



## PERANCANGAN PEMBUATAN WEBSITE UNTUK RENTAL MOBIL PADA TOKO CAKRAWALA TRANS

Yohanes Junardi Palis<sup>1</sup>, Paulus William Siswanto<sup>2</sup>, Edwin Alexander<sup>3</sup>

<sup>1</sup>yohanes.palis@ukdc.ac.id, <sup>2</sup>paulus.siswanto@ukdc.ac.id, <sup>3</sup>edwin.alexander@ukdc.ac.id  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Ilmu Informatika, Universitas Katolik Darma Cendika

### Abstrak

Industri persewaan mobil tumbuh dengan pesat, membutuhkan platform berbasis web yang tanggap terhadap perubahan. Penelitian ini menganalisis literatur tentang aplikasi dan sistem informasi persewaan mobil, menerapkan metode Waterfall dalam pengembangannya. Tujuan penelitian adalah mengintegrasikan metodologi dan teknologi untuk platform persewaan mobil yang efisien dan tanggap. Metode kualitatif digunakan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasilnya mencakup desain sistem berbasis UML seperti *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Prototipe website mencakup halaman masuk, beranda, produk kendaraan, form pemesanan, dan data pesanan administrasi. Diharapkan implementasi sistem ini dapat meningkatkan efisiensi dan pengalaman penyewaan.

**Kata kunci:** Website, UML, Model Waterfall

### Abstract

*The car rental industry is growing rapidly, necessitating a web-based platform that is responsive to changes. This research analyzes literature on car rental application and information systems, applying the Waterfall method in its development. The research aims to integrate methodologies and technologies for an efficient and responsive car rental platform. Qualitative methods, including observation, interviews, and literature review, are employed. The results include a UML-based system design, such as Use Case Diagrams and Activity Diagrams. The website prototype encompasses login, homepage, vehicle product, reservation form, and administrative order data pages. The implementation of this system is expected to enhance efficiency and the rental experience.*

**Keywords:** Website, UML, Waterfall Model

### 1. Pendahuluan

Penyewaan mobil telah menjadi industri yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Seiring dengan meningkatnya permintaan akan layanan ini, perancangan dan pengembangan platform penyewaan mobil berbasis web menjadi sangat penting. Di dalam literatur terdapat beragam penelitian terkait perancangan aplikasi serta sistem informasi penyewaan mobil yang telah memberikan kontribusi berharga dalam hal metodologi, teknologi, dan pendekatan yang digunakan.

Menurut Putra et al. [1], pembuatan aplikasi rental mobil berbasis web di Sentosa Abadi Rental telah memberikan landasan yang kuat dalam perancangan aplikasi serupa. Mereka menyoroti aspek-aspek teknis yang menjadi fokus utama dalam pengembangan aplikasi ini, memberikan pemahaman yang dalam terkait arsitektur dan fungsionalitas yang diperlukan dalam suatu platform penyewaan mobil.

Penelitian sebelumnya oleh Ramadhani et al. [2] dan Kristania [3] menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web telah menjadi fokus utama dalam memfasilitasi penyewaan mobil. Metode *Waterfall* yang diterapkan oleh Ramadhani et al. [2] dalam sistem penyewaan mobil berbasis desktop memberikan perspektif yang menarik terkait pengembangan sistem secara bertahap.

Sementara itu, studi oleh Gurning dan Tambunan [4] serta Surdin dan Lahia [5] memperlihatkan penerapan aplikasi penyewaan mobil berbasis web pada perusahaan-perusahaan rental yang berbeda, menyoroti tantangan dan keberhasilan yang berbeda pula. Penelitian ini memberikan wawasan yang berguna dalam mengeksplorasi aplikasi pada skala yang beragam.

---

Adha dan Mohallim [6] menghadirkan perspektif yang inovatif dengan merancang aplikasi berbasis Android untuk penyewaan kendaraan, menunjukkan evolusi teknologi dalam menjawab tuntutan pasar yang semakin kompleks.

Selain itu, pendekatan IoT dalam sistem informasi penyewaan kendaraan bermotor, seperti yang diamati oleh Prasetyo et al. [7], menawarkan cara baru dalam mengintegrasikan teknologi untuk memberikan pengalaman penyewaan yang lebih efisien dan terhubung.

Dari berbagai penelitian tersebut, terlihat bahwa perkembangan dalam teknologi informasi memberikan landasan yang kuat dalam perancangan website penyewaan mobil. Namun, terdapat kebutuhan untuk mengintegrasikan berbagai metodologi dan teknologi guna menciptakan platform yang komprehensif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan pasar yang terus berubah.

Penelitian ini akan mencoba mengkaji berbagai pendekatan dan metodologi yang ada, serta mengusulkan strategi perancangan yang komprehensif untuk pengembangan website penyewaan mobil yang responsif dan *user-friendly*.

## 2. Metode

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau perilaku yang dapat diamati melalui observasi [8]. Analisis data harus dilakukan secara teliti dan tepat agar hasilnya dapat dinarasikan dengan baik sehingga dapat dijadikan hasil penelitian yang layak. Data-data dalam penelitian kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, serta studi pustaka.

### 2.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1. Observasi

Data dikumpulkan dengan melakukan kunjungan langsung ke lokasi dan mengamati proses sistem penyewaan mobil yang sedang beroperasi.

2. Wawancara

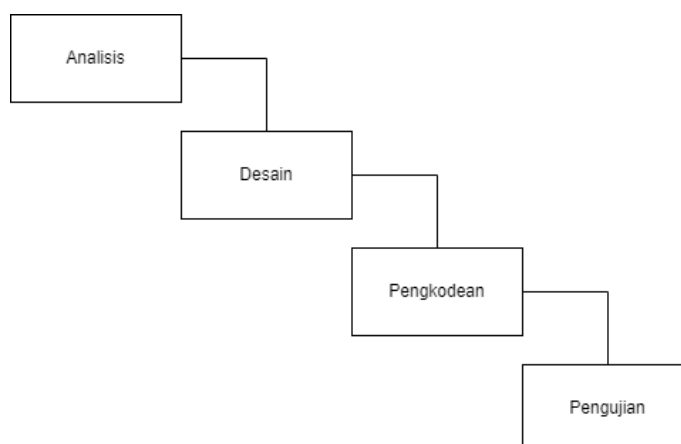
Secara garis besar, metode pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap sumber terkait untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber. Data yang didapatkan dijamin keakuratannya melalui validasi. Hasil wawancara kemudian ditinjau dan dikembangkan lebih lanjut oleh penulis menjadi konten yang dapat disajikan sesuai dengan topik penelitian.

3. Literatur Pustaka

Data dikumpulkan melalui beberapa sumber, antara lain buku-buku, jurnal elektronik, serta literatur terkait topik penelitian. Contohnya pengumpulan teori-teori mengenai sistem sewa. Dengan menggunakan metode studi pustaka, penulis dapat memperoleh informasi secara akurat dan dapat dipercaya dari sumber-sumber tersebut. Metode ini memungkinkan pengumpulan data secara sistematis dengan merujuk pada sumber-sumber resmi dan akademis.

### 2.2. Metode Pengembangan Sistem

Model *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak secara bertahap, dimulai dari tahap analisis, perancangan, pengkodean, hingga pengujian. Metode ini mengikuti alur kerja secara terstruktur dan berurutan mulai dari satu tahap ke tahap selanjutnya[2].



Gambar 1. *Waterfall Chart*

Dalam pengembangan website perusahaan sewa mobil, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode Waterfall. Sebagai pengembang perangkat lunak independen, peneliti membutuhkan proses pengembangan yang terstruktur dan mudah diikuti. Metode Waterfall memenuhi kebutuhan ini dengan menetapkan tahapan-tahapan yang jelas, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengkodean, hingga pengujian. Pemilihan model pengembangan *Waterfall* dikarenakan kebutuhan website yang dibangun akan terlihat sederhana namun terstruktur, dan supaya dapat diimplementasikan dan dapat memberi keuntungan bagi penyewa dan pemilik aset penyewa mobil. Tahapan yang dilakukan dalam penerapan metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal ini, analisis dilakukan berdasarkan masalah yang teridentifikasi sebelumnya. Informasi dikumpulkan melalui observasi langsung di lokasi serta wawancara dengan pihak terkait, yaitu pemilik usaha sewa mobil Cakrawala Trans. Tujuannya adalah untuk memahami proses bisnis secara mendalam sehingga data yang didapatkan dapat dipertanggungjawabkan keakuratannya. Data-data tersebut nantinya akan diolah lebih lanjut untuk diimplementasikan ke dalam desain website sewa mobil milik toko tersebut. Dengan bertukar informasi secara langsung dengan calon mitra, diharapkan dapat mendesain solusi yang tepat guna untuk mendukung kebutuhannya.

### 2. Desain Sistem

Setelah tahap analisis kebutuhan selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem. Perancangan sistem merupakan proses yang mengacu pada pembuatan program perangkat lunak dengan mempertimbangkan struktur basis data, arsitektur perangkat lunak, antarmuka pengguna, serta prosedur pengkodean. Dengan kata lain, desainer dapat memodelkan cara sistem bekerja dan berproses sesuai harapan. Perangkat lunak *Unified Modelling Language (UML)* digunakan sebagai alat untuk merancang perangkat lunak. Beberapa contoh diagram UML yang dapat diterapkan untuk sistem informasi sewa mobil antara lain *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*. Tujuannya agar desain sistem memenuhi kebutuhan bisnis secara optimal.[9].

### 3. Tahapan Pengkodean (Coding)

Setelah tahap analisis dan perancangan sistem selesai, langkah selanjutnya adalah pengkodean. Pada tahap ini, programmer mulai mengembangkan kode program dengan bantuan editor kode seperti Visual Studio Code. Proses pengkodean membutuhkan waktu yang cukup lama karena sering terjadi kesalahan atau kendala dalam pengembangan seperti *error sintaks*, *bug*, atau masalah kompatibilitas. Selain memerlukan keahlian dibidang pemrograman, program sangat dinamis sehingga sering terjadi perubahan dan penyesuaian kode yang membutuhkan pengujian berulang. Namun dengan menggunakan metode pendekatan bertahap, diharapkan dapat menghasilkan website yang handal dan sesuai kebutuhan bisnis calon mitra.

#### 4. Tahapan Pengujian

Setelah melalui beberapa tahapan sebelumnya, langkah terakhir dalam metode *Waterfall* adalah pengujian. Pada tahap ini, tim pengembang melakukan serangkaian uji untuk memastikan bahwa website sudah bebas dari bug atau kesalahan saat dieksekusi, baik yang berasal dari sistem maupun pengguna. Berbagai uji coba dilakukan untuk memverifikasi kelayakan fungsionalitas, keamanan, kinerja, serta kompatibilitas website pada beragam kondisi. Hasilnya akan menjadi masukan untuk memperbaiki kualitas produk sebelum dirilis. Pengujian mendalam ini sangat penting untuk menghasilkan perangkat lunak yang handal sesuai harapan mitra. Dengan tahapan yang matang, diharapkan proses pengembangan dapat berjalan lancar dan menghasilkan manfaat optimal bagi semua pihak.

### 2.3. Analisis dan Perancangan Pengembangan Software

#### 2.3.1. Analisis/Rencana

Setelah mempelajari latar belakang masalah yang ada, perangkat lunak ini akan dikembangkan menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall*. Metode Waterfall terdiri atas 4 tahap yang harus dilalui agar perangkat lunak dapat beroperasi dengan optimal dan sedikit kesalahan. Model ini dipilih karena menerapkan pendekatan secara terurut, dimulai dari analisis sistem untuk mengidentifikasi kebutuhan, kemudian desain untuk memvisualisasikan operasi perangkat lunak, dilanjutkan pengkodean untuk merealisasikan desain ke dalam program, dan terakhir pengujian untuk mengevaluasi kinerja dan kualitas.

Sistem manajemen transaksi sewa mobil saat ini masih manual menggunakan catatan buku. Hal ini menyulitkan pengolahan informasi secara terstruktur dan rawan kehilangan data. Dengan mengembangkan website manajemen rental, diharapkan proses bisnis dapat diperkaya layanan bagi pelanggan seperti menyajikan informasi armada, harga, dan stok secara online. Pelanggan juga dapat memilih antar jemput atau pickup langsung. Sistem ini diyakini mampu mempercepat layanan, menyediakan informasi lebih lengkap dan terintegrasi, serta memudahkan pengelolaan transaksi dan pelaporan.

#### 2.3.1. Rancangan Pengembangan Software

Bila mempertimbangkan analisis dan perencanaan yang telah dilakukan, rancangan sistem informasi untuk menyelesaikan masalah di toko rental mobil Cakrawala Trans telah disusun. Beberapa spesifikasi kebutuhan untuk pengembangan sistem perangkat lunak tersebut antara lain:

- a. Dalam penggunaan software harus terdapat halaman admin yang berfungsi untuk:
  1. sistem memiliki menu login yang memungkinkan untuk admin masuk menggunakan data yang terdaftar pada sistem.
  2. Admin harus bisa mengelola sistem penjualan melalui halaman admin, termasuk mengelola informasi mobil, harga sewa, dan inventaris.
  3. Admin harus bisa mengelola data transaksi sewa mobil, termasuk membuat, mengubah, atau menghapus data transaksi.
  4. Admin harus bisa membuat dan mencetak laporan transaksi penyewaan mobil, yang mencakup detail transaksi, biaya sewa, tanggal, dan informasi pelanggan.
  5. Admin harus bisa melakukan *logout* dari halaman admin dan sistem harus menyimpan riwayat pengelolaan data untuk referensi dan audit.
- b. Terdapat halaman untuk customer yang berfungsi untuk:
  1. Sistem harus memungkinkan *customer* untuk melakukan pendaftaran akun dengan menyediakan informasi pribadi seperti nama, alamat, nomor telepon, dan email.
  2. Customer harus dapat masuk ke akun mereka menggunakan kredensial yang valid.
  3. Customer harus dapat mengisi biodata tambahan yang diperlukan untuk verifikasi data, seperti identitas diri atau dokumen pendukung lainnya.
  4. Customer harus dapat melihat daftar jenis mobil yang tersedia beserta harga sewa yang ditentukan.
  5. Customer harus dapat mengisi formulir untuk menyewa mobil atau motor, termasuk memilih jenis kendaraan, tanggal dan waktu pengambilan serta pengembalian, dan informasi kontak

6. Setelah pengisian form penyewaan, customer harus mendapatkan kode pembayaran sebagai konfirmasi bahwa pesannya sedang diproses. Customer harus dapat melihat status pesanan mereka.
7. Customer harus dapat melihat atau mengecek riwayat penyewaan mobil dan motor sebelumnya, termasuk detail transaksi, tanggal, dan informasi kendaraan yang disewa.

### 3. Hasil dan Pembahasan

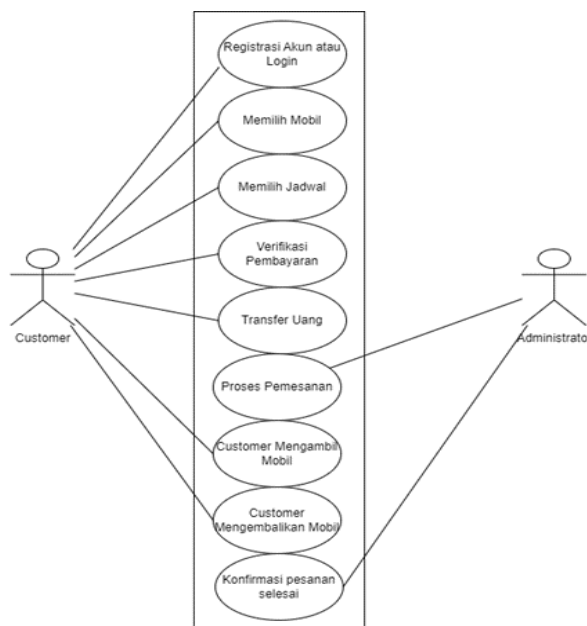
#### 3.1. UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah standar bahasa yang digunakan untuk melakukan pemodelan, dokumentasi, dan desain sistem perangkat lunak [1]. Melalui UML, para pengembang dapat secara visual menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi dari sistem yang kompleks. Biasanya, UML terdiri dari beberapa jenis diagram seperti diagram *use case*, diagram kelas, diagram aktivitas, diagram urutan, dan lainnya untuk membantu pemahaman dan kemajuan pengembangan sistem perangkat lunak.

#### 3.2. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan suatu model yang mengilustrasikan bagaimana interaksi terjadi antara berbagai aktor yang terlibat dan sistem website yang sedang dirancang. Melalui *Use Case Diagram*, kita dapat memvisualisasikan hubungan antara berbagai skenario penggunaan (*use case*) dan aktor-aktor terkait dalam sistem yang sedang dirancang. *Use Case Diagram* ini berfungsi untuk mengelompokkan dan memodelkan penggunaan sistem [2], [3], [10].

Berikut merupakan *Use Case Diagram* yang dirancang untuk sistem website rental mobil Cakrawala Trans:



Gambar 2. *Use Case Diagram* Sistem Website Rental Mobil Cakrawala Trans

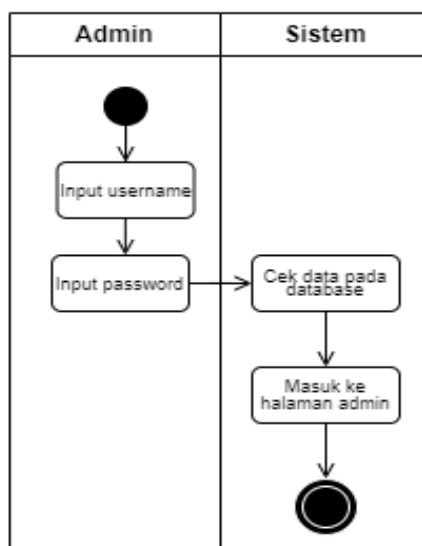
Pada Gambar 2 terdapat dua aktor yang digunakan dalam *use case* di atas, yaitu user/customer dan admin. Untuk aktor customer, customer dapat melakukan login ke dalam website jika memiliki akun, namun jika tidak, pelanggan akan melakukan registrasi. Setelah itu, pelanggan dapat melihat daftar kendaraan yang tersedia, dan setelah memilih kendaraan yang sesuai, pelanggan harus mengisi formulir penyewaan dan melakukan verifikasi pembayaran.

Sedangkan untuk aktor admin, admin bertanggung jawab dalam proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Proses pemesanan ini melibatkan pembaruan informasi di website. Jika pelanggan telah memilih kendaraan pada hari tertentu, secara otomatis kendaraan yang sama tidak dapat dipilih oleh pelanggan lain pada hari yang sama. Setelah pelanggan selesai menggunakan kendaraan, admin akan melakukan konfirmasi bahwa pesanan telah selesai, hal ini bertujuan agar kendaraan yang telah disewa dapat digunakan kembali.

### 3.3. Activity Diagram

Activity Diagram adalah suatu model yang menggambarkan aktivitas atau alur kerja dari sebuah sistem atau proses bisnis yang sedang dilakukan [1]. Penulis menggambarkan bagaimana sistem penyewaan pada Cakrawala Trans dengan menggunakan Activity Diagram. Berikut ini adalah Activity Diagram.

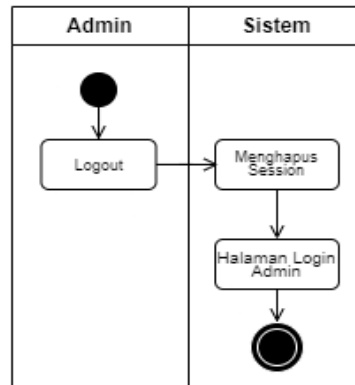
### 3.4. Activity Diagram Login



Gambar 3. Activity Diagram Login

Gambar 3 adalah gambaran dimana admin melakukan login dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar lalu sistem secara otomatis melakukan cek data di dalam database. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan ada pada database maka akan diarahkan ke halaman dashboard admin.

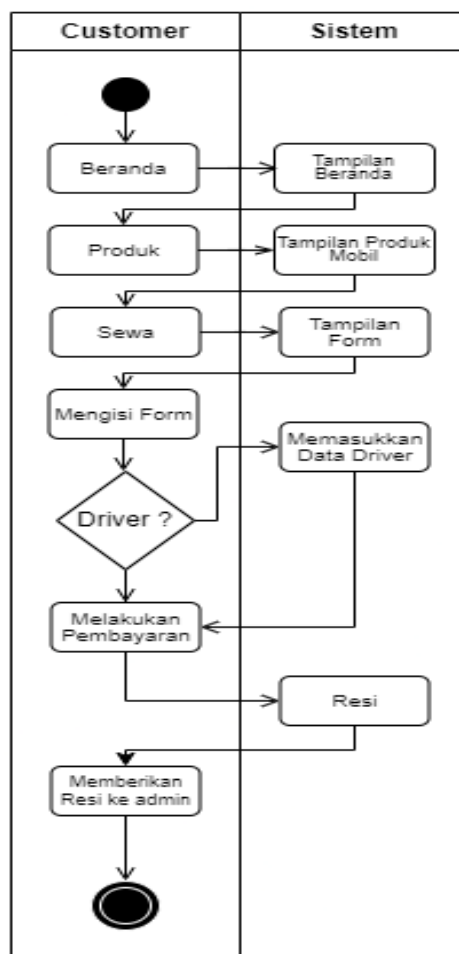
### 3.5. Activity Diagram Logout



Gambar 4. Activity Diagram Logout

Gambar 4 adalah gambaran logout admin, jika proses kerja admin selesai, maka admin dapat melakukan logout, klik logout maka secara otomatis akan diteruskan ke halaman login admin.

### 3.6. Activity Diagram Customer



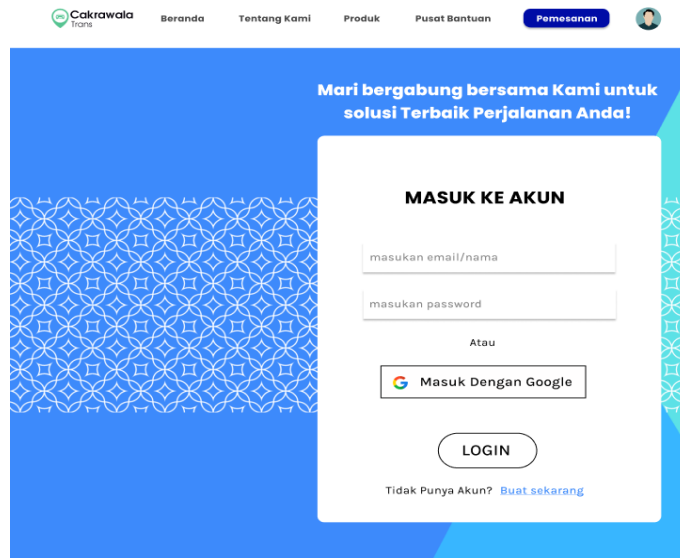
Gambar 5. Activity Diagram Customer

Gambar 5 menunjukkan aktivitas user, dimana sistem beroperasi dalam rangkaian tugas untuk menyediakan layanan sewa mobil. Mulai dari beranda, user dapat memilih produk sewa (kendaraan) dan mengisi form penyewaan. Selanjutnya, user melakukan pembayaran menggunakan metode yang telah disediakan. Setelah itu, sistem akan mencatat informasi resi customer yang terkait dengan pesanan sewa tersebut. Lalu, sistem akan mengirimkan resi kepada user yang bisa diunduh sebagai bukti penyewaan.

### 3.7. Tampilan Prototype

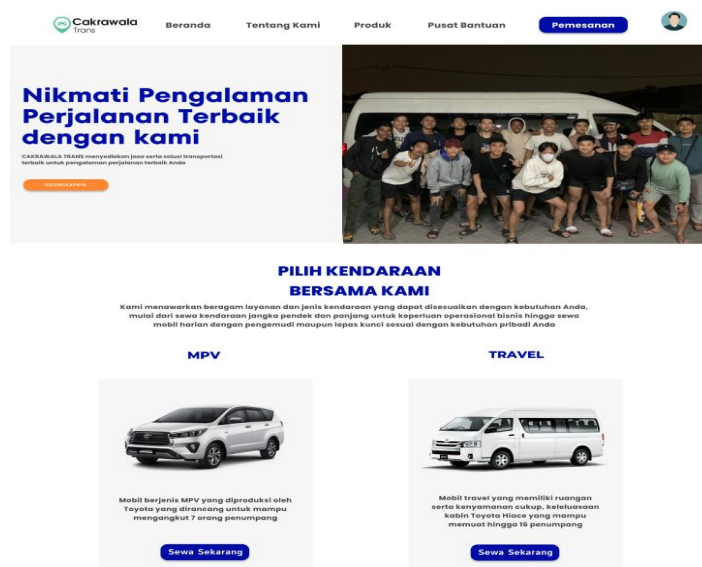
Tampilan Website yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Halaman Login User



Gambar 6. Halaman Login *User*

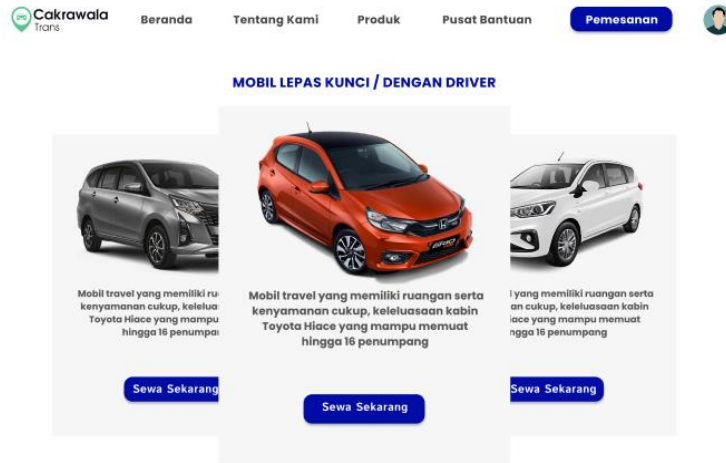
2. Halaman Beranda User



Gambar 7. Tampilan Beranda *User*

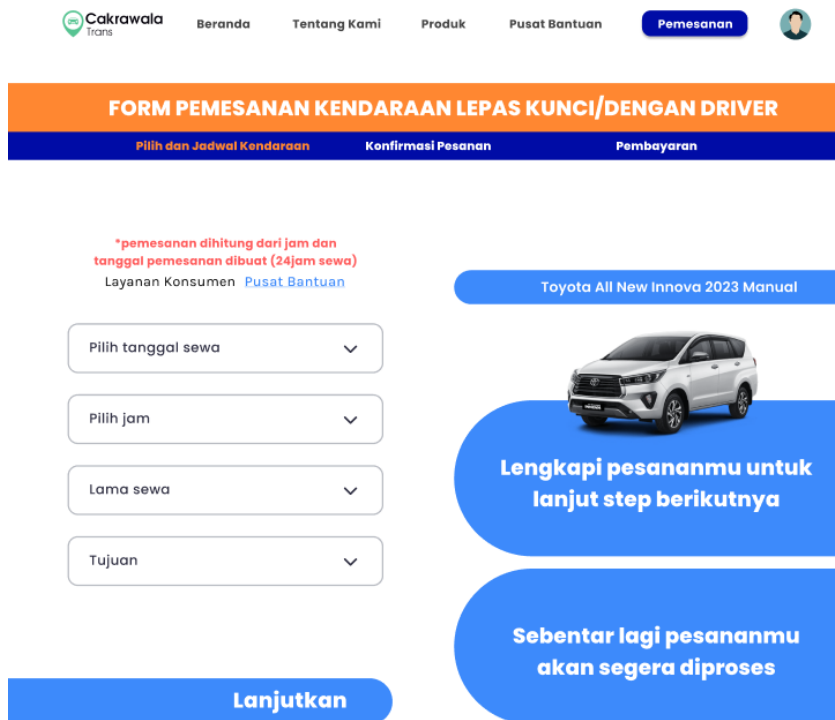


3. Halaman Produk Kendaraan



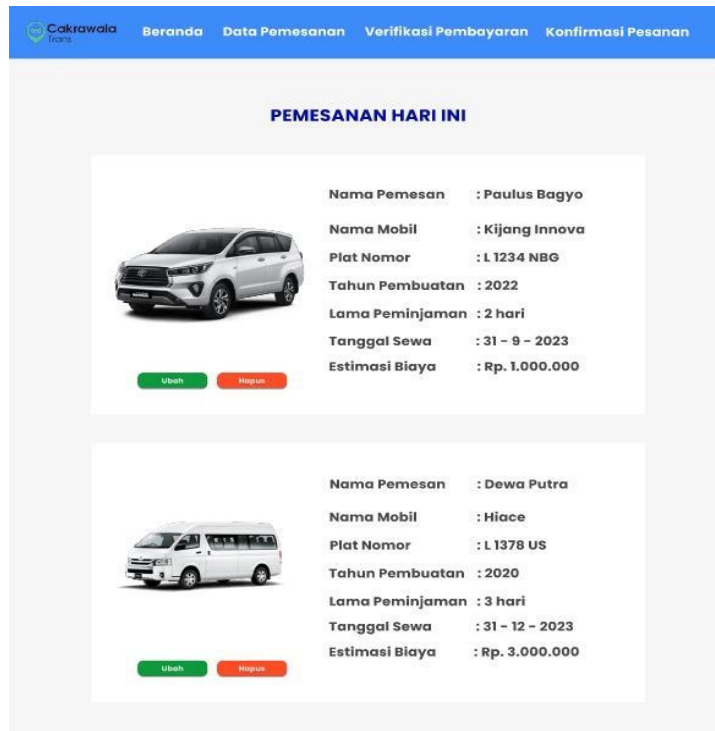
Gambar 8. Tampilan Produk Kendaraan

4. Halaman Form Pemesanan



Gambar 9. Tampilan Form Penyewaan

5. Halaman Data Pesanan Admin



Gambar 10. Tampilan Data Pesanan Admin

3.8. Hasil Pengujian Pengembangan Sistem

Setelah melewati beberapa tahap sebelumnya, langkah terakhir adalah tahap pengujian. Pada tahap ini, tim pengembang akan melakukan serangkaian tes untuk memastikan bahwa website bebas dari bug atau kesalahan saat dijalankan, baik yang berasal dari sistem maupun user. Berikut ini adalah hasil pengujian yang dilakukan:

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

<i>Fitur</i>	<i>Test Case ID</i>	<i>Test Case Description</i>	<i>Pre-Condition</i>	<i>Expected Result</i>
Register	TC 1.1	Memasukkan nama, email, password, dan no telepon	Berada dihalaman menu registrasi	Berhasil registrasi dan menuju ke halaman login
	TC 1.2	Mengosongkan field nama	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “field nama wajib diisi”
	TC 1.3	Mengosongkan field email	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “field email wajib diisi”
	TC 1.4	Mengosongkan field no telepon	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “field no telepon wajib diisi”
	TC 1.5	Mengosongkan field password	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “field password wajib diisi”
	TC 1.6	Klik register tanpa memasukkan data apapun	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “field nama, email, no telepon, dan password wajib diisi”
	TC 1.7	Memasukkan nama dengan angka. (Contoh : paul10)	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “nama harus berupa huruf”

	TC 1.8	Memasukkan email tanpa tanda “@”	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “email tidak valid”
	TC 1.9	Memasukkan no telepon dengan tipe data string, (Contoh: kosong 8 lima dst)	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “no telepon tidak valid”
	TC 1.10	Memasukkan password dengan huruf kurang dari 5	Berada dihalaman menu registrasi	Muncul informasi “password minimal 5 karakter”
Login	TC 2.1	Memasukkan username & password pengguna yang sudah terdaftar	Berada di halaman login	Berhasil masuk dan menuju ke halaman beranda
	TC 2.2	Melakukan login dengan mengosongkan field email	Berada di halaman login	Muncul informasi “Email tidak boleh kosong”
	TC 2.3	Melakukan login dengan mengosongkan field password	Berada dihalaman login	Muncul informasi “Password tidak boleh kosong”
	TC 2.4	Memasukkan email & password yang tidak terdaftar	Berada dihalaman login	Muncul informasi “Nama Pengguna tidak diketahui / tidak ditemukan”
	TC 2.5	Login menggunakan email yang tidak valid. (Contoh : qwerty@asd)	Berada dihalaman login	Muncul informasi “email tidak valid”
	TC 2.6	Login menggunakan API google	Berada dihalaman login	Berhasil Login dan menuju ke halaman beranda
Penyewaan	TC 3.1	Melakukan pemesanan dengan mengisi tanggal sewa, pilih jam, lama sewa, tujuan, pilih pengemudi (pakai driver / tidak), Alamat lengkap, no hp, keterangan, metode pembayaran	Berada dihalaman penyewaan	Berhasil melakukan pemesanan
	TC 3.2	Mengosongkan salah satu field data pemesanan yaitu field tanggal sewa.	Berada di halaman penyewaan	Tidak dapat melakukan pemesanan karena data yang di isi tidak lengkap.
	TC 3.3	Melakukan pengecekan data user	Berada dihalaman penyewaan	Berhasil menampilkan user dengan benar
Pembayaran	TC 4.1	Melakukan pembayaran dengan menekan tombol bayar	Berada dihalaman pembayaran	Berhasil melakukan pembayaran
	TC 4.2	Melakukan Pembayaran tanpa melakukan transaksi pembayaran (time out)	Berada dihalaman pembayaran	Gagal Melakukan Pembayaran dan langsung kembali kehalaman penyewaan untuk mengisi formulir kembali

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Dalam menghadapi transformasi digital, industri penyewaan mobil, termasuk Toko Cakrawala Trans, telah mengadopsi teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman penyewaan yang lebih baik bagi pelanggan. Melalui penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk merancang sistem informasi berbasis web.

Pengembangan sistem mengikuti model *Waterfall*, dengan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, dan pengujian. Rancangan software melibatkan pembuatan halaman admin untuk manajemen penjualan dan pelaporan serta halaman customer untuk pendaftaran, penyewaan, dan melihat riwayat transaksi. Penggunaan UML, seperti *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*, membantu memvisualisasikan interaksi antara aktor dan sistem. Diharapkan implementasi sistem ini dapat meningkatkan efisiensi dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan Toko Cakrawala Trans.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menggali masukan dari user untuk dapat memberikan pandangan berharga untuk memperbaiki fitur dan UI agar lebih sesuai dengan kebutuhan pasar yang berubah. Selain itu, perlu juga mempertimbangkan pengembangan versi *mobile* dari platform rental mobil ini, mengingat semakin banyaknya penggunaan perangkat selular. Umpan balik dari user akan sangat membantu meningkatkan sistem sehingga lebih berguna bagi semua pihak.

#### Daftar Pustaka

- [1] B. F. Putra, F. A. Kurniawan, M. I. Qardowi, and S. Mulyati, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil dan Motor Berbasis Web di Sentosa Abadi Rental," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 7, no. 3, pp. 737–745, 2022, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/21222/pdf>
- [2] D. P. Ramadhani, F. A. Saputra, I. C. Syahfitri, and H. Herlawati, "Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Desktop," *PIKSEL Penelit. Ilmu Komput. Sist. Embed. Log.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–12, 2019, doi: 10.33558/piksel.v7i1.1664.
- [3] Y. M. Kristania, "Sistem Informasi Rental Mobil (Si Robi) Berbasis Web Pada Sewa Mobil Sahabat Purwokerto," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 8, no. 2, pp. 131–137, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/12989>
- [4] Z. F. Gurning and J. R. Tambunan, "Aplikasi e-commerce penyewaan mobil rental abadi jaya berbasis web," *Sintaksis J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [5] I. Surdin and R. Lahia, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada CV. Fortune," *J. Ilm. Sist. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 4, no. 2, pp. 17–24, 2021, doi: 10.55501/jisimka.v4i2.65.
- [6] N. Adha and M. Muhallim, "Perancangan aplikasi penyewaan kendaraan berbasis android di palopo," vol. 2, no. 1, pp. 18–27, 2023.
- [7] Ri. Prasetyo, D. N. Ramadan, and T. N. Damayanti, "Sistem informasi penyewaan kendaraan bermotor: Motor vehicle lending information system based Internet of Things," *E-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 2493–2503, 2020.
- [8] T. Mulyono, "Penerapan Metode Waterfal Dalam Perancangan Website Rental Mobil Di Cv . Ardiva Gresik," *J. Tek. dan Terap. Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 117–121, 2018.
- [9] 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.
- [10] N. Yunita and R. Rosmawati, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT Karya Mobil," *Simpatik J. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 53–62, 2021, doi: 10.31294/simpatik.v1i1.410.