

**PERANCANGAN DESAIN SISTEM INFORMASI RENTAL  
MOBIL BERBASIS WEB PADA AJS RENT CAR**

**Skripsi**



Diajukan Oleh:

**Aji Setyo Wahyudi**

**17340034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI  
INFORMASI FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN TEKNOLOGI  
INFORMASI UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2024**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Usulan Penelitian Skripsi Berjudul  
Perancangan Desain Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web pada  
AJS RENT CAR

Yang diajukan oleh:

**AJI SETYO WAHYUDI**

17340034

Telah disetujui untuk dilaksanakan

Semarang,.....2024

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Supandi, S.Si.,M.Si.  
NPP 097401245

T. Indrianti W,S,Kom.,S,Pd.,M.Kom  
NPP 137201411

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

### **PERANCANGAN DESAIN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEB PADA AJS RENT CAR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh Aji Setyo Wahyudi

NPM 17340034

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari ....., .....2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

#### Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

**Dr.Supandi,S.Si., M.Si**

NPP 097401245

**Wijayanto,S.T.,M.Kom**

NPP 108101319

AnggotaPenguji :

1. Dr.Supandi, S.Si.,M.Si ( )  
NPP 097401245
2. T Indrianti w,S.Kom,.M.pd.,M.Kom ( )  
NPP 137201411
3. Wijayanto,S.T.,M.Kom. ( )  
NPP 108101319

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto:**

1. Hiasilah hidup kamu dengan sabar dan sholat.
2. Tidak ada kata menyerah untuk meraih impian.
3. Tiada kesuksesan yang dapat diraih tanpa adanya usaha, kerja keras dan doa.
4. Janganlah selalu membayangkan hasil yang besar, mulailah berusaha walaupun hasilnya kecil. Walaupun sedikit asal nyata hasilnya.

### **Persembahan:**

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Sumaji dan Ibu Riyati yang selalu memberikan doa restu dan dukungannya.
2. Untuk semua keluarga besar yang selalu memberikan doa restu.
3. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan.
4. Teman-teman PTI seperjuangan, terimakasih atas perjuangan dan kebersamaan ini.
5. Almamater tercinta Universitas PGRI Semarang yang selalu memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga.
6. Untuk saya dimasa depan, semoga sukses dan bahagia.

## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dan/ atau karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 29 Agustus 2024

Aji Setyo Wahyudi

NPM 17340034

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi pada masa kini telah memiliki peran penting didalam sebuah organisasi maupun badan usaha. Dalam dunia transportasi khususnya dalam usaha rental mobil, keberadaan komputer akan menjadi lebih bermanfaat untuk pengolahan data. Perannya tidak hanya sebagai otomatisasi sistem, tetapi juga mempercepat akses terhadap informasi, meningkatkan keakuratan, efektifitas dan kelengkapan informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu sistem informasi berbasis web yang membahas pengelolaan data penyewaan, data mobil, data pelanggan, data pengembalian dan transaksi penyewaan di Rental Mobil AJS RENT CAR. Sistem ini dirancang dengan mengaplikasikan program tersebut menggunakan *localhost* dari server apache pada XAMPP. Pembuatan format database yang akan digunakan adalah MySQL sedangkan editor untuk membuat database menggunakan fitur php MyAdmin dari XAMPP. Hasil dari perancangan sistem ini adalah menghasilkan sistem informasi penyewaan rental mobil yang meliputi pengelolaan data sewa, data mobil, data pelanggan, pengembalian mobil pada bagian operator. Sehingga dengan adanya system informasi penyewaan mobil ini dapat mempermudah pemilik rental mobil dalam pengecekan penyewaan data sewa dan membantu dalam penyimpanan dan pengolahan data penyewa.

Kata kunci : Sistem Informasi, Rental Mobil, Web

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Desain Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Website pada AJS RENT CAR”. Skripsi ini disusun penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan beberapa pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Sri Suciati, M.Hum., selaku Rektor Universitas PGRI Semarang yangtelah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dr. Supandi,S.Si.,M.Si. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Teknologi Informasi yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Wijayanto,S.T.,M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang tiada henti untuk terus mengarahkan dan memberikan motivasi khususnya bagi penulis.
4. Dr.Supandi,.S.Si.,M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang membimbing dan mengarahkan penulis serta memberi motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. Theodora Indrianti Wardani,S.Kom.,M.pd.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh ketulusan dan kesabaran.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberi ilmu, meluangkan waktu untuk berbagi ilmu dan pengalaman selama penulis belajar di Universitas PGRI Semarang.
7. Bapak dan Ibu tercinta yang terus menerus memberikan do’a restu, semangat, dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir kepada penulis.

8. Teman - teman seperjuangan Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2017 yang terus memberikan keceriaan, bantuan secara sukarela serta berbagi pengalaman kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang 29 Agustus 2024

Aji Setyo Wahyudi

NPM 17340034



## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSEUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Penelitian .....	2
D. Manfaat Penelitian .....	3
E. Batasan Masalah .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	4
A. Landasan Teori.....	4
B. Kerangka Berpikir .....	23
C. Produk Yang Akan Dihasilkan .....	26
BAB III METODE PENELITIAN .....	27
A. Studi Pendahuluan.....	27
B. Rancangan Produk .....	29
C. Pengujian Sistem.....	32
BAB IV PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
A. Analisis Sistem.....	36
B. Perancangan Sistem.....	38
C. Hasil Penelitian .....	54
D. Pengujian Program .....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	6
Gambar 2.2 Contoh XAMPP .....	12
Gambar 2.3 Contoh Simbol Flowchart .....	13
Gambar 2.4 Contoh Use Case Diagram .....	16
Gambar 2.5 Contoh Class Diagram .....	19
Gambar 2.6 Contoh sequence Diagram .....	21
Gambar 2.7 Contoh Component Diagram .....	22
Gambar 2.8 Contoh Deployment Diagram .....	23
Gambar 2.9 Contoh Sublime Text .....	25
Gambar 3.1 Metode Waterfall .....	28
Gambar 4.1 Contoh Flowchart Rental Mobil .....	38
Gambar 4.2 Contoh Use Case Diagram Rental Mobil.....	39
Gambar 4.3 Class Diagram Rental Mobil .....	45
Gambar 4.4 Sequence Diagram Mengelola Data Mobil .....	46
Gambar 4.5 Sequence Diagram Mengelola Data Customer .....	47
Gambar 4.6 Sequence Diagram Mengelola Data Sopir .....	47
Gambar 4.7 Sequence Diagram Mengelola Data Transaksi .....	48
Gambar 4.8 Sequence Diagram Mengelola Data laporan.....	48
Gambar 4.9 Activity Diagram Mengelola Data Mobil .....	49
Gambar 4.10 Activity Diagram Mengelola Data Customer.....	49
Gambar 4.11 Activity Diagram Mengelola Data Sopir .....	50
Gambar 4.12 Activity Diagram Mengelola Data Transaksi.....	50
Gambar 4.13 Activity Diagram Mengelola Data Laporan.....	51
Gambar 4.14 Form Login.....	52
Gambar 4.15 Form Dashboard Admin.....	53
Gambar 4.16 Form Data Sewa .....	53
Gambar 4.17 Form Menunggu Pembayaran .....	53
Gambar 4.18 Form Konfirmasi Pembayaran .....	54

Gambar 4.19 Form Data Mobil Yang disewa .....	54
Gambar 4.20 Form Kelola Merk dan Data mobil.....	54
Gambar 4.21 Form Data User .....	55
Gambar 4.22 Form Laporan Data Sewa.....	55
Gambar 4.23 Form Menu Login User.....	55
Gambar 4.24 Form Register User.....	56
Gambar 4.25 Form Dashboard User .....	56
Gambar 4.26 Form Daftar Mobil .....	56
Gambar 4.27 Form Detail dan Harga Mobil .....	57
Gambar 4.28 Form Cek Ketersediaan Mobil .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	16
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram.....	17
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram.....	18
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram.....	20
Tabel 2.5 Simbol Component Diagram.....	21
Tabel 2.6 Simbol Deployment Diagram.....	23
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Sekala Likert.....	33
Tabel 3.2 Interpretasi Data.....	34
Tabel 3.3 Sekala Instrumen Kelayakan.....	34
Tabel 3.4 Kategori Rerata Skor.....	35
Tabel 4.1 Skenario Use Case Mengelola Data Mobil.....	40
Tabel 4.2 Skenario Use Case Mengelola Data Konsumen.....	41
Tabel 4.3 Skenario Use Case Mengelola Data Supir.....	42
Tabel 4.4 Skenario Use Case Mengelola Data Transaksi.....	43
Tabel 4.5 Skenario Use Case Mengelola Data Laporan.....	44
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Instrumen dari Responden.....	58
Tabel 4.7 Pengujian <i>Blackbox</i> Sistem Inforasi Penyewaan Mobil.....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Manual Book Cara Pengoprasian Sistem Informasi Rental Mobil ...	57
Lampiran 2. Surat Usulan Tema skripsi.....	62
Lampiran 3. Lembar Bimbingan Skripsi Dosen I.....	63
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Skripsi Dosen II .....	65
Lampiran 5. <u>Source Code</u> .....	66

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Rental mobil merupakan salah satu bisnis yang menguntungkan dan sangat berhubungan dengan jasa karena dengan model kendaraan terlalu banyak, seseorang dapat membuka usaha rental mobil. Bisnis ini juga membantu masyarakat yang memerlukan jasa persewaan mobil untuk berbagai keperluan. Salah satu usaha bisnis penyedia layanan jasa rental mobil adalah AJS RENT CAR. Saat ini pemesanan untuk merental mobil pada AJS RENT CAR mulai berkurang dikarenakan kuatnya persaingan sesama badan usaha jasa rental mobil, dan juga promosi AJS RENT CAR belum efisien dimana promosi hanya dengan cara memasang poster di tepi jalan di sekitaran meteseh. Promosi dengan cara tersebut kurang efisien di karenakan poster yang di pasang tidak terlalu besar sehingga masyarakat sering tidak melihat poster yang di pasang tersebut. Dengan cara promosi seperti ini penyewa pada AJS RENT CAR tidak mengalami peningkatan yang signifikan dan jika jumlah penyewa tidak juga bertambah maka lama kelamaan AJS RENT CAR tidak bisa menanggung biaya operasional dan perawatan buat unit mobilnya dan akan meyebabkan kebangkrutan. Untuk mengatasi masalah tersebut AJS RENT CAR harus membuat sistem informasi berbasis *web* agar masyarakat mudah untuk mengetahui dan mudah untuk merental hanya lewat media *internet* yang dimana pelanggan di berikan kemudahan dalam proses sewa mobil, pelanggan dapat menyewa mobil tanpa harus menghabiskan waktu untuk datang kekantor persewaan mobil dan pelanggan dapat mengetahui informasi yang akurat tentang mobil yang akan di pesan. Dari hasil pengamatan yang di lakukan maka penulis berkeinginan untuk merancang suatu sistem informasi berbasis *web*. untuk merancang suatu sistem informasi penyewaan mobil berbasis *web* dengan menggunakan bahasa php karena mudah untuk digunakan. Dengan demikian sistem informasi rental mobil ini dapat berjalan secara efektif, efisien dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang disimpulkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membangun sebuah sistem informasi rental mobil berbasis web pada AJS RENT CAR?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memudahkan perusahaan dalam memberikan informasi yang lengkap dan detail kepada konsumen tentang jenis mobil dan harga yang akan disewakan oleh AJS RENT CAR.
2. Menciptakan sistem informasi yang terkomputerisasi berbasis *web* pada AJS RENT CAR.
3. Memudahkan perusahaan untuk melihat data laporan setiap bulanya.
4. Memudahkan Customer melakukan penyewaan mobil kapan saja dan dimana saja .

## D. Manfaat Penelitian

Dalam pembuatan proposal ini terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil, diantaranya adalah :

1. Pengelolaan data dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem informasi penyewaan mobil
2. Memudahkan customer dalam melakukan penyewaan mobil, tanpa harus membuang banyak waktu karena proses penyewaan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
3. Menambah nilai kompetitif dan strategis bisnis dalam penyewaan mobil.
4. Menjadi media promosi yang efektif dan terjangkau bagi pengusaha yang baru saya merintis usahanya seperti halnya AJS RENT CAR.

#### E. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dikemukakan pada Tugas Akhir jelas dan tidak kabur maka penulis membatasi batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem ini agar mempermudah admin dalam penginputan data dan penyimpanan data.
2. Sistem ini di buat dengan menggunakan Database MySQL, PHP dan XAMPP.
3. Sistem ini di rancang dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language) sebagai perancangan sistem.
4. Penelitian ini dilakukan diRental Mobil AJS RENT CAR yang beralamat di sasak, RT.03/RW.06, Krajan Timur, Meteseh, Kec. Boja, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51381. Dalam pembuatan system ini dilakukan pengumpulan data dengan metodetanya jawab dengan Aji Setyat Moko selaku admin di AJS RENT CAR. Bertujuan untuk mendapatkan informasi pada AJS RENT CAR.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Dalam pembuatan sistem informasi penyewaan mobil di AJS RENT CAR ada beberapa penelitian yang terkait sebagai dasar acuan dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria dan Nisa (2017), tentang Sistem Informasi penyewaan bus *online* berbasis *web* pada dinas perhubungan Kabupaten Barito Kuala. Pada penelitian ini sistem yang akan dibangun menggunakan *PHP*, *MySQL* dan *XAMPP* sebagai *server*-nya. Didalam aplikasi itu terdapat menu halaman utama, *login admin*, *form* tarif sewa, jadwal sewa, daftar pemesan. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, data sekunder. Aplikasi Penyewaan dibuat untuk mempermudah *customer* dalam melakukan penyewaan bus dan penjadwalan agar semua data yang diperoleh dapat tersusun rapi dalam *database*.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Kristiawan dan Wardati (2015), Tentang pembuatan *website* pemesanan mobil pada rental mobil Akur Pacitan. Pada penelitian ini dilakukan pembangunan menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Dalam aplikasi ini terdapat menu halaman login admin, daftar mobil, cara pemesanan, produk, daftar pemesanan, tentang kami. Aplikasi pemesanan mobil berbasis *website* supaya dapat memfasilitasi pelanggan rental mobil untuk memesan mobil di rental Akur di Pacitan secara *online*.

Penelitian ke tiga yang dilakukan Septavia dan Gunadhi (2015), menciptakan sistem informasi penyewaan mobil berbasis *web* di Jasa Kurnia Tour and Travel. Pada penelitian ini dilakukan pembangunan menggunakan Metodologi yang di gunakan adalah metodologi Waterfall yang terdiri dari tahapan Analisa Kebutuhan, Desain Sistem, *Coding*, Pengujian Program, Pemeliharaan. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu bahasa pemrograman *PHP* dan untuk databasenya menggunakan *MySql*. Dari hasil penyusunan ini, rancang bangun Aplikasi Penyewaan Mobil ini bisa mengakomodasi kebutuhan dalam kegiatan transaksi sewa, pemesanan, pembayaran.

## B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yang dijalankan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Latar Belakang Masalah

Penyewaan mobil di AJS RENT CAR masih secara *offline* sehingga penyewa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyewa mobil karena harus datang langsung atau menelpon pihak pengelola dan tidak bisa mengetahui stok ketersediaan mobil dengan cepat.

### 2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR.

### 3. Penguasaan Dasar *PHP*, dan *MySQL*

Tahap untuk mempelajari dasar-dasar *PHP* dan *MySQL* agar lebih menguasai program-program yang akan digunakan untuk membangun sistem.

### 4. Teknik Pengumpulan data primer dan data sekunder.

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan objek penelitian yang telah penulis tunjuk, sedangkan untuk data sekunder telah tersedia di objek penelitian tersebut.

### 5. Observasi Sistem Informasi penyewaan

Merupakan tahap pengamatan contoh sistem informasi yang telah ada, jurnal, buku, maupun karya ilmiah untuk kajian yang dapat dijadikan referensi untuk pembangunan sistem.

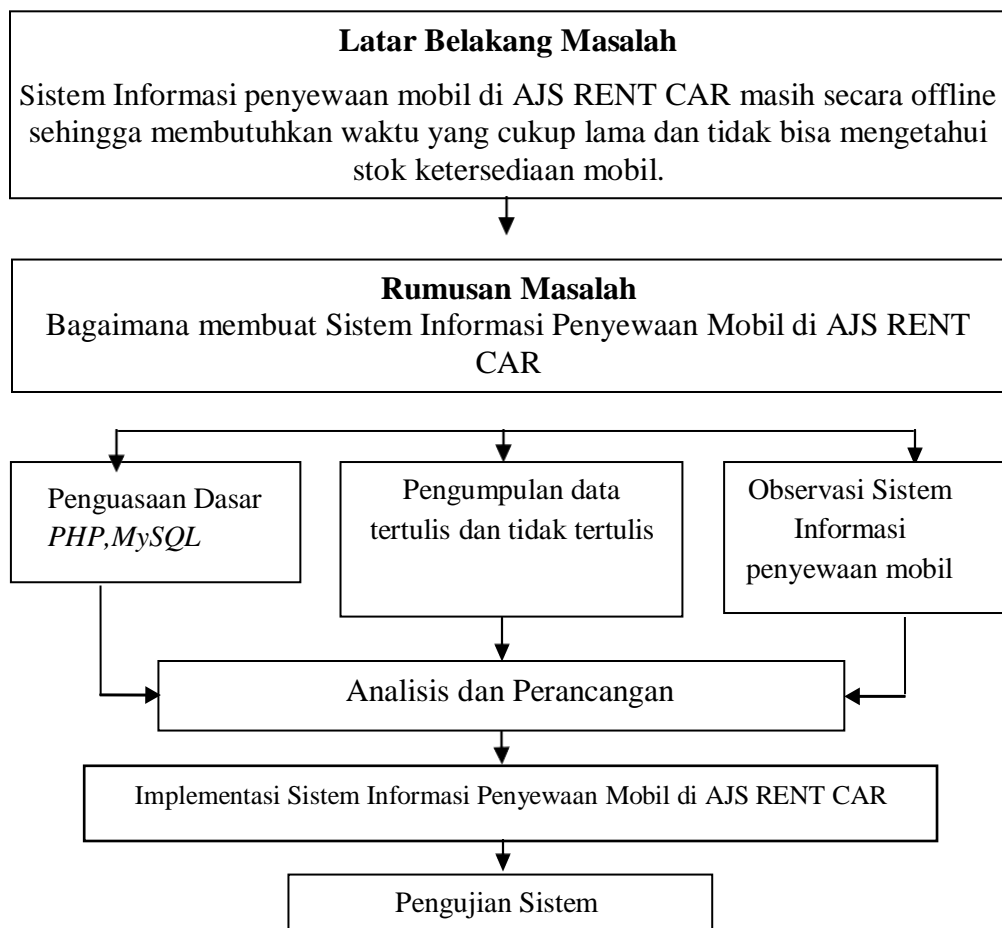
### 6. Implementasi Sistem Informasi Penyewaan Mobil di AJS RENT CAR

Implementasi sistem adalah langkah-langkah atau prosedur-prosedur yang dilakukan dalam menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui, untuk menginstal, menguji dan memulai sistem baru atau sistem yang diperbaiki. Lingkungan implementasi *website* ini meliputi kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, *form* program yang sesuai, *query* yang digunakan, pemrograman, pengujian program dan pengujian Sistem Informasi yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dalam pembuatan sistem

informasi penyewaan mobil ini.

## 7. Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan rancangan sistem yang telah disetujui, menguji sistem, menginstal serta memulai penggunaan sistem baru atau sistem yang telah diperbaiki. Dalam pengujian sistem ini menggunakan metode *black box testing* Berdasarkan penjabaran dari kerangka pemikiran penelitian tentang sistem informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR, maka dapat digambarkan diagram alur seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

## C. Landasan Teori

Penjelasan dari beberapa istilah yang berhubungan dengan pembuatan Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR.

### 1. Pengertian Sistem

Menurut Elisabet (2017), 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. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem.

### 2. Pengertian informasi

Menurut Elisabet (2017), Informasi merupakan data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurasngi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

### 3. Pengertian sistem informasi

Menurut Abdul (2003), Sistem Informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi, informasi, dan prosedur kerja), ada suatu sasaran atau tujuan. Setelah menguraikan definisi dari sistem informasi maka secara umum sistem informasi dapat diartikan sebagai kumpulan dari berbagai sub sistem, baik lainnya yang berjalan secara harmonis untuk mencapai tujuan yang sama yaitu mengumpulkan dan mengelola data menjadi suatu informasi yang bermanfaat dan memiliki sebuah nilai.

Menurut Mamed (2015), dalam arti yang luas sistem informasi dapat dipahami sebagai sekumpulan sub sistem yang saling berhubungan, berkumpul bersamasama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerja sama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (input) berupa data-data, kemudian mengolahnya (processing), dan menghasilkan keluaran (output) berupa informasi

sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun di masa mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan. berdasarkan komponen fisik penyusunannya, sistem informasi terdiri atas komponen berikut :

1. Perangkat keras (*Hardware*) Perangkat keras dalam sistem informasi meliputi perangkatperangkat yang digunakan oleh sistem komputer untuk masukan dan keluaran (*input dan output*), memori, modem, pengolah (*processor*), dan periferal lainnya.
2. Perangkat lunak (*Software*) Perangkat lunak dalam sistem informasi adalah berupa program-program komputer yang meliputi sistem operasi (*operating system/OS*), bahasa pemrograman (*programming language*), dan program- program aplikasi.
3. Berkas basis data (*File*) Berkas merupakan sekumpulan data dalam basis data yang disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga dapat digunakan kembali dengan mudah dan cepat.
4. Prosedur (*Procedure*) Prosedur meliputi prosedur pengoperasian untuk sistem informasi, manual, dan dokumen-dokumen yang memuat aturan-aturan yang berhubungan dengan sistem informasi dan lainnya.
5. Manusia (*Brainware*) Manusia yang terlibat dalam suatu sistem informasi meliputi operator, programmer, sistem analis, manajer sistem informasi, manajer pada tingkat operasional, manajer pada tingkat manajerial, manajer pada tingkat strategis, teknisi, administrator basis data (*Database Administrator/DBA*), (jaringan komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

#### **4. Pengertian Rental Mobil**

Menurut Intan dan Erwin (2015), Rental mobil merupakan sebuah usaha yang sangat pesat perkembangannya. Dengan roda kehidupan yang sangat cepat membuat orang berlomba-lomba dengan cepat pula untuk mencapai tempat tujuan yang diinginkan dengan mudah, nyaman dan murah serta dengan tidak menurunkan gengsi, derajat dan martabat orang tersebut. Rental mobil adalah penyedia layanan penyewaan mobil dengan cara sewa harian ataupun kontrak dengan menggunakan driver ataupun lepas kunci, pemanfaatan rental mobil ini dapat dikembangkan sebagai terobosan bagi masyarakat atau perusahaan yang tidak memiliki alat transportasi yang akan digunakan untuk oprasiaonal. Sesuai dengan namanya, rental mobil harian maka pemakaian yang dihitung adalah dalam jangka harian atau perhari. Pada jenis layanan ini terdapat dua kategori yaitu rental mobil dengan sopir atau tanpa sopir (biasa disebut rental mobil lepas kunci). Paket rental mobil perjam yaitu bagi yang ingin menggunakan jasa sewa mobil singkat layanan ini yang pas untuk memenuhi kebutuhan.

Salah satu alat transportasi yang memiliki fungsi yang baik dan dengan kapasitas angkut yang banyak, serta mudah dan murah untuk dibawa dan disewa adalah mobil. Dalam perkembangannya, usaha penyewaan mobil sudah menjadi usaha atau bisnis yang sangat menguntungkan. Karena pada saat sekarang ini masyarakat lebih senang menggunakan mobil untuk bepergian jauh maupun dalam jarak yang sedang untuk ditempuh. Sehingga rasa senang dalam perjalanan akan lebih mudah didapatkan jika dibandingkan dengan menggunakan alat transportasi lainnya. Keberhasilan suatu usaha penyewaan mobil dapat diukur berdasarkan tinggi rendahnya hasil atau laba yang diperoleh perusahaan tersebut. Semakin cepat, tepat dan akurat suatu sistem dalam perusahaan maka akan berdampak pada pelayanan yang memuaskan serta menghasilkan informasi yang akurat untuk manajemen.

## 5. Website

Menurut Mayadewi dan Paramita, Juanda (2016), *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Awalnya suatu *web* hanya dapat menyajikan informasi, saat ini suatu *web* telah dapat berinteraksi dengan pengguna melalui pengisian *form* validasi input atau transaksi *online*.

## 6. PHP ( Perl Hypertext Preprocessor )

Menurut Wirawan (2016), PHP bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat *website dinamis* maupun aplikasi *web*. Berbeda dengan *HTML* yang hanya bisa menampilkan konten statis, PHP bisa berinteraksi dengan database, *file* dan folder, contohnya Blog, Toko *Online*, *CMS*, Forum, dan *Website Social Networking*. *PHP* adalah bahasa scripting, bukan bahasa *tag-based* seperti *HTML*. *PHP* termasuk bahasa *cross-platform*, ini artinya PHP bisa berjalan di sistem operasi yang berbeda-beda ( *Windows*, *Linux*, ataupun *MAC* ) “Untuk dapat berjalan, PHP membutuhkan *web server*, yang bertugas untuk memproses file php dan mengirimkan hasil pemrosesan yang akan ditampilkan di *browser client*. Oleh karena itu, PHP termasuk server-side scripting (script yang diproses di server). Web server sendiri adalah software yang diinstal di komputer lokal ataupun komputer lain yang berada di jaringan intranet/internet yang berfungsi untuk melayani permintaan-permintaan web dari *client*. *Web server* yang paling digunakan saat ini untuk PHP adalah “*Apache*”. Untuk media penyimpanan datanya (*database server*), PHP biasa menggunakan “*MySQL*”. “Untuk menginstall dan mengkonfigurasi ketiga software tersebut (*Apache*, *PHP*, *MySQL*) agar dapat berjalan dan selalu terhubung, memang cukup sulit. Maka dari itu dibuatlah paket *software LAMP*, *XAMPP*, *MAMP*, *WAMP* yang tinggal kita install dalam satu kali instalasi.

Dalam satu kali instalasi, sudah mencakup ketiga *software* tersebut dan sudah dikonfigurasi untuk keperluan lingkungan pengembangan aplikasi web”.

## 7. Database

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015), Basis data (*Database*) merupakan salah satu bagian dalam rekayasa perangkat lunak yang terkomputerisasi dan bertujuan utama memelihara data yang sudah diolah atau media penyimpanan informasi agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

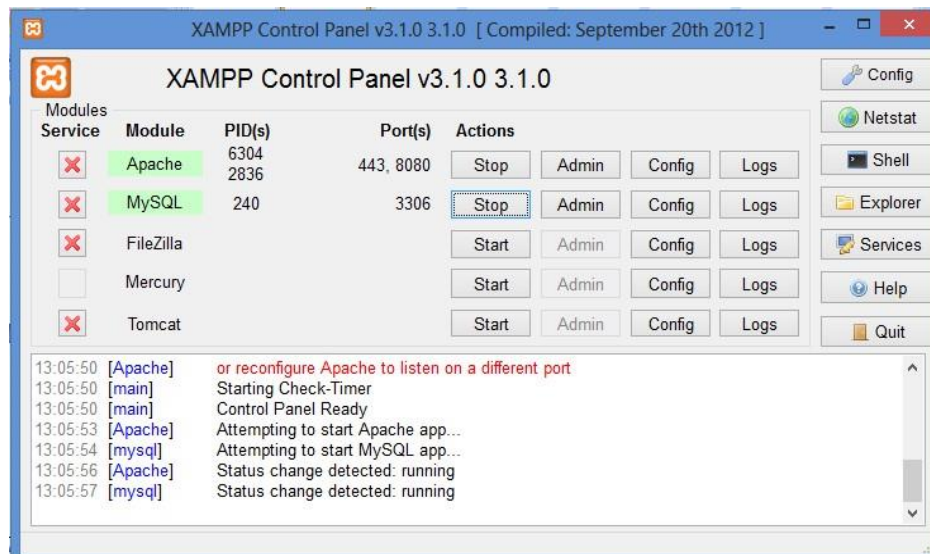
## 8. MySQL dan XAMPP

Menurut Wardati dan Kristiawan (2015), *MySQL* adalah multiuser database yang menggunakan bahasa *Structured Query Language (SQL)*. *MySQL* dalam operasi client server melibatkan server daemon *MySQL* disisi server dan berbagai macam program serta library yang berjalan disisi client. *MySQL* mampu mengangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan *MySQL* yaitu TEX, mengaku mampu menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000tabel, dan sekitar 7.000.000 baris totalnya kurang lebih 100 Gigabyte data. Pada bulan Mei 1996, *MySQL* versi 1.0 berhasil dirilis namun penggunaanya terbatas 4 orang saja. Namun di bulan Oktober di tahun yang sama versi 3.11.0 dilepaskan ke publik tapi belum bersifat open source.

XAMPP Menurut Bunafit (2011) bahwa XAMPP merupakan merupakan paket PHP berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*. Dengan menggunakan XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa pakat yang telah disediakan adalah *Apache, MySql, Php, Filezila, dan Php my admin* .



Menurut Riyanto (2011), Xampp merupakan paket PHP dan *MySQL* berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*. XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket XAMPP di tunjukan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.2 Contoh XAMPP

## 9. Flowchart

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan yang menunjukkan dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat komunikasi dan untuk dokumentasi. (Jogiyanto, 2005). *Flowchart* menolong analisis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen – segmen yang lebih kecil dan menolong dan menganalisa alternatif – alternatif lain dalam pengoperasiannya. Dan *flowchart* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan evaluasi lebih lanjut.

Adapun lima macam–macam *flowchart* diantaranya sebagai berikut :

### a) Systems flowchart

Merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan sistem.

b) Document flowchart

Merupakan bagan air yang menunjukkan arus dari laporan formulir termasuk tembusan – tembusannya.

c) Schematic flowchart

Merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur didalam sistem.

d) *Procces flowchart*

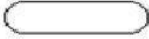







Merupakan bagan alir yang banyak proses dalam suatu prosedur.

e) Program flowchart

Merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah – langkah dari proses program.

*Flowchart* disusun dengan simbol – simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses didalam program. *Flowchart* ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat. Adapun simbol – simbol yang sering digunakan dalam membuat program adalah bagan alir program (*program flowchart*) dapat dilihat Tabel 2.1 berikut :

Gambar 2.3 Simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	<b>TERMINATOR</b>	Permulaan/akhir program
	<b>GARIS ALIR (FLOW LINE)</b>	Arah aliran program
	<b>PREPARATION</b>	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	<b>PROSES</b>	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	<b>INPUT/OUTPUT DATA</b>	Proses input/output data, parameter, informasi
	<b>DECISION</b>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	<b>ON PAGE CONNECTOR</b>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	<b>OFF PAGE CONNECTOR</b>	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

#### D. Perancangan Sistem

Menurut Hanif dan Robert (2015), Perancangan sistem mulanya diawali dengan menentukan segala keperluan yang akan memenuhi apa yang dibutuhkan oleh sistem, siapa yang mengambil langkah dan bagaimana cara menyesuaikan. Pada dasarnya perancangan sistem bergerak dari input menuju ke *output* sistem, yang terdiri dari *reports* dan *file* untuk memenuhi kebutuhan organisasi. Perancangan sistem merupakan sebuah penentuan proses data yang diperlukan oleh sistem baru, dan tahap-tahap dalam merancang sistem, meliputi:

1. Menyiapkan perancangan system secara rinci

Analisis berkerjasama dengan pemakai dan mendokumentasikan rancangan sistem baru menggunakan peralatan tertentu.

2. Mengidentifikasi alternatif konfigurasi sistem
3. Analisis harus mengidentifikasi konfigurasi peralatan komputer yang memberi hasil sesuai dengan yang diperlukan untuk menyelesaikan proses.

4. Mengevaluasi alternative konfigurasi sistem

Analisis berkerjasama dengan manager untuk mengevaluasi alternatif.

5. Memilih konfigurasi terbaik.
6. Menyiapkan Usulan Implementasi.
7. Menyiapkan usulan penerapan yang memberi ringkasan tugas-tugas penerapan yang harus dilakukan dari dokumentasi perancangan.
8. Menyetujui dan menolak penerapan sistem.

## 1. UML (Unified Modeling Language)

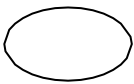
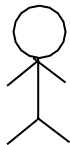
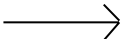

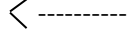
Menurut Rosa dan Shalahudin (2016), *Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

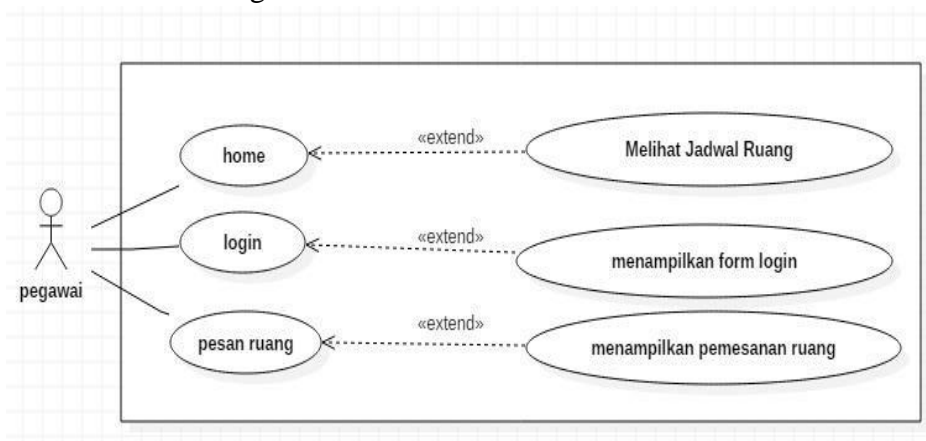
UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

### 1. Use case Diagram

Menurut Kusnita (2016) *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. selama tahap desain, *use-case diagram* berperan untuk menetapkan perilaku sistem saat di implementasikan. *Use case diagram* juga memiliki komponen seperti Aktor sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat, *use case* sistem sebagai unit bertukar pesan antar unit maupun aktor, dan relasi sistem baik aktor maupun antara *use case* dengan *use case* dan aktor. Simbol-simbol yang digunakan dalam *use case* diagram yaitu diunjukkan pada pada Tabel 2.2 :

No	Gambar	Nama	Keterangan
----	--------	------	------------

1.		<i>Use Case</i>	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesanan antar unit dengan aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
2.		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> merupakan orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi <i>actor</i> , harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan Peran pada konteks targe tsystem.
3.		<i>Association</i>	<i>Association</i> antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan Bukannya mengindikasikan aliran data.
4.		<i>Generalization</i>	<i>Generalization</i> merupakan <i>association</i> antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengidentifikasi bila aktor berinteraksi Secara pasif dengan sistem.
5.		<i>Include</i>	<i>Include</i> merupakan pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
6.		<i>Extend</i>	<i>Extend</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i> Lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

Tabel 2.1 *Simbol Use Case Diagram*Contoh *Use case* diagramGambar 2.4 *Contoh Use case Diagram*



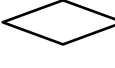


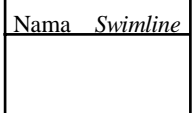
Pada gambar 2.4 menjelaskan bahwa terdapat 3 menu pilihan yaitu

*home*, *login* dan pesan ruang. Jika pengguna memilih menu *home*, maka akan menampilkan daftar *list* ruangan jadwal ruangan, *login* menampilkan *form login* dan pesan ruang menampilkan pemesanan.

## 2. Activity Diagram

Menurut Rosa dan Salahudin (2016), *Activity diagram* menggambarkan *work flow* atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Simbol *Activity Diagram* ditunjukkan pada Tabel 2.3 dibawah ini:

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram



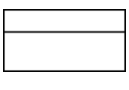

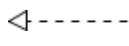
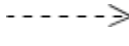

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Status awal	Status awal aktivitas sistem.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem.
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

## 3. Class Diagram

Menurut Rosa dan Shalahudin (2016), diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan *method* / operasi. Berikut penjelasan atribut dan *method*. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu

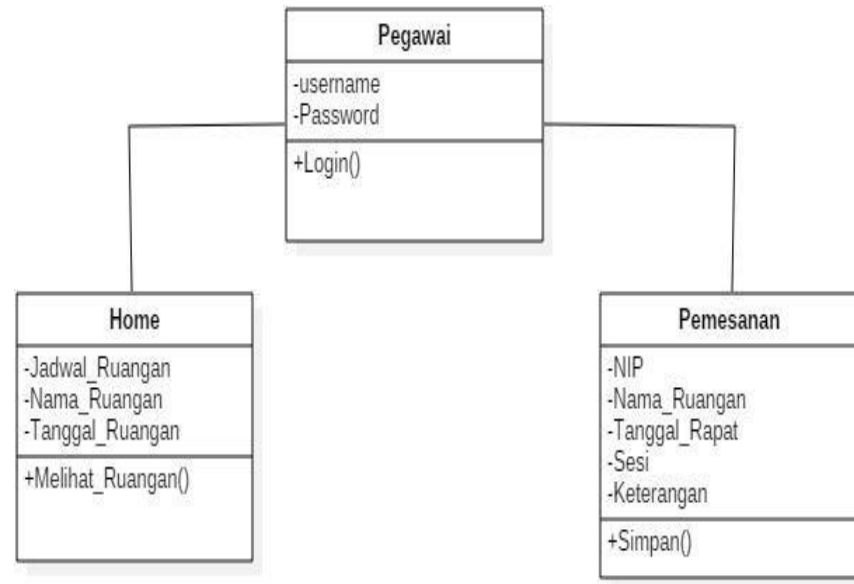
kelas. Operasi atau *method* adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas ditunjukkan pada Tabel 2.4:

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Tabel 2.3 *Simbol Class Diagram*

Contoh dari *Class Diagram*



Gambar 2.5 Contoh *Class Diagram*



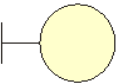



*Class diagram* pada *website* pemesanan ruang rapat di Diskominfo Statistik dan Persandian Surakarta petugas memiliki atribut *username* dan *password* yang dapat digunakan untuk *login website*. Dan memiliki 2 Class yaitu home dan pemesanan. Didalam home terdapat atribut jadwal ruangan, nama ruangan, tanggal ruangan yang dapat melihat ruangan. Dan dalam class pemesanan terdapat atribut nip, nama ruang, tanggal rapat, sesi, dan keterangan agar bisa menyimpan inputan.

#### 4. **Sequence Diagram**

Menurut Rosa & Shalahuddin (2016). *Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Dalam *UML*, objek, pada diagram *sequence* digambarkan dengan segi empat, yang berisi nama dari objek yang digaris bawah. Terdapat tiga cara untuk menamai objek yaitu nama objek dan *class* serta nama *class*. Perlu di ingat bahwa didalam diagram ini, kelas-kelas dan *actor-actor* diletakkan dibagian atas diagram dengan urutan dari kiri ke kanan

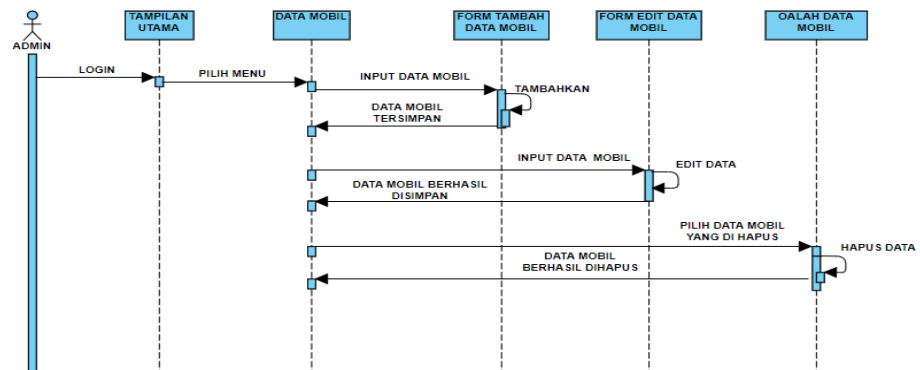


dengan garis *lifeline* yang diletakkan secara vertikal Terhadap kelas dan aktor. Berikut ini adalah Simbol *sequence* diagram dapat dilihat pada Tabel 2.4 :

<b>SIMBOL</b>	<b>NAMA</b>	<b>DESKRIPSI</b>
	<i>Actor</i>	Menggambarkan semua objek di luar sistem (bukan hanya pengguna sistem/perangkat lunak) yang berinteraksi dengan sistem yang dikembangkan.
	<i>Lifeline / garis waktu</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
	<i>Boundary Class</i>	Menyatakan form pengisian.
	<i>Control Class</i>	Menyatakan penghubung atau proses.
	<i>Entity Class</i>	Menyatakan tabel atau <i>database</i> .
	<i>Synchronous message</i>	Mengaktifkan sebuah proses sampai selesai, kemudian baru bisa menyampaikan <i>message</i> baru.

Tabel 2.4 *Simbol Sequence Diagram*

Contoh Gambar Sequence Diagram



Gambar. 2.6 Contoh Sequence Diagram

Pada Gambar 2.6 menjelaskan tentang *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

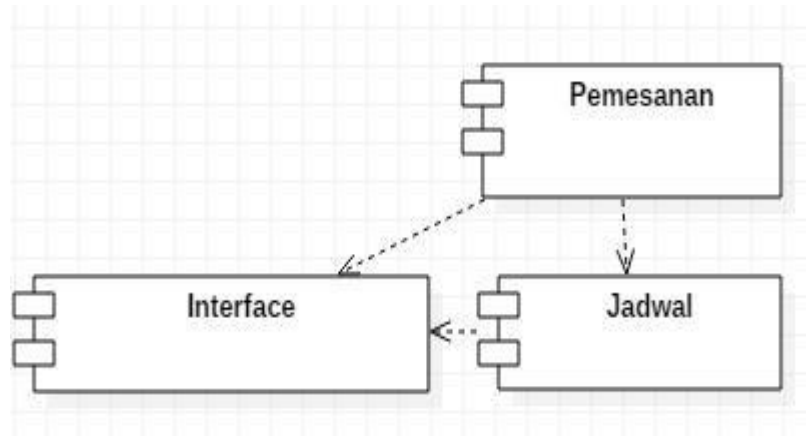
5. Component Diagram

Menurut Component diagram menggambarkan struktur fisik dari kode, pemetaan pandangan logis dari kelas proyek untuk kode aktual di mana logika ini dilaksanakan. Simbol-simbol yang digunakan dalam component diagram antara lain ditunjukkan pada Tabel 2.5 Component Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Component	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas <i>software</i> dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.
2.		Dependency	Sebuah <i>Dependency</i> digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putus-putus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah Komponen itu bergantung.

Tabel 2.5 Simbol Component Diagram

### Contoh *Component Diagram*



Gambar 2.7 contoh *Component Diagram*

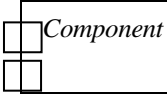
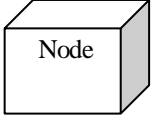

Pada Gambar 2.7 contoh *Component Diagram* website pemesanan ruang rapat, sedangkan interface atau tampilan dari website ini mencakup jadwal ruangan dan pemesanan ruang rapat pada sistem tersebut.

## 6. Deployment Diagram

Menurut Kusnita Yusmiarti (2016). Deployment diagram digunakan untuk menggambarkan detail bagaimana komponen disusun di infrastruktur sistem. Deployment diagram digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan proses yang terjadi pada suatu sistem perangkat lunak berbasis Object Oriented yang akan dibangun. Tujuan dan fungsi dari deployment diagram yaitu untuk menggambarkan secara umum proses yang terjadi pada suatu sistem/software. Node dalam UML merepresentasikan hardware atau software execution environments. Node bisa terhubung melalui communication path untuk membuat system jaringan dari arbitrary complexity.

Artifacts dalam UML mempresentasikan spesifikasi dari bentuk fisik informasi yang digunakan atau dihasilkan development process di tunjukan pada Tabel 2.6 Deployment Diagram:

Tabel 2.6 *Deployment Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Component</i>	Pada <i>deployment diagram</i> , komponen- komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka.
2.		<i>Node</i>	<i>Node</i> menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.
3.		<i>Association</i>	Sebuah <i>association</i> digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan duanode yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element-element hardware.

### Contoh *Deployment Diagram*



Gambar 2.8 Contoh *Deployment Diagram*

Pada Gambar 2.8 *website* pemesanan ruangrapat Diskominfo Statistik dan Persandian Surakarta terbagi menjadi dua node yaitu *pegawai* dan *System*, pada node pegawai terdapat dua *component* yaitu website pemesanan ruang rapat Diskominfo Statistik dan Persandian Surakarta dan *database* ruang rapat, sedangkan *system* hanya memiliki satu *component* yaitu *interface website* pemesanan ruang rapat Diskominfo Statistik dan Persandian Surakarta.

## 7. Star UML

Menurut Made (2015), *Star UML* merupakan proyek *open source* yang digunakan untuk mengembangkan *platform Unified Modeling Language (UML)* atau *Model Driven Architecture* yang cepat, fleksibel, dapat diperluas, memiliki banyak fitur, dan gratis. *Star UML* dikembangkan dalam bahasa pemrograman *Delphi*. *Star UML* merupakan proyek yang *multi-lingual* dan tidak bergantung pada bahasa pemrograman yang spesifik, sehingga bahasa pemrograman apapun dapat digunakan untuk mengembangkan *Star UML*, seperti *Java*, *Visual Basic*, *Delphi*, *Jscript* dan sebagainya.

## 8. Sublime Text

Menurut Faridl (2015), *Sublime text* adalah teks *editor* berbasis *Python*, sebuah teks *editor* yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan *desainer*. Para *programmer* biasanya menggunakan *sublime text* untuk menyunting *sourcecode* yang sedang ia kerjakan. *Sublime text* mempunyai beberapa keunggulan-keunggulan yang dapat membantu pengguna dalam membuat sebuah *web development*. Berikut beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi *Sublime Text* :

### a. Goto Anything

Fitur yang sangat membantu dalam membuka file ataupun menjelajahi isi dari file hanya dengan beberapa keystrokes.

### b. Multiple Selections

Fitur ini memungkinkan user untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah

### c. Command Pallete

Dengan hanya beberapa keystrokes, user dapat dengan cepat mencari fungsi yang diinginkan, tanpa harus menavigasi melalui menu.

d. *Distraction Free Mode*

Bila user memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur ini dapat membantu user dengan memberikan tampilan layar penuh.

e. *Split Editing*

Dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan editing perpecahan. Mengedit sisi file dengan sisi, atau mengedit dua lokasi di satu file.

f. *Instant Project Switch*

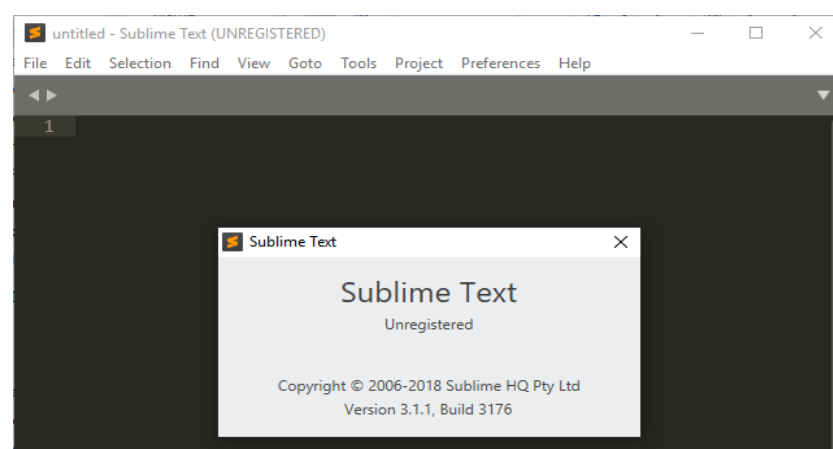
Subizius x Menangkap semua file yang dimasukkan kedalam project pada aplikasi ini. Terintegrasi dengan fitur *Goto Anything* untuk menjelajahi semua file yang ada ataupun untuk beralih ke file dalam *project* lainnya dengan cepat.

g. *Plug in API*

Dilengkapi dengan *plug in API* berbasis *Phyton* sehingga membuat aplikasi ini sangat tangguh.

h. *Customize Anything*

Customize Anything Aplikasi ini memberikan user fleksibilitas dalam hal pengaturan fungsional dalam aplikasi ini. Cross Platform Aplikasi ini dapat berjalan hampir disemua operating system modern seperti Windows, OS X, dan Linux based operating system.



Gambar. 2.9 Contoh Sublime Text

## 2. Pengujian Sistem

Pengujian sistem menggunakan 2 metode, yaitu:

### a. *Black-Box Testing*

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2015), *Black-box testing* adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian *black-box testing* harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah.

### b. Survey Kepuasan Pengguna

Menurut Sugiyono (2017), Kuesioner adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### A. Studi Pendahuluan

*Waterfall* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak atau juga dikenal dengan istilah *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Dinamakan *waterfall* karena model pengembangannya seperti dianalogikan seperti air terjun, dimana tiap tahapannya dikerjakan secara berurutan dari atas ke bawah. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan piranti lunak. Melihat sejarahnya, metode atau model *waterfall* pertama kali diperkenalkan oleh Herbert D. Benington di *Symposium on Advanced Programming Method for Digital Computers* pada 29 Juni 1956. Ia mempresentasikan tentang pengembangan perangkat lunak untuk SAGE (*Semi Automatic Ground Environment*).

Awalnya, model ini bernama “Linear Sequential Model”. Metode ini juga disebut “siklus hidup klasik” atau yang sekarang disebut model air terjun. Metode ini adalah metode yang pertama kali diangkat pada tahun 1970 sehingga sering dianggap terlalu kuno, tetapi metode ini sering digunakan oleh para teknisi di Rekayasa Perangkat Lunak (SE). Metode ini mengambil pendekatan yang sistematis dan tersusun rapi seperti air terjun mulai dari tingkat kebutuhan sistem kemudian berlanjut ke tahapan analisis, desain, coding, pengujian / verifikasi, dan pemeliharaan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan model waterfall:

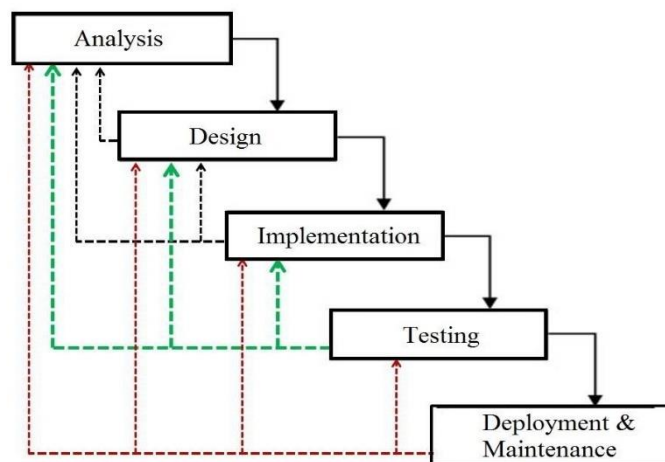
##### 1. Kelebihan Metode *Waterfall*

Kelebihan menggunakan metode air terjun (*waterfall*) adalah metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui desain, implementasi, pengujian, instalasi, penyelesaian masalah, dan berakhir di operasi dan pemeliharaan.



## 2. Kekurangan Metode *Waterfall*

Kekurangan menggunakan metode waterfall adalah metode ini tidak memungkinkan untuk banyak revisi jika terjadi kesalahan dalam prosesnya. Karena setelah aplikasi ini dalam tahap pengujian, sulit untuk kembali lagi dan mengubah sesuatu yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam tahap konsep sebelumnya. Model Air Terjun (*waterfall model*), metode ini juga disebut dengan *classic life cycle*. Metode ini membutuhkan pendekatan sistematis dan sequensial dalam pengembangan perangkat lunak, dimulai dari tingkat sistem dan kemajuan melalui analisis, desain (*design*), pemrograman (*coding*), uji coba (*testing*) dan pemeliharaan. Gambaran metode Waterfall terdapat pada Gambar 3.1 berikut dibawah ini: (*Youssef Bassil, 2011*)



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

Tahapan-tahapan yang terdapat pada Gambar 3.1 memiliki penjelasan sebagai berikut:

### 1. *Analysis*

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Disini penulis melakukan analisa terhadap proses yang sedang berjalan di AJS RENT CAR. *Design* (Perancangan sistem dan perangkat lunak) Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara

keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

## 2. *Implementation*

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. Disini penulis melakukan pengujian dan verifikasi bahwa perancangan yang dibuat sudah sesuai yang dibutuhkan.

## 3. *Testing*

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian *sistem*, perangkat lunak dikirim kepada penerima.

## 4. *Deployment & maintenance*

Biasanya ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem di instal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan. Penulis menggunakan struktur pengembangan sistem *Waterfall* karena dalam menerapkan tahapan pengembangan sistem harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum diteruskan ketahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan. Tahapan pemeliharaan terjadi setelah software diluncurkan dan digunakan oleh pengguna. Ini melibatkan pemeliharaan rutin, pembaruan, dan juga perbaikan yang diperlukan untuk memastikan kinerja yang optimal dan kepatuhan dengan perubahan kebutuhan atau lingkungan yang terjadi seiring waktu.

## B. Rancangan Produk

### a) Rancangan Produk

Produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah Aplikasi penyewaan mobil Berbasis *website*. Perancangan aplikasi ini dimulai dari Perancangan aplikasi ini dimulai dari perancangan *Flowchart*, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. *Use case diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem, sistem eksternal dan pengguna.

Bagan alir adalah bagan yang menunjukkan alur program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat komunikasi an untuk dokumentasi. *Activity Diagram* atau Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language (UML)*, diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam organisasi. *Sequence diagram* digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem ataupun objek didalam sistem tersebut. *Class Diagram* atau diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

### b) Perangkat Lunak yang digunakan

AppServ merupakan aplikasi yang berfungsi untuk install beberapa program antara lain Apache, PHP, MySQL. Fitur AppServ:

- 1 Apache
- 2 PHP
- 3 MySQL
- 4 PhpMyAdmin

### c) Metode Pengujian Sistem

Pengujian menyajikan anomali yang menarik bagi perancang perangkat lunak. Pada proses perangkat lunak, perancang pertama-tama berusaha membangun perangkat lunak dari konsep abstrak ke implementasi yang

dapat dilihat, baru kemudian dilakukan pengujian. Wafiroh Mulyono, Hatubari (2017)

d) Sasaran Penguji

Terdapat sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian :

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.
2. *Test care* yang baik adalah *test care* yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.
3. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Soenyoto (2017).

e) Prinsip Pengujian

Sebelum mengaplikasikan metode untuk mendesain *test care* yang efektif, perancang perangkat lunak harus memahami prinsip dasar yang menuntun pengujian perangkat lunak. Serangkaian beberapa prinsip pengujian sebagai berikut :

- 1) Semua pengujian harus dapat ditelusuri sampai ke persyaratan pengguna / *user*.
- 2) Pengujian harus direncanakan lama sebelum pengujian itu dimulai.
- 3) Prinsip *pareto* berlaku untuk pengujian sistem.
- 4) Pengujian harus dimulai dari yang paling kecil dan berkembang ke pengujian yang besar.
- 5) Pengujian tidak terlalu mendalam.
- 6) Agar dapat lebih efektif, pengujian harus dilakukan oleh pihak ketiga yang independen.

f) Pengujian *Black-Box*

Pengujian yang dilakukan untuk antar muka sistem, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam arti masukan yang diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian dari eksternal data berjalan

dengan baik. Metode pengujian *black-box* menfokuskan pada *requirement* fungsi dari sistem, pengujian ini merupakan komplementasi dari pengujian *white-box*. Pengujian *white-box* dilakukan terlebih dahulu pada proses pengujian, sedangkan *black-box* dilakukan pada tahap akhir dari pengujian sistem. Proses yang terdapat dalam pengujian *black-box* sebagai berikut :

1. Pembagian kelas data untuk pengujian setiap kasus yang muncul pada pengujian *white-box*.
2. Analisis batasan nilai yang berlaku untuk setiap data. Rosa dan Salahuddin (2015:275)

g) Revisi Produk

Revisi produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah revisi aplikasi. Revisi aplikasi dilakukan setelah melakukan uji coba atau juga validasi oleh para ahli terkait, setelah menerima masukan atau saran kelangsungan aplikasi. Melalui hasil pengujian dengan para ahli, maka akan dapat diketahui kekurangan. Haykal, Muhamad. (2020).

### C. Pengujian Sistem

1. Subjek Pengujian

Sasaran dari aplikasi ini adalah pengelola penyewaan mobil pada AJS *RentCar*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2017: 308) Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Wawancara

Metode pengumpulan data melalui perbincangan atau tanya jawab secara langsung dengan narasumber. Sugiyono (2017:194)

b. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung ataupun tidak langsung pada objek yang menjadi pokok bahasan laporan dalam hal ini adalah manfaat, fungsi, dan peranan sistem informasi perpustakaan dalam dunia pekerja. Penulis

juga mengamati kecenderungan dari kalangan pekerja ketika memanfaatkan teknologi komputer. Morissan,(2017:143)

c. Literatur

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku dan juga bahan dari internet yang berhubungan dengan pembuatan sistem informasi penyewaan mobil di AJS RENT CAR. Heriyanto, Yunahar. (2018)

3. Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data dilakukan setelah data dari keseluruhan responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini penulis memilih teknik kuesioner sebagai teknik yang diterapkan kepada responden. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono, 2016). Secara umum teknik dalam pemberian skor yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini adalah teknik Skala Likert.

Tabel 3.1 *Kriteria Penilaian Skala Likert*

<i>Kriteria</i>	<i>Nilai</i>
<i>Sangat setuju (SS)</i>	<i>Skor : 4</i>
<i>Setuju (S)</i>	<i>Skor : 3</i>
<i>Tidak setuju (TS)</i>	<i>Skor : 2</i>
<i>Samgat tidak setuju (STS)</i>	<i>Skor : 1</i>
<i>Tidak berpendapat</i>	<i>Skor : 0</i>

Kemudian dengan teknik pengumpulan data angket, maka data interval dari instrumen dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden dengan perhitungan sebagai berikut: Sugiyono (2014).

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Sedangkan untuk data yang diperoleh akan dianalisis dengan melakukan perhitungan dengan menggunakan presentase sebagai berikut :

Tabel 3.2 *Interpretasi Data*

<b>Nilai Presentase</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>0%</b>	Tidak Berpendapat
<b>0% - 20%</b>	Sangat Tidak Setuju
<b>21% - 40%</b>	Tidak Setuju
<b>41% - 75%</b>	Setuju
<b>76% - 100%</b>	Sangat Setuju

#### 4. Revisi produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam uji coba produk terdapat kekurangan dan kelemahan pada saat uji validitas. Perbaikan produk mengacu pada hasil validasi ahli media, yang selanjutnya kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain (Sugiyono, 2016).

Teknik Analisis Data Uji Kelayakan perancangan sistem informasi rental mobil, teknik analisis data ini digunakan untuk melihat kelayakan produk rental mobil yang dibuat. Data yang diperoleh dari angket kelayakan produk yang berupa data kuantitatif dikonversikan ke dalam skala likert. Adapun tabel skala likert penilaian instrument angket adalah sebagai berikut.

Tabel. 3.3 *Skala Penilaian Instrument Kelayakan*

<b>Skala Nilai</b>	<b>Interpretasi</b>
<b>4</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>3</b>	<b>Layak</b>
<b>2</b>	<b>Kurang Layak</b>
<b>1</b>	<b>Tidak Layak</b>

Selanjutnya menghitung skor kriteria perancangan sistem informasi rental mobil di AJS RENT CAR yang dihasilkan dengan menentukan jarak interval berdasarkan skala tertinggi dan terendah bersama dengan jumlah kelas. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

Skor tertinggi = 4 (Sangat Layak)

Skor terendah = 1 (Tidak Layak)

Jumlah kelas = 4 (Sangat layak- Tidak layak)

$$\text{Jarak Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{4-1}{4} = 0.75$$

Dari hasil jarak interval diatas, berikut tabel kategori skor perancangan rental mobil di AJS RENT CAR dengan  $x_i$  sebagai rerata tiap item.

Tabel 3.4 *Kategori Rerata Skor*

Rerata Skor	Kategori
$3 \leq x_i \leq 4,00$	SL (Sangat Layak)
$2,50 \leq x_i \leq 3,24$	L (Layak)
$1,75 \leq x_i \leq 2,49$	KL (Kurang Layak)
$1 \leq x_i \leq 1,74$	TL (Tidak Layak)



## **BAB IV**

### **PERENCANAAN DAN ANALISA PERANCANGAN SISTEM**

#### **A. Perencanaan Sistem**

Perencanaan sistem adalah proses atau langkah awal dalam pembuatan suatu sistem, dimana langkah ini akan ditentukan sistem apa yang akan dibangun sampai dengan rancangan tampilan antarmuka secara rinci agar sistem yang dihasilkan nantinya dapat berfungsi secara maksimal. Maka dari itu langkah perencanaan harus benar-benar matang karena akan berpengaruh pada implementasi yang nantinya akan dihasilkan. Dalam hal ini penulis merencanakan pembuatan Sistem Informasi Manajemen Rental Mobil. Dengan memanfaatkan Sistem Informasi Manajemen ini nantinya akan mempermudah dan mempercepat proses Manajemen data ketersediaan unit mobil dan transaksi penyewaan mobil, serta dapat meminimalisir kesalahan pengguna, seperti kesalahan penulisan, dan hilangnya data pelanggan.

##### **1. Analisa Sistem**

Analisa sistem perlu dilakukan sebelum ketahap perancangan sistem, karena pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah dan kebutuhan sistem yang akan dibangun. Analisa sistem bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dibuat.

##### **2. Analisa Kebutuhan**

Ada 2 analisa kebutuhan yang pertama analisa kebutuhan fungsional dan yang ke dua kebutuhan non fungsional, untuk penjelasannya sebagai berikut:

###### **1) Analisa kebutuhan fungsional**

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisikan proses- proses apa saja yang diberikan oleh sistem. Sistem ini dapat digunakan oleh admin.

Berikut fungsional yang akan dijalankan oleh sistem:

a. Analisa Kebutuhan User

Berdasarkan analisa penulis selama melakukan penelitian di Rental mobil AJS RENT CAR, supaya proses manajemen data menjadi lebih efektif maka dibutuhkan sistem yang mampu mengelola data tersebut. Dengan adanya sistem ini user dapat melakukan pendataan dengan rapi dan cepat serta meminimalisir kesalahan user, seperti hilangnya data.

b. Analisa Kebutuhan Fungsi Sistem

Ada beberapa fungsi yang dipakai dalam pembuatan sistem agar sistem berjalan sesuai kebutuhan, fungsi tersebut yaitu Admin. Didalam sistem admin dapat melakukan beberapa fungsi seperti, mengubah data mobil, memasukan data mobil, mengelola riwayat transaksi penyewaan mobil.

2) Analisa kebutuhan non fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan fitur-fitur pelengkap yang menunjang kerja sebuah sistem dan mempunyai pengaruh yang tidak langsung. Analisa Hardware (Perangkat Keras) Dalam proses analisa hardware penulis memberikan batasan minimum perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan sistem, diantaranya yaitu Processor core i3, Ram 5 GB, Hardisk 500GB, Monitor, Mouse, Printer.

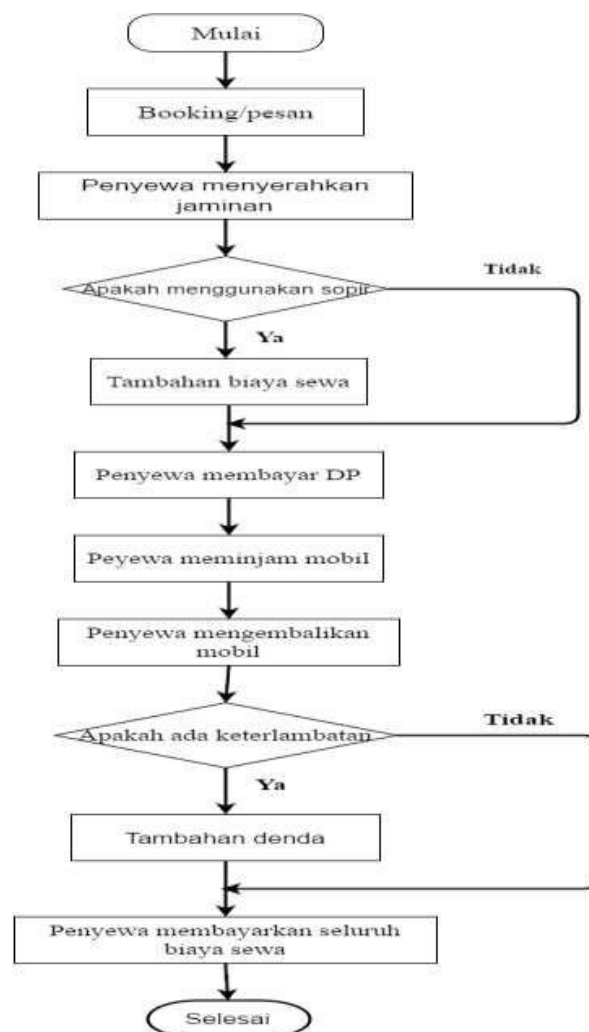
Analisa Software (Perangkat Lunak) Software atau perangkat lunak yang digunakan dalam menggunakan Sistem Informasi Manajemen AJS RENT CAR Sistem Operasi Windows 10, dan XAMPP Control Panel v3.2.1.

## **B. Perancangan sistem**

Setelah tahap penganalisaan, tahap berikutnya adalah proses perancangan sistem. Perancangan sistem bertujuan memberikan gambaran tentang sistem informasi yang akan dibuat dan nantinya akan dikembangkan. Pada tahap ini penulis melakukan perancangan sistem menggunakan diagram-diagram UML (*Unified Modelling Language*), seperti *flowchart*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *ActivityDiagram*.

### 1) Flowchart

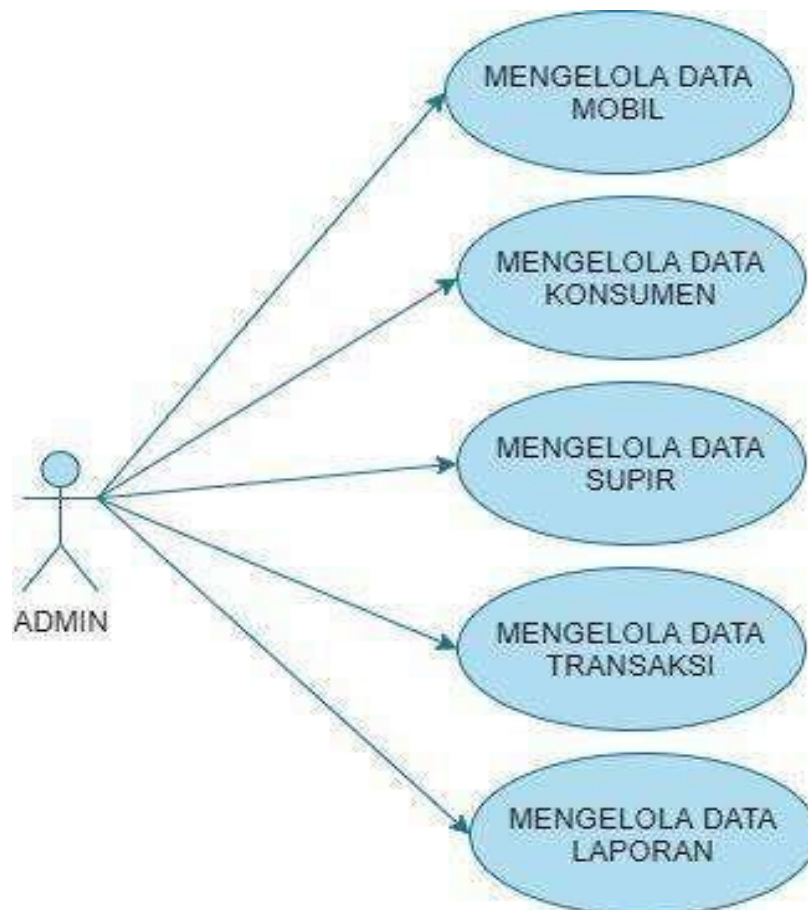
Berikut ini adalah gambaran flowchart sistem informasi rental mobil yang akan dibuat saat ini :



Gambar 4.1 *Flowchart Rental Mobil*

### 2) Use Case Diagram

*Use case* diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.



Gambar 4.2 Contoh Use Case Diagram Rental Mobil

### 3) Skenario Use Case diagram

## a. Mengelola Data Mobil

Use Case : Mengelola data mobil

Actor : Admin

Pre-Conditions : Aktor sudah login dan masuk ke data mobil

Past-Condition : Aktor berhasil masuk halaman data mobil

Tujuan : Mengelola data mobil

Deskripsi : Apabila terjadi kesalahan dapat diulangi

Tabel 4.1 *Skenario Use Case Mengelola Data Mobil*

<b>Mengelola Data Mobil</b>	
Admin	Sistem
	1. tampilan halaman utama
2. klik data mobil	
	3. tampilan halaman data mobil
<b>Tambah Data Merk Mobil</b>	
1. klik tambah data mobil	
	2. menampilkan halaman form tambah Tambah data mobil.
3. input form data mobil	
4. tambahkan data mobil	
	5. data berhasil di tambahkan
	6. kembali ke halaman data mobil
<b>Edit Data Mobil</b>	
1. klik edit data mobil	
	2. tampilan halaman form edit data Mobil.
3. input data mobil yang akan di edit	
4. klik edit	
	5. data berhasil di edit
	6. kembali ke halaman data mobil
<b>Olah Data Mobil</b>	
1. pilih data yang akan di hapus	
2. hapus data mbil	
	3. data mobil berhasil di hapus.

## b. Mengelola Data Konsumen

UseCase : Mengelola data konsumen  
 Actor : Admin  
 Pre-Conditions : Aktor sudah login dan masuk ke data konsumen  
 Past-Condition : Aktor berhasil masuk halaman konsumen  
 Tujuan : Mengelola data konsumen  
 Deskripsi : Apabila terjadi kesalahan dapat diulangi

Tabel 4.2 Skenario Use Case Mengelola Data Konsumen

<b>Mengelola Data Konsumen</b>	
<b>Admin</b>	<b>Sistem</b>
1. klik data konsumen	
	2. menampilkan halaman konsumen
<b>Tambah Data Konsumen</b>	
1. klik data konsumen	
	2. menampilkan form tambah data Konsumen
3. input form data konsumen	
4. tambahkan data konsumen	
	5. data konsumen berhasil di tambahkan
<b>Edit Data Konsumen</b>	
1. klik edit data	
	2. tampilan halaman form edit data
3. input data yang akan di edit	
4. klik edit	
	5. data berhasil diubah
<b>Olah Data Konsumen</b>	
1. pilih data yanag akan di hapus	
2. hapus data konsumen	
	3. data konsumen berhasil di hapus

c. Mengelola data sopir

Use Case : Mengelola data sopir  
 Actor : Admin  
 Pre-Conditions : Aktor sudah login dan masuk ke data sopir  
 Past-Condition : Aktor berhasil masuk halaman data sopir  
 Tujuan : Mengelola data sopir  
 Deskripsi : Apabila terjadi kesalahan dapat diulangi

Tabel 4.3 *Skenario Use Case Mengelola Data Sopir*

<b>Mengelola Data Sopir</b>	
<b>Admin</b>	<b>Sopir</b>
1. klik data sopir	
	2. menampilkan halaman data sopir
<b>Tambah Data Sopir</b>	
1. klik tambah data	
	2. menampilkan form tambah data sopir
3. input form data sopir	
4. tambahkan data sopir	
	5. data sopir berhasil di tambahkan
	6. kembali ke halaman data sopir
<b>Edit Data Sopir</b>	
1. klik edit data	
	2. tampilan halaman form edit data
3. input data yang akan di edit	
4. klik edit	
	5. data berhasil diubah
	6. kembali ke halaman data sopir
<b>Olah Data Sopir</b>	
1. pilih data yang akan di hapus	
2. hapus data sopir	
	3. data sopir berhasil dihapus

d. Mengelola Data Transaksi

Use Case	: Mengelola data transaksi
Actor	: Admin
Pre-Conditions	: Aktor sudah login dan masuk ke data transaksi
Past-Condition	: Aktor berhasil masuk halaman transaksi
Tujuan	: Mengelola data transaksi
Deskripsi	: Apabila terjadi kesalahan dapat diulangi

Tabel 4.4 *Skenario Use Case Mengelola Data Transaksi*

<b>Mengelola Data Transaksi</b>	
<b>Admin</b>	<b>Sistem</b>
1. klik data transaksi	
	2. menampilkan halaman data transaksi
<b>Tambah Data Transaksi</b>	
1. klik tambah data	
	2. menampilkan form tambah data transaksi.
3. input form data transaksi.	
4. tambahkan data transaksi	
	5. data transaksi berhasil di tambahkan.
	6. kembali ke halaman data transaksi
<b>Transaksi Selesai</b>	
1. klik transaksi selesai	
	2. tampilan form transaksi selesai
3. input data transaksi	
4. klik selesai.	
	5. data berhasil diubah
	6. kembali ke halaman data transaksi.
<b>Transaksi Dibatalkan</b>	
1. klik transaksi dibatalkan	
	2. transaksi berhasil dibatalkan
	3. tampilan halaman data transaksi.



## e. Mengelola Data Laporan

UseCase : Mengelola data laporan

Actor : Admin

Pre-Conditions : Aktor sudah login dan masuk ke data laporan

Past-Condition : Aktor berhasil masuk halaman laporan

Tujuan : Mengelola data laporan

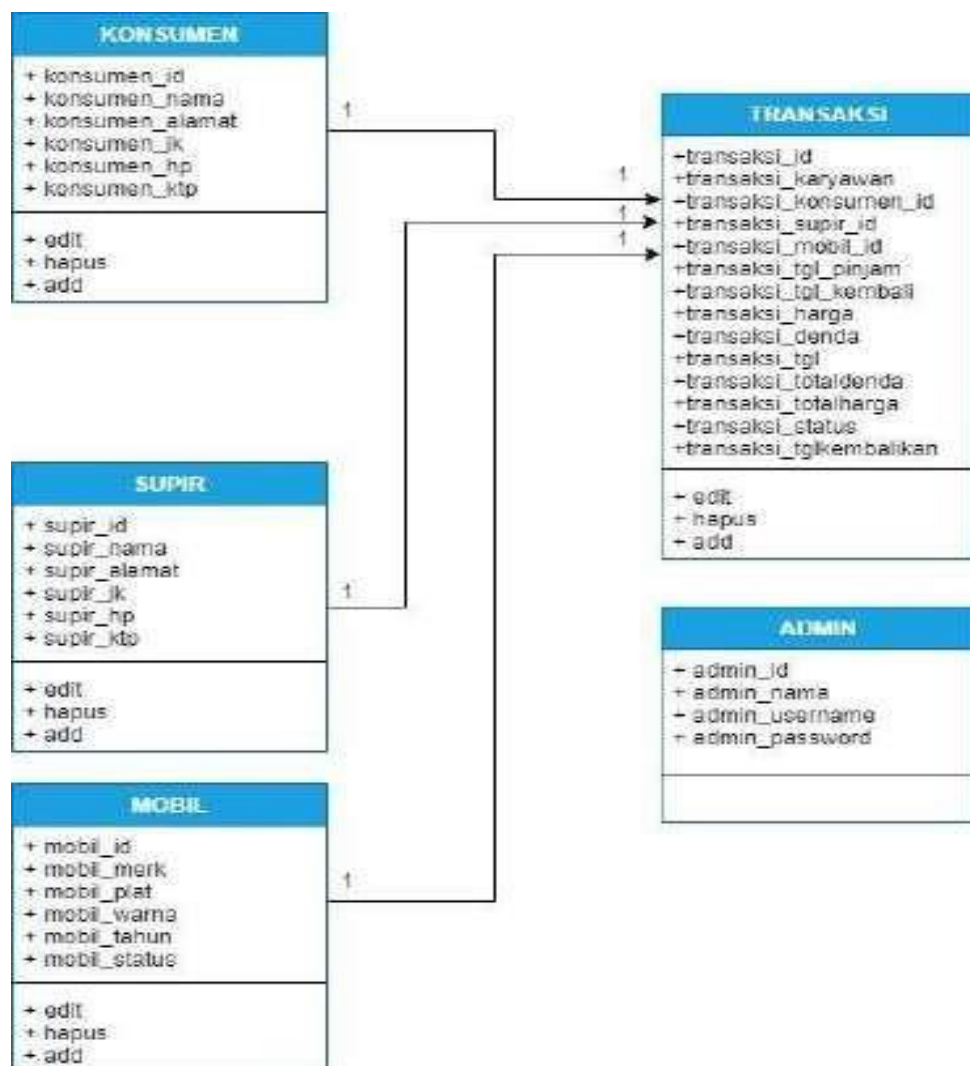
Deskripsi : Apabila terjadi kesalahan dapat diulangi

Tabel 4.5 *Skenario Use Case Mengelola Data Laporan*

<b>Mengelola Data Laporan</b>	
<b>Admin</b>	<b>Sistem</b>
1. klik data laporan	
	2. menampilkan form data laporan
3. mengisi form laporan transaksi	
4. menyimpan form laporan transaksi	
	5. menampilkan laporan transaksi

**4) Class Diagram**

*Class diagram* atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi *class*, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi.

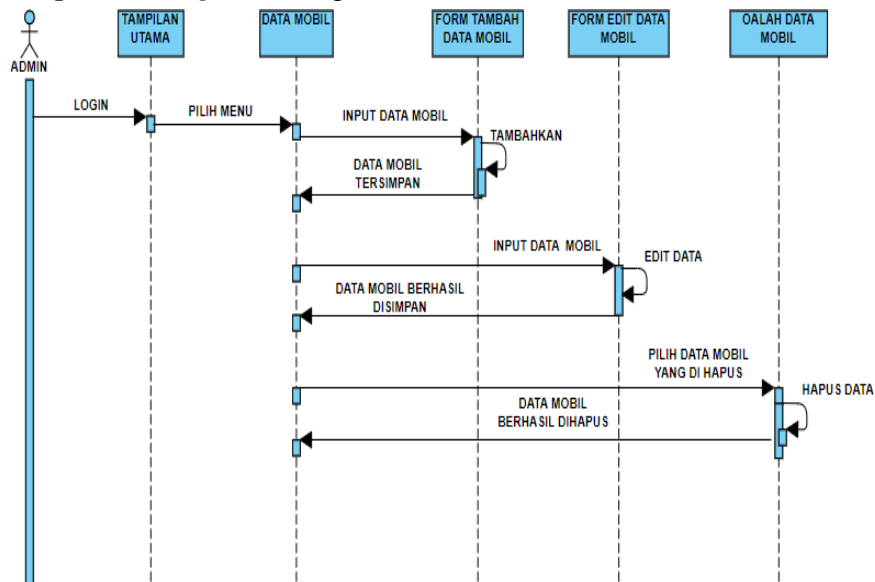


Gambar 4.3 *Class Diagram Rental Mobil*

## 5) Sequence Diagram

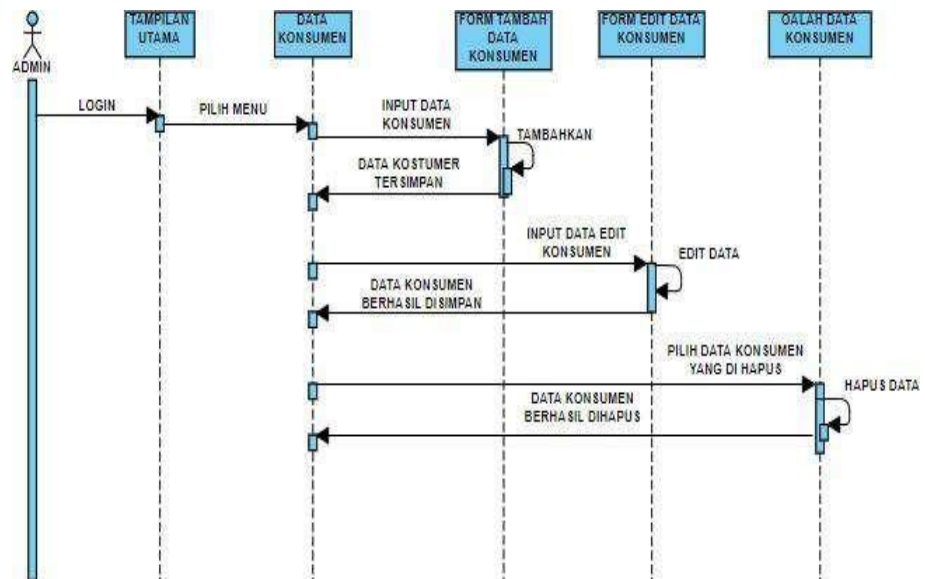
Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan. diagram ini terdiri dari dua dimensi *lo*, yaitu dimensi *vertikal* yang menunjukkan waktu dan dimensi *horizontal* yang menunjukkan objek-objek. Tiap-tiap objek, termasuk actor, memiliki waktu aktif yang digambarkan dengan kolom vertikal yang disebut dengan *lifeline*. Sementara itu, pesan atau perintah digambarkan sebagai garis panah dari satu *lifeline* ke *lifeline* yang lain. Diagram urutan dapat digunakan untuk menggambarkan serangkaian langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah peristiwa untuk menghasilkan suatu output tertentu. Sequence diagram berhubungan dan berkaitan erat dengan *use case diagram*, di mana satu [use case diagram](#) akan menjadi satu diagram sequence. Berikut sequence diagram rental mobil :

a) *Sequence Diagram* Mengelola Data Mobil



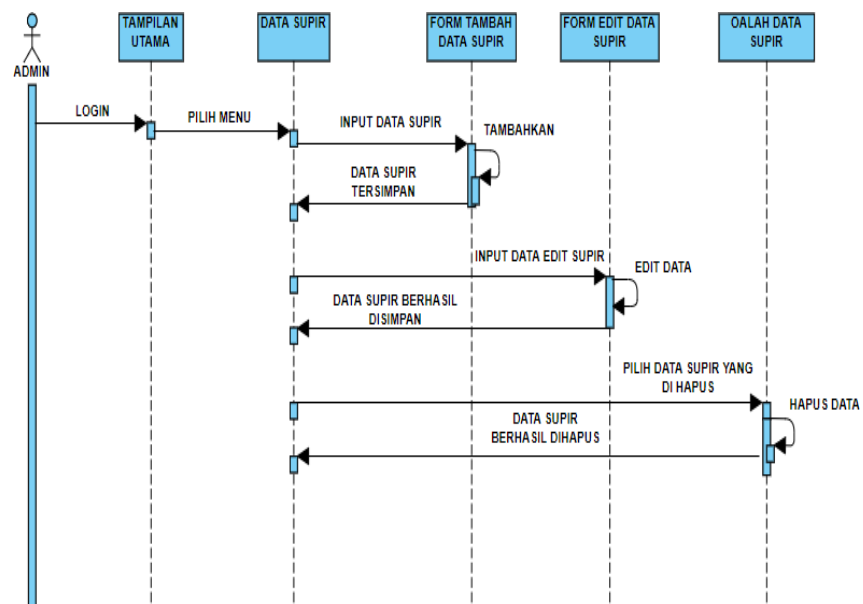
Gambar 4.4 *Sequence Diagram* Data Mobil

b) *Sequence Diagram* Mengelola Data Customer



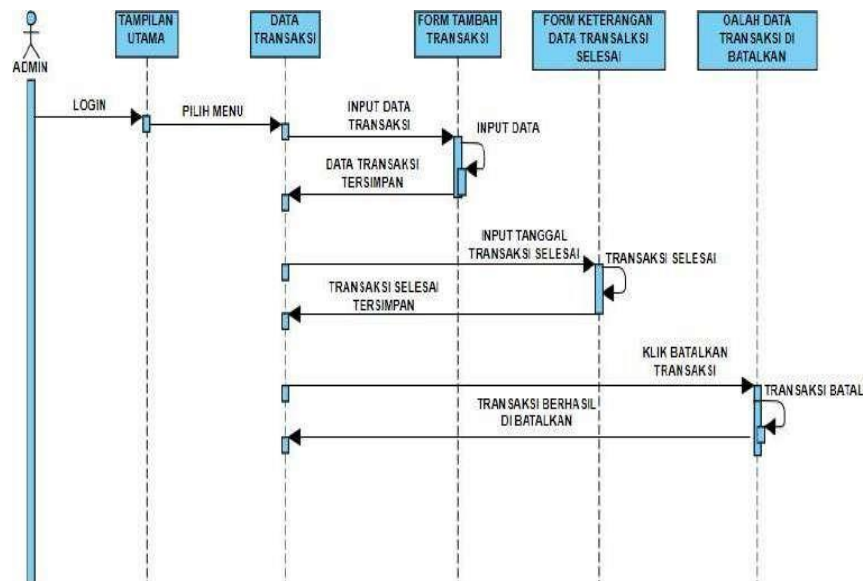
Gambar 4.5 Sequence Diagram Data customer

c) Sequence Diagram Mengelola Data Supir



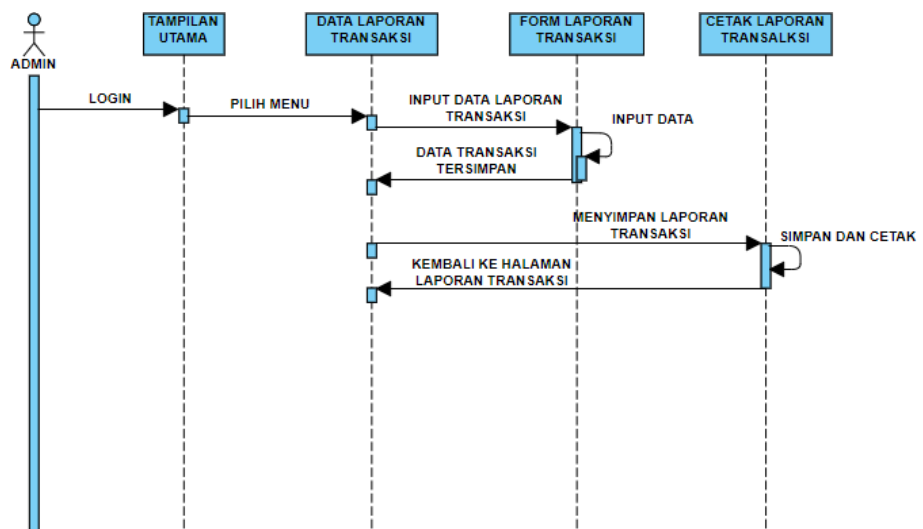
Gambar 4.6 Sequence Diagram Mengelola Data Supir.

d) *Sequence Diagram Mengelola Data Transaksi*



Gambar 4.7 *Sequence Diagram Mengelola Data Transaksi*

e) *Sequence Diagram Mengelola Data Laporan*

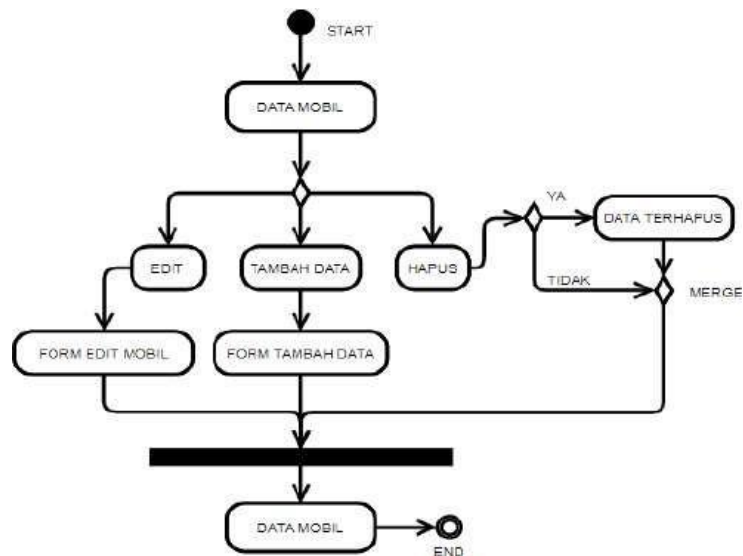


Gambar 4.8 *Sequence Diagram Mengelola Laporan*

## 6) ActivityDiagram

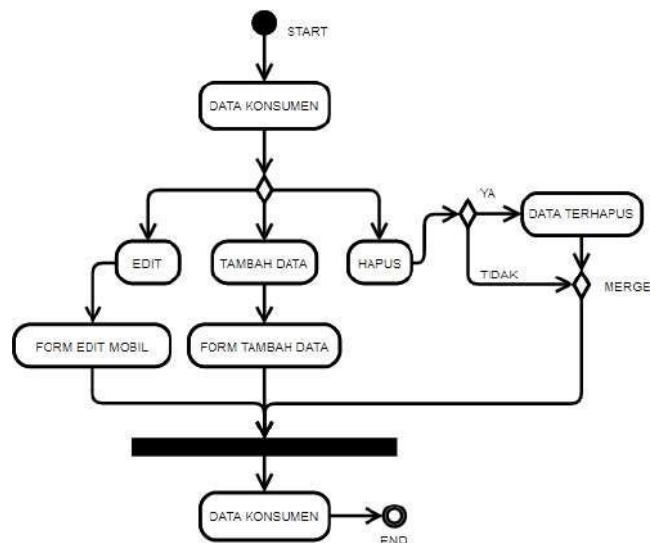
*Activity Diagram* merupakan gambaran atau aktivitas sebuah sistem atau proses atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut adalah *activity diagram* untuk Sistem Informasi Manajemen Rental Mobil. Berikut adalah *activity diagram* rental mobil:

### 1. *Activity Diagram* Mengelola DataMobil



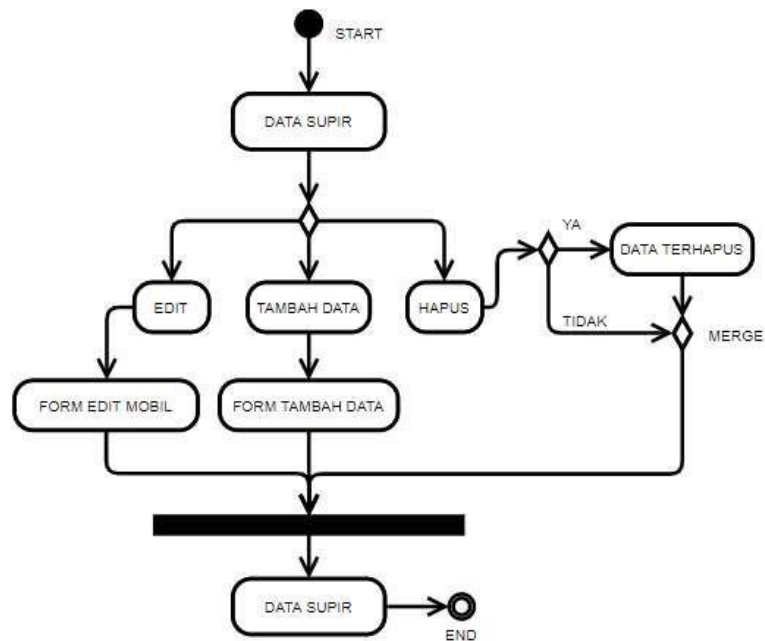
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Mengelola Data Mobil

### 2. *Activity Diagram* Mengelola Data Customer



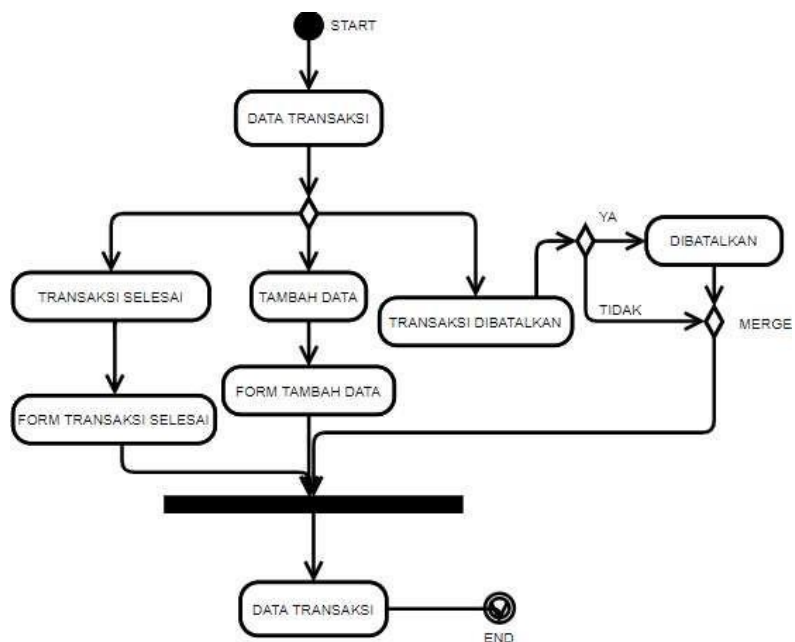
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Mengelola Data Konsumen

### 3. Activity Diagram Mengelola Data Supir



Gambar 4.11 Activity Diagram Mengelola Data Supir

### 4. Activity Diagram Mengelola Data Transaksi



Gambar 4.12 Activity Diagram Mengelola Data Transaksi

5. *Activity Diagram Mengelola Data Laporan*



Gambar 4.13 *Activity Diagram Mengelola Data Laporan*

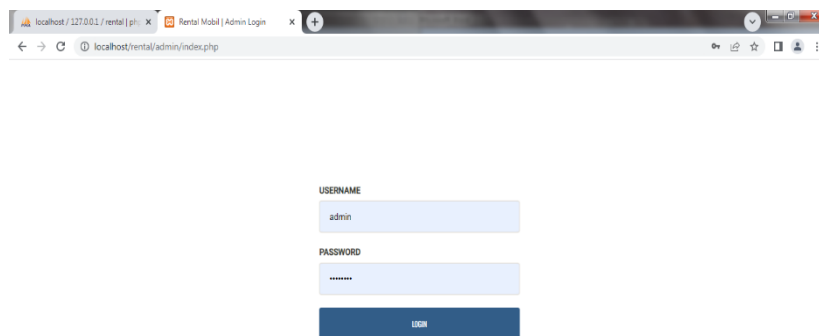


### C. Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah tahapan merubah rancangan ke dalam bentuk sistem yang menghasilkan produk berupa sistem informasi rental mobil berbasis *website*. admin dapat melihat mobil yang masih tersedia untuk di sewa oleh penyewa / user.

Sistem informasi rental mobil berbasis website ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *php* dan dengan database yang digunakan yaitu *mysql*. Sistem informasi rental mobil berbasis website ini dibuat bertujuan untuk mempermudah proses pemesanan atau booking mobil rental. Selain itu aplikasi sistem informasi ini juga sudah dilengkapi fitur login, multiuser, serta memiliki tampilan design web yang menarik. Berikut adalah tampilan web serta fitur-fiturnya:

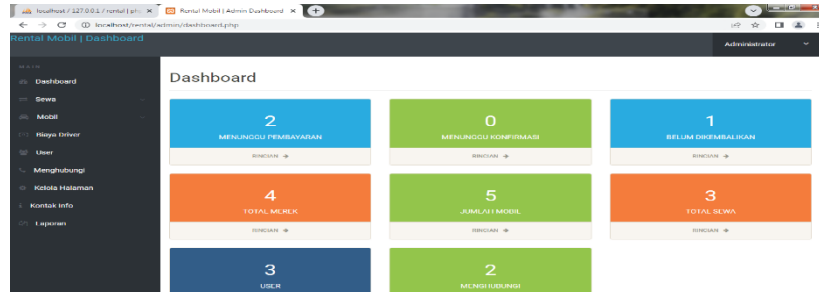
1. Buka *XAMPP* lalu *start* pada *apache* dan *MSQL*.
2. Buka *google chrome* masukan *link localhost/rental/admin*.
3. Muncul tampilan halaman *login admin penyewaan mobil di AJS RENT CAR*.



Gambar 4.14 *Form Login Admin*

4. *Admin* melakukan *login* pada *website* Penyewaan mobil di AJS RENT CAR, dengan *username* dan *password admin*.

5. Muncul halaman tampilan dashboard website penyewaan mobil di AJS RENT CAR.



Gambar 4.15 *Dashboard Admin*

6. Klik data sewa, kemudian akan muncul data sewa.

No	Kode Sewa	Mobil	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai	Total	Penyewa	Status
1	TRX00000	HondaDRV	09-09-2022	09-09-2022	Rp. 1.700.000	Yusuf	Menunggu Pembayaran

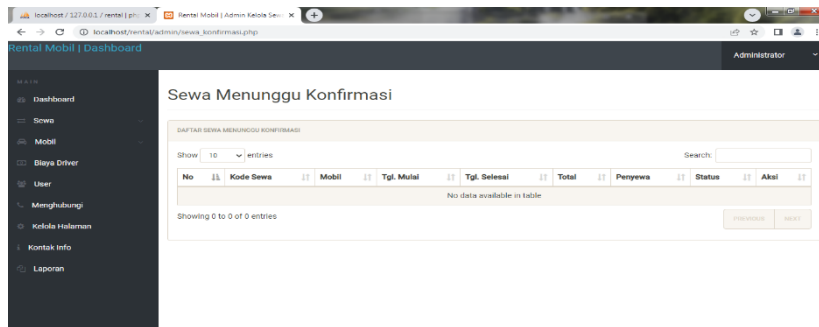
Gambar 4.16 *Form Data Sewa*

7. Kembali lagi pada menu sewa, klik menu menunggu pembayaran

No	Kode Sewa	Mobil	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai	Total	Penyewa	Status
1	TRX00000	HondaDRV	09-09-2022	09-09-2022	Rp. 1.700.000	Yusuf	Menunggu Pembayaran

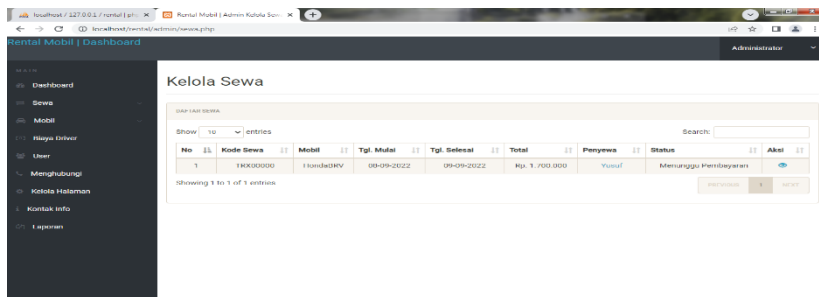
Gambar 4.17 *Form Menunggu Pembayaran*

8. Jika user sudah membayar dan admin kembali lagi ke menu sewa untuk mengkonfirmasi pembayaran.



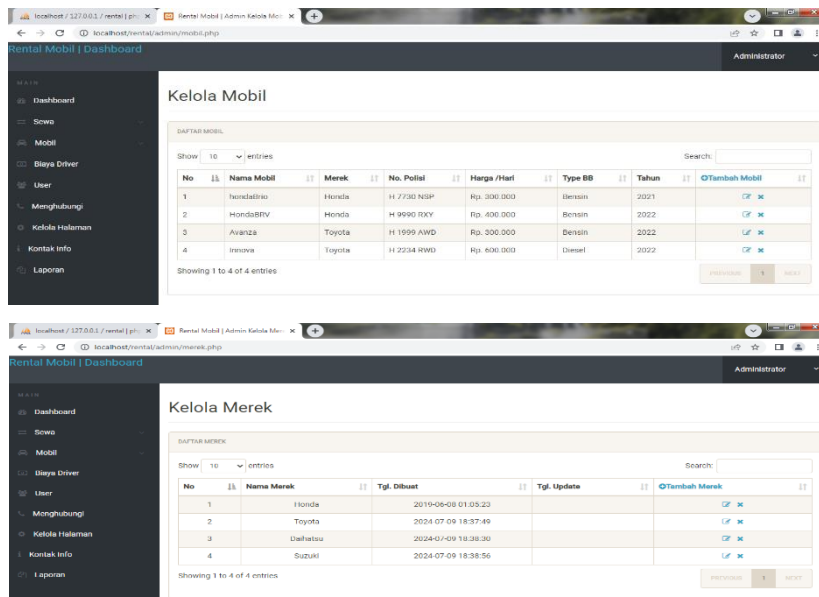
Gambar 4.18 Form Konfirmasi Pembayaran

9. Klik menu pengembalian mobil, untuk mengetahui mobil yang di sewa akan di kembalikan.



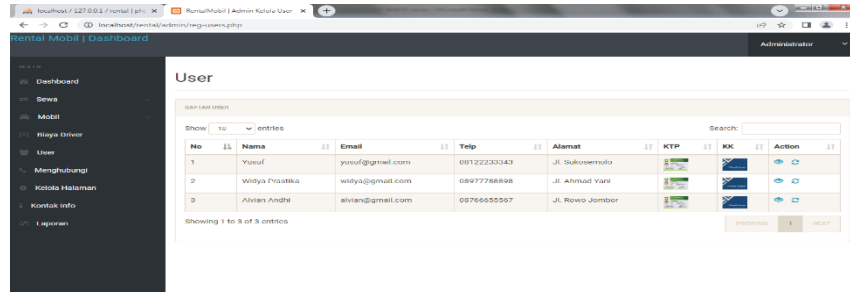
Gambar 4.19 Form Data Mobil Yang di Sewa

10. Klik menu mobil untuk admin menambahkan merek mobil dan juga data mobil.



Gambar 4.20 Form Kelola Merek Dan Data Mobil

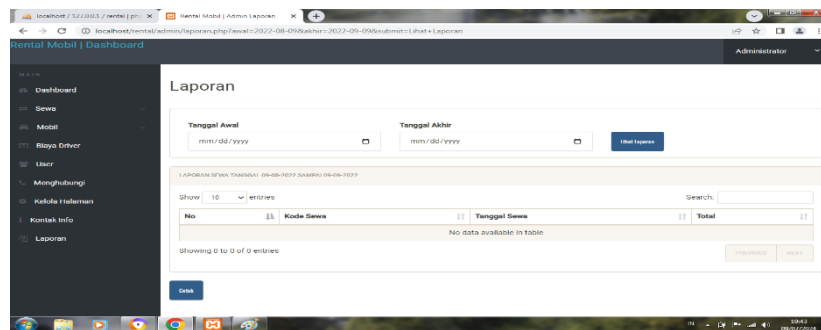
11. Klik menu user untuk mengetahui berapa user yang menyewa mobil.



No	Nama	Email	Telp	Alamat	KTP	KK	Action
1	Yusuf	yusuf@gmail.com	08122233343	Jl. Sukowernula			
2	Widya Pratiwi	widya@gmail.com	08977788808	Jl. Ahmad Yani			
3	Alvin Andri	alvin@gmail.com	08766655567	Jl. Rowo Jember			

Gambar 4.21 Data User

12. Klik laporan untuk melihat laporan sewa mobil.



Tanggal Awal:  Tanggal Akhir:

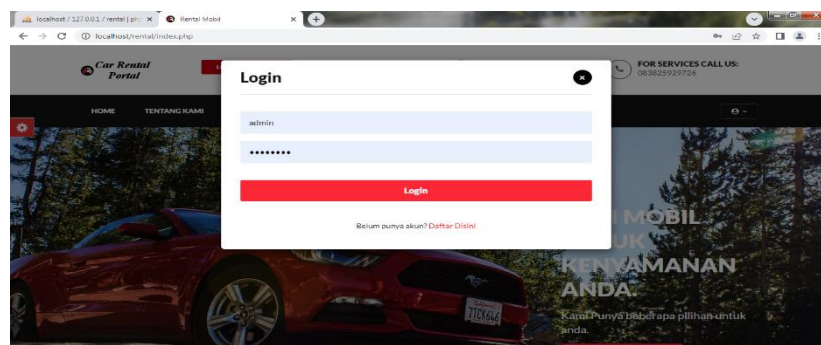
1 APOKAS SEWA TRABESDA 09-08-2022 09-08-2022 500000 09-08-2022

No	Kode Sewa	Tanggal Sewa	Total
No data available in table			

Showing 0 to 0 of 0 entries

Gambar 4.22 Data Laporan Sewa Mobil

13. Klik pada pencarian browser kemudian ketik "localhost/rental"
14. Akan muncul tampilan login website penyewaan mobil di AJS RENT CAR
15. User melakukan login pada website penyewaan mobil di AJS RENT CAR dengan username dan password user.



Car Rental Portal

FOR SERVICES CALL US: 083825929725

HOME TENTANG KAMI

MOBIL  
KUNYAM  
KEMAMAMAN  
ANDA

Kami Punya 1800+ apa pilihan untuk anda.

admin

\*\*\*\*\*

Login

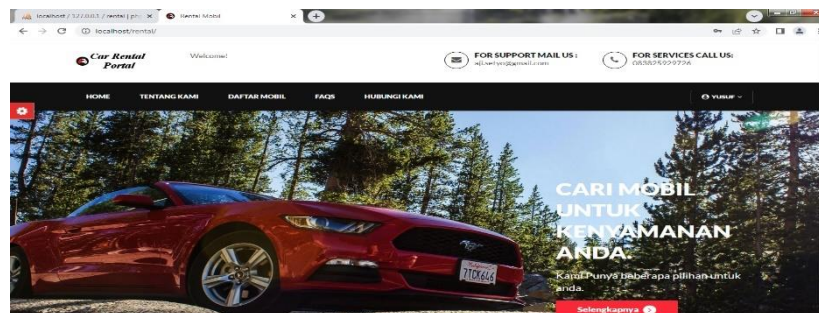
Belum punya akun? [Daftar Disini](#)

Gambar 4.23 Form Login User

16. Jika user belum mendaftarkan atau belum memiliki akun bisa klik "daftar disini"

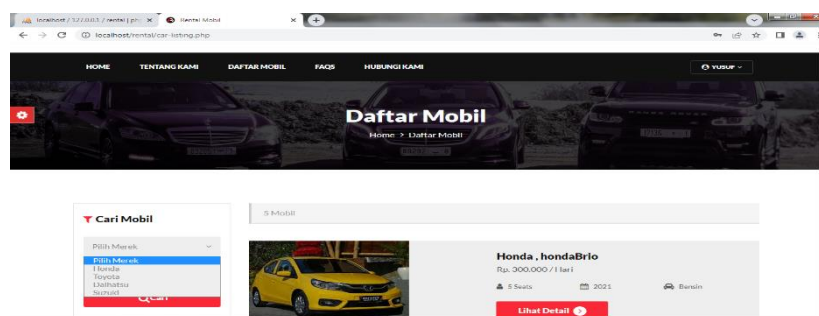
Gambar 4.24 *Form Register User*

17. Jika sudah mendaftar dan memiliki akun kemudian login dan akan muncul tampilan dashboard user .



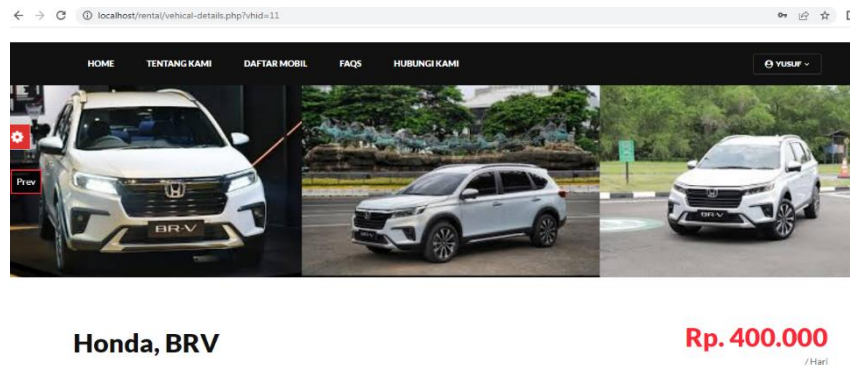
Gambar 4.25 *Tampilan Dashboard User*

18. Kemudian pilih menu daftar mobil



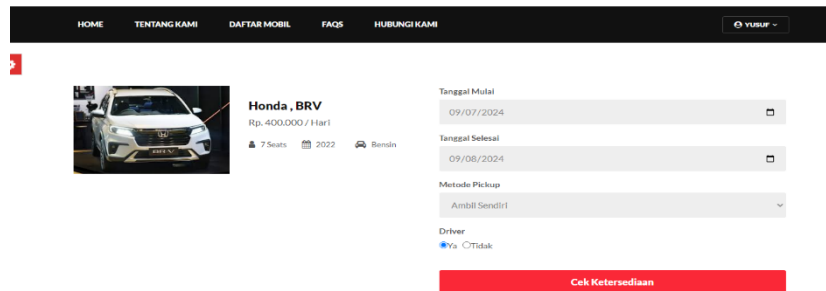
Gambar 4.26 *Form Daftar Mobil*

19. Pilih mobil yang ingin di sewa, klik lihat detail pada jenis mobil yang ingin di sewa, setelah di klik akan muncul tampilan mobil beserta harga sewa per harinya.



Gambar 4.27 Detail Mobil Dan Harga Mobil

20. Cek ketersediaan mobil, pilih tanggal mulai sewa dan tanggal selesai sewa, jika sudah pilih metode pick, jika sudah kemudian akan ada pilihan menyewa dengan driver atau tidak, jika semua sudah di isi kemudian klik “cek ketersediaan mobil”.



Gambar 4.28 Cek Ketersediaan Mobil

21. Klik sewa dan pilih metode pembayaran dan klik sewa

#### D. Pengujian Program

Tahap selanjutnya setelah Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR menguji sistem dengan menggunakan angket responden pengguna dan pengujian *Black-Box*. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan semestinya.

##### 1. Penilaian Responden

Setelah melakukan uji validasi ahli, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR pada Mahasiswa secara acak. Sebelum responden mengisi angket pengujian, penulis terlebih dahulu menjelaskan tentang Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR 9 responden. Kemudian di dapatkan hasil data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Instrumen dari Responden

No	Nama Responden	Alamat	Hasil Persentase
1.	Responden 1	Semarang	89%
2.	Responden 2	Semarang	87%
3.	Responden 3	Semarang	86%
4	Responden 4	Semarang	87%
5.	Responden 5	Kendal	87%
6	Responden 6	Semarang	86%
7.	Responden 7	Boja	87%
8.	Responden 8	Semarang	87%
9.	Responden 9	Semarang	86%
<b>Rata – rata</b>			<b>87%</b>

Dari perhitungan seluruh instrument penilaian responden pada tabel 4.12 diperoleh hasil sebesar 87%. Sehingga sesuai dengan kriteria persentase skor rata- rata maka dapat disimpulkan bahwa penilaian responden terhadap Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR termasuk kriteria “Sangat Layak” digunakan.

Adapun saran atau tanggapan yang diberikan untuk Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR yang telah di rangkum sebagai berikut:

- a. Sistem sudah bagus, segera di online kan, kemudian metode pembayaran digital agak lebih modern.
- b. Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR mudah digunakan.
- c. Website sudah bagus, bisa dikembangkan lagi untuk kedepanya.
- d. Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR sangat membantu penyewa agar lebih mudah dalam menyewa mobil..

Berdasarkan rangkuman saran diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem Penyewaan mobil di AJS RENT CAR layak untuk digunakan dan dapat dikembangkan agar lebih baik sehingga menjadikan sebuah system yang mempunyai fungsi lebih maksimal.

## 2. Hasil Uji *Blackbox*.

menggunakan metode Black box, yaitu pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak untuk melihat apakah program aplikasi menghasilkan output yang diinginkan dan sesuai dengan fungsi dari program aplikasi yang dibuat tersebut, pengujian fungsional dilakukan oleh pengembang.

Uji *blackbox* dilakukan dengan menyerahkan angket fungsi *input* dan *output* System pada aplikasi kepada ahli yang telah ditentukan sebelumnya. Ahli yang menguji system pengujian *blackbox* dilakukan oleh Bapak Imam Mahfud selaku guru dan kepala lab komputer di SMK BHAKTI NUSANTARA Boja. Tabel. 4.13 menunjukkan hasil dari pengujian *blackbox* produk “ Sistem Informasi Penyewaan mobil di AJS RENT CAR”.

Tabel 4.7 *Pengujian Blackbox Penyewaan Mobil di AJS RENT CAR*



No	Pengujian	Skenario pengujian	Hasil yang di harapkan	kesimpula n
1.	Login user / admin	1. Memasukan <i>user name</i> dan <i>password</i> dengan benar	1. masuk ke halaman beranda	Layak
		2. memasukan <i>user name</i> dan <i>password</i> yang salah	2. muncul notifikasi <i>user name</i> dan <i>password</i> salah	Layak
2.	Daftar	1. Mengisi data diri dengan lengkap	1. Data tersimpan dan masuk ke halaman beranda	Layak
		2. Mengosongkan salah satu / semua <i>form</i>	2. Data tidak tersimpan dan muncul notifikasi “ <i>plis fill out this field</i> ”	Layak
3.	Cari	1. Memasukan kata kunci, jika ada	1. Menampilkan mobil sesuai kata kunci	Layak
		2. Memasukan kata kunci, jika tidak ada	2. Menampilkan notifikasi data tidak di temukan	Layak
4.	Profil user	1. Mengubah salah satu / semua data tanpa mengosongkan form, klik perbarui	1. Data diperbarui	Layak

		2. Mengubah salah satu / semua data dan mengosongkan salah satu/semua form, klik perbarui	2. Muncul notif “ please fill out this field”	Layak
5.	Sewa mobil	1. Klik sewa mobil	1. Menampilkan filter/daftar mobil	Layak
		2. Klik mobil yang akan di sewa	2. Menampilkan detail mobil dan form atur waktu sewa	Layak
		3. Atur tanggal, tipe, hari, lalu klik sewa	3. Menampilkan halaman riwayat sewa status belum bayar.	Layak
		4. Klik batalkan pesanan	4. Menampilkan halaman riwayat sewa status dibatalkan	Layak
		5. Klik unggah bukti transfer, isi nomer rekening, nama dan foto bukti transfer lalu klik unggah.	5. Menampilkan halaman sewa status di proses	Layak
6.	Beranda admin	1. Klik cetak laporan	1. Menampilkan kwitansi pembayaran dalam format .pdf	Layak
		2. Pilih bulan, klik go	2. Menampilkan grafik pendapatan bulan yng di pilih	Layak

7.	Kelola data mobil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tambah mobil, memasukan data mobil secara lengkap</li> <li>2. Memasukan data dengan salah satu form dikosongi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data disimpan dan menampilkan halaman kelola data mobil.</li> <li>2. Muncul notifikasi “ please fill out this field “</li> </ol>	Layak
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kelola tambah mobil, klik hapus mobil</li> <li>4. Klik ubah, mengubah satu/semua data tanpa mengosongi form.</li> <li>5. Klik ubah, mengubah satu/semua dengan mengosongkan salah satu klik perbarui</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data mobil terhapus</li> <li>2. Data mobil di perbarui</li> <li>3. Muncul notifikasi “ please fill out this field”</li> </ol>	Layak
8.	Kelola logo	Ubah logo/banner, klik perbarui	Logo/benner di perbarui	
9.	kelola beranda user	Ubah foto, klik perbarui	Gambar diperbarui	layak
10.	Data mobil	<p>Tambah mobil:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memasukkan data secara lengkap</li> <li>2. Memasukkan data dengan salah satu form dikosongi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data mobil di simpan dan menampilkan halaman kelola mobil.</li> <li>2. Data di perbarui.</li> <li>3. Muncul notifikasi “ please fill out this field “.</li> </ol>	Layak

		Kelola mobil: 1. Klik hapus mobil 2. Klik ubah, mengubah satu/semua dengan mengosongkan form. 3. Klik ubah, mengubah satu/semua dengan mengosongkan salah satu, klik perbarui.	1. Data mobil terhapus 2. Data diperbarui 3. Muncul notifikasi " <i>please fill out this field</i> ".	Layak
11.	Kelola menu	1. Mengubah tentang kami klik perbarui	1. Data diperbarui	Layak
		2. Mengubah hubungi Kami	2. Data diperbarui	Layak
12.	Riwayat transaksi	1. Klik status sewa sudah bayar, konfirmasi pesanan	1. Status sudah bayar berubah menjadi status selesai	Layak
		2. Klik status sewa bayar, batalkan pesanan	2. status sudah bayar diganti status di batalkan	Layak

Berdasarkan tabel diatas hasil pengujian *blackbox* menyatakan bahwa Sistem Informasi penyewaan mobil di AJS RENT CAR dapat berjalan dengan baik dan sangat layak untuk digunakan.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian sistem informasi penyewaan mobil di AJS RENT CAR telah memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dalam penggunaannya. Berdasarkan rumusan masalah yang dilakukan melalui penelitian, didapatkan hasil sebagai berikut :

Untuk merancang sistem informasi penyewaan mobil di AJS RENT CAR desain sistem yang digunakan: *flowchart, use case diagram, squence diagram, activity diagram, dan story board*. Sedangkan untuk membuat sistem informasi penyewaan mobil menggunakan software *PHP* dan *MySQL* untuk memudahkan input data dan mencari data. Kemudian berdasarkan hasil uji coba responden dengan instrumen menggunakan sekala likret sebanyak 9 responden. Hasil perhitungan dari uji responden mendapatkan 87% termasuk dalam kriteria “sangat layak” serta peneliti menyimpulkan saran yang diberikan sistem yang dibuat kreatif, inovatif, dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil pengujian *black-box* menyatakan bahwa sistem informasi penyewaan mobil di AJS RENT CAR dapat berjalan dengan baik dan layak untuk digunakan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Di halaman daftar mobil agar di tambah lagi varian untuk merk mobilnya lagi misal seperti grand max pick up, blind van, dll.
2. Sistem sudah bagus, segera di online kan, tambah metode pembayaran digital biar lebih modern.
3. Desain di buat lebih menarik lagi dan kelihatan lebih rapi.
4. Tambah lagi untuk kontak pengaduan customer agar segala komplain dari customer tersampaikan kepada owner AJS RENT CAR.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2, 127-133.
- Dini Agustia, Tri Suci, Immah Inayati dan Cahyo Darujati. (2017). Sistem informasi pengolahan data IKPM muara enim berbasis web menggunakan php dan mysql. *ISSN :2502-3470*
- Dada Zaliludin, R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Berbasis Web (studi kasus pada new biestore). *Infotech Journal*, 4, 34-27.
- Nofriyadi Nurdam. (2014). Sequence diagram sebagai perkakas perancangan antar muka pemakai. *ISSN: 2085-4552*.
- Mamed Rofendy Manal. (2015). Implementasi sistem informasi penyewaan mobil pada CV. BTN PADANG BULAN dengan metode waterfall. *ISSN: 2088-3943*.
- Maryuliana. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *Jurnal transistor elektro dan informatika*, 1, 1-12.
- Nugroho, Bunafit. (2005). Database reasional dengan *MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Nugraha, Wahyu, Muhammad Syarif, dan Weiskhy. (2018). “penerapan metode SDLC waterfall dalam sistem informasi inventory barang berbasis desktop”. *Jurnal sistem informasi musirawas*, vol 03, no.01, juni 2018.
- Pratama, I Putu Agus E. (2014). Sistem informasi dan implemtasinya. *Bandung: informatika*.
- Rerung, Rinto Rante. (2018). Pemrograman web dasar . *yogyakarta: CV. budi utama*
- Achmad Faisal., 2010. Sistem Administrasi Usaha Rental Mobil Pada Unit Usaha Rental Mobil Arlinta Surabaya. Laporan Tugas Akhir, Universitas Nasional Veteran, Jawa Timur.
- Agus Supriyanto., 2011. Sistem Informasi Rental Mobil Online Untuk Penyewaan Mobil Serta Akses Informasi Secara Online. Laporan Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara, Surabaya.

Dwi Wahyudi., 2003. *Membangun Situs Menggunakan phpWebsite*. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Janner Simarmata., 2007. *Perancangan Basis data*. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Kadir, Abdul., 2003. *Dasar Pemograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Ladjamudin Al Bahra., 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu, Jogjakarta.

Santi Mahardika., 2011. *Aplikasi Penyewaan Kendaraan Pada Rental Mobil Sinar Baru Dengan Borland Delphi 7.0*. Laporan Tugas Akhir, Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Gunadarma.

Yuhefizar, Mooduto, Rahmat Hidayat., 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta.

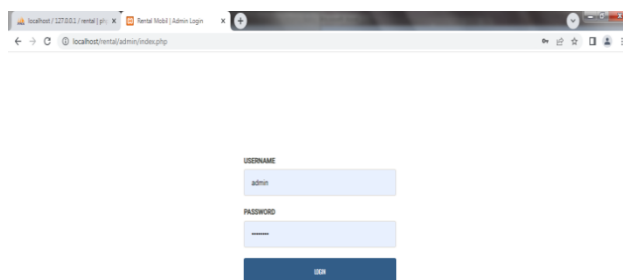


# LAMPIRAN

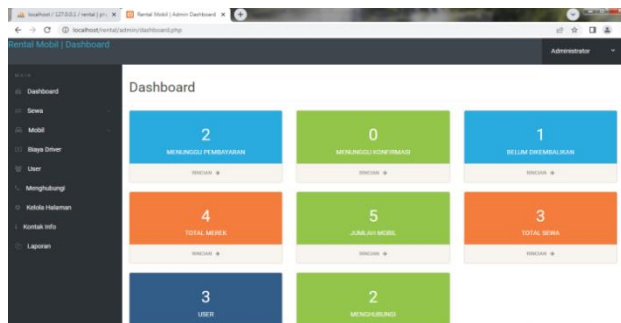
## Lampiran 1

Manual *Book* Cara Pengoprasian Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web.

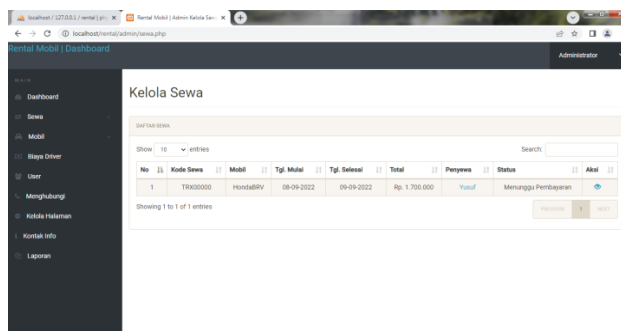
1. Buka *XAMPP* lalu *start* pada *apache* dan *MSQL*.
2. Buka *google chrome* masukan link *localhost/rental/admin*.
3. Muncul tampilan halaman *login admin penyewaan mobil di AJS RENT CAR*.



4. *Admin* melakukan *login* pada *website* Penyewaan mobil di AJS RENT CAR, dengan *username* dan *password admin*.
5. Muncul halaman tampilan dashboard website penyewaan mobil di AJS RENT CAR.



6. Klik data sewa, kemudian akan muncul data sewa.



7. Kembali lagi pada menu sewa, klik menu menunggu pembayaran

Sewa Menunggu Pembayaran

DAFTAR SEWA MENUNGGU PEMBAYARAN

Show 10 entries

No	Kode Sewa	Mobil	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai	Total	Penyewa	Status	Aksi
1	TRX00000	HondaBRV	08-09-2022	09-09-2022	Rp. 1.700.000	Yusuf	Menunggu Pembayaran	

Showing 1 to 1 of 1 entries

8. Jika user sudah membayar dan admin kembali lagi ke menu sewa untuk mengkonfirmasi pembayaran.

Sewa Menunggu Konfirmasi

DAFTAR SEWA MENUNGGU KONFIRMASI

Show 10 entries

No	Kode Sewa	Mobil	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai	Total	Penyewa	Status	Aksi
No data available in table								

Showing 0 to 0 of 0 entries

9. Klik menu pengembalian mobil, untuk mengetahui mobil yang di sewa akan di kembalikan.

Kelola Sewa

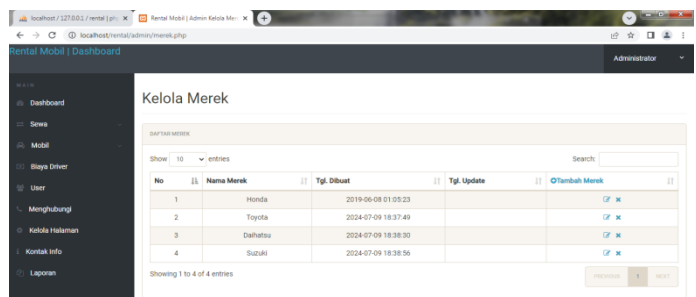
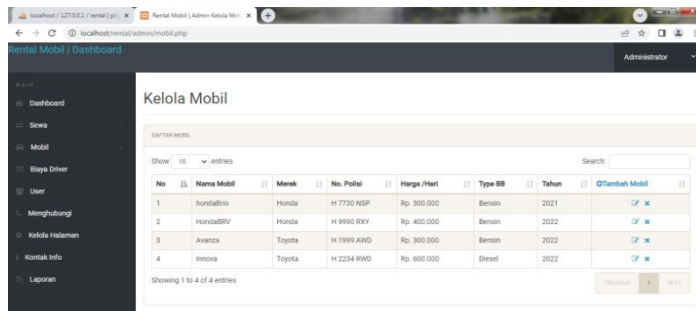
DAFTAR SEWA

Show 10 entries

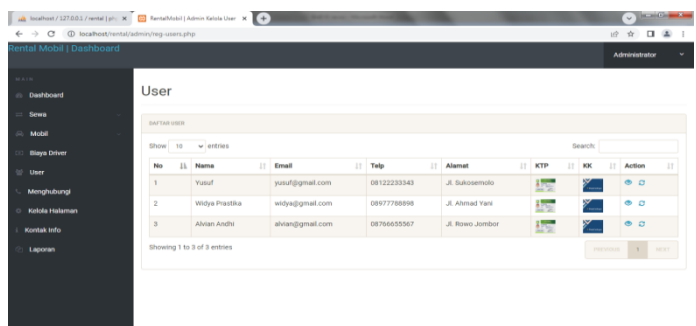
No	Kode Sewa	Mobil	Tgl. Mulai	Tgl. Selesai	Total	Penyewa	Status	Aksi
1	TRX00000	HondaBRV	08-09-2022	09-09-2022	Rp. 1.700.000	Yusuf	Menunggu Pembayaran	

Showing 1 to 1 of 1 entries

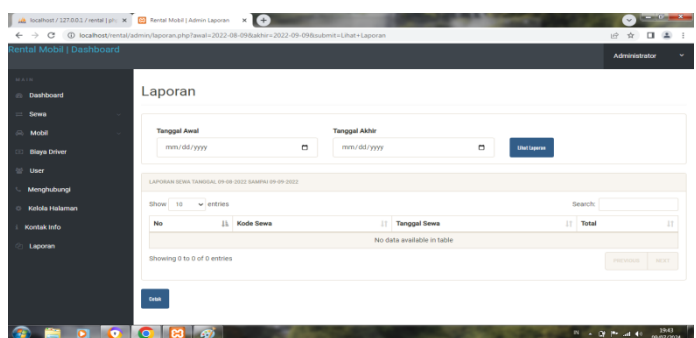
10. Klik menu mobil untuk admin menambahkan merek mobil dan juga data mobil.



11. Klik menu user untuk mengetahui berapa user yang menyewa mobil.



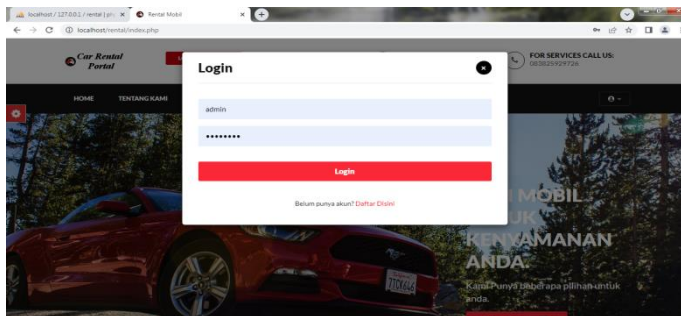
12. Klik laporan untuk melihat laporan sewa mobil.



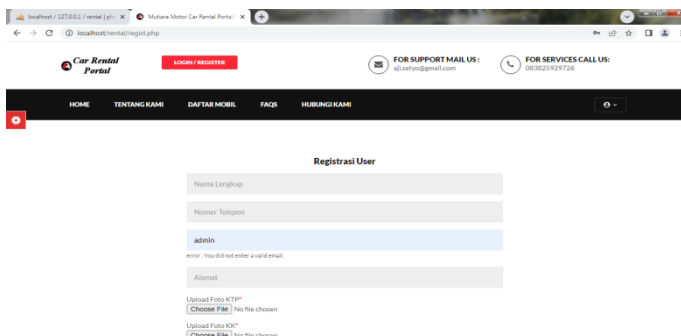
13. Klik pada pencarian browser kemudian ketik "localhost/rental"

14. Akan muncul tampilan login website penyewaan mobil di AJS RENT CAR

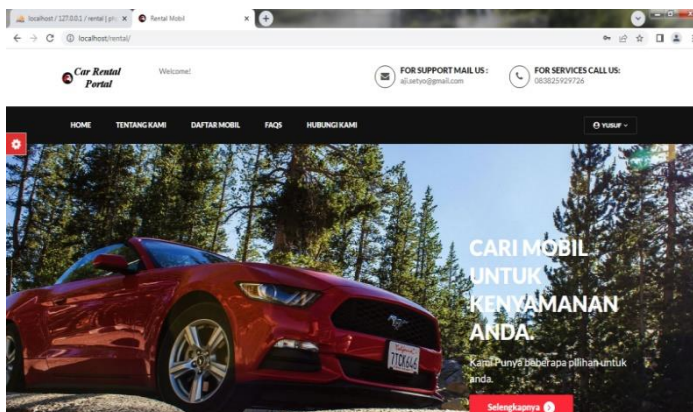
15. User melakukan login pada website penyewaan mobil di AJS RENT CAR dengan username dan password user.



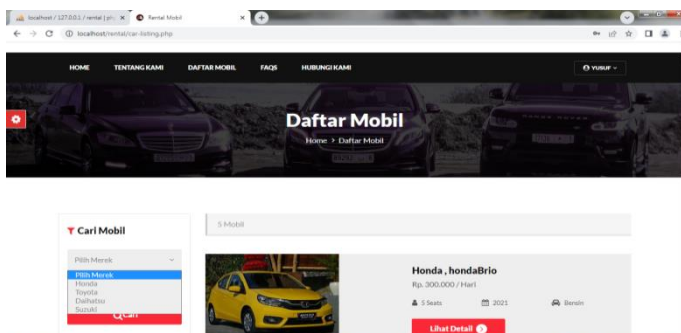
16. Jika user belum mendaftarkan atau belum memiliki akun bisa klik “daftar disini”



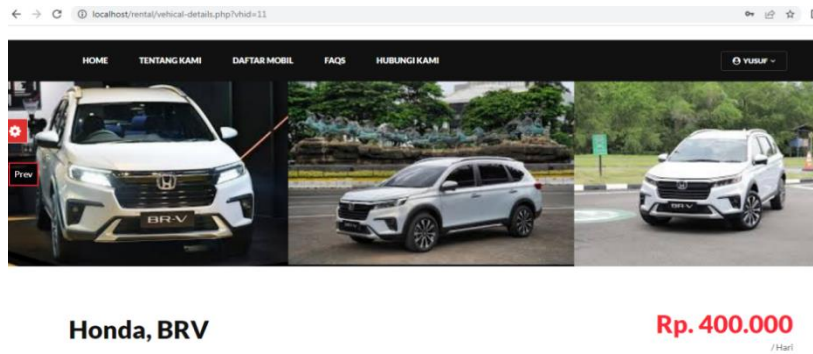
17. Jika sudah mendaftarkan dan memiliki akun kemudian login dan akan muncul tampilan dashboard user .



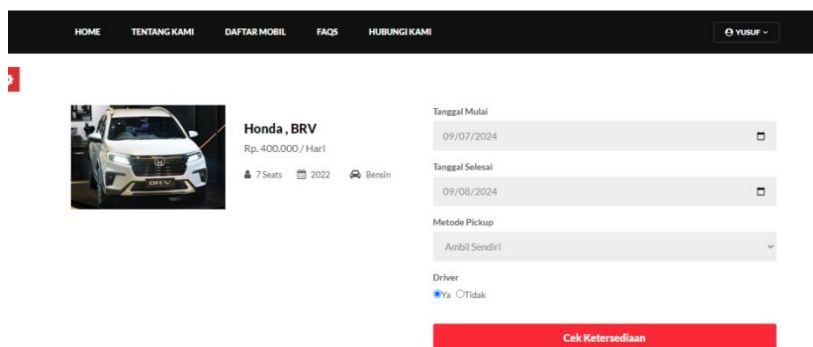
18. Kemudian pilih menu daftar mobil



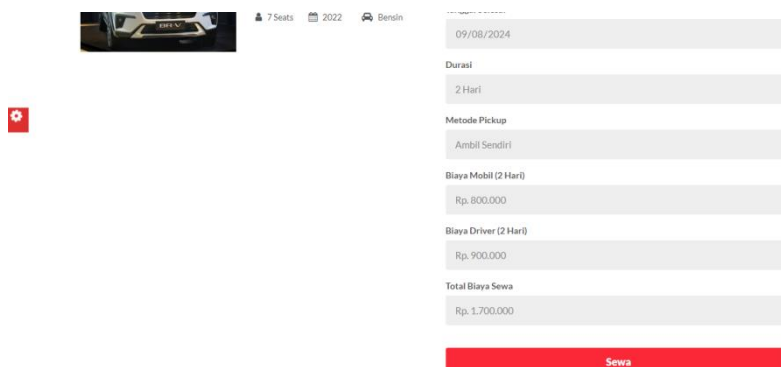
19. Pilih mobil yang ingin di sewa, klik lihat detail pada jenis mobil yang ingin di sewa, setelah di klik akan muncul tampilan mobil beserta harga sewa per harinya.



20. Cek ketersediaan mobil, pilih tanggal mulai sewa dan tanggal selesai sewa, jika sudah pilih metode pick, jika sudah kemudian akan ada pilihan menyewa dengan driver atau tidak, jika semua sudah di isi kemudian klik “cek ketersediaan mobil”.



21. Klik sewa dan pilih metode pembayaran dan klik sewa



## 22. Klik menu riwayat se

Car Rental Portal Welcome! FOR SUPPORT MAIL US: aji.setyo@gmail.com FOR SERVICES CALL US: 083825929726


HOME TENTANG KAMI DAFTAR MOBIL FAQS HUBUNGI KAMI YUSUF

### Riwayat Sewa

NO	KODE SEWA	NAMA MOBIL	TGL MULAI	TGL SELESAI	DURASI	BIAYA MOBIL	BIAYA DRIVER	TOTAL BIAYA	STATUS	OPSI
1	TRX00000	BRV	08-09-2022	09-09-2022	2	Rp. 800.000	Rp. 900.000	Rp. 1.700.000	Menunggu Pembayaran	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## Lampiran 2

## Lembar Usulan Tema Skripsi

 UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
PROGDI.: PENDIDIKAN MATEMATIKA, BIOLOGI, FISIKA DAN TEKNOLOGI INFORMASI  
Jalan Lontar Nomor 1 (Sidodadi Timur) Telepon (024) 8316377 Fax. (024) 8448217 Semarang - 50125

---

### USULAN TEMA SKRIPSI

Yth. Ketua Program Studi

- Pendidikan Matematika
- Pendidikan Biologi
- Pendidikan Fisika
- Pendidikan Teknologi Informasi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Aji Setyo Wahyudi  
N P M : 1731002A  
Program Studi / Smt. : pendidikan Teknologi Informasi

bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :  
PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAH MOBIL BERBASIS WEB PADA ADS RENT CAR

*Aji Setyo Wahyudi*

Semarang, 15 Agustus 2023  
Yang mengajukan,  
*Aji Setyo Wahyudi*


Menyetujui,

Pembimbing 1  
*Syandi*

Pembimbing 2  
*Jude*  
Thandra Ibranti Wuryani, S.kom, M.Pd., M.kom

### Lampiran 3

#### Lembar Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I

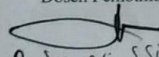

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
 Kampus: Jl. Dr. Cipto - Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia  
 Telp. (024)8316377 Faks. (024)8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Aji Setyo Wahyudi  
 NPM : 17340039  
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
 Judul Skripsi : Pengembangan Tuna Legi Informasi Penyediaan  
 Mobil Berkebutiran Web pada AIS Rantai Car

Dosen Pembimbing I : Supandi, S.Si., M.Si  
 Dosen Pembimbing II : Theodora Indrianti Wardani S.Kom., M.Pd., M.Kom

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1		Final car smpul proposal	S
2	29/9/2023	Proposal misi cates - ditubul	S
3	2/5/2024	Proposal dan seputar restu. & segun lalu perdit.	S
4	28/5/2024	Bab I - II final	S
5	17/6/2024	Bab I - III aca	S
6	2/6/2024	Bab IV - V peni / smpul akhir	S

Dosen Pembimbing I, Mahasiswa,  
 Jil  
 Dr. Supandi, S.Si., M.Si Aji Setyo Wahyudi  
 NIDN 097401295 NPM 17340039



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
 Kampus: Jl. Dr. Cipto - Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia  
 Telp. (024)8316377 Faks. (024)8448217 Email: upgrismg@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Aji Setyo Wahyudi  
 NPM : 17340039  
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
 Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web pada AIS RENT CAR

Dosen Pembimbing I : .....

Dosen Pembimbing II : .....

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
7	1/7/2024	Membaca di bimbingan data Bab IV-V menulis; menulis penelitian selanjutnya	S
8	9/7/2024	Bab IV-V di bimbingan tabel 2 grafis data	S
9	17/7/2024	Bab IV-V dan simplifikasi simplifikasi	S
10	22/7/2024	Bab IV-V dan simplifikasi dan simplifikasi	S

Dosen Pembimbing I,

Mahasiswa,


NIDN

NPM



## Lampiran 4

### Lembar Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN MIPA DAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
 Kampus: Jl. Dr. Cipto - Sidodadi Timur No. 24 Semarang Indonesia  
 Telp. (024)8316377 Faks (024)8448217 Email: upgrisng@gmail.com Homepage: www.upgris.ac.id

---

**LEMBAR PEMBIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Aji Setyo Wahyudi.....  
 NPM : 17340034.....  
 Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi.....  
 Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web pada AJS Rent Car.....

Dosen Pembimbing I : Supendi, S.Si, M.Si.....  
 Dosen Pembimbing II : Theodora Indrianti Wardani, S.Kom, M.Pd., M.Kom.....

No	Hari, Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf
1.	Rabu 24/8/2023	acc Pembimbing 2 proposal	<i>[Signature]</i>
2.	Selasa 29/8/2023	Revisi bab 1, 2, 3 layout	<i>[Signature]</i>
3.	Kamis 29/8/2023	acc 1, 2, 3 layout	<i>[Signature]</i>
4.	Senin 15/9/2023	acc 4, 5 membawa jurnal template download	<i>[Signature]</i>

Dosen Pembimbing II,  
*[Signature]*  
 Theodora Indrianti Wardani, S.Kom, M.Pd., M.Kom.  
 NIDN 137201911

Mahasiswa,  
*[Signature]*  
 Aji Setyo Wahyudi  
 NPM 17340034

## Lampiran 5

### Source Code

#### LOGIN

```
<html class="hide-sidebar ls-bottom-footer" lang="en">
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<meta name="description" content="">
<meta name="author" content="">
<title>Learning</title>
<!-- Compressed Vendor BUNDLE
    Includes vendor (3rd party) styling such as the customized Bootstrap and other
    3rd party libraries used for the current theme/module -->
<link href="css/vendor.min.css" rel="stylesheet">
<!-- Compressed Theme BUNDLE
    Note: The bundle includes all the custom styling required for the current theme,
    however
    it was tweaked for the current theme/module and does NOT include ALL of the
    standalone modules;
    The bundle was generated using modern frontend development tools that are
    provided with the package
    To learn more about the development process, please refer to the documentation. -
    ->
<!-- <link href="css/theme.bundle.min.css" rel="stylesheet"> -->
<!-- Compressed Theme CORE
    This variant is to be used when loading the separate styling modules -->
<link href="css/theme-core.min.css" rel="stylesheet">
<!-- Standalone Modules
    As a convenience, we provide the entire UI framework broke down in separate
    modules
```

*Some of the standalone modules may have not been used with the current theme/module*

*but ALL modules are 100% compatible -->*

```

<link href="css/module-essentials.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-material.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-layout.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-sidebar.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-sidebar-skins.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-navbar.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-messages.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-carousel-slick.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-charts.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-maps.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-colors-alerts.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-colors-background.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-colors-buttons.min.css" rel="stylesheet" />
<link href="css/module-colors-text.min.css" rel="stylesheet" />
<!-- HTML5 Shim and Respond.js IE8 support of HTML5 elements and media
queries
WARNING: Respond.js doesn't work if you view the page via file:// -->
<!-- If you don't need support for Internet Explorer <= 8 you can safely remove
these -->
<!--[if lt IE 9]>
<script
src="https://oss.maxcdn.com/html5shiv/3.7.2/html5shiv.min.js"></script>
<script src="https://oss.maxcdn.com/respond/1.4.2/respond.min.js"></script>
<![endif]-->
</head>
<body class="login">
<div id="content">
<div class="container-fluid">
<div class="lock-container">

```

```

<div class="panel panel-default text-center paper-shadow" data-z="0.5">
<h1 class="text-display-1 text-center margin-bottom-none">Sign In</h1>

<div class="panel-body">
<form action="cek-login.php" enctype="multipart/form-data" method="POST">
<div class="form-group">
<div class="form-control-material">
<input class="form-control" id="username" name="txtUsername" type="text"
placeholder="example@mail.com">
<label for="username">Username Or Email</label>
</div>
</div>
<div class="form-group">
<div class="form-control-material">
<input class="form-control" id="password" name="txtPassword"
type="password" placeholder="Enter Password">
<label for="password">Password</label>
</div>
</div>
<button type="submit" class="btn btn-primary">Login <i class="fa fa-fw fa-
unlock-alt"></i></button>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<!-- Footer -->
<footer class="footer">
<strong>E-Library</strong>
</footer>
<!-- // Footer -->

```

```
<!-- Inline Script for colors and config objects; used by various external scripts; ->
```

```
<script>
```

```
  var colors = {  
    "danger-color": "#e74c3c",  
    "success-color": "#81b53e",  
    "warning-color": "#f0ad4e",  
    "inverse-color": "#2c3e50",  
    "info-color": "#2d7cb5",  
    "default-color": "#6e7882",  
    "default-light-color": "#cfd9db",  
    "purple-color": "#9D8AC7",  
    "mustard-color": "#d4d171",  
    "lightred-color": "#e15258",  
    "body-bg": "#f6f6f6"  
  };  
  var config = {  
    theme: "html",  
    skins: {  
      "default": {  
        "primary-color": "#42a5f5"  
      }  
    }  
  };  
</script>
```

```
<!-- Separate Vendor Script Bundles -->
```

```
<script src="js/vendor-core.min.js"></script>
```

```
<script src="js/vendor-countdown.min.js"></script>
```

```
<script src="js/vendor-tables.min.js"></script>
```

```
<script src="js/vendor-forms.min.js"></script>
```

```
<script src="js/vendor-carousel-slick.min.js"></script>
```

```

<script src="js/vendor-player.min.js"></script>
<script src="js/vendor-charts-flot.min.js"></script>
<script src="js/vendor-nestable.min.js"></script>
<!-- <script src="js/vendor-angular.min.js"></script> -->
<!-- Compressed Vendor Scripts Bundle

```

*Includes all of the 3rd party JavaScript libraries above.*

*The bundle was generated using modern frontend development tools that are provided with the package*

*To learn more about the development process, please refer to the documentation.*

*Do not use it simultaneously with the separate bundles above. -->*

```

<!-- <script src="js/vendor-bundle-all.min.js"></script> -->
<!-- Compressed App Scripts Bundle

```

*Includes Custom Application JavaScript used for the current theme/module;*

*Do not use it simultaneously with the standalone modules below. -->*

```

<!-- <script src="js/module-bundle-main.min.js"></script> -->
<!-- Standalone Modules

```

*As a convenience, we provide the entire UI framework broke down in separate modules Some of the standalone modules may have not been used with the current theme/module*

*but ALL the modules are 100% compatible -->*

```

<script src="js/module-essentials.min.js"></script>
<script src="js/module-material.min.js"></script>
<script src="js/module-layout.min.js"></script>
<script src="js/module-sidebar.min.js"></script>
<script src="js/module-carousel-slick.min.js"></script>
<script src="js/module-player.min.js"></script>
<script src="js/module-messages.min.js"></script>
<script src="js/module-maps-google.min.js"></script>
<script src="js/module-charts-flot.min.js"></script>
<!-- [html] Core Theme Script:

```

*Includes the custom JavaScript for this theme/module;*

*The file has to be loaded in addition to the UI modules above;*

```

    module-bundle-main.js already includes theme-core.js so this should be loaded
    ONLY when using the standalone modules; -->
<script src="js/theme-core.min.js"></script>
</body>
</html>
?php
session_start();
session_destroy();
echo" <script language='javascript'>
window.alert('Anda Berhasil Keluar Dari Sistem');
window.location=('index.php')
</script>";
<div class="parallax cover overlay cover-image-full home">

<div class="parallax-layer overlay overlay-full overlay-bg-white bg-transparent"
data-speed="8" data-opacity="true">
<div class="v-center">
<div class="page-section overlay-bg-white-strong relative paper-shadow" data-
z="1">
<h1 class="text-display-2 margin-v-0-15 display-inline-block">AJS RENT
CAR</h1>
<?php
if(isset($_SESSION['username'])){
echo' <p class="text-subhead">Selamat Datang Di AJS RENT CAR</p>';
else{' echo'; }
?>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="modal grow modal-overlay modal-backdrop-body fade" id="modal-
overlay-signup">

```

```

<button type="button" class="close" data-dismiss="modal"><span aria-
hidden="true"> &times;</span><span class="sr-
only">Close</span></button>
<div class="modal-dialog">
<div class="v-cell">
<div class="modal-content">
<div class="modal-body">
<div class="wizard-container wizard-1" id="wizard-demo-1">
<div data-scrollable-h>
<ul class="wiz-progress">
<li class="active">Mulai Akun</li>
<li>Rincian</li>
<li>Informasi Kontak</li>
</ul>
</div>
<form action="simpan-member.php" method="POST" data-toggle="wizard"
class="max-width-500 h-center" enctype="multipart/form-data">
<fieldset class="step relative paper-shadow form-horizontal" data-z="2">
<div class="page-section-heading">
<h2 class="text-h3 margin-v-0">Mulai Membuat Akun Anda</h2>
<h3 class="text-h4 margin-v-10 text-grey-400">Silahkan Isikan Klik Next Untuk
Melanjutkan</h3>
</div>
<div class="text-right">
<button type="button" class="wiz-next btn btn-primary">Next</button>
</div>
</fieldset>
<fieldset class="step relative paper-shadow" data-z="2">
<div class="page-section-heading">
<h2 class="text-h3 margin-v-0">LENGKAPI DATA AKUN ANDA</h2>
<h3 class="text-h4 margin-v-10 text-grey-400">Klik Line Untuk Mengisi
Data</h3>
</div>

```



```

<div class="form-group form-control-material">
  <input class="form-control" type="text" id="wiz-lusername"
  name="txtUsername" placeholder="Username" />
</div>
<div class="form-group form-control-material">
  <input class="form-control" type="password" id="wiz-lpass"
  name="txtPassMember" placeholder="Password" />
</div>
<div class="form-group form-control-material">
  <input class="form-control" type="text" id="wiz-lname" name="txtNmLengkap"
  placeholder="Nama Lengkap" />
</div>
<div class="row">
  <div class="col-xs-6">
    <button type="button" class="wiz-prev btn btn-default">Previous</button>
  </div>
  <div class="col-xs-6 text-right">
    <button type="button" class="wiz-next btn btn-primary">Next</button>
  </div>
</div>
</fieldset>
<fieldset class="step relative paper-shadow" data-z="2">
  <div class="page-section-heading">
    <h2 class="text-h3 margin-v-0">Informasi Kontak</h2>
    <h3 class="text-h4 margin-v-10 text-grey-400">Klik Line Untuk Mengisi
    Data</h3>
  </div>
  <div class="form-group form-control-material">
    <textarea name="txtAlamat" rows="5" class="form-control" id="wiz-address"
    placeholder="Alamat"></textarea>
  </div>
</div>

```

```

<input name="txtEmail" class="form-control" type="email" id="wiz-email"
placeholder="Email" />
</div>
<div class="form-group form-control-material">
<input name="txtKontak" class="form-control" type="text" id="wiz-nohp1"
placeholder="Nomor HP/ Telpon" />
</div>
<div class="form-group form-control-material">
<label for="wiz-photo">Upload Foto:</label>
</div>
<div class="form-group form-control-material">
<input class="form-control" type="file" id="wiz-photo" name="upPhoto" />
</div>

<div class="row">
<div class="col-xs-6">
<button type="button" class="wiz-prev btn btn-default">Previous</button>
</div>
<div class="col-xs-6 text-right">
<button type="submit" class="btn btn-primary">Daftar</button>
</div>
</div>
</fieldset>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="container">
<div class="jumbotron text-center bg-transparent margin-none">

```

```

<h1>Daftar Jadwal mobil</h1>
<p></p>
</div>
<div class="page-section">
<div class="row">
<div class="col-md-12 col-lg-12"><h4 class="page-section-heading"> DAFTAR
MOBIL </h4>
<div class="panel panel-default">
<!-- Data table -->
<table data-toggle="data-table" class="table" cellspacing="0" width="100%">
<thead>
<tr>
<th>No</th>
<th>Tgl.Jadwal</th>
<th>Jenis Mobil </th>
<th>Jam </th>
<th>Harga</th>
<th>Status</th>
<th>Aksi</th>
</tr>
</thead>
<tfoot>
<th>No</th>
<th>Tgl.Jadwal</th>
<th>jenis mobil </th>
<th>Jam </th>
<th>Harga</th>
<th>Status</th>
<th>Aksi</th>
</tfoot>
<tbody>

```

