

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEBSITE

Bayu Ragil Pangestu, Apriade Voutama

Sistem Informasi, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Peseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Indonesia
bayuragilpangestu8677@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informasi sekarang semakin mengalami kemajuan dan memberikan dampak yang signifikan bagi sektor industri. Dalam bidang industri rental mobil, masih banyak yang menggunakan metode manual dalam melakukan transaksi dan pengelolaan data, yang sering kali menimbulkan tantangan dalam efisiensi dan akurasi. Tujuan penelitian ini untuk mengimplementasikan sistem informasi rental mobil berbasis *website* untuk memudahkan pengelolaan data dan transaksi secara online. Melalui metode *waterfall*, sistem ini dikembangkan agar menjadi sistematis dan terstruktur, dapat memudahkan pengguna dalam mengakses sistem serta mendapatkan rekomendasi mobil yang ingin disewa. Berdasarkan hasil penelitian ini, sistem informasi rental mobil yang berbasis *website* dan menggunakan metode *waterfall* meningkatkan efisiensi dan keakuratan proses reservasi serta memberikan pengelolaan data yang lebih baik.

Kata kunci : Rental Mobil, Waterfall, Sistem Informasi, Website

1. PENDAHULUAN

Semakin cepat kemajuan teknologi, semakin banyak pula kemudahan yang diberikan untuk membantu manusia menyelesaikan tugas dengan cepat dan akurat. Teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor seperti pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, dan pariwisata [1].

Penggunaan teknologi komputer untuk menyederhanakan pekerjaan akan menghasilkan penyelesaian yang lebih efisien, menghemat waktu dan energi. Namun masih sangat mengecewakan karena tingkat pemanfaatan teknologi komputer di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini disebabkan terbatasnya biaya yang dikeluarkan perusahaan khususnya yang bergerak di bidang persewaan kendaraan (Rental Mobil) [2].

Transportasi merupakan aspek integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Maka dari itu, Rutinitas masyarakat sehari-hari erat kaitannya dengan transportasi. Dengan banyaknya mitra rental mobil yang menawarkan sewa mobil murah di Indonesia, membuat setiap mitra berlomba-lomba untuk mendapatkan konsumen. Mitra rental mobil ini menawarkan sewa mobil yang berkualitas dan terjamin dibandingkan dengan perusahaan rental mobil lainnya.

Rental adalah suatu bidang jasa yang dimana usahanya sewa menyewa mobil yaitu suatu perjanjian atau kesepakatan antara penyewa dengan pegawai yang dimana penyewa harus membayarkan atau memberikan *feedback* dari mobil yang disewa atau dipinjamkan. Mobil adalah salah satu alat transportasi yang banyak digunakan di Indonesia dalam kehidupan manusia sehari-hari. Mobil sangat banyak tersedia baik itu dalam bentuknya dan modelnya sangat bervariasi. Mobil banyak sekali digunakan oleh orang-orang dan dimanfaatkan untuk alat transportasi, tetapi sebagian manusia tidak bisa membeli mobil yang sesuai dengan harapan mereka [3].

Salah satu perkembangan teknologi yang pesat adalah teknologi komunikasi data, seperti melalui telepon seluler dan *website*, yang dapat memenuhi kebutuhan komunikasi berkecepatan tinggi kapan saja dan dimana saja [4]. Saat ini kami sedang mengalami masalah berikut di sektor persewaan mobil, yaitu:

- a. Pengelola rental mobil kesulitan mengelola data
- b. Pelayanan lambat
- c. Proses pemesanan masih manual
- d. Data kendaraan sulit dikelola
- e. Pengelolaan laporan sulit

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghindari keharusan pengguna rental mobil untuk datang langsung ke perusahaan rental mobil dan memesan mobil. Dengan begitu, durasi pencarian unit sewa menjadi lebih singkat bagi penyewa. Jika Anda melalui proses pencarian lokasi persewaan, kendaraan saat ini mungkin diberikan kepada agen persewaan lain, atau mungkin kondisinya tidak memuaskan seperti yang diharapkan. Ini adalah sistem informasi yang memungkinkan masyarakat yang ingin menyewa mobil dengan mudah mengakses informasi sewa mobil dan melakukan reservasi. Sistem informasi berbasis *website* ini memungkinkan calon penyewa dapat mengaksesnya dari berbagai lokasi. Selain informasi mengenai persewaan mobil, penyewa juga dapat memesan mobil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh pemiliknya. Pencari persewaan kini dapat melihat kendaraan yang tersedia, mememesannya, dan mengecek ketersediaannya tanpa harus datang langsung ke lokasi persewaan. Tentu saja hal ini lebih menghemat waktu bagi mereka yang ingin menyewa mobil.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Setelah penulis melakukan analisis terhadap beberapa penelitian, ada beberapa penelitian yang

memiliki keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan.

Penelitian dari R. Subgia (2020), penggunaan *Unified Modeling Language* (UML) menggunakan empat *diagram*, diantaranya *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Tujuannya adalah untuk meminimalkan kelemahan sistem yang ada. Sistem informasi persewaan mobil ini menjamin efisiensi kerja. Untuk itu perlu dibangun sistem informasi rental mobil berbasis *web* dengan menggunakan tutur kata pemrograman PHP. Oleh karena itu, pelanggan tidak perlu datang ke kantor rental mobil hanya untuk melihat jenis mobil yang disewanya. Sistem informasi rental mobil online tersedia di komputer rumah, kantor, dan media apapun yang terhubung dengan internet. Dengan sistem ini, operasional rental mobil bisa lebih terorganisir saat memproses reservasi online, transaksi yang dikategorikan, dan laporan cetak. Dengan menggunakan sistem ini, kesalahan input yang dilakukan dapat dikurangi. Sistem ini memberikan kemudahan baik bagi pengguna maupun pemilik karena proses transaksi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien.

Penelitian dari O. Silitonga dan N. Hasti (2020), menggunakan metode *waterfall* sistem dapat dikembangkan secara struktur dan sistematis. Dengan menggunakan alat bantu diagram konteks, seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*. Sistem informasi rental mobil ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan sebagai *database* menggunakan MySQL. Dengan sistem berbasis *website* pengelolaan data pemesanan dan pembuatan laporan dapat terorganisir dengan baik, pengguna dapat mencari informasi mengenai mobil yang tersedia.

2.1. Website

Website adalah sarana mengkomunikasikan informasi di Internet. Penggunaan *website* tidak hanya sebatas untuk berbagi informasi, tetapi juga dapat memfasilitasi pembuatan toko online. *World Wide Web* (WWW) mendefinisikan situs *website* sebagai berisi halaman-halaman dari situs *website* yang biasanya disusun dalam domain atau *subdomain*. Halaman web adalah dokumen yang biasanya diakses melalui HTTP, dan ditulis dalam HTML (*Hyper Text Markup Language*) Protokol yang mengirimkan informasi dari server situs *website* untuk ditampilkan kepada pengguna melalui *browser website*. *Website* ini dapat berfungsi sebagai jaringan informasi yang luas untuk semua publikasi. Publikasi pada *website* ini dapat berfungsi sebagai jaringan informasi yang luas [5].

2.2. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem yang menghasilkan hasil berupa informasi yang berguna bagi manajemen. Sistem informasi adalah sistem dalam suatu organisasi yang memenuhi

kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari, mendukung operasi, mengelola manajemen organisasi dan aktivitas strategis, dan menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu [6].

2.3. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language adalah teknik pemodelan visual yang digunakan untuk merancang dan membangun perangkat lunak berorientasi objek. UML adalah standar deskripsi atau jenis cetak biru yang mencakup deskripsi proses bisnis dan kelas dalam bahasa tertentu. *Unified Modelling Language* (UML) adalah contoh model yang dapat diekspor ke pemrograman grafis atau bidang pemodelan, dalam bentuk teks. Pemrograman grafis memakai blok fungsional untuk mewakili model UML dan memungkinkan pengguna memprogramnya. Penggunaan pemrograman grafis mengizinkan pengguna untuk melakukan simulasi atau pengujian pada UML untuk mengetahui perilakunya [7].

Penulis menyimpulkan bahwa *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk memvisualisasikan dan menentukan sistem perangkat lunak.

2.4. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan tutur kata script yang diproses, dan disimpan di server. Hasilnya dikirim kepada pengguna dalam bentuk halaman web yang dapat diakses melalui browser. Tujuan utama PHP adalah untuk membangun *website* dinamis, yang memungkinkan pembuatan segala jenis representasi *website*. Jika terjadi perubahan konten, database menyimpan data untuk memfasilitasi perubahan. Ini lebih mudah untuk pengembangan sistem atau *website*. Berdasarkan URL, *browser* menerima alamat dari server *website* untuk mengidentifikasi halaman yang diinginkan. *Web server* kemudian mencari file PHP. Setelah file PHP diambil, isinya segera dikirim ke mesin PHP untuk diproses, dan hasilnya (dalam format HTML) dikirim ke *web server*. *Web server* kemudian mengirimkannya ke pengguna dalam representasi *web* melalui browser [8].

2.5. XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak *server Apache* dengan banyak keuntungan, antara lain: pemakaian ringan, ekonomis, dan support instalasi Windows dan Linux. XAMPP juga kompatibel dengan *server web Apache*, MySQL, dan *server database PHP* untuk satu instalasi. [9].

2.6. Waterfall

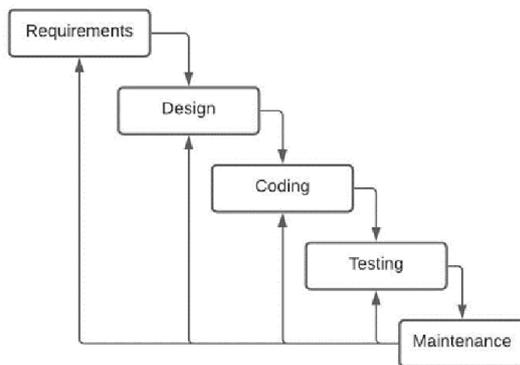
Waterfall menggambarkan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan (langkah demi langkah). Tahap identifikasi kebutuhan pengguna kemudian berlanjut ke tahap perencanaan. Yaitu perencanaan, pemodelan, pengembangan sistem, penyampaian sistem kepada

pengguna, dan penunjang perangkat lunak yang dibuat. [10].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan atau metode *waterfall* yang biasa disebut dengan *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang berurutan (*step by step*). Dengan metode *waterfall* ini, biasanya tidak ada jalan kembali ke tahap sebelumnya setelah tahapan selesai. Artinya apabila ditemukan perubahan atau cacat pada tahap selanjutnya maka akan dilakukan perbaikan pada tahap pemeliharaan setelah tahap pengujian selesai.

Dalam metode *waterfall*, siklus hidup pengembangan perangkat lunak adalah proses multifaset yang mencakup berbagai tahapan seperti, analisis kebutuhan (*Requirements Analysis*), perancangan (*Design*), implementasi (*Coding*), pengujian (*Testing*), dan pemeliharaan (*Maintenance*).



Gambar 1. Metode Waterfall

3.1. Requirements

Untuk memahami harapan pengguna terhadap perangkat lunak dan keterbatasannya, pengembang sistem memerlukan komunikasi pada tahap ini. Perolehan informasi dapat dilakukan melalui wawancara, diskusi, atau penelitian langsung. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan data yang diperlukan. Hal ini terutama tentang mengumpulkan persyaratan, baik fungsional maupun non-fungsional, untuk membangun perangkat lunak.

3.2. Design

Pada tahap ini, persyaratan yang dikumpulkan diubah menjadi program perangkat lunak yang fungsional. Perencanaan melibatkan fokus pada elemen-elemen seperti arsitektur sistem, antarmuka pengguna, *database*, dan perencanaan modul perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk memberikan instruksi yang jelas dan spesifik bagi tim pengembangan untuk mengimplementasikan perangkat lunak.

3.3. Coding

Tahap ini meliputi proses pengkodean atau implementasi sebenarnya dari perangkat lunak

berdasarkan desain tertentu. Pengembangan perangkat lunak yang memenuhi spesifikasi desain dilakukan oleh tim pengembangan melalui penggunaan bahasa pemrograman dan alat produksi.

3.4. Testing

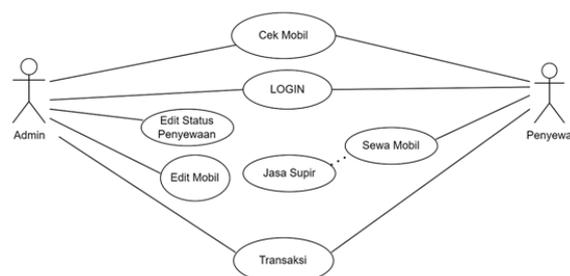
Setelah implementasi, perangkat lunak menjalani serangkaian pengujian untuk memastikan bahwa perangkat lunak tersebut memenuhi persyaratan yang ditentukan. Jenis pengujian meliputi pengujian fungsional, kesalahan (*bug*), integrasi, dan kinerja. Metode pengujian yang digunakan adalah *blackbox*. Tujuannya adalah untuk mendeteksi segala kekurangan dan melakukan penyesuaian yang diperlukan sebelum perangkat lunak tersedia untuk pengguna akhir.

3.5. Maintenance

Pada tahap terakhir ini, setelah perangkat lunak sudah bisa berjalan dan digunakan oleh pengguna, perangkat lunak tersebut harus menjalani pemeliharaan. Pemeliharaan rutin, peningkatan, dan perbaikan sangat penting untuk menjaga kinerja sistem dan memenuhi kebutuhan dan lingkungan yang terus berkembang.

3.6. Use Case Diagram

Pada *use case diagram* dibawah ini terdapat dua aktor, yaitu aktor "Admin" dan "Penyewa". Admin dan pengguna berinteraksi dengan sistem yang dimulai dari halaman *landing page*, yaitu titik awal dari sistem. Dari halaman *landing page*, kedua aktor dapat melakukan login dengan mengklik *button icon user* yang akan mengarahkan untuk *login*. Setelah kedua aktor *login*, yang dimana aktor "Admin" akan masuk ke halaman *dashboard* admin disana admin bisa cek data mobil yang masih tersedia dan bisa memasukan data mobil yang disewa. Pada aktor "Penyewa" akan masuk ke halaman utama yang dimana "Penyewa" dapat memilih mobil yang ingin disewa dan transaksi sewa mobil.

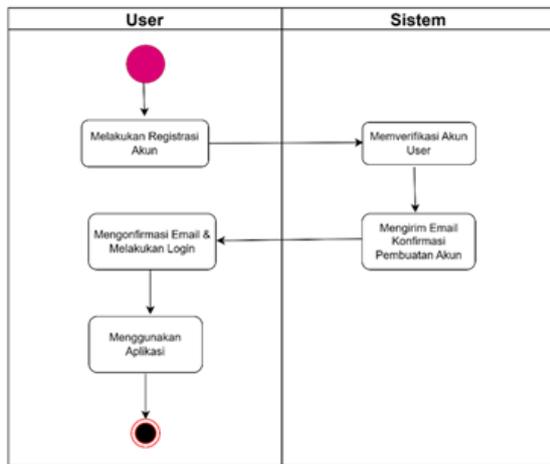


Gambar 2. Use Case Diagram

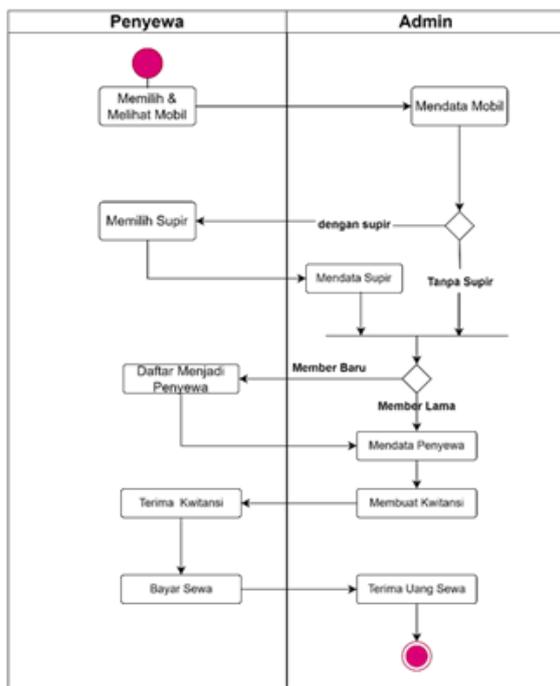
3.7. Activity Diagram

Dalam *activity diagram login* ini, Langkah-langkah yang diambil oleh pengguna sebelum melakukan *login* yang dimulai dari akses halaman *landing page*, kemudian pengguna memilih untuk melakukan registrasi akun dan memasukan data untuk registrasi. Selanjutnya sistem memverifikasi akun dan

mengirim *email* konfirmasi pembuatan akun kepada pengguna, lalu pengguna mengonfirmasi *email* dan melakukan *login*. Selanjutnya pengguna berhasil *login* dan masuk ke dalam halaman utama dan bisa sewa mobil yang tersedia.



Gambar 3. Activity Diagram Login

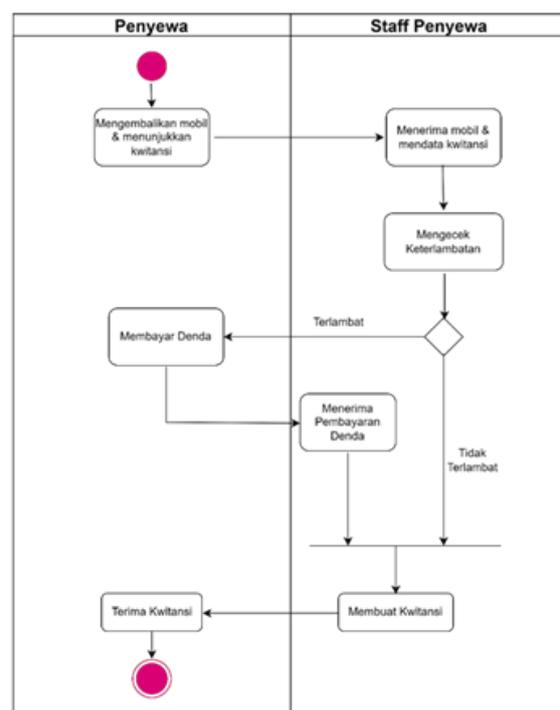


Gambar 4. Activity Diagram Penyewaan Mobil

Pada *activity diagram* pada gambar 3, menyewa mobil ini, setelah pengguna berhasil *login* dengan sistem yang mengecek database *password* dan *username*. Pengguna dapat memilih mobil yang ingin disewa sesuai dengan ketersediaan mobil yang ada pada sistem. Ketika, pengguna sudah memilih mobil yang ingin disewa, admin segera mendata mobil yang disewa, kemudian pengguna dikasih pilihan ingin memakai dan memilih supir atau tidak. Selanjutnya, sistem menanyakan apakah sudah mempunyai kartu *member*. Apabila belum mempunyai kartu *member*, sistem menawarkan kartu *member*. Jika pengguna

ingin membuat *member*, sistem akan mengarahkan ke daftar menjadi *member* baru, apabila pengguna sudah mempunyai atau tidak ingin membuat kartu *member*, sistem akan melanjutkan mendata penyewa dan membuat kwitansi untuk tanda bukti pengguna menyewa mobil. Selanjutnya, penyewa terima kwitansi dan membayar sewaan mobil, lalu sistem menerima uang sewa. Selanjutnya, penyewa bisa bawa mobil yang disewa.

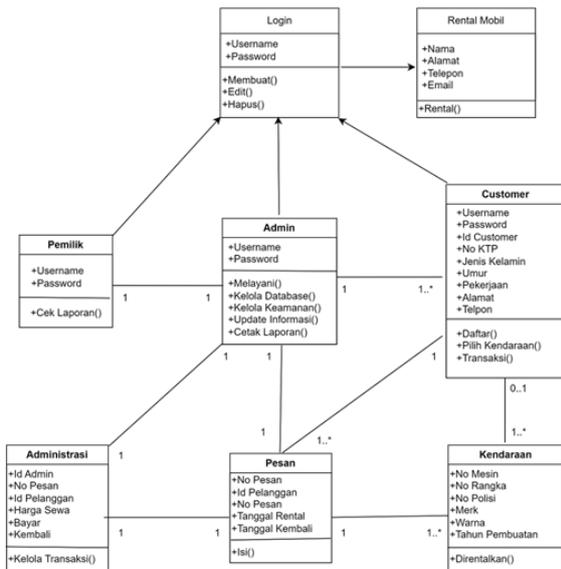
Dalam *activity diagram* pada gambar 4, pengembalian mobil ini, pada saat pengembalian mobil penyewa dapat membawa mobil dan menunjukkan kwitansi yang diterima sebelumnya. Kemudian, admin menerima mobil dan mendata pengembalian. Apabila ada keterlambatan pengembalian mobil penyewa membayar denda, lalu admin menerima pembayaran denda keterlambatan, kemudian admin membuat kwitansi, dan penyewa menerima kwitansi denda. Jika penyewa tidak ada keterlambatan pengembalian mobil, maka setelah data telah masuk pada pengembalian mobil.



Gambar 5. Activity Diagram Pengembalian Mobil

3.8. Class Diagram

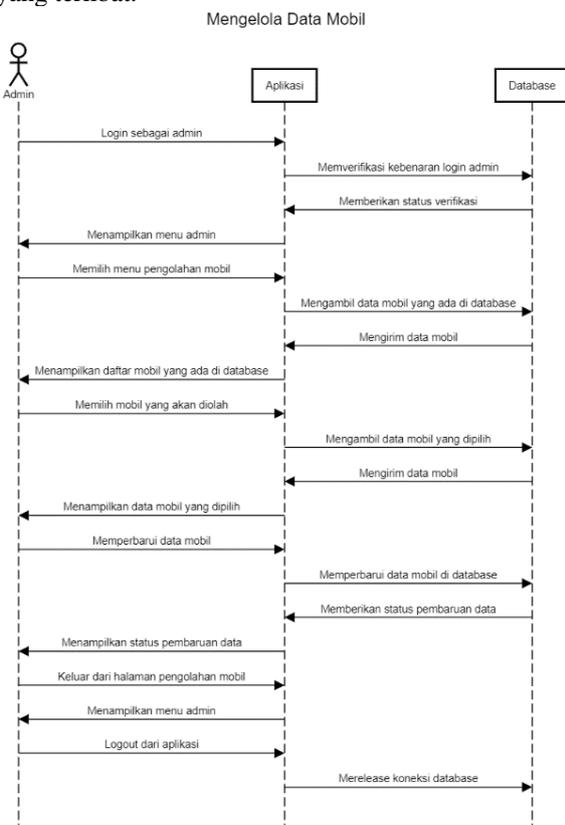
Class diagram merupakan *diagram* UML yang memfungsionalisasikan kelas-kelas pada sebuah sistem dan terkoneksi antara satu dengan yang lain serta menginput atribut dan operasi.



Gambar 6. Class Diagram

3.9. Sequence Diagram

Objek dalam suatu proses digambarkan dalam diagram urutan, yang menggambarkan perilaku mereka dan pesan yang mereka sampaikan selama masa hidup mereka. Untuk membuat *diagram sequence*, diperlukan pengetahuan tentang kelas-kelas yang digunakan dalam pemrosesan dan objek-objek yang terlibat.



Gambar 7. Sequence Diagram

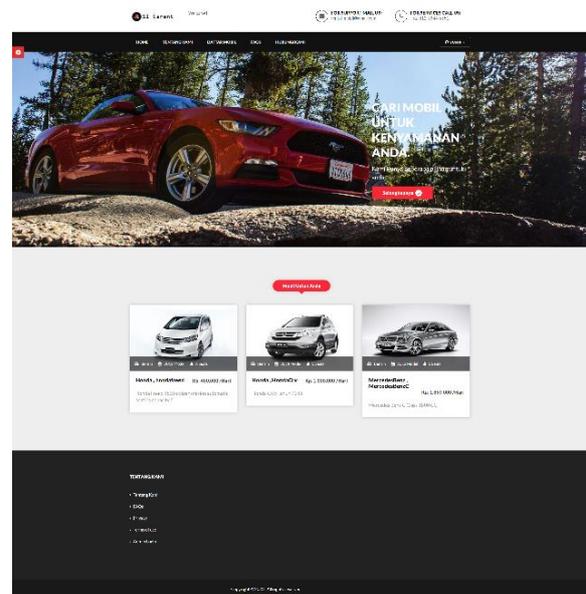
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang didapat penulis, bahwa pada rental mobil yang ada di Indonesia membutuhkan adanya suatu kemudahan dalam penyewaan mobil dengan efisien. Dari analisis masalah yang ada saat ini dibutuhkan adanya sebuah media atau sistem informasi yang baru dan diharapkan meringankan para pengguna yang ingin sewa mobil.

Maka dari itu, dengan adanya sistem informasi rental mobil ini yang perancangannya menggunakan metode *waterfall* yang sistematis dan berurutan di tiap tahapannya, sehingga memudahkan dalam tahap design sampai dengan *testing*.

4.1. Halaman Utama User

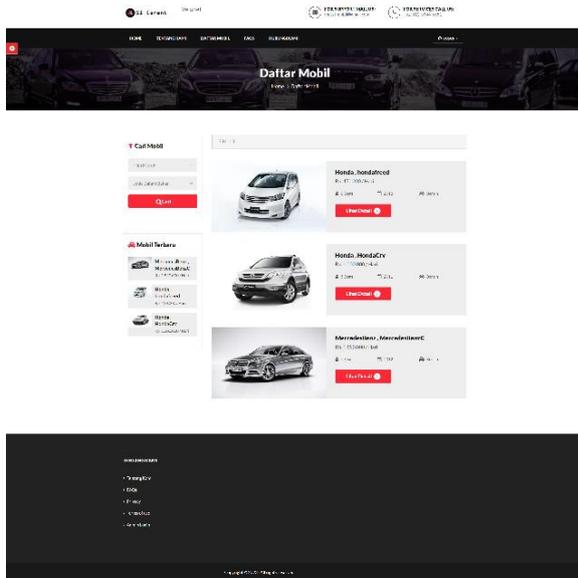
Halaman Utama *user* ini adalah menjadi halaman awal yang ditampilkan oleh *website*. Halaman ini dirancang untuk memberikan pandangan komprehensif tentang fitur-fitur utama yang tersedia pada sistem. Di halaman ini pengguna dapat menemukan berbagai informasi mengenai fasilitas yang ada pada sistem, termasuk daftar mobil, *login* untuk pengguna yang ingin sewa mobil, dan sebagainya. Halaman utama ini bertujuan untuk memotivasi dan memberi informasi kepada khalayak umum tentang persewaan mobil.



Gambar 8. Halaman Utama User

4.2. Halaman Daftar Mobil User

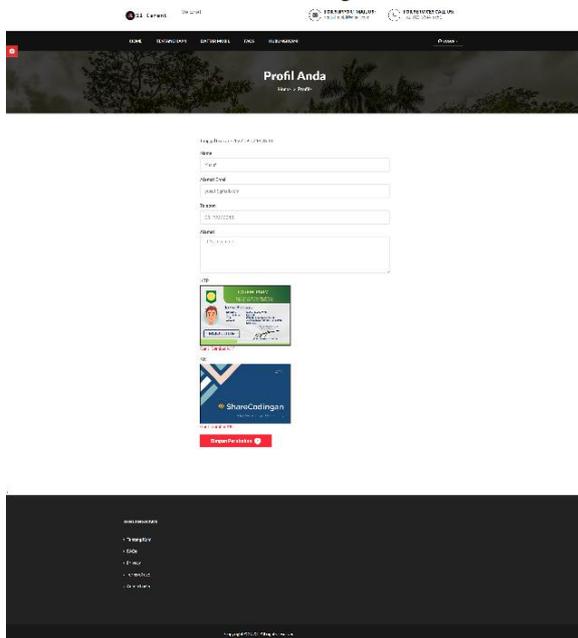
Halaman untuk pengguna yang ingin mencari dan menyewa mobil sesuai dengan kriteria pengguna. Di halaman daftar mobil ini mencakup berbagai mobil dari mobil manual sampai dengan mobil *matic*.



Gambar 9. Halaman Daftar Mobil User

4.3. Halaman Profile User

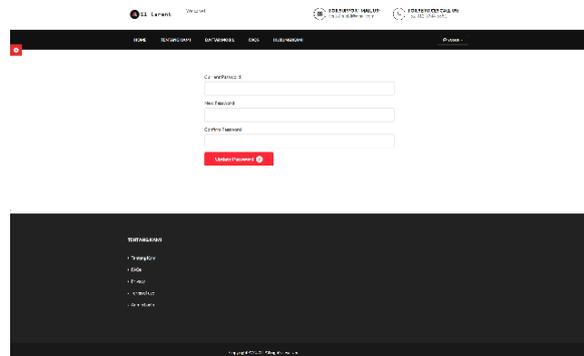
Halaman *profile user* adalah untuk melihat *profile* pengguna didalamnya terdapat berbagai data pengguna setelah *login*. Di halaman *profile user* ini pengguna dapat edit datanya apabila terjadi kesalahan input data, diantaranya nama, *email*, nomor telepon, alamat, KTP, dan Kartu Keluarga.



Gambar 10. Halaman Profile User

4.4. Halaman Update Password

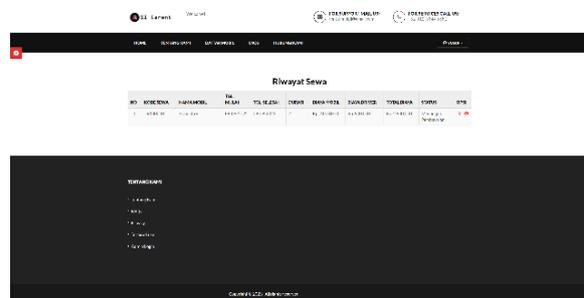
Halaman *update password* merupakan halaman pengguna untuk mengubah *password* yang sudah di *verifikasi* pada saat *login*. Di halaman ini pengguna dapat edit atau mengubah *password* pada akun pengguna.



Gambar 11. Halaman Update Password

4.5. Halaman Riwayat Sewa

Halaman riwayat sewa adalah halaman pengguna untuk melihat riwayat mobil yang disewa. Di halaman ini pengguna dapat melihat data mobil yang sedang disewa, diantaranya kode sewa, nama mobil, tanggal mulai sewa, tanggal selesai sewa (pengembalian), durasi sewa mobil, biaya sewa mobil, biaya *driver* (apabila pengguna menggunakan supir), total biaya keseluruhan yang harus dibayar, dan status (apakah sudah dibayar atau belum).



Gambar 12. Halaman Riwayat Sewa

4.6. Blackbox Teting

Sistem ini diuji menggunakan *blackbox testing* yang hasilnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Blackbox Testing

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Registrasi Akun	Sistem menampilkan <i>alert</i> registrasi berhasil	Valid
2	Profile User Settings	Sistem menampilkan halaman <i>profile user</i> dan dapat edit data <i>profile user</i>	Valid
3	Update Password User	Sistem menampilkan halaman <i>update password user</i> dan dapat di <i>update</i>	Valid
4	Riwayat Sewa User	Sistem menampilkan halaman Riwayat sewa mobil <i>user</i> dan dapat melihat data riwayat mobil yang dipinjam	Valid

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
5	Daftar Mobil <i>User</i>	Sistem menampilkan halaman daftar mobil <i>user</i> , dapat melihat daftar mobil yang tersedia, dan dapat sewa mobil yang tersedia di daftar mobil	Valid
6	Sewa Mobil	Sistem menampilkan <i>alert</i> telah membayar dan mobil siap dipakai	Valid

Dari pengujian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi utama dari sistem rental mobil ini dapat berjalan dengan baik dan hasil yang dikeluarkan sesuai dengan harapan dari peneliti.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi sistem berbasis *website* ini dapat menampilkan hasil yang akurat bagi pengguna, yaitu sistem dapat memberikan referensi mobil untuk pengguna dan lebih mengefesienkan waktu pengguna untuk mencari atau menyewa mobil. Sistem yang dibangun ini menggunakan metode *waterfall* memiliki fungsionalitas yang baik berdasarkan hasil *blackbox testing* yang menguji berjalan atau tidaknya suatu fungsionalitas dalam sistem. Saran dari penulisan adalah dapat melanjutkan pengembangan sistem ini secara berkala agar sistem ini dapat di *maintenance* dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. E. S. Hafiz Riyadli, Arliyana, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEUANGAN BERBASIS WEB," *Sains Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 3, pp. 251–255, 2020, doi: <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i1.1770>.
- [2] F. Angellia, W. Cahya, and P. J. Louis, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 80–88, 2020, doi: <https://doi.org/10.55122/junsibi.v1i2.175>.
- [3] R. F. Sari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Mobil Pajarao Batam Berbasis Website," Universitas Putera Batam, 2019. [Online]. Available: <http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/4747>
- [4] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [5] R. Subagia, "SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEB," *J. Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, pp. 94–100, 2020, doi: <https://doi.org/10.32520/jupel.v2i2.1121>.
- [6] J. Teknologi *et al.*, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus : Bimbingan Belajar De Potlood)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 136–147, 2021, doi: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i3.879>.
- [7] Zen Trias Aji Saputra, "Rancang Bangun Sistem Rental Mobil Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel," Universitas Teknologi Yogyakarta, 2020. [Online]. Available: <http://eprints.uty.ac.id/id/eprint/5805>
- [8] S. I. Amalia, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SARFARAZ RENT CAR) SKRIPSI SEPTI INTAN AMALIA RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SARFARAZ RENT CAR) SEPTI INTAN AMALIA," Universitas Hasanuddin, 2023. [Online]. Available: <http://repository.unhas.ac.id:443/id/eprint/33129%0A>
- [9] A. B. Putra and S. Nita, "Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)," vol. 2, no. 1, pp. 81–85, 2019.
- [10] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, D. Firmansyah, S. Informasi, and S. Pinjam, "PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAeN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG," *J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 159–169, 2020, doi: <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.58>.