

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RENTAL MOBIL BERBASIS ANDROID STUDI KASUS SSRENTAL MOBIL TENGGARONG

Elma Chetria¹⁾, Pitrasacha Aditya²⁾, Kusno Harianto³⁾

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. Prof M.Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur 75123

Email: elmachetria¹⁾@gmail.com, pitra@wicida.ac.id²⁾, kusno@wicida.ac.id³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk dapat membantu perusahaan atau instansi dalam meningkatkan kinerja dan pengelolaan usaha jasa penyewaan mobil, sehingga para konsumen / pelanggan yang membutuhkan jasa ini bisa mendapat layanan yang maksimal. Dalam pengolahan data khususnya data tentang penyewaan kendaraan sebaiknya dilakukan secara efektif, efisien dan informatif, artinya pengolahan data penyewaan kendaraan mudah dilakukan baik pada pengisian data, pemrosesan data, pencarian data. Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan bahasa pemrograman Flutter, dimana Flutter digunakan untuk membangun aplikasi Android, Sedangkan basis data yang digunakan adalah MySQL. Metodologi pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metodologi Waterfall. Sistem dari aplikasi ini dirancang menggunakan Unified Modeling Language (UML) yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. Hasil penelitian Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada Ssrental Mobil Tenggarong dapat membantu pengguna pesan mobil dan pengujian program mendapatkan hasil yang bagus dalam responden.

Kata Kunci: Informasi, Aplikasi Mobile, Rental Mobil

1. PENDAHULUAN

Industri penyewaan mobil telah mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Peran teknologi berbasis android dalam penyewaan mobil menjadi semakin penting untuk menghadapi tuntutan konsumen yang menginginkan kemudahan, kecepatan, dan aksesibilitas dalam proses penyewaan. Oleh karena itu, aplikasi penyewaan mobil rental berbasis android menjadi krusial untuk memahami dinamika industri ini dan meningkatkan kinerja serta kepuasan pelanggan.

Perangkat mobile kini banyak digunakan dan sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi saat ini terlebih teknologi perangkat mobile menuntut dunia bisnis harus bisa memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembantu proses bisnis, seperti pemanfaatan kemajuan teknologi untuk membantu pelanggan dan pihak pengelola di SSRental Mobil Tenggarong merupakan perusahaan yang bergerak di bidang transportasi pelayanan rental mobil.

Menurut Purnama (2015), Kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga aplikasi mobile adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di mobile device. Dengan menggunakan aplikasi mobile, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya.

Menurut Anggraeni (2017), Sistem informasi ialah seperangkat komponen yang saling berhubungan serta memiliki fungsi untuk memproses, mengumpulkan, menyimpan serta menyebarkan informasi guna

mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi.

Menurut Arnold Solian Siagian (2015), yang berjudul pembangunan sistem aplikasi penyewaan rental mobil berbasis android (Studi kasus di CV. Abu Sulaiman *Rent Car*), penelitian ini di latar belakang tentang *Rent Car* sebuah perusahaan jasa yang bergerak di bidang transportasi yaitu peminjaman mobil atau rental mobil saat ini sistem penyewaan mobil dilakukan dengan cara yang lama yaitu via telepon atau langsung datang ke rental mobil tersebut.

Ketatnya persaingan dalam industri penyewaan mobil persaingan yang semakin ketat antara perusahaan penyewaan mobil mendorong para pemain industri untuk mencari diferensiasi melalui layanan-layanan inovatif. Sistem informasi berbasis android dapat menjadi alat efektif untuk memberikan nilai tambah dan membedakan layanan penyewaan mobil dari pesaing.

Menurut Hadi Zakaria (2017), yang berjudul perancangan aplikasi penjualan berbasis web Menggunakan Model *Waterfall* pada CV.Dhiyara Anugrah, menerangkan bahwa Pengguna jasa penyewaan mobil pada saat ini sudah cukup banyak, sehingga diperlukan suatu sistem yang baik untuk menunjang usaha penyewaan mobil, yang dapat memberikan kemudahan, ketepatan dan kecepatan dalam memberikan informasi kepada pelanggan dan semua pihak yang membutuhkan. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam CV. Dhiyara Anugrah.

Menurut Hero Wintolo (2017), penelitian ini berjudul aplikasi penyewaan rental mobil berbasis android, menerangkan bahwa aplikasi penyewaan untuk mobil berbasis Android untuk usaha rental mobil ini ada yang menggunakan secara manual dan juga menggunakan alat bantu komputer atau komputerisasi.

Menurut Iqbal Achmad (2019), yang berjudulkan Pembangunan aplikasi pemesanan Travel dan Rental mobil serta monitoring mobil berbasis android (Studi Kasus Duta Trans), menerangkan bahwa masalah yang ada pada Duta trans ini adalah langsung dengan Bapak Andri Rian Hidayat selaku Direktur di Duta Trans Kuningan.

Saat ini, sistem penyewaan mobil di SSRental Mobil Tenggarong masih menggunakan cara konvensional, yaitu pemesanan melalui telepon atau datang langsung ke rental mobil tersebut, proses bisnis seperti ini memiliki beberapa kekurangan seperti lamanya proses penyewaan dikarenakan informasi mobil yang tidak diketahui pelanggan dan pihak pengelola masih menggunakan alat kerja untuk pendataan pelanggan dan daftar mobil hanya menggunakan buku tulis saja. Oleh sebab itu, pelanggan dan pihak pengelola dari SSRental Mobil Tenggarong membutuhkan suatu aplikasi penyewaan rental mobil berbasis android dalam melakukan pemesanan rental mobil untuk memaksimalkan waktu yang ada dan memudahkan pengelola dalam mengolah data rental mobil secara baik dan benar.

Dari beberapa masalah diatas menjadi ide utama penulis dalam pembuatan aplikasi berbasis android yang berjudul “Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada SSRental Mobil Tenggarong”. Hal ini dimaksudkan untuk pengembangan sistem penyewaan yang lama ke sistem penyewaan yang baru. Perusahaan penyewaan mobil dapat mengambil langkah-langkah strategis untuk mengoptimalkan operasional mereka dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pelanggan.

Dengan memahami latar belakang ini, mengenai aplikasi pemesanan berbasis android menghasilkan kesimpulan memudahkan pelanggan melihat informasi tentang produk yang akan disewa, selain itu mengaktifkan pekerjaan pengelola seperti pendataan pelanggan, data produk, dan data penyewaan pelanggan dan meningkatkan kualitas dari perusahaan sehingga menambah nilai plus untuk bisa bersaing dengan penyewa rental lainnya.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

2.1 Cakupan Permasalahan

Mengembangkan Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada SSRental Mobil Tenggarong yang Dapat Memudahkan Pelanggan maupun Pengelola dalam Bertransaksi

2.2 Batasan-batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi pembahasan agar penelitian ini menjadi terarah. Adapun batasan-batasan tersebut diantaranya:

- Aplikasi ini berbasis sistem operasi android.
- Aplikasi ini hanya berisi informasi mengenai rental mobil yang berada di sekitar kota Tenggarong.

c. Aplikasi ini berbasis clien-server yang membutuhkan koneksi internet untuk dapat menjalankannya.

d. Aplikasi ini belum mempunyai GPS.

2.3 Rencana Hasil yang diharapkan

Membangun sebuah sistem aplikasi penyewaan rental mobil berbasis android pada SSRental Mobil Tenggarong yang dapat memudahkan pelanggan maupun pengelola dalam bertransaksi.

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam membangun sistem informasi penyewaan rental mobil berbasis android ini yaitu:

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1.1 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan terhadap beberapa buku serta laporan didalamnya. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan data sekunder dengan cara mengumpulkan data dan mempelajari pendapat ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti untuk memperoleh data yang diperlukan, serta landasan teori yang akurat.

3.1.2 Wawancara

Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat melalui tanya jawab secara langsung dengan pihak pengelola SSRental Mobile Tenggarong.

3.1.3 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pentian langsung terhadap objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut untuk mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

3.2 Metode Perkembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall.

3.2.1 Requirements Definition

Tujuan dari *requirements definition* adalah mendefinisikan format dan kebutuhan *software*.

1. Analisa Data

Analisis data adalah mengenai data apa saja yang akan diproses, baik sebagai masukan maupun keluaran dalam sistem nantinya.

2. Analisa Teknologi

- Perangkat Keras
 - Laptop 15.6
 - Processor Inter Core 13
 - Memory Ram 4 GB
 - Harddisk 500 GB

2) Perangkat Lunak

- Sistem Operasi Windows 10
- Xampp
- Android Studio
- Visual Studio Code

3. Analisa Informasi

Analisis informasi adalah analisis apa saja yang akan dibutuhkan untuk membangun sistem informasi

penyewaan rental mobil dan informasi yang akan dihasilkan.

4. Analisa User

Analisis *User* adalah analisis mengenai siapa saja yang menggunakan dan berhubungan langsung dengan sistem ini ketika dijalankan.

5. Instrumen Penelitian

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Admin : Melakukan management sistem informasi penyewaan rental mobil *website*.
- 2) User : Melakukan pencarian mobil yang tersedia dalam aplikasi android serta harga sewa.

3.2.2 System and Software Design

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara garis besar bentuk sistem yang akan dibangun, dan juga mempermudah untuk memahami jalannya sistem, dan juga pemahaman pada jalannya program.

3.2.3 Implementation and Unit Testing

Implementasi yang digunakan pada pembuatan sistem informasi penyewaan rental mobil berisi tentang tampilan dari android Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android Studi Kasus Ssrental Mobil Tenggara.

3.3 Pengujian Program

Pada tahap ini pengujian program yang dibangun akan dilakukan. Metode pengujian yang akan digunakan pada Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android Studi Kasus Ssrental Mobil Tenggara ini menggunakan pengujian *Black Box* dan *Beta Testing*.

3.3.1 Black Box

Nama	Kasus dan Hasil Uji		
	Skenario Uji	Hasil	Hasil Pengujian
Login pengguna	1. Input data Login (data benar)	Pengguna berhasil melakukan login dan dapat menjalankan proses yang ada dalam aplikasi android	<input type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
Register pengguna	1. Input data register	pengguna berhasil melakukan register	<input type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
Halaman profile	1. Membuka profile	Menampilkan data pengguna dan nomor admin	<input type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
Halaman riwayat	1. Membuka riwayat	Menampilkan riwayat pengguna dalam pemesanan mobil dalam aplikasi sewa mobil	<input type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
Pencarian mobil	1. pengguna mencari mobil	Pengguna berhasil mencari mobil menampilkan beberapa mobil	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
Detail mobil	1. Menampilkan detail mobil	Berhasil menampilkan detail mobil	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
Form pesanana kendaraan	1. Menampilkan form pesanana kendaraan	Berhasil menampilkan form pesanana kendaraan menginput data	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
Halaman pemesanan	1. Menampilkan halaman pemesanan	Pengguna berhasil masuk kehalaman pemesanan detail pesanana dan catatan	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak

Tabel 3.1 Pengujian *Black Box* pada android

Tabel 3.1 Pengujian *Black Box* pada android (lanjutan)

Nama	Kasus dan Hasil Uji		
	Skenario Uji	Hasil	Hasil Pengujian
Halaman detail pembayaran	1. Menampilkan halaman pembayaran	Berhasil menampilkan detail pembayaran dan metode pembayaran	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
Halaman memberikan rating	1. Menampilkan halaman rating	Berhasil menampilkan halaman rating dan memberikan rating serta feedback	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak

Table 3.2 Pengujian *Black Box* pada web

Nama	Kasus dan Hasil Uji		
	Skenario Uji	Hasil	Hasil Pengujian
Login Admin	1. Input data Login (data benar)	Admin berhasil melakukan login dan dapat menjalankan proses yang ada dalam program	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
Halaman Benner	1. Menambah data Benner baru.	Berhasil menambah data benner baru kedalam database dan dapat tampil di <i>website</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
	2. Mengedit data Benner.	Berhasil mengubah date benner kedalam <i>database</i> dan dapat tampil di <i>website</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
	3. Menghapus data Benner.	Berhasil menghapus data benner kedalam <i>database</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak

Nama	Kasus dan Hasil Uji		
	Skenario Uji	Hasil	Hasil Pengujian
Halaman Kategori	1. Menambah data kategori baru.	Berhasil menambah data kategori baru kedalam <i>database</i> dan dapat tampil di <i>website</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
	2. Mengedit data Kategori.	Berhasil mengubah date kategori kedalam <i>database</i> dan dapat tampil di <i>website</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
	3. Menghapus data kategori.	Berhasil menghapus data kategori kedalam <i>database</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
Halaman Merk	1. Menambah data Merk baru.	Berhasil menambah data merk baru kedalam <i>database</i> dan dapat tampil di <i>website</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
	2. Mengedit data Merk.	Berhasil mengubah date merk kedalam <i>database</i> dan dapat tampil di <i>website</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
	3. Menghapus data Merk.	Berhasil menghapus data merk kedalam <i>database</i> .	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak

Tabel 3.2 Pengujian *Black Box* pada web (lanjutan)

Menurut Simarmata (2014), Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak di distribusikan sebagai sebuah versi beta dengan pengguna yang menguji aplikasi disitus mereka. *Black Box Testing* menyinggung uji coba yang dilakukan pada *interface software*. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi inputan yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Untuk mempermudah dalam peroses pengujian maka perlu dibuatnya suatu table pengujian yang digunakan sebagai tolak ukur atau acuan dalam pengujian sistem.

3.3.2 Beta Testing

Pengujian *Beta Testing* adalah dimana penelitian memberikan kepada 10 (sepuluh) orang kuisioner atau lebih serta meminta pendapat mereka bila menemukan kesalahan dan memberikan saran untuk mengembangkan aplikasi ini kedepannya. Pengujian *beta* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari program yang di bangun, apakah sudah sesuai dengan harapan atau belum.

4. PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas mengenai desain visualisasi, rancangan struktur database dan dokumentasi sistem perangkat lunak terhadap *user* dan terhadap perangkat lunak, alat bantu desain yang digunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang terdiri dari *Unified Modelling Language*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

4.1 Implementasi

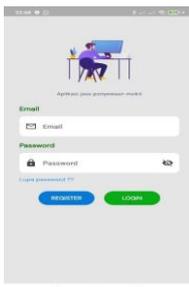
1. Halaman Logo Aplikasi

Pada Gambar 4.1 Halaman Logo Aplikasi dibawah, desain halaman logo aplikasi merupakan halaman yang menampilkan saat aplikasi di buka dan saat sebelum pengguna akan masuk kedalam aplikasi seperti menampilkan halaman *login* dan *register* pengguna.



Gambar 4.1 Halaman Logo Aplikasi

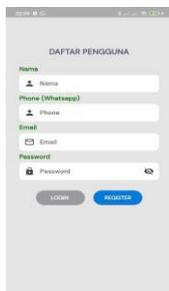
2. Halaman Login Pengguna



Gambar 4.2 Halaman *Login* Pengguna

Pada gambar 4. 2 merupakan halaman *login* pengguna yang tampil saat membuka aplikasi sewa mobil. Pada desain halaman *login* terdapat dua *textbox* untuk mengisi *username* dan *password* serta satu tombol *login* dan satu tombol *register*.

3. Halaman Register Pengguna



Gambar 4.3 Halaman *Register* Pengguna

Pada Gambar 4.3 Halaman *Register* Pengguna, desain halaman *register* pengguna merupakan halaman yang tampil saat setelah halaman *login* klik tombol *register*. Pada desain halaman *register* ini terdapat empat *textbox* untuk mengisi nama, phone, *email* dan *password* serta satu tombol *login* dan satu tombol *register*, setelah mengisi data diri pengguna klik *register* untuk membuat akun pengguna lalu proses validasi dikirim melalui *email*, setelah melakukan *register* pengguna baru bisa *login*.

4. Halaman Verifikasi Email

Pada Gambar 4.4 Halaman Verifikasi Email di atas, halaman di atas merupakan link untuk verifikasi pengguna, setelah melakukan register akun melalui email.



Gambar4.4. Halaman Verifikasi Email

5. Halaman Home Pengguna

Pada Gambar 4.5 Halaman Home Pengguna merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan gambar mobil dan *text* "Hallo Elma" yang muncul ketika aplikasi pertama kali dibuka.



Gambar 4.5 Halaman Home Pengguna

6. Halaman Riwayat

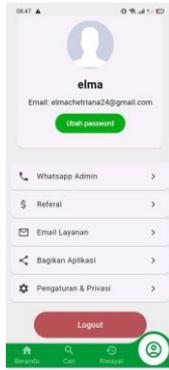


Halaman 4.6. Halaman Riwayat

Pada Gambar 4.6 Halaman Riwayat merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan riwayat pesanan mobil yang muncul ketika pengguna melakukan pesanan mobil.

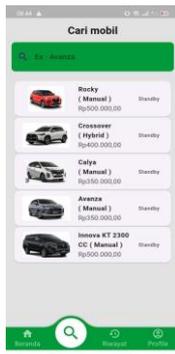
7. Halaman Profil Pengguna

Pada Gambar 4.7 Halaman Profil Pengguna merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan profil pengguna dan ada beberapa pilihan whatsapp admin, referal, email layanan, bagikan aplikasi, pengaturan serta privasi dan tombol logout keluar dari aplikasi sewa mobil, yang muncul ketika pengguna menklik profil.



Gambar 4.7 Halaman Profil Pengguna

8. Halaman Pesan Mobil



Gambar 4.8 Halaman Pesan Mobil

Pada gambar 4.8 Halaman Pesan Mobil merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan daftar mobil yang ingin di pesan, pengguna memilih mobil lalu pengguna klik salah satu mobil, pengguna akan masuk ke halaman detail mobil akan memberikan informasi tentang mobil yang pengguna pilih.

9. Halaman Detail Mobil

Pada gambar 4.9 Halaman Detail Mobil dibawah merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan informasi tentang mobil yang dipilih pengguna, pengguna klik tombol pesan.



Gambar 4.9 Halaman Detail Mobil

10. Halaman From Pesan kendaraan

Pada gambar 4.10 Halaman Form Pesan Kendaraan merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan form pesan kendaraan setelah pengguna menklik tombol pesan di halaman detail mobil, pengguna mengisi tanggal awal berangkat, tanggal balik, pembayaran cash, mengisi kota tujuan dan keterangan, setelah pengguna mengisi form pesan mobil pengguna bisa mengklik selanjutnya.



Gambar 4.10 Halaman Form Pesan Kendaraan

11. Halaman Pemesanan



Gambar 4.11 Halaman Pemesanan

Pada gambar 4.11 Halaman Pemesanan merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan pemesanan detail harga dan catatan, setelah pengguna mengisi form pesan kendaraan pengguna menklik tombol selanjutnya dan menampilkan pemesanan, setelah pengguna melihat detail pesan nya pengguna bisa menklik tombol kirim

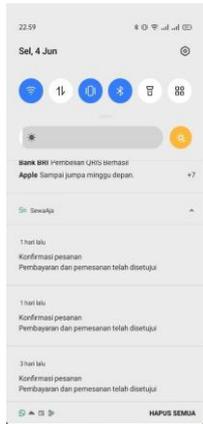
12. Halaman Pemesanan



Gambar 4.12 Halaman Detail Pemesanan

Pada gambar 4.12 Halaman Detail Pesanan merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan detail pemesanan, detail pembayaran dan metode pembayaran tansfer, setelah pengguna melihat ditail pembayaran pengguna bisa langsung kembali halaman beranda

13. Halaman Notifikasi Pembayaran



Gambar 4.13 Halaman Notifikasi Pembayaran

Pada gambar 4.13 Halaman Notifikasi Pembayaran di atas, merupakan tampilan untuk menampilkan notifikasi pembayaran dan pesanan yang di setujui admin SSRental Mobil Tenggara.

14. Halaman Invoice Pembayaran

Pada gambar 4.14 Halaman Invoice Pembayaran di bawah, merupakan tampilan untuk Invoice pembayaran. Setelah pesana di setujui oleh admin SSRental Mobil Tenggara Invoice bukti pembayaran muncul di email.



Gambar 4.14 Halaman Invoice

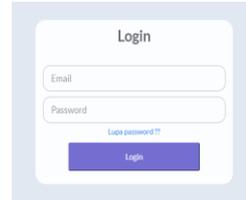
15. Halaman Memberikan bintang



Gambar 4.15 Halaman Memberikan Bintang

Pada gambar 4.15 Halaman Memberikan Bintang, merupakan tampilan aplikasi sewa mobil yang berisikan memberikan reteng dan feedback, setelah pengguna menklik tombol beranda pengguna bisa memberikan bintang tentang mobil yang disewakan, setelah pengguna memberikan bintang dan feedback pengguna mengklik tombol kirim.

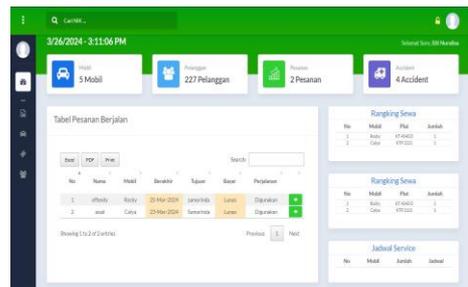
16. Halaman Login Admin



Gambar 4.16. Halaman Login Admin

Pada gambar 4.16 Halaman Login Admin, desain halaman login admin merupakan halaman yang tampil saat pertama kali membuka alamat Website. Pada halaman ini terdapat dua textbox untuk mengisi username dan password serta satu tombol login untuk proses validasi login use.

17. Halaman Dashboard

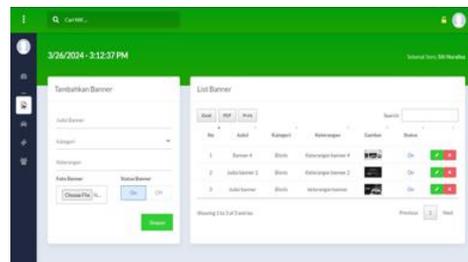


Gambar 4.17 Halaman Dashboard

Pada gambar 4.17 Halaman dashboard admin Desain halaman dashboard merupakan halaman utama untuk admin dan menampilkan beberapa data yang ada di website admin.

18. Halaman Benner

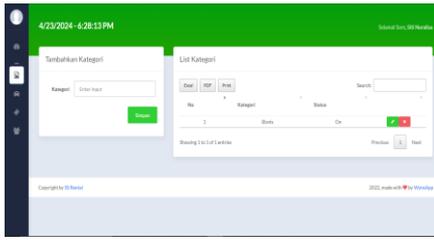
Pada gambar 4.18 Halaman Benner, desain halaman data benner merupakan halaman selanjutnya setelah admin menklik menu benner. Pada desain halaman ini terdapat menu judul, kategori keterangan dan aksi terdapat form inputan tambah data, edit dan hapus.



Gambar 4.18. Halaman Benner

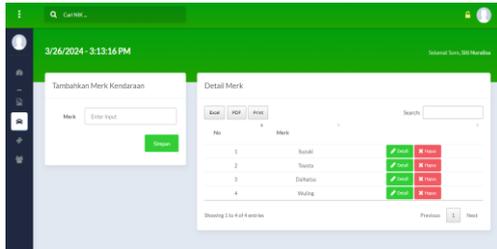
19. Halaman Kategori

Pada Gambar 4.19 Halaman Kategori, desain halaman kategori selanjutnya setelah admin menklik menu kategori. Pada desain halaman ini terdapat menu nomor, kategori, dan aksi terdapat form input kategori jika admin menginput data kategori klik simpan, terdapat tombol edit dan hapus.



Gambar 4.19 Halaman Kategori

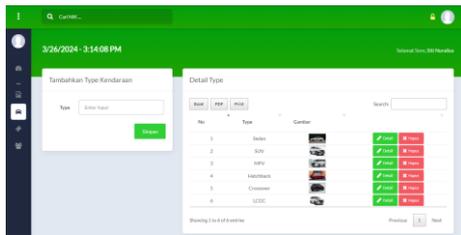
20. Halaman Merk



Gambar 4.20 Halaman Merk

Pada Gambar 4.20 Halaman *Merk*, desain halaman *merk* selanjutnya setelah admin menklik menu *merk*. Pada desain halaman ini terdapat menu nomor, *merk* dan aksi terdapat form input *merk* jika admin menginput data *merk* setelah menginput admin klik simpan data akan tersimpan ke database, terdapat tombol edit dan hapus.

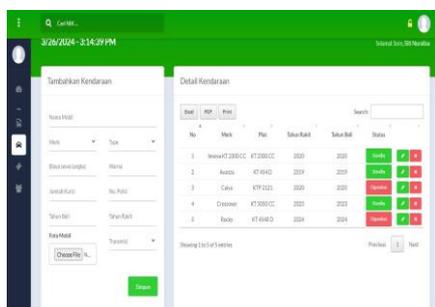
21. Halaman Type



Gambar 4.21 Halaman Type

Pada Gambar 4.21 Halaman *Type*, desain halaman *type* selanjutnya setelah admin menklik menu *type*. Pada desain halaman ini terdapat menu nomor, *type*, gambar dan aksi terdapat form input *type* jika admin menginput data *type* setelah menginput admin klik simpan data akan tersimpan ke database, terdapat tombol edit dan hapus.

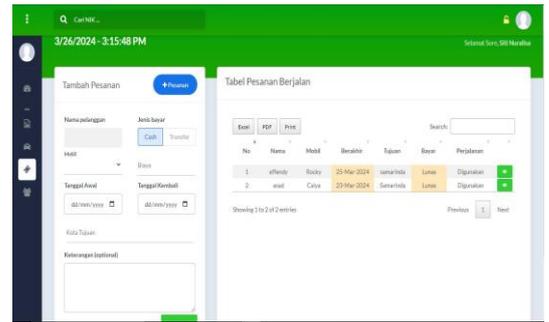
22. Halaman Mobil



Gambar 4.21 Halaman Mobil

Pada Gambar 4.21 Halaman *Mobil*, desain halaman *mobil* selanjutnya setelah admin menklik menu *mobil*. Pada desain halaman ini terdapat menu nama mobil, *merk*, *type*, biaya sewa, warna, jumlah kursi, no. polisi, tahun beli, tahun rakit, foto mobil, transmisi dan aksi terdapat form input *type* jika admin menginput data mobil setelah menginput admin klik simpan data akan tersimpan ke database, terdapat tombol edit dan hapus.

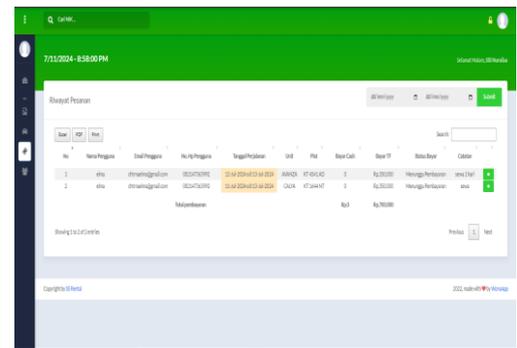
23. Halaman Pesanan



Gambar 4.23 Halaman Pesanan

Pada Gambar 4.23 Halaman *Pesanan*, desain halaman *pesanan* selanjutnya setelah admin menklik menu *pesanan*. Pada desain halaman ini terdapat menu nama, mobil, jenis bayar, biaya, tanggal awal, tanggal kembali, kota tujuan, keterangan dan aksi terdapat form input *pesanan* jika admin menginput data mobil setelah menginput admin klik simpan data akan tersimpan ke database, terdapat tombol detail.

24. Halaman Riwayat Pesanan



Gambar 4.24 Halaman Riwayat Pesanan

Pada Gambar 4.24 Halaman *Riwayat Pesanan*, desain halaman *riwayat pesanan* menampilkan riwayat *pesanan* pengguna yang telah di setujui admin *SSRental Mobil Tenggarong*. Pada halaman ini menampilkan menu nama pengguna, email pengguna, nomor hpon, tanggal perjalanan, unit, plat, bayar chas, bayar tranfers, Status bayar dan catatan. Serta terdapat tombol detail

4.2 Pengujian Program

Pengujian sistem berguna untuk mengetahui sejauh mana *website* dan android yang sudah dibuat dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan admin. Hal ini akan dilakukan untuk mengetahui dimana kekurangan dari Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android Studi Kasus *Ssrental Mobil Tenggarong*.

4.2.1 Pengujian *Black-Box*

Black-Box Testing menyinggung uji coba yang dilakukan pada *interface website* dan android. Pengujian ini mengukinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi *input* yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Untuk mempermudah dalam proses pengujian maka perlu dibuatnya tabel pengujian yang digunakan sebagai tolak ukur atau acuan dalam pengujian sistem tersebut

4.2.2 Pengujian *Beta Testing*

Pengujian *beta* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari perangkat lunak yang dibangun, apakah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Untuk itu dalam pengujian *beta* dilakukan

penelitian dengan cara memberikan *kuesioner* pada calon pengguna perangkat lunak yang dibangun. Kuisoner diberikan kepada 10 sampel calon pengguna untuk mengakses sebagai user.

Jika dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian 9 pertanyaan kuisoner kepada 10 responden dapat ditarik kesimpulan lebih dari 90% responden menjawab bahwa Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada SSRental Mobil Tenggara dapat diterima dengan baik.

5. KESIMPULAN

Dengan adanya hasil penelitian yang dilaksanakan dan berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada SSRental Mobil Tenggara dibuat untuk dapat membantu pengguna melakukan pencarian sewa mobil Tenggara.
2. Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada SSRental Mobil Tenggara, terdapat 2 (dua) pengguna, yaitu admin sebagai Administrator, dan pengguna biasa, admin yang berguna dalam mengatur data-data mobil baik itu informasi detail mobil serta foto mobil, untuk pengguna hanya dapat melihat profil, riwayat dan pemesanan mobil.
3. Hasil pengujian dari kuisoner kepada 10 responden dapat ditarik kesimpulan lebih 90% responden menjawab bahwa Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada SSRental Mobil Tenggara dapat diterima.
4. Dengan adanya aplikasi android ini dapat mempermudah pengguna untuk mencari rental pemesanan mobil

6. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini maka ada beberapa hal yang perlu diketahui kepada berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android pada SSRental Mobil Tenggara ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambah GPS agar admin bisa menagawasi mobil yang sedang berjalan.
2. Pemilik konfirmasi pembayaran terlink aplikasi dengan metode pembayaran OVO, Gopay dan Bank Bri (Bank Rakyat Indonesia) dapat menkonfirmasi secara otomatis.
3. Pada halaman detail pesanan di bagian admin hendaknya foto keberangkatan awal bisa langsung upload dan di foto melalui handphone admin, agar mempercepat admin dalam proses transaksi tanpa harus dari handphone di pindahkan ke laptop lagi.
4. Diharapkan agar aplikasi android ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi bagi mahasiswa dan mahasiswi dibidang sistem informasi.

7. DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni Yunaeti Elisabet. 2017. Sistem Informasi. Penerbit: Andi

Solian Siagian Arnold. 2015. Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis

Android (Studi kasus di CV. Abu Sulaiman Rent Car)

Wintolo Hero. 2017. Aplikasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Android

Zakaria Hadi .2017. Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Model *Waterfall* pada CV. Dhiyara Anugrah

Zakaria, H. 2017. Perancangan Aplikasi Penjualan dan Penyewaan Mobil Berbasis Web Menggunakan Model *Waterfall* pada CV. Dhiyara Anugrah. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 2(4), 184.