanan armada.

Selanjutnya penelitian yang berjudul “Sistem Penyewaan Mobil berbasis web (studi kasus Sastro Rent Car) oleh Nurul Lubna Mufidah dan M. Subchan Mauludin pada tahun 2021. Penelitian ini berhasil membangun sistem informasi penyewaan mobil menggunakan PHP dan MySQL yang mempunyai banyak fitur dalam mempermudah dan mempercepat proses pengodean baik dari segi mesin atau segi tampilan user sehingga siap untuk diimplementasikan pada Sastro Rent Car. Namun, penelitian ini belum memiliki fitur chat *online* dan perpanjangan waktu sewa secara online. *Website* ini menampilkan informasi tentang spesifikasi mobil yang akan disewakan terdiri dari harga sewa mobil dan merk mobil. Pada Admin page terdapat halaman menu data *customer*, mobil, supir, dan pemesanan yang laporannya dapat secara langsung dilihat dan dicetak.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Osvaldo Silitonga dan Novrini Hasti pada tahun 2020 dengan judul “Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis *Website*”. Peneliti membahas mengenai Sistem informasi rental mobil yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif, metode pendekatan terstruktur dan metode pengembangan sistem *waterfall*. Penelitian ini menggunakan alat bantu *Flowmap*, Diagram konteks dan DFD. Sistem Informasi tersebut dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan menggunakan MySQL sebagai *Database*. Hasil dari sistem informasi berbasis *website* tersebut pengolahan data pemesanan dan pembuatan laporan dapat

terintegrasi dengan baik, calon pelanggan dapat mencari informasi mengenai mobil yang tersedia pada tanggal yang diinginkan beserta detail dan harganya.

Penelitian yang berjudul “Sistem Pemesanan dan Penyewaan Mobil pada Koperasi Mekkar Surakarta Berbasis Web” oleh Puput Sri Utami (2019). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Dimana terdapat beberapa tahapan yakni mengidentifikasi masalah, menganalisa kebutuhan dan pengumpulan data, dimana data diambil dengan cara observasi dan wawancara langsung kepada pihak Koperasi Mekkar mengenai proses bisnis yang berjalan. Perencanaan sistem, peneliti menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dan bahasa yang digunakan adalah PHP CI dengan *database* MySQL. Hasil dari penelitian tersebut, dapat dibangunnya sistem informasi pemesanan dan penyewaan mobil pada koperasi Mekkar, dalam pengujian *black-box*, didapatkan hasil yang memuaskan dengan semua menu atau fitur-fitur pada sistem berjalan sesuai yang diharapkan dengan persentase 90% pengguna merasa mudah mengakses *system*.

Adapun, pada penelitian yang dilakukan oleh Noor Hasan pada tahun 2019 dengan judul “Aplikasi penyewaan mobil berbasis *website* (Studi kasus pada rental mobil Lotus Purworejo)”. Aplikasi ini berbasis *website* dan menggunakan metode pengembangan sistem RAD (*Rapid Application Development*), dan memiliki berbagai fitur untuk admin dan pelanggan seperti halaman *home*, *register* dan *login*, katalog, begitupun *form* penyewaan. Sedangkan pada bagian admin, terdapat halaman Kelola transaksi, data admin, data mobil, dan cetak laporan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa aplikasi memudahkan kasir dan pemilik usaha dalam mengelola data-data penyewaan dan pembuatan laporan.