

# APLIKASI PENYEWAAN MOBIL SAHABAT MAJU BORNEO BERBASIS ANDROID

Patrick Ivanka Flowers<sup>1</sup>, Tony Darmanto<sup>2</sup>, Hendro<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak

e-mail: <sup>1</sup>18421237\_patrick\_i\_f@widyadharm.ac.id, <sup>2</sup>tony.darmanto@yahoo.com, <sup>3</sup>hendro@widyadharm.ac.id

## Abstract

*In the current era of globalization, information technology is rapidly advancing, supporting almost all operations with technology-based applications, including Android smartphones. This technology facilitates access to information and data processing, thereby enhancing the efficiency and productivity of various sectors. Many service businesses now promote themselves through social media and print media, offering wide reach and direct interaction with customers. Service businesses, including car rental services, need to adopt technology to efficiently and effectively meet customer needs. Conventional car rental often faces issues such as vehicle condition discrepancies, complex administrative processes, and difficulties in monitoring orders and customer data. CV. Sahabat Maju Borneo in Kubu Raya Regency, West Kalimantan, also experiences difficulties in monitoring orders, facing customer data uncertainties, and constraints in selecting types of cars and knowing applicable rates. To address these issues, the author has developed a service application. This application allows business owners to monitor orders, view customer data, review rates, and record available car data. Customers can request rentals, choose cars, access rental rules, and know rates through this application. The "Sahabat Maju Borneo" application is effective in addressing various problems faced by conventional car rentals. This digital innovation enhances customer satisfaction and business productivity, and supports business sustainability in the modern technology era.*

**Keywords:** Application, Car, Rental, Service Business, Android.

## Abstrak

Pada era globalisasi saat ini, teknologi informasi berkembang pesat, mendukung hampir semua operasional dengan aplikasi berbasis teknologi, termasuk *smartphone* Android. Teknologi ini memudahkan akses informasi dan pengolahan data, sehingga meningkatkan efisiensi dan produktivitas berbagai sektor. Banyak usaha jasa kini mempromosikan diri melalui media sosial dan media cetak, menawarkan jangkauan luas dan interaksi langsung dengan pelanggan. Usaha jasa, termasuk penyewaan mobil, perlu mengadopsi teknologi untuk memenuhi kebutuhan pelanggan secara efisien dan efektif. Penyewaan mobil konvensional sering menghadapi masalah seperti ketidaksesuaian kondisi kendaraan, proses administrasi yang rumit, serta kesulitan dalam memonitor pesanan dan data pelanggan. CV. Sahabat Maju Borneo di Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat, juga mengalami kesulitan dalam memonitor pesanan, menghadapi ketidakjelasan data pelanggan, serta kendala dalam memilih jenis mobil dan mengetahui tarif yang berlaku. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan aplikasi layanan jasa. Aplikasi ini memungkinkan pemilik usaha memantau pesanan, melihat data pemesan, meninjau tarif, dan mencatat data mobil yang tersedia. Pelanggan dapat mengajukan penyewaan, memilih mobil, mengakses aturan penyewaan, dan mengetahui tarif melalui aplikasi ini. Aplikasi "Sahabat Maju Borneo" efektif dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi oleh penyewaan mobil konvensional. Inovasi digital ini meningkatkan kepuasan pelanggan dan produktivitas usaha, serta mendukung keberlanjutan bisnis dalam era teknologi modern.

**Kata kunci:** Aplikasi, Mobil, Sewa, Usaha Jasa, Android.

## 1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, teknologi informasi telah menjadi pendorong utama perubahan dalam berbagai sektor. Dengan kemajuan yang pesat, hampir semua aspek operasional didukung oleh aplikasi berbasis teknologi, mempercepat proses dan meningkatkan efisiensi. Salah satu teknologi yang paling populer adalah *smartphone* Android, yang telah mengubah cara kita mengakses informasi dan melakukan berbagai tugas sehari-hari. Dalam konteks bisnis, terutama dalam industri jasa, adaptasi terhadap teknologi menjadi kunci untuk mempertahankan daya saing dan memenuhi tuntutan pasar yang semakin kompleks. Usaha jasa, yang meliputi berbagai bidang seperti transportasi, kesehatan, pendidikan, dan lainnya, dituntut untuk menghadirkan layanan yang lebih efisien dan terjangkau bagi pelanggan. Salah satu subsektor dalam industri jasa yang mengalami transformasi signifikan adalah penyewaan mobil. Sebelumnya, proses penyewaan mobil cenderung rumit dan kurang efisien, dengan masalah-masalah seperti ketidaksesuaian kondisi kendaraan, proses administrasi yang memakan waktu, dan

kurangnya transparansi terkait dengan tarif dan ketersediaan. Melihat potensi perbaikan yang bisa dilakukan, beberapa pelaku usaha seperti CV.Sahabat Maju Borneo di Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat, telah mengambil langkah-langkah inovatif untuk meningkatkan pengalaman penyewaan mobil. Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi layanan menjadi salah satu langkah yang diambil untuk mengatasi tantangan tersebut. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan proses penyewaan, memberikan transparansi terkait dengan informasi mobil yang tersedia dan tarif yang berlaku, serta meningkatkan kemampuan pemantauan dan pelaporan bagi pemilik usaha. Dengan demikian, pendahuluan ini memberikan gambaran singkat tentang bisnis saat ini, perubahan yang terjadi dalam industri jasa, dan upaya inovatif yang dilakukan oleh pelaku usaha CV.Sahabat Maju Borneo untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dan efisiensi operasional.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, dan Aplikasi Perancangan Sistem

#### 2.1.1 Rancangan Penelitian

Peneliti melakukan penyusunan penelitian dengan menggunakan desain penelitian deskriptif dengan mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian untuk mengetahui cara merancang suatu aplikasi dengan menggunakan Android Studio dengan *database* MySQL.

#### 2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan mencari literatur atau sumber-sumber yang berkaitan langsung dengan aplikasi yang dibangun dan membantu mempertegas teori-teori yang telah tersedia agar dapat memberikan data yang sesungguhnya. Literatur yang digunakan dapat berupa jurnal ilmiah, buku, dan *e-book* dengan ketentuan yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu Aplikasi Penyewaan Mobil Sahabat Maju Borneo Berbasis Android.

#### 2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Peneliti menggunakan teknik analisis sistem, yaitu dengan menggunakan teknik berorientasi objek. Alat yang digunakan sebagai pemodelan sistem adalah menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang berperan membantu menggambarkan prosedur dan aliran data yang terdapat pada perancangan aplikasi Sahabat Maju Borneo.

#### 2.1.4 Aplikasi Perancangan Sistem

Aplikasi perancangan sistem yang digunakan Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pemrograman *mobile* dengan Android Studio untuk merancang perangkat lunak serta menggunakan MySQL sebagai *database*.

### 2.2 Landasan Teori

#### 2.2.1 Data

Data adalah sekumpulan fakta, informasi, dan angka yang dikumpulkan dan diolah untuk memberikan pengertian atau pandangan tentang suatu topik atau peristiwa <sup>[1,2]</sup>.

#### 2.2.2 Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang berguna untuk membantu dalam membuat keputusan atau mendapatkan wawasan baru <sup>[1,3]</sup>.

#### 2.2.3 Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen atau komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem dapat berupa struktur fisik, proses, maupun konsep abstrak yang digunakan dalam berbagai bidang seperti teknologi informasi, bisnis, manufaktur, transportasi, dan lain sebagainya <sup>[4,5]</sup>.

#### 2.2.4 Database

Database adalah kumpulan data yang disimpan secara terstruktur dan terorganisir pada komputer atau sistem informasi <sup>[6,7]</sup>.

#### 2.2.5 Komputer

Komputer adalah perangkat elektronik yang beroperasi dengan mengikuti instruksi yang disimpan dalam memori, menerima, memproses, dan menyimpan data sesuai dengan aturan yang ditentukan <sup>[2,8]</sup>.

#### 2.2.6 Aplikasi

Aplikasi adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu, seperti mengelola data atau menyediakan fungsi khusus lainnya <sup>[9,10]</sup>.

#### 2.2.7 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang banyak digunakan pada perangkat seluler yang dewasa ini sangat terkenal dan populer digunakan pada ponsel cerdas <sup>[11,12]</sup>.

#### 2.2.8 Android Studio

Android Studio adalah *Integrated Development Environment* (IDE) *official* berbasis *intellij* IDEA yang dibangun untuk mempercepat proses pembangunan maupun pengembangan aplikasi Android <sup>[13,14]</sup>.

#### 2.2.9 Smartphone

Smartphone adalah alat komunikasi digital yang memiliki kemampuan canggih, selain digunakan untuk melakukan panggilan dan sms, *smartphone* juga dapat mengambil foto dan video, serta melakukan aktivitas *online* lainnya <sup>[15,16]</sup>.

#### 2.2.10 Unified Modeling Language (UML)

*Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri, untuk pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis berfungsi sebagai alat untuk pendokumentasian serta melakukan spesifikasi pada sistem<sup>[17,18]</sup>.

#### 2.2.11 StarUML

StarUML adalah perangkat lunak permodelan yang mendukung UML (Unified Modeling Language). Pada Star UML memiliki fitur utama dalam permodelan untuk membantu dalam pembuatan diagram yang mendukung berbagai bahasa pemrograman dan telah menyediakan berbagai notasi-notasi serta diagram-diagram yang berbeda-beda<sup>[19,20]</sup>.

#### 2.2.12 Black Box Testing

Black Box Testing adalah pengujian yang bertujuan untuk menemukan kesalahan fungsi, antarmuka, struktur data, performa, inisiasi dan terminasi tanpa melihat isi tetapi cukup melakukan *testing* pada bagian luar perangkat lunak<sup>[7,21]</sup>.

#### 2.2.14 Sewa

Sewa adalah sebuah kegiatan yang melibatkan pembayaran atau penggunaan sesuatu, baik dalam konteks akuntansi keuangan atau dalam arti umum yang mengacu pada sewa jasa<sup>[22,23]</sup>.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisis Kebutuhan

##### 3.1.1 Kebutuhan Fungsional

Aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo memiliki sejumlah kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Beberapa diantaranya termasuk:

##### 3.1.1.1 Pendaftaran Pengguna

Pengguna harus dapat mendaftar akun dengan menyediakan informasi seperti *username*, *password*, nama lengkap, nomor telepon, dan alamat rumah.

##### 3.1.1.2 Pencarian Mobil

Sistem harus menyediakan fungsionalitas pencarian yang memungkinkan pengguna mencari mobil berdasarkan kriteria tertentu, seperti merk, tahun, atau harga sewa.

##### 3.1.1.3 Pemesanan Mobil

Pengguna harus dapat melakukan pemesanan mobil dengan memilih mobil, menentukan waktu sewa, dan melengkapi proses pemesanan.

##### 3.1.1.4 Konfirmasi Pemesanan

Sistem harus memberikan konfirmasi kepada pengguna setelah berhasil melakukan pemesanan, termasuk detail pemesanan dan informasi kontak pengemudi.

##### 3.1.2 Kebutuhan Nonfungsional

Selain kebutuhan fungsional, ada pula sejumlah kebutuhan nonfungsional yang harus diperhatikan untuk memastikan kinerja dan kualitas sistem secara keseluruhan:

##### 3.1.2.1 Kinerja

Aplikasi harus memiliki kinerja yang responsif, dengan waktu tanggapan aplikasi yang cepat saat pengguna melakukan pencarian, pemesanan, dan kegiatan lainnya.

##### 3.1.2.2 Keamanan

Sistem harus melibatkan lapisan keamanan yang memadai, termasuk enkripsi data pengguna dan otentikasi yang aman.

##### 3.1.2.3 Keandalan

Aplikasi harus dapat beroperasi secara konsisten dan handal, dengan tingkat kegagalan yang minimal.

##### 3.1.3 Kasus Pengguna dan Skenario Penggunaan

Dalam mengevaluasi kebutuhan fungsional dan nonfungsional, dapat mengeksplorasi beberapa kasus dan skenario penggunaan:

##### 3.1.3.1 Kasus Pengguna

###### a. Pendaftaran Akun

Pengguna baru ingin mendaftar akun untuk mengakses layanan penyewaan mobil.

###### b. Pemesanan Mobil

Pengguna ingin memesan mobil untuk keperluan tertentu, baik *travel*, sewa dengan sopir maupun lepas kunci.

##### 3.1.3.2 Skenario Penggunaan

###### a. Pencarian Mobil untuk Perjalanan Bisnis

Pengguna mencari mobil yang cocok untuk perjalanan bisnis dengan kriteria tertentu.

###### b. Pemesanan Mobil untuk Liburan

Pengguna merencanakan liburan dan ingin menyewa mobil keluarga untuk periode tertentu dapat dengan sopir ataupun tidak.

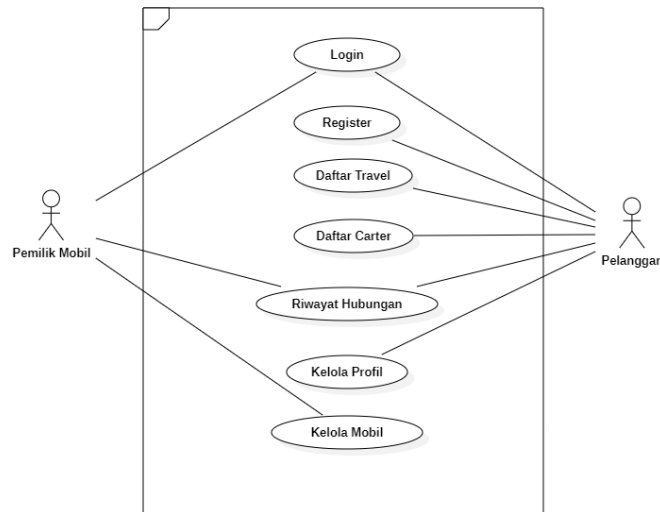
#### 3.2 Perancangan Unified Modeling Language (UML)

Peneliti membuat gambaran rancangan sistem dengan menggunakan model *Unified Modelling Language (UML)* untuk menggambarkan sistem aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo. Dengan diagram ini

dapat dilihat proses-proses yang terjadi dalam sistem. Peneliti menggunakan bagian dari model *Unified Modelling Language* (UML) yang diagramnya dapat menggambarkan secara nyata fungsi dari setiap proses yang terjadi dalam kegiatan pada aplikasi penyewaan mobil Sahabat Maju Borneo.

### 3.2.1 Diagram Use Case

Diagram *use case* digunakan sebagai alat visual untuk menggambarkan fungsionalitas sistem secara holistik, membantu memahami bagaimana aktor-aktor yang terlibat berinteraksi dengan sistem. Pada aplikasi penyewaan mobil Sahabat Maju Borneo, diagram *use case* ini tidak hanya mengilustrasikan bagaimana pelanggan berinteraksi dengan sistem untuk menyewa mobil, tetapi juga pemilik kendaraan terlibat dalam proses tersebut. Dengan memperlihatkan interaksi antara aktor-aktor ini, diagram *use case* memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana sistem ini berfungsi dan bagaimana setiap aktor berperan di dalamnya. Dengan demikian, diagram *use case* menjadi salah satu instrumen penting dalam merancang dan memahami sistem aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo secara menyeluruh.



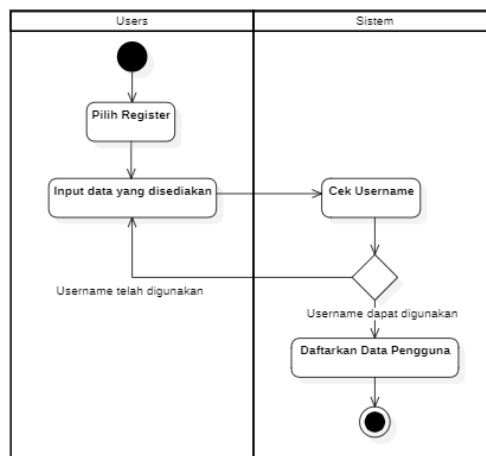
Gambar 1. Diagram Use Case

### 3.2.2 Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sebuah sistem yang berjalan dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir disebuah sistem. Diagram aktivitas akan diuraikan untuk menggambarkan berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ataupun pemilik mobil.

#### 3.2.2.1 Diagram Aktivitas Register

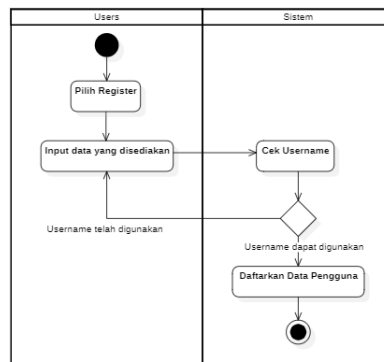
Diagram aktivitas *register*, pada gambar dimulai dari *users* memilih menu *register* kemudian meng-*input* data yang telah disediakan pada *register*, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah *username* dapat digunakan atau tidak, jika dapat digunakan maka akan didaftarkan data pengguna tersebut.



Gambar 2. Diagram Aktivitas Register

#### 3.2.2.2 Diagram Aktivitas Login

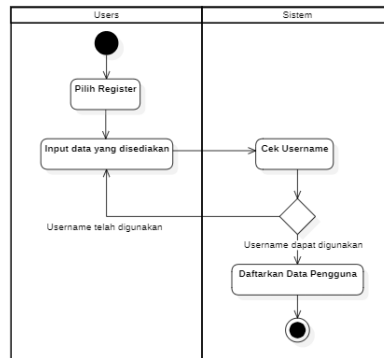
Diagram aktivitas *login*, pada gambar dimulai dari *users* meng-*input* *username* dan *password* kemudian sistem melakukan pengecekan *username* dan *password*, jika keduanya tersebut benar, maka masuk ke halaman *home*, tetapi jika salah maka hanya mendapatkan pesan *username* atau *password* kurang benar.



Gambar 3. Diagram Aktivitas Login

3.2.2.3 Diagram Aktivitas Daftar Travel

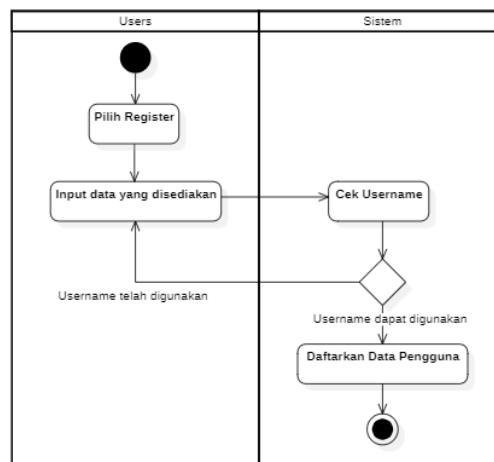
Diagram aktivitas daftar *travel*, pada gambar dimulai dari pengguna memilih menu *travel* pada aplikasi, kemudian sistem akan menampilkan *list* jadwal keberangkatan. Pengguna dapat memilih titik tujuan dan memilih jadwal keberangkatan. Sistem akan menampilkan detail *travel* yang memiliki beberapa data yang perlu diisi oleh pengguna, kemudian pengguna memilih *Hubungi* dan kemudian sistem akan menyimpan data pada *database* dan mengalihkan aplikasi ke aplikasi lain yaitu *Whatsapp* sebagai perantara penghubung antara pengguna dan pemilik mobil.



Gambar 4. Diagram Aktivitas Daftar Travel

3.2.2.4 Diagram Aktivitas Daftar Carter

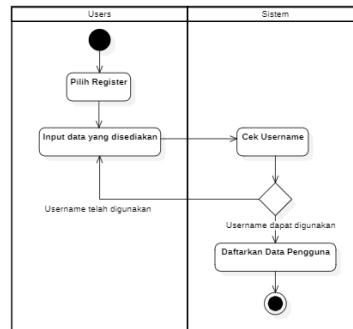
Pada Gambar 4.5 dapat dilihat diagram aktivitas *carter*, pada gambar dimulai dari pengguna memilih menu daftar *carter* kemudian sistem menampilkan *list* mobil yang tersedia. Pengguna memilih mobil pilihan kemudian sistem akan menampilkan detail *carter* yang terdiri dari beberapa data keterangan mobil ataupun data yang perlu diisi oleh pengguna. Kemudian pengguna memilih *Hubungi* dan kemudian sistem akan menyimpan data pada *database* dan mengalihkan aplikasi ke aplikasi lain yaitu *Whatsapp* sebagai perantara penghubung antara pengguna dan pemilik mobil.



Gambar 5. Diagram Aktivitas Daftar Carter

3.2.2.5 Diagram Aktivitas Riwayat Hubungan

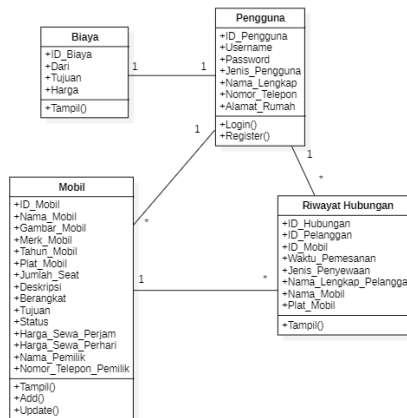
Diagram aktivitas riwayat hubungan, pada gambar dimulai dari *users* memilih menu riwayat hubungan dan sistem akan menampilkan *list* yang terdapat pada akun tersebut.



Gambar 6. Diagram Aktivitas Riwayat Hubungan

### 3.2.3 Diagram Kelas

Diagram kelas berfungsi sebagai pemodelan yang menggambarkan struktur sistem dari hubungan antar kelas yang digunakan dalam membangun aplikasi. Diagram kelas memiliki tiga bagian utama yaitu attribute, operation, dan name. Kelas-kelas yang ada harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.



Gambar 7. Diagram Kelas

### 3.3 Perancangan Basis Data (Database Design)

Pada tabel berikut, akan ditampilkan struktur basis data untuk menyimpan informasi dalam aplikasi. Terdapat empat tabel dalam basis data ini, yaitu tabel pengguna (*users*), tabel mobil, tabel riwayat hubungan, dan tabel biaya.

Tabel 1. Tabel Pengguna

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data
ID_Pengguna*	Integer	10
Username	Text	50
Password	Text	20
Jenis_Pengguna	Text	20
Nama_Lengkap	Text	50
Nomor_Telepon	Integer	20
Alamat_Rumah	Text	255

Tabel 2. Tabel Riwayat Hubungan

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data
ID Hubungan*	Integer	10
ID Pelanggan**	Integer	10
ID Mobil**	Integer	10
Waktu Pemesanan	Datetime	dd/mm/yyyy
Jenis Penyewaan	Text	20
Nama Lengkap Pelanggan	Text	50
Nama Mobil	Text	50
Plat Mobil	Text	10

Tabel 3. Tabel Mobil

Nama Field	Tipe Data	Panjang Data
ID Mobil*	Integer	10
Nama Mobil	Text	50
Gambar Mobil	Text	255
Merk Mobil	Text	50
Tahun Mobil	Text	5
Plat Mobil	Text	10
Jumlah Seat	Integer	10
Deskripsi	Text	255
Berangkat	Text	50
Tujuan	Text	50
Status	Text	10
Harga Sewa Perjam	Integer	10
Harga Sewa Perhari	Integer	10
Nama Pemilik	Text	50
Nomor Telepon Pemilik	Integer	20

Tabel 4. Tabel Biaya

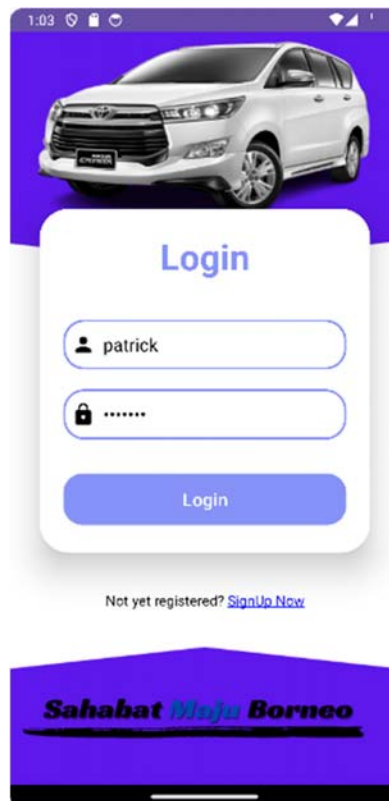
Nama Field	Tipe Data	Panjang Data
ID Biaya*	Integer	10
Berangkat	Text	50
Tujuan	Text	50
Harga	Integer	10

### 3.4 Halaman Tampilan Aplikasi

Peneliti akan menampilkan rincian halaman tampilan pada aplikasi Sahabat Maju Borneo, yang telah difokuskan khusus pada rancangan pada aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo. Halaman tampilan pengguna (*user interface*) tidak hanya dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan penyewaan mobil, tetapi juga untuk memberikan pengalaman interaktif yang intuitif dan efisien. Berikut adalah gambaran mendetail dari halaman-halaman yang tersedia dalam aplikasi Sahabat Maju Borneo, yang dirancang dengan teliti untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

#### 3.4.1 Halaman Tampilan Login

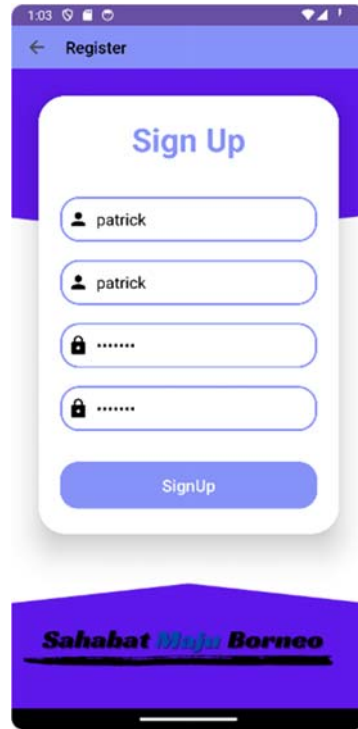
Di bawah ini adalah halaman tampilan Login pada aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo. Tampilan pada gambar merupakan tampilan yang telah disesuaikan dengan rancangan antarmuka (*user interface*).



Gambar 8. Halaman Tampilan Login

### 3.4.2 Halaman Tampilan Register

Di bawah ini adalah halaman tampilan Register pada aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo. Tampilan pada gambar merupakan tampilan yang telah disesuaikan dengan rancangan antarmuka (*user interface*).



Gambar 9. Halaman Tampilan Register

### 3.4.3 Halaman Tampilan Rent Travel

Di bawah ini adalah halaman tampilan Rent Travel pada aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo. Tampilan pada gambar merupakan tampilan yang telah disesuaikan dengan rancangan antarmuka (*user interface*).



Gambar 10. Halaman Tampilan Rent Travel



### 3.4.4 Halaman Tampilan Rent Carter

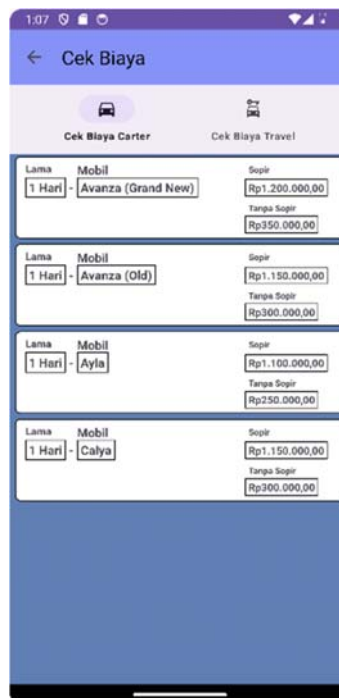
Di bawah ini adalah halaman tampilan Rent Carter pada aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo. Tampilan pada gambar merupakan tampilan yang telah disesuaikan dengan rancangan antarmuka (*user interface*).



Gambar 11. Halaman Tampilan Rent Carter

### 3.4.5 Halaman Tampilan Cek Biaya

Di bawah ini adalah halaman tampilan Cek Biaya Carter pada aplikasi penyewaan mobil pada Sahabat Maju Borneo. Tampilan pada gambar merupakan tampilan yang telah disesuaikan dengan rancangan antarmuka (*user interface*).



Gambar 12. Halaman Tampilan Cek Biaya

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi Sahabat Maju Borneo yang telah dilakukan secara menyeluruh, peneliti dengan seksama mengevaluasi setiap aspek kinerja dan fungsionalitas aplikasi. Dari hasil evaluasi tersebut, peneliti dapat merumuskan beberapa kesimpulan yang signifikan, menggambarkan tingkat efektivitas dan efisiensi dari implementasi aplikasi Sahabat Maju Borneo. Oleh sebab itu peneliti membuat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi memberikan kesempatan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan *carter* ataupun *travel* dengan bantuan aplikasi pihak ke tiga seperti WhatsApp sebagai perantara antara CV. Sahabat Maju Borneo dengan pelanggan.
- b. Aplikasi menyediakan fitur admin bagi pihak CV.Sahabat Maju Borneo untuk dapat mengolah data pada aplikasi, agar memudahkan pihak CV.Sahabat Maju Borneo maka disediakan beberapa fitur untuk meng-update data pada *Order*, *Biaya Travel* dan *Carter*, *Travel*, dan *Carter*.
- c. Saat pelanggan melakukan pemesanan, admin dapat melihat status pembayaran pelanggan.
- d. Metode pembayaran yang digunakan adalah transfer bank, pelanggan meng-*upload* bukti pembayaran pada kolom aplikasi yang telah disediakan untuk dikonfirmasi oleh admin.

#### 5. SARAN

Dari hasil pengujian pada aplikasi Sahabat Maju Borneo, Peneliti menyadari bahwa hasil yang diperoleh belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan. Oleh karena itu, Peneliti ingin memberikan sejumlah saran konstruktif guna meningkatkan kualitas dan fungsionalitas aplikasi ini dalam penelitian mendatang. Adapun saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

- a. Menambahkan fitur gambar yang memungkinkan *admin* untuk memasukkan hingga 10 gambar, sehingga pelanggan dapat melihat kondisi terbaru mobil yang akan disewa secara langsung melalui gambar yang telah di-*input* oleh *admin*.
- b. Menyediakan fitur *chat* pada aplikasi, sehingga tidak menggunakan aplikasi perantara seperti WhatsApp.
- c. Menambahkan validasi dan verifikasi terhadap *input*-an agar sistem keamanan menjadi lebih baik dan menghindari *input*-an yang mengganggu kerjaan sistem.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, Peneliti banyak mendapatkan bantuan dalam bentuk bimbingan, petunjuk, data, informasi, saran, maupun dorongan moral dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak kepada pihak CV. Sahabat Maju Borneo, kepada keluarga, beserta teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan hingga selesainya penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prehanto, Dedy Rahman dan I Kadek Dwi Nuryana (2020). *Konsep Sistem Informasi*. Scopindo Media Pustaka. Surabaya.
- [2] Rachmadi, Tri (2020). *Sistem Basis Data*. TIGA Ebook.Cikarang.
- [3] Suryadharma dan Triyani Budyastuti. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*. Uwais Inspirasi Indonesia. Ponorogo.
- [4] Habiburrahman dan Jeihan Nabila (2022). *Perpustakaan Digital Pengembangan Repository Sebagai Sarana Preservasi Digital*. Pascal Books. Tangerang.
- [5] Hariyadi (2022). *Sistem Informasi Manajemen Untuk Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan*. Pascal Books. Tangerang.
- [6] Prihandi, Irfan dan Anita Ratnasari (2020). *Oracle Database 11g Express Edition dan APEX 5.1.4: serta Koneksi Pemrograman Java*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [7] Rusmawan, Uus (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Elex media komputindo. Jakarta.
- [8] Nugroho, Aryo, Moh Noor Al Azam, dan Slamet Winardi. (2022). *Fundamental Komputer Era Digital Masa Depan*. Narotama University Press. Surabaya.
- [9] Pane, Syafrial Fachri, Wahyu Kurnia Sari, dan Zanwar Arif Wicaksono. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [10] Aprilian, Lusia Violita, Muhammad Yusril Helmi Setyawan, dan Mohamad Harry Khomas Saputra. (2020). *Memahami Metode Omax dan Promethee pada Sistem Pendukung Keputusan*. CV. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.

- 
- [11] Herlina dan Musliadi KH. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [12] Habibi, Roni, Dinda Anik Masruro, dan Nuha Hanifatul Khonsa. (2020). *Aplikasi inventory barang menggunakan QR code*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [13] Firly, Nadia. (2019). *Android Application Development for Rookies with Database*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [14] Adiputri, Lalita Chandiany, Mohamad Nurkamal Fauzan, dan Noviana Riza. (2020). *Tutorial Pembuatan Protipe Prediksi Ketinggian Air (PKA) Dan Augmented Reality Berbasis IoT Versi 2*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [15] Christin, Gloriani Novita. (2019). *Pengaruh Penggunaan Ponsel Cerdas Terhadap Perilaku Perjalanan Profesional Bergerak*. CV Penerbit Qiara Media. Pasuruan.
- [16] Wibowo, Hamid Sakti. (2023). *Penguatan Literasi Digital: Menguasai Dunia Literasi di Era Digitalisasi*. Tiram Media. Semarang.
- [17] Maharani, Meilan Anastasia. (2018). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan CodeIgniter dan Laravel*. Lokomedia. Yogyakarta.
- [18] Henderi, Untung Rahardja dan Efana Rahwanto. (2022). *UML Powered Design System Using Visual Paradigm*. CV Literasi Nusantara Abadi. Malang.
- [19] Habibi, Fatrini Roni, Ferdy Berliano Putra dan Ida Putri. (2020). *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. Kreatif Industri Nusantara. Bandung.
- [20] Nugroho, Ariandi, Untung Suprihadi dan Arief Jaenul. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Toko Online Berbasis Web CodeIgniter 3 Untuk Usaha Mikro Dan UMKM*. Media Sains Indonesia. Bandung.
- [21] Setiyani, Lila. (2019). "Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing". Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Rosma. Vol. 4, No.1, hal 21.
- [22] Ikatan Akuntan Indonesia PSAK 73 Sewa, <http://iaiglobal.or.id/v03/standar-akuntansi-keuangan/pernyataan-sak-84--psak-73-sewa>, 17 Oktober 2023, 23:14 WIB.
- [23] Pohan, Mahalia Nola dan Sri Hidayani. (2020). "Aspek Hukum Terhadap Wanprestasi Dalam Perjanjian Sewa Menyewamenurutkitabundang-Undang Hukumperdata". Jurnal Perspektif Hukum. Vol. 1, No. 1: hal. 46-58.