

Pemodelan Sistem Informasi Rental Playstation Berbasis Web Pada Sanjaya Playstation Menggunakan Metode Waterfall

Pramoedya Ananta Dzikri^{*1}, Vihi Atina², Joni Maulindar³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Duta Bangsa

e-mail: ^{*1}pramodyaananta@gmail.com, ²vihi_atina@udb.ac.id, ³joni_maulindar@udb.ac.id

Abstract – For example, the Sanjaya Playstation rental business is the only rental business that rents out Playstation (PS) toys located on Jalan Dalangan-Tawang Sari Karangasem Kateguhan Tawang Sari, Kec. Tawang Sari, Sukoharjo Regency. The main problem in the PlayStation rental business is the inefficiency of data that is only written on paper, causing the risk of loss, damage, difficulty searching, and lack of availability information as well as marketing obstacles. The proposed solution is a web-based PlayStation rental system that provides online information on the type, availability and price of PlayStation at "Sanjaya Playstation". This research aims to design and implement a web-based information system to improve operational efficiency and effectiveness at "Sanjaya Playstation" Tawang Sari, Sukoharjo. Research methods include observation, interviews, and literature study, using the waterfall system development method. The results show that the system is able to display the type of PlayStation, generate receipts, process rentals by admin, and assist in managing customer data. This system is expected to expand marketing reach and increase business turnover.

Keywords: Information System, Rental, Playstation, Waterfall, Web.

Abstrak – Seperti usaha rental Sanjaya Playstation adalah satu – satunya dari usaha rental yang menyewakan mainan Playstation (PS) yang berlokasi di Jalan Dalangan-Tawang Sari Karangasem Kateguhan Tawang Sari, Kec. Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo. Permasalahan utama dalam usaha rental PlayStation adalah ketidakefisienan data yang hanya ditulis di kertas, menyebabkan risiko kehilangan, kerusakan, kesulitan pencarian, dan kurangnya informasi ketersediaan serta hambatan pemasaran. Solusi yang diajukan adalah sistem rental PlayStation berbasis web yang menyajikan informasi jenis, ketersediaan, dan harga sewa PlayStation di "Sanjaya Playstation" secara online. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional di "Sanjaya Playstation" Tawang Sari, Sukoharjo. Metode penelitian meliputi observasi, wawancara, dan studi literatur, menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Hasil menunjukkan sistem mampu menampilkan jenis PlayStation, menghasilkan kwitansi, memproses penyewaan oleh admin, dan membantu dalam pengelolaan data pelanggan. Sistem ini diharapkan memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan omset usaha.

Kata Kunci: Rental, Sistem Informasi, Playstation, Waterfall, Web.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangat berkembang pesat [1] Saat ini, teknologi informasi dan sistem informasi, khususnya, menyebabkan perubahan signifikan dalam proses bisnis suatu organisasi dan berkontribusi terhadap tenaga kerja organisasi yang efisien dan efektif. Karena alasan strategis, teknologi informasi juga dapat membantu organisasi menjadi lebih kuat sehingga mampu menahan tekanan persaingan yang dihadapi dan memanfaatkannya untuk bersaing. Salah satu sistem informasi yang dapat dimanfaatkan dalam bisnis adalah sistem informasi Playstation, yang membantu menjaga pertumbuhan bisnis baik di wilayah dengan pertumbuhan tinggi maupun pertumbuhan rendah[2]. Seperti usaha rental sanjaya

playstation adalah satu-satunya dari usaha rental[3] yang menyewakan mainan playstation yang berlokasi di jalan Dalangan – Tawang Sari Karangasem Kateguhan Tawang Sari ,Kec. Tawang Sari, Kab. Sukoharjo. Usaha rental sanjaya playstation menyediakan 60 unit playstation yang disewakan. Proses penyewaan yang berjalan yaitu pelanggan yang berlokasi jauh dari tempat rental biasanya datang ke lokasi untuk melakukan proses sewa. Hal ini menghabiskan banyak waktu, dan terkadang jika stok playstation yang disewakan telah habis, pelanggan yang terlanjur datang ke lokasi rental akan sia-sia[4]. Data yang diterima dari penyewa juga tidak efisien karena cuma ditulis dikertas. hal itu akan menjadikan sebuah masalah apabila terjadi sesuatu seperti kehilangan, kerusakan, kesulitan dalam pencarian, kurangnya informasi ketersediaan playstation dan kurangnya perluasan jaringan pemasaran. Solusi yang diajukan adalah sistem rental playstation berbasis web yang menyajikan informasi tentang jenis, ketersediaan, dan harga playstation yang disewakan di "Sanjaya Playstation" secara online. Sistem ini memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat.[5]. Oleh karena itu usaha rental Sanjaya Playstation membutuhkan sistem penjualan untuk memperluas pemasaran[6] rental playstation supaya mendapatkan omset yang banyak dan maksimal.

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian dari Siska Indira Alifah dengan penelitiannya yang berjudul “ Sistem Penyewaan Playstation Di Rental Playstation Zhagon Berbasis Java (Studi Kasus Rental Playstation Zhagon)” Siste, pengolahan data pada rental ini rentan terjadi kesalahan dan banyak memakan waktu pada pekerjaan. Sistem pengolahan data pada Rental ini menggunakan media kertas dan buku besar dengan tulisan tangan, yang segera menyebabkan beberapa kendala.[7]. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap pergantian karyawan di bisnis tersebut. Perlu adanya suatu sistem pengumpulan informasi untuk pengolahan data guna mencegah kesalahan dan meningkatkan efisiensi usaha yang bersangkutan. Metodologi Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak (SDLC) adalah metodologi pengembangan sistem, kadang-kadang disebut sebagai metode air terjun.[8] Metode yang digunakan untuk memodifikasi sistem informasi pada rental dilanjutkan dengan penggunaan Software Netbeans IDE 8.2 untuk membuat sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman Java dan database MySQL.[9]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan penggunaan Sistem Informasi Rental Playstation Zhagon berbasis Java. Selain itu, peneliti berharap para pemilik usaha dapat memahami implikasi dari aplikasi ini dan lebih mudah dalam melakukan aktivitas apapun yang berkaitan dengan transaksi sewa[9].

Penelitian dari Fatmasari dengan penelitiannya yang berjudul “ Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Layanan Transportasi (Studi Kasus CV Coral)” Salah satu hal terpenting yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kebijakan distribusi nasional yang aman dan menyenangkan adalah memiliki sistem transportasi yang efisien antar moda transportasi[10]. Penjualan peralatan transportasi bisnis memungkinkan bisnis untuk secara konsisten meningkatkan kualitas penawarannya kepada pelanggan. Menggunakan teknologi informasi dengan metodologi air terjun berbasis web untuk membuat sistem pengumpulan informasi alat transportasi[11]. Setelah sistem dibangun, pelanggan dapat menggunakan website untuk meminta kendaraan transportasi tertentu dan melihat informasi tentang kendaraan yang tersedia serta harganya tanpa harus menghubungi bagian administrasi perusahaan.[11].

Penelitian dari Siti Panesa dengan penelitiannya yang berjudul “ Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Rental Mobil Berbasis Website (Studi Kasus RIZ RENT CARS) Dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin banyaknya informasi yang tersedia, usaha kecil memerlukan sistem informasi yang jelas dan dapat diandalkan. [12]. Harap sertakan beberapa informasi apakah pelanggan menggunakan supir atau tidak saat menggunakan penyedia layanan telepon. Di Indonesia, persewaan telepon sudah menjadi hal yang penting bagi masyarakat umum, terutama di pedesaan atau kota-kota besar. Hal ini telah dikomunikasikan kepada pemilik usaha yang bergerak di industri rental mobil, seperti RIZ Rent Cars..[13]. Dalam memberikan informasi sewa mobil, RIZ RENT CAR sangat kurang dan belum ada sistem informasi untuk menentukan harga sewa mobil. RIZ RENT CARS kurang akan menyampaikan informasi karena sistem informasi secara satu sama lain (dari orang ke orang). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan studi kasus[14].

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode untuk memperoleh data dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur[15]. Berikut adalah berbagai cara untuk memperoleh data pada penelitian ini:

1. Observasi : Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan analisis suatu objek secara diam-diam selama jangka waktu tertentu dan secara metodis mengidentifikasi hal-hal spesifik yang diamati. [16]. Melakukan pengamatan tatap muka pada “Sanjaya Playstation” dengan tujuan untuk memahami proses penyewaan atau penyewaan secara praktis dan langsung.
2. Wawancara : Wawancara dilakukan dengan Bapak Sanjaya, pemilik usaha rental "Sanjaya Playstation" yang bertujuan mendapatkan data dan informasi secara mendalam mengenai proses usaha, termasuk strategi pemasaran dan tantangan yang dihadapi.

3. Studi Literatur : Penulis mencari jurnal-jurnal terkait yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penulisan. Jurnal-jurnal ini digunakan untuk mendukung teori dan konsep yang relevan.
- B. Metode Pengembangan Sistem
- Dalam proses perancangan sistem informasi rental playstation menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Desain ini sering disebut sebagai air terjun, karena setiap tahapan dalam pembuatannya harus dilakukan secara berurutan[17]. Pada penelitian ini metode waterfall yang digunakan hanya sebatas perancangan sistem yang meliputi:
1. Requirements Analyst (Analisis Kebutuhan)
Tahapan Ini adalah fase dimana pengembangan sistem memerlukan komunikasi dengan tujuan memahami perilaku yang diharapkan dari pengguna dan kemampuan dari perilaku yang ditentukan. [18]. Langkah-langkah pengumpulan persyaratan mencakup dokumen dan antarmuka untuk menganalisis dan mengkhususkan kebutuhan masing-masing perangkat sehingga kebutuhan pengguna dapat dipahami guna menentukan solusi perangkat lunak yang akan digunakan. Analisa yang akan dilakukan antara lain: analisa kegagalan sistem dengan menggunakan analisa PIECES dan analisa kebutuhan sistem (analisis fungsional dan non fungsional).
 2. Design Sistem (Perancangan)
Perancangan program lunak meliputi struktur data, arsitektur lunak, representasi muka, dan prosedur pengkodean. Langkah ini bertujuan untuk memberikan informasi komprehensif tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana menangani hasil pengujian dari sistem yang akan dikembangkan secara menyeluruh. Pekerjaan desain yang akan dilakukan meliputi: Proses ini menggunakan desain adversarial berdasarkan sistem yang baru dibuat dengan menggunakan data yang diperoleh dari langkah sebelumnya. Use case, komponen, dan diagram aktivitas adalah beberapa tipe UML yang digunakan dalam model ini.[19].
 3. Implementation (Implementasi)
Langkah ini melibatkan proses implementasi sebenarnya, atau pengkodean, perangkat lunak berdasarkan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Pengembang menggunakan bahasa pemrograman PHP berbasis website dan database MySQL serta alat pengembangan untuk menghasilkan perangkat lunak yang sesuai dengan spesifikasi desain.[20].
 4. Testing (Pengujian)
Setelah implementasi berhasil, perangkat lunak akan diuji untuk memastikan fungsinya sesuai dengan asumsi sebelumnya. Analisis yang akan dilakukan akan dilakukan dengan menggunakan analisis Blackbox. Pengujian tersedia seperti pengujian komunikasi, pengujian kesalahan (bug), dan pengujian kinerja. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan memitigasi potensi risiko sebelum pengguna akhir diberi informasi tentang pendekatan lunak.
 5. Deployment and Maintenance (Deploy dan Pemeliharaan)
Tahap pemeliharaan terjadi setelah perangkat lunak dibuka dan digunakan oleh pengguna. Hal ini mencakup pemeliharaan rutin, perbaikan, dan koreksi yang diperlukan untuk memastikan kinerja kerja yang optimal dan kepatuhan terhadap perubahan kebutuhan atau lingkungan yang sedang berlangsung

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Requirement Analyst

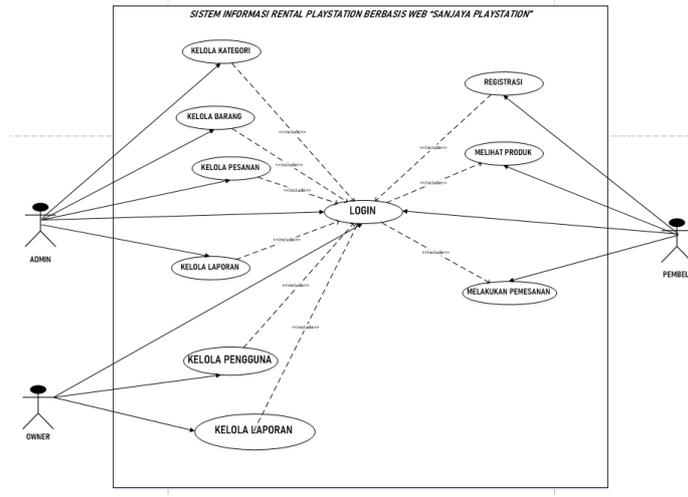
Berdasarkan observasi secara langsung ke lokasi usaha rental Sanjaya Playstation diperoleh permasalahan dalam penyewaan yang kurang maksimal dalam memasarkan penyewaan playstation. Maka dari itu dibutuhkan sistem informasi yang digunakan untuk memperluas penyewaan dan pemasarannya. Adapun kebutuhan sistem bagi usaha rental Sanjaya Playstation seperti table dibawah.

TABEL 1
HASIL ANALISA KEBUTUHAN FUNGSIONAL

No	Kebutuhan Fungsional
1	Sistem dapat menampilkan jenis playstation yang akan disewakan.
2	Sistem menghasilkan output yang berupa kwitansi transaksi penyewaan.
3	Sistem membantu admin dalam mengelola data pelanggan.
4	Sistem dapat mengelola pesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

B. Design System

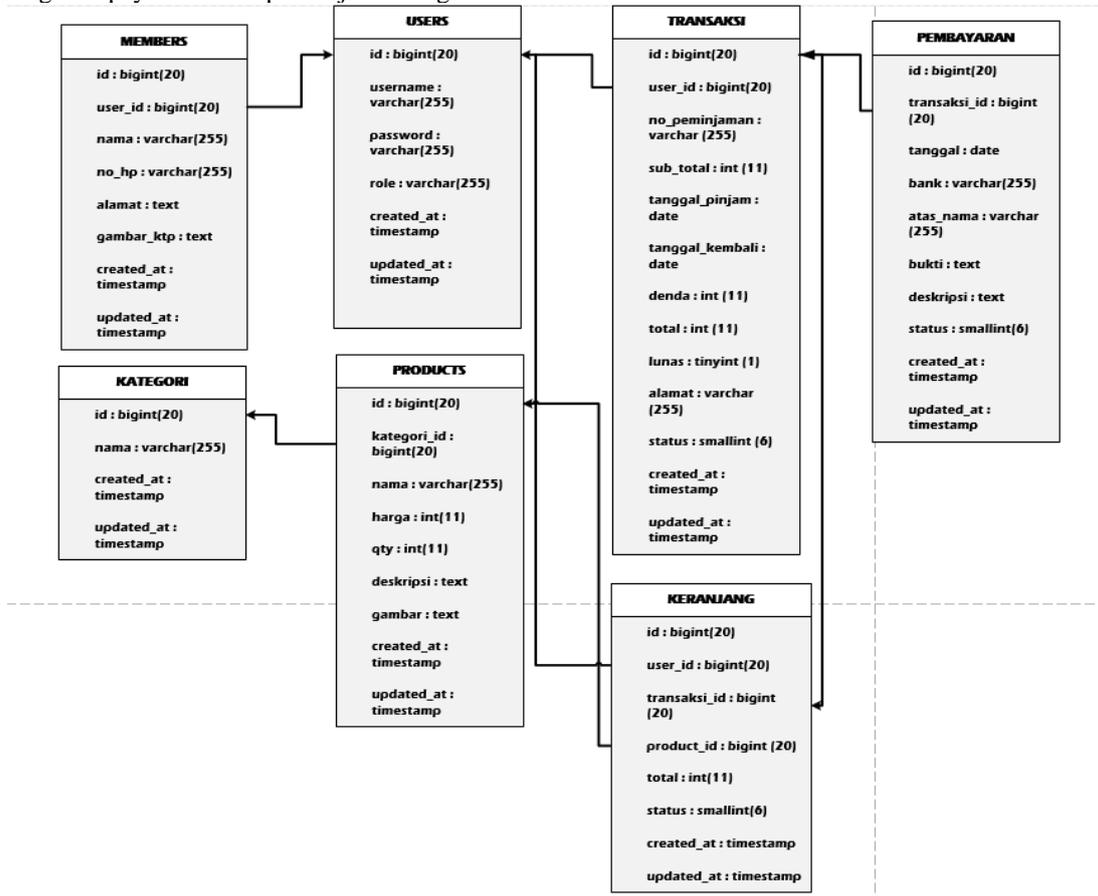
Use Case diagram pada gambar 1 terdapat 3 aktor sebagai pengguna yang berinteraksi dengan sistem, 3 aktor tersebut adalah pelanggan, admin, dan owner. Dimana pelanggan dapat melakukan registrasi, login, melihat produk, dan melakukan pemesanan. Selain itu admin dapat melakukan login, kelola kategori, kelola barang, kelola pesanan, kelola laporan. Dan juga owner dapat melakukan login, kelola pengguna, dan kelola laporan.



Gambar 1. Use Case Sistem

C. Struktur Relasi Tabel Database

Relasi antar tabel sendiri adalah hasil antar keterkaitan table satu dengan table yang lain tetapi memiliki fungsi yang berkesinambungan supaya sistem dapat berjalan dengan baik



Gambar 2. Struktur Database

Gambar di atas merupakan struktur relasi serta struktur dalam database yang digunakan. Berikut Tampilan Antarmuka Admin

A. Halaman Login Admin

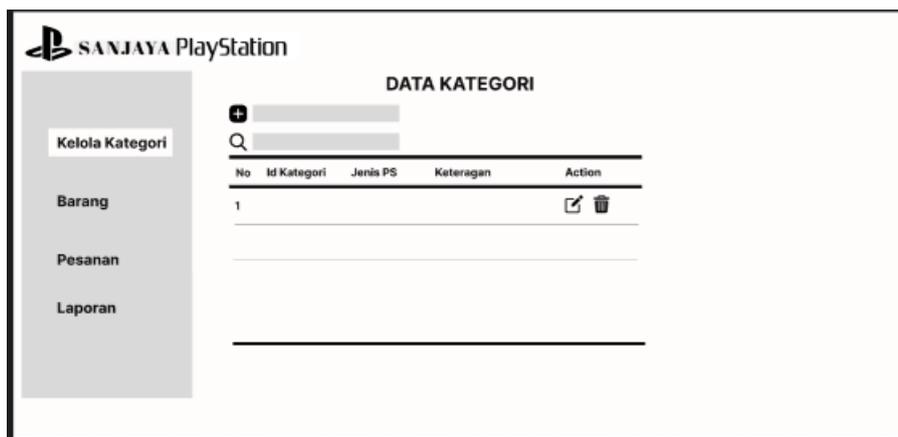
Halaman login memiliki fungsi untuk masuk ke dalam sistem. Untuk masuk ke dalam sistem harus memasukkan email dan juga password. Halaman login diakses oleh admin, owner, dan juga pelanggan.



Gambar 1. Desain Antarmuka Login

B. Halaman Kelola Kategori

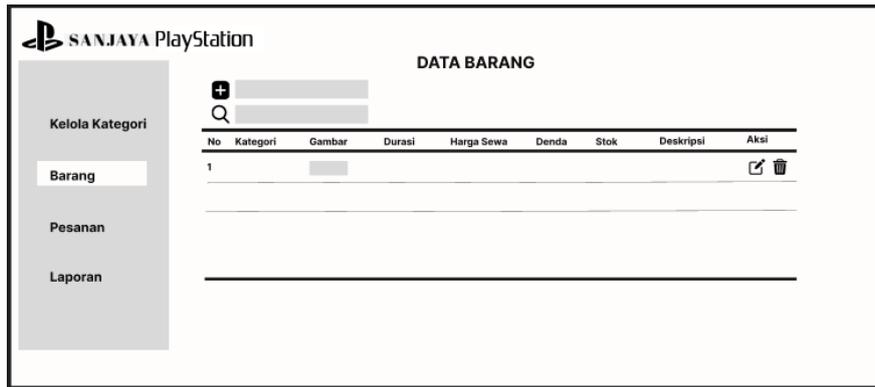
Halaman kelola kategori memiliki fungsi untuk mengelola kategori playstation seperti menambah, mengedit dan menghapus kategori playstation. Halaman ini dapat diakses oleh admin.



Gambar 2. Desain Antarmuka Kategori

C. Halaman Kelola Barang

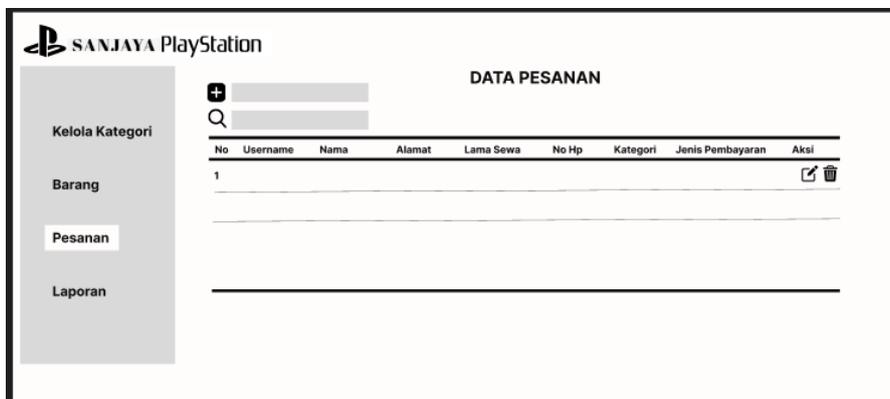
Halaman kelola barang memiliki fungsi untuk mengelola playstation seperti menambah, mengedit dan menghapus kategori playstation. Pada halaman ini terdapat informasi tentang gambar produk, kategori produk, durasi sewa, stok ketersediaan, denda, dan deskripsi. Halaman ini dapat diakses oleh admin.



Gambar 3. Desain Antarmuka Kelola Barang

D. Halaman Kelola Pesanan

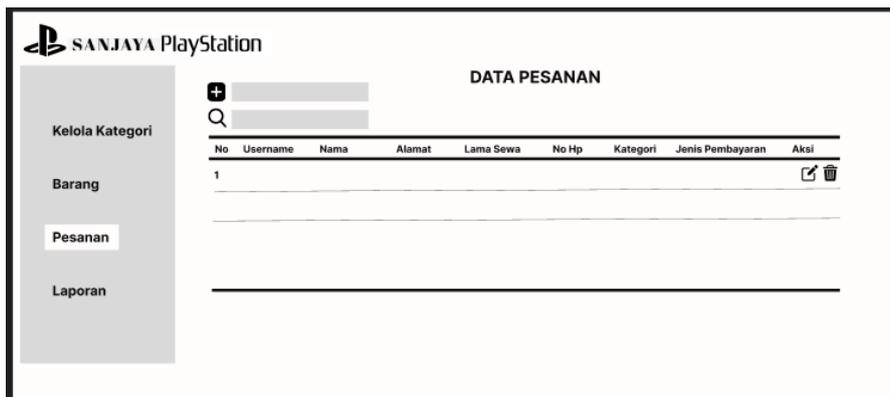
Halaman kelola pesanan memiliki fungsi untuk mengelola pesanan dari pelanggan seperti menambah, mengedit dan menghapus pesanan. Pada halaman ini terdapat informasi tentang pesanan dari pelanggan. Halaman ini dapat diakses oleh admin.



Gambar 4. Desain Antarmuka Kelola Pesanan

D. Halaman Kelola Pesanan

Halaman kelola pesanan memiliki fungsi untuk mengelola pesanan dari pelanggan seperti menambah, mengedit dan menghapus pesanan. Pada halaman ini terdapat informasi tentang pesanan dari pelanggan. Halaman ini dapat diakses oleh admin.

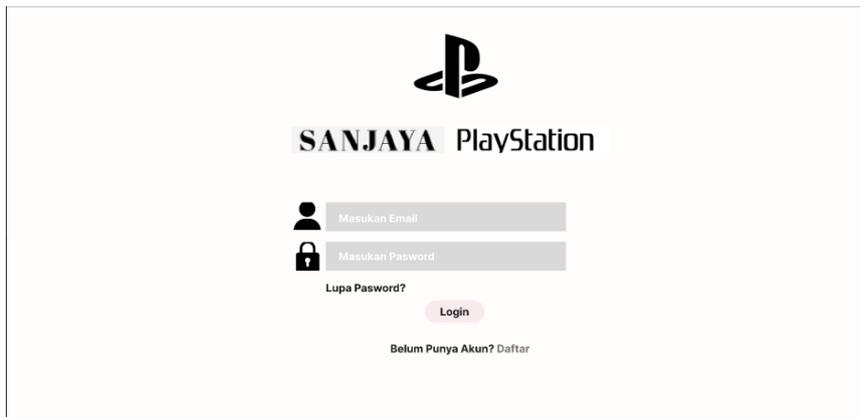


Gambar 5. Desain Antarmuka Kelola Pesanan

Berikut Tampilan Antarmuka Pelanggan

A. Halaman Login Pelanggan

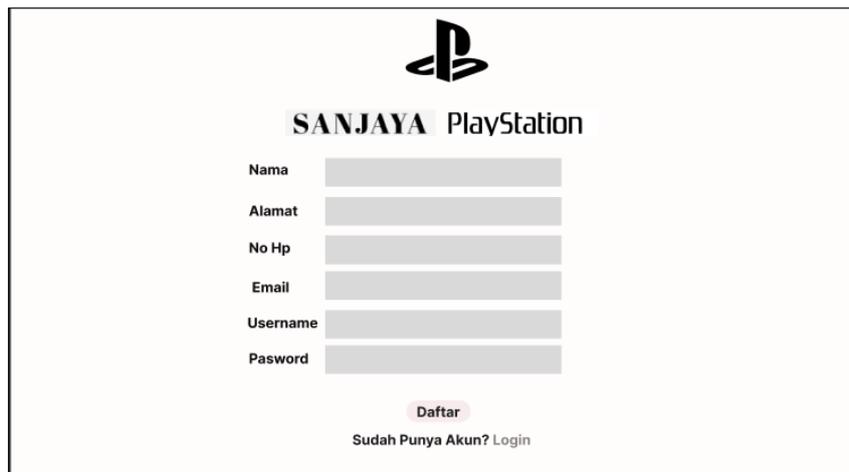
Halaman login memiliki fungsi untuk masuk ke dalam sistem. Untuk masuk ke dalam sistem harus memasukkan email dan juga password. Halaman login diakses oleh admin, owner, dan juga pelanggan.



Gambar 6. Antarmuka login Owner

B. Halaman Registrasi

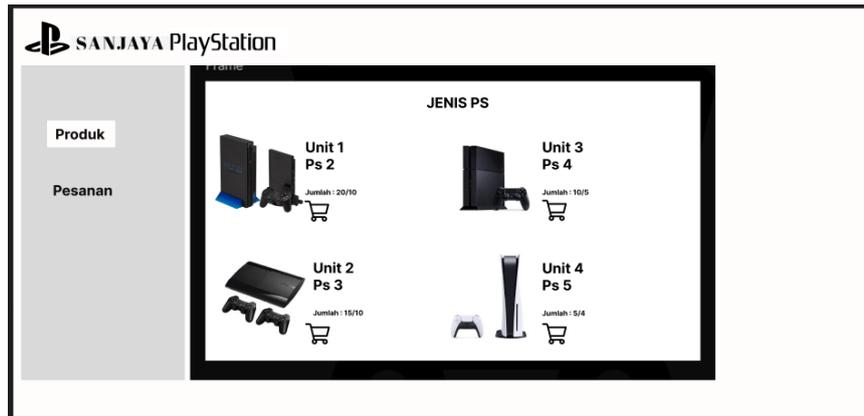
Halaman registrasi berfungsi untuk pelanggan yang akan mengakses website ini, pada halaman ini digunakan oleh pelanggan yang baru pertama kali masuk ke dalam website, disini pembeli akan mengisi data diri dan juga membuat username dan password untuk akunnya. Halaman ini dapat diakses oleh pelanggan yang belum mempunyai akun.



Gambar 7. Desain Antarmuka Registrasi

C. Halaman Produk

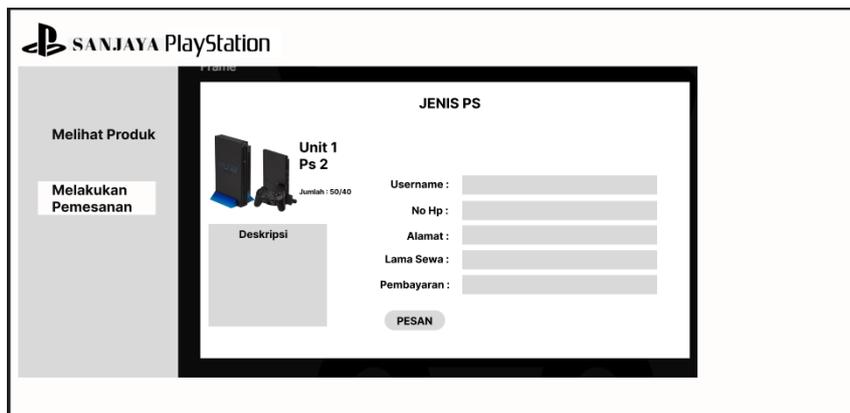
Halaman produk berfungsi untuk melihat daftar playstation yang akan di pesan dan menampilkan kategori jenis playstation yang tersedia seperti : ps 2, ps3, ps4, dan ps5. Halaman ini dapat diakses oleh pelanggan.



Gambar 8. Desain Antarmuka Halaman produk

D. Halaman Pesanan

Halaman pemesanan berfungsi untuk pelanggan yang sudah menentukan playstation yang dibeli. Disini pelanggan akan mengisikan data diri seperti username, nama, alamat, dan no telepon. Selain itu pelanggan juga dapat menentukan durasi sewa dan memilih cara pembayaran yaitu pembayaran uang muka maupun lunas. Halaman ini dapat diakses oleh pelanggan



Gambar 9. Desain Antarmuka Pesanan

Berikut Tampilan Antarmuka Owner

A. Halaman Login Owner

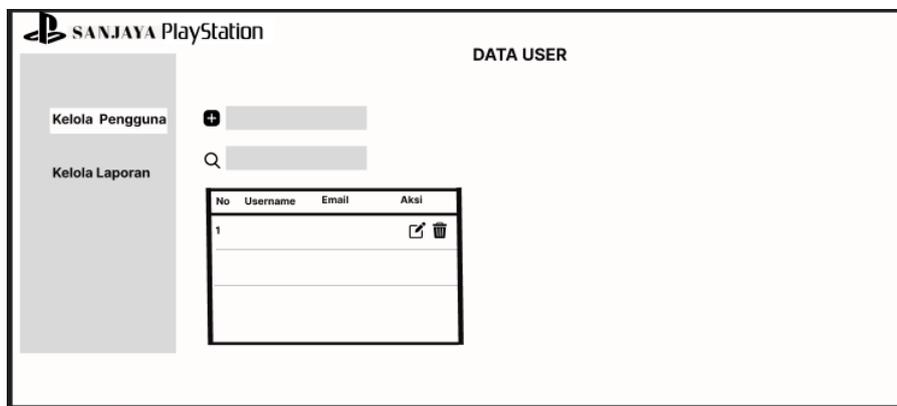
Halaman login memiliki fungsi untuk masuk ke dalam sistem. Untuk masuk ke dalam sistem harus memasukkan email dan juga password. Halaman login diakses oleh admin, owner, dan juga pelanggan.



Gambar 10. Antarmuka login Owner

B. Halaman Kelola Pengguna

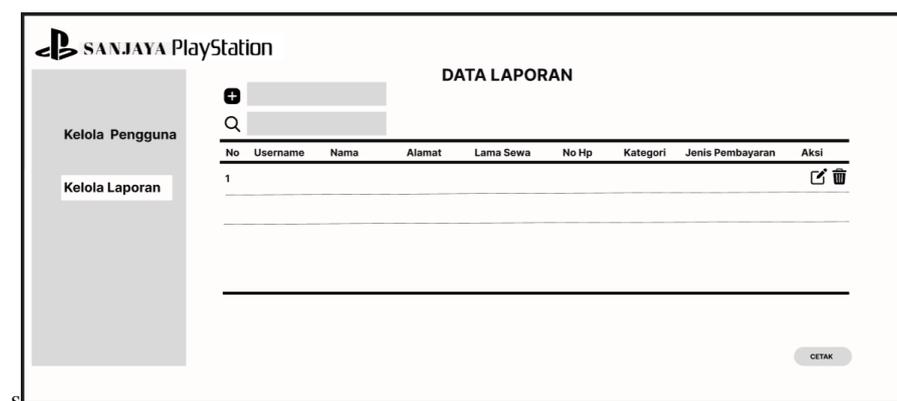
Halaman kelola pengguna memiliki fungsi untuk mengelola data user seperti menambah, mengedit dan menghapus data user. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai email dan username user. Halaman ini dapat diakses oleh owner.



Gambar 11. Desain Antarmuka Kelola Pengguna

C. Halaman Kelola Laporan

Halaman kelola laporan memiliki fungsi untuk mengelola laporan rental seperti menambah, mengedit dan menghapus laporan. Pada halaman ini terdapat informasi tentang username, nama penyewa, alamat, durasi sewa, no hp, kategori, jenis pembayaran, dan status. Halaman ini dapat diakses oleh owner. Owner dapat memilih periode laporan yang ingin dilihat.



Gambar 12. Desain Antarmuka Kelola Laporan

V. KESIMPULAN

Dapat di ambil kesimpulan yaitu pada sistem yang dirancang ini terdiri dari 3 hak akses yaitu admin, pelanggan, dan owner. Dalam database sistem terdapat tabel yang saling berelasi yaitu member, user, kategori, product, keranjang transaksi, dan pembayaran. Hasilnya adalah permodelan sistem informasi penyewaan atau rental playstation berbasis web yang memungkinkan admin untuk mengelola kategori, mengelola barang, mengelola pesanan, dan mengelola laporan. Lalu pelanggan untuk melihat ketersediaan playstation dan memesan playstation melalui sistem ini. Sedangkan owner untuk mengelola pengguna dan mengelola laporan. Dengan adanya rancangan sistem ini akan mempermudah pembuatan sistem yang diterapkan. Diarpkan sistem ini dapat membantu "Sanjaya Playstation" meningkatkan omset penyewaan, layanan pelanggan yang baik dan juga dapat memperluas jaringan konsumen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa haru serta banyak terima kasih penulis tujukan untuk semua pihak yang sejauh ini selalu hadir memberikan dukungan serta ketersediaanya menjadi bagian dari penelitiann ini. Besar harapan dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi usaha rental "Sanjaya Playstation", dan juga untuk kemajuan ilmu pengetahuan di bidang ini. Terima kasih atas semua kontribusi dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Oktaviani, V. Atina, A. S. Riyanto, U. Duta, and B. Surakarta, "Sistem informasi manajemen pendistribusian obat dengan metode waterfall," vol. 1, no. 1, pp. 52–55, 2022.
- [2] A. M. Septiyan, I. Setiadi, and N. Frijuniarsi, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mesin Fotocopy Pada PT. Trimulia Nugraha Menggunakan Java Netbeans," *Semnas Ristek (Seminar Nas. Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 78–82, 2022, doi: 10.30998/semnasristek.v6i1.5657.
- [3] H. Harpelindo, S. Marwa, and D. Gusman, "Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Rental Mobil Berbasis Web Di Kabupaten Kampar (Planning)," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 11–22, 2022, doi: 10.31004/innovative.v2i2.5272.
- [4] K. T. Cahyani, Y. I. Syuhardi, and Y. Haryanto, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Pada Gor Popeye Jakarta Timur Berbasis Java," *Semnas Ristek (Seminar Nas. Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 1013–1018, 2022, doi: 10.30998/semnasristek.v6i1.5846.
- [5] A. N. Anisa, R. Andriani, N. Seimahuire, M. A. Fauzan, and E. R. Diagram, "8RENTCAR Abstraksi Abstracts The development of Information Technology makes the need for information speed increases , along with the growth of internet network users triggering the emergence of many businesses through online . Many online businesses ar," vol. 2, no. 1, pp. 7–12, 2020.
- [6] S. Alam, M. Kom, and F. Ramadhan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus : Rental Mobil Amanah Purwakarta)," no. 2004, pp. 1–5, 2005.
- [7] S. I. Alifah, "Sistem Informasi Penyewaan Playstation Di Rental Playstation Zhagon Berbasis Java The Rental Playstation System Is Rented By Zhagon Based In Java," no. September, pp. 1600–1608, 2022.
- [8] U. D. Bangsa and U. D. Bangsa, "Program S1-Sistem Informasi, Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia 23 Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia," vol. 15, pp. 20–29, 2022.
- [9] N. Yulianti, "Sistem Informasi Sewa Kios Pada Primkop Kartika Ardagusema," 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.azkahafidzmaulana.my.id/index.php/accuracy>
- [10] P. S. P. Diki Febriani, Wahyu Hadikristanto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Toko Sahabat Adventure Berbasis Web," vol. 22, pp. 467–476, 2023.
- [11] A. Hafid and S. Suyanto, "Sistem Informasi Kursus Dan Sewa Lapangan Bulutangkis Pada Di Gor Griya Tahfizh Berbasis Dekstop," *J. Syntax Fusion*, vol. 2, no. 03, pp. 430–437, Mar. 2022, doi: 10.54543/fusion.v2i03.179.
- [12] F. Panjaitan and M. Taufik, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Layanan Transportasi (Studi Kasus : CV . Coral)," vol. 3, no. 3, pp. 61–73, 2022.
- [13] F. A. Artanto and N. M. Dwi, "Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping pada Dahlia Adventure Kota Pekalongan Berbasis Android," *SATESI J. Sains Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–5, Apr. 2023, doi: 10.54259/satesi.v3i1.1472.
- [14] A. Luckyta and G. Agiyani, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Berat pada CV. Anugrah Karya Utama," no. November, pp. 589–603, 2023.
- [15] Y. Meisella Kristania, "Sistem Informasi Rental Mobil (Si Robi) Berbasis Web Pada Sewa Mobil Sahabat Purwokerto," 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse>
- [16] B. Pratama, A. D. Baihaqie, I. Komputer, T. Informatika, U. I. Pgr, and J. Timur, "Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Dan Perlengkapan Pada Viva Futsal Kebagusan Berbasis Java Field Rental Information System And Equipment On Viva Futsal Kebagusan Java-Based," no. September, pp. 1695–1703, 2022.
- [17] S. Informasi, F. I. Komputer, U. Duta, and B. Surakarta, "ADMINISTRASI BERBASIS WEBSITE KABUPATEN SRAGEN," vol. 2, no. 3, pp. 165–171, 2023.
- [18] P. Fernando, I. Junaedi, A. B. Yulianto, P. Studi, S. Informasi, and D. T. Informatika, "Jurnal Sains dan Teknologi WidyaloKA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BOOKING STUDIO MUSIK BERBASIS WEBSITE DI STUDIO ABE Jurnal Sains dan Teknologi WidyaloKA," vol. 2, pp. 179–205, 2023.
- [19] J. Pariwisata and B. Digital, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN CAMPING GROUND BERBASIS WEB PADA," vol. 01, no. 2, pp. 68–77, 2022.
- [20] S. Hariq and R. Wijnarko, "Sistem Informasi Rental Outdoor Berbasis Web (Studi Kasus Welcome Hiking Outdoor Tegalrejo)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, p. 41, 2022, doi: 10.36499/jinrp.v4i1.5913.