



UJIAN AKHIR SEMESTER
OBJECT ORIENTED
ANALYSIS DESIGN
SISTEM PENYEWAAN KRISNA RENTAL PS

Dosen Pengampu Matakuliah Analisa Proses Bisnis :

Ni Kadek Ariasih, S.kom.,M.T.

Diajukan sebagai salah satu Tugas pada program studi Teknik
Informatika Jurusan Manajemen Data dan Informasi

Oleh :

I Made Dharma Putra (2201010506)

I Nyoman Alit Sugiantara (2201010620)

I Nyoman Budiarsana (2201010024)

I Putu Angga Arya Wiguna (2201010468)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN TEKNOLOGI INDONESIA
DENPASAR
2022-2023

I. ALASAN MELAKUKAN ANALISIS SISTEM Kami Memilih topik “Analisis Proses Bisnis KRISNA RENTAL PS PS5/PS4/PS3” dikarenakan kami

ingin

mengetahui lebih dalam tentang sistem penyewaan pada usaha tersebut dan awalnya kami penasaran tentang proses penyewaan yang ada di tempat rental PS KRISNA dan kami juga sering bermain disana. Oleh karena itu kami mewawancarai salah satu pemilik usaha KRISNA RENTAL PS PS5/PS4/PS3. Dengan terlaksananya kegiatan wawancara ini, maka kami berharap telah memenuhi tugas mata kuliah Object Oriented Analysis Design dan mendapatkan nilai yang baik. Serta menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi teman teman sekalian.

1. Pelanggan mengalami kesulitan dalam mengetahui unit PS yang masih kosong untuk bermain.

II. PERMASALAHAN – PERMASALAHAN

Permasalahan-permasalahan

Berdasarkan pada latar belakang masalah peninjauan diatas dan untuk mempermudah dalam pemahaman isi laporan ini serta untuk mencegah meluasnya masalah maka penulis

mengidentifikasi masalah sebagai berikut: Pelanggan mengalami kesulitan dalam mengetahui unit PS yang masih kosong untuk bermain.

III. IDENTIFIKASI PENYEBAB MASALAH

Permasalahan-permasalahan tidak akan terjadi dengan sendirinya, tetapi mesti ada yang menyebabkannya. Kami mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Pelanggan mengalami kesulitan dalam mengetahui unit PS yang masih kosong untuk bermain.

Masalah ini kami identifikasi disebabkan oleh, pelanggan padat atau ramai pengunjung yang datang bermain.

Sehingga pelanggan harus menanyakan langsung ke karyawan rental melalui telepon atau datang ke tempat.

Hal ini membuat karyawan kewalahan dan pelanggan yang datang ke rental langsung, terkadang tidak mendapatkan tempat untuk bermain.

IV. IDENTIFIKASI TITIK KEPUTUSAN

Untuk Krisna rental PS5/PS4/PS3, kami mencoba untuk mengidentifikasi penyebab masalah apa yang dapat

mengakibatkan terjadinya penyebab masalah ini. Penyebab masalah menunjukan suatu kondisi yang menyebabkan sesuatu terjadi. Dengan mengidentifikasi penyebab masalah ini, kami berusaha untuk melacak darimana penyebab-penyebab masalah tersebut terjadi.

1. Pelanggan mengalami kesulitan dalam mengetahui unit PS yang masih kosong untuk bermain.

Titik keputusan ini mengakibatkan memakan banyak waktu pelanggan mengantri playstation yang kosong.

Sehingga pelanggan harus menanyakan langsung ke karyawan rental melalui telepon atau datang ke tempat, Hal ini membuat karyawan kewalahan dan pelanggan yang datang ke rental langsung, terkadang tidak mendapatkan tempat untuk bermain.

Dengan demikian titik-titik keputusan penyebab masalah yang dapat kami identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkan adanya website yang dapat mempermudah pelanggan dalam penyewaan playstation tanpa perlu pergi ke tempat rental.

**A. IDENTIFIKASI TITIK KEPUTUSAN
PENYEBAB MASALAH**

N O	Identifikasi Penyebab Masalah	Titik Keputusan	Lokasi	Aplikasi
1.	Sistem pemesanan Waktu/biling yang kurang efektif	Dibutuhkan media interaktif untuk membantu pengusaha menjalankan usaha agar efektif.	Krisna Rental PS PS5/PS4 / PS3	Manual

2.	Sitem pemesanan makanan yang masih manual dan kurang efektif	Pengolahan data masih dilakukan secara manual, sebagai contoh mencatat persewaan masih menggunakan	Krisna rental PS PS5/PS4 / PS3	Whatsapp
----	--	--	--------------------------------	----------

		<p>kertas,</p> <p>ya</p> <p>ng belum</p> <p>menggunaka</p> <p>n perangkat</p> <p>aplikasi</p>		
--	--	---	--	--

V. PERSONIL YANG TERLIBAT DALAM SISTEM

Personil	Tugas
Karyawan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penawaran paket PS 1 sampai 5 dan paket di tempat atau paket sewa pulang ke konsumen 2. Memberikan daftar harga 3. Mencatat paket yang di pesan beserta harganya 4. Mencatat jika ada yang ingin di pesan seperti makanan dan minuman bagi paket di tempat 5. Mencatat jika ada yang ingin menambah waktu bermain/waktu sewa harian 6. Melayani konsumen jika ada fasilitas yang

	tidak baik atau rusak
--	-----------------------

	<ol style="list-style-type: none">1. Memesan paket PS atau sewa sesuai keinginan2. Memanggil Karyawan jika ada fasilitas yang rusak
--	--

<p>nsumen</p> <p>Ko</p>	<p>Memanggil karyawan jika ingin menambah waktu</p> <p>Memanggil karyawan jika ada memesan makanan atau minuman bila bermain PS di tempat</p> <p>Membayar total yang kita pesan</p>
-------------------------	---

VI. METODE PENELITIAN

Kami menggunakan 2 metode penelitian dan juga kajian Pustaka dalam menganalisa sistem pemesanan sewa/rental KRISNA PS, yaitu :

A. Data Primer

A.1. Metode Observasi

Pengamatan yang dilakukan dalam pencarian data yang kami pilih adalah topik pengelolaan absensi. Adapun jenis observasi yang dilakukan dengan memilih pendekatan Observasi Partisipatif dimana secara langsung kami ikut serta dalam proses kegiatan pengelolaan absensi tersebut. Dalam kegiatan Observasi ini yang kami lakukan adalah dengan mengamati :

1. Tempat : KRISNA Rental PS,PS5/PS4/PS3, JL.

Batanghari No.2

2. Pelaku atau Subjek Penelitian :

- Karyawan

- Konsumen

3. Kegiatan yang dilakukan oleh Pelaku :

1. Konsumen datang ke rental PS
2. Konsumen menentukan pesanan yang akan disewa.
3. Karyawan menyiapkan tempat bermain konsumen dan menyiapkan waktu yang akan di pesan
4. Konsumen menikmati permainan.
5. Jika ingin menambah waktu dan ingin memesan makanan atau minuman bisa dipesan lewat Whatsapps:
6. Karyawan menyiapkan pesanan dan memberikan kepada konsumen.
7. Jika konsumen sudah habis bermain PS, setelah itu melakukan transaksi atau pembayaran
8. Jika waktu konsumen masih, waktu tersebut bisa disimpan oleh karyawan.
9. Selesai

A.2 Metode Wawancara

Wawancara kami lakukan Teknik wawancara tidak terstruktur pada KRISNA RENTAL PS, PS5/PS4/PS3 dengan narasumber Bli Krisna yang mempunyai jabatan bos (pemilik usaha).

A.2.1. Transkrips Wawancara

Transkrips Wawancara peneliti dengan Narasumber

Nama : Bayu Krisna

Hari / Tanggal : Kamis, 17 November

2022 Pukul : 18.10

Laporan hasil wawancara berupa pertanyaan yang diajukan penulis beserta jawaban oleh narasumber :

Pertanyaan :	Kapan usaha bapak ini mulai dijalankan?
Jawaban :	Berdiri sejak 2014
Pertanyaan :	Kenapa bapak memilih untuk menjalankan usaha ini?
Jawaban :	Karena usaha ini profitnya lumayan bagus, dan anak jaman sekarang kebanyakan

	suka bermain game.
Pertanyaan :	Berapa modal yang bapak butuhkan untuk memulai usaha ini?
Jawaban :	Kurang lebih 100 juta
Pertanyaan :	Apakah bapak membutuhkan karyawan untuk menjalankan usaha ini?
Jawaban :	Sangat membutuhkan, terdapat 3 shift untuk karyawan yaitu pagi, siang dan malam
Pertanyaan :	Kendala yang pernah dihadapi saat ini?
Jawaban :	Keributan pelanggan pada saat jam 12 malam keatas
Pertanyaan :	Berapa omzet yang dihasilkan dari usaha ini?
Jawaban :	5 juta perhari

Pertanyaan :	<p>kalau pada saat pandemi apakah usaha bapak terdampak?</p>
Jawaban :	<p>Cukup terdampak, dikarenakan adanya PKM yang membuat sedikit pelanggan yang datang</p>

B. Data Sekunder

B.1. Metode Dokumentasi

Kami menyertakan gambar pemesanan sewa/rental waktu ps secara manual , gambar pemesanan melalui WA, serta gambar hasil wawancara dengan narasumber berupa video sebagai bukti hasil wawancara kami.

1. Pemesanan sewa rental waktu/billing secara Manual

Foto Pemesanan sewa rental secara manual, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



2. Pemesanan makanan melalui whatsapp

Foto Pemesanan makanan melalui whatsapp, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



3. Bukti wawancara secara langsung :

Link video dokumentasi :

<https://drive.google.com/file/d/1Rn99Hngv4p7cmIjUrDLvOe-K6ya1T2cF/view?usp=sharing>



Analisis Sistem yang diajukan

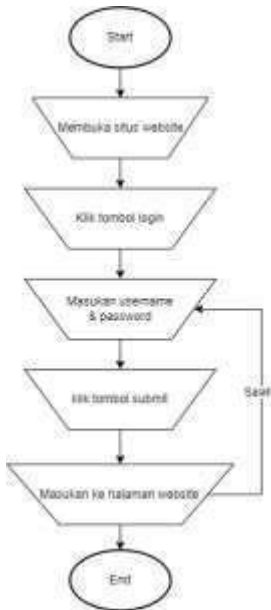
Dari permasalahan-permasalahan yang terdapat pada usaha Krisna Rental PS, kita mendapatkan masalah berupa pelanggan mengalami kesulitan dalam mengetahui unit playstation yang masih kosong untuk bermain. Oleh karena itu, kami ingin membangun sistem berbasis website. Website ini dibuat untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan playstation tanpa perlu pergi ke tempat rentalnya dan karyawan agar memudahkan dalam mencari informasi ketersediaan playstation yang masih kosong di KRISNA RENTAL PS. Adapun fitur-fitur yang akan melengkapi website ini, yaitu:

- Fitur untuk pegawai
 1. Fitur login
 2. Fitur sign up
 3. Fitur mengecek bookingan pelanggan
- Fitur untuk pelanggan
 1. Fitur login
 2. Fitur sign up
 3. Fitur booking playstation yang kosong

Berikut merupakan langkah-langkah menggunakan fitur dari website yang akan kami bangun, yaitu:

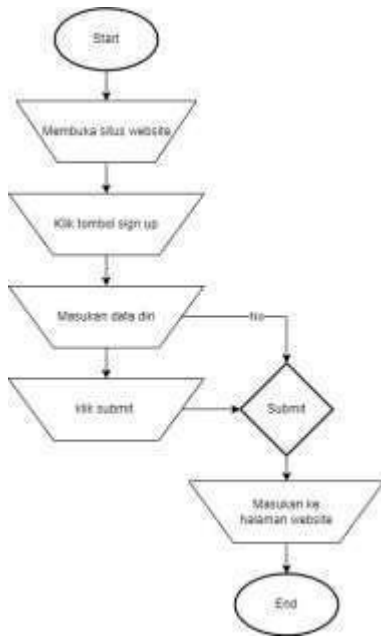
- Fitur dari sudut pandang Pegawai
 - a) **Fitur Log in**
 1. Membuka situs website.
 2. Klik tombol Log in.

3. Masukkan username dan password.
4. Klik tombol submit.
 - a. Jika benar : masuk ke halaman website.
 - b. Jika salah : masukkan lagi username atau password.



b) Fitur Sign Up

1. Membuka situs website.
2. Klik tombol Sign Up.
3. Masukkan data diri.
4. Klik tombol submit.
 - a. Jika benar : masuk ke halaman website.
 - b. Jika salah : masukkan data diri lagi.



c) Fitur mengecek bookingan pelanggan

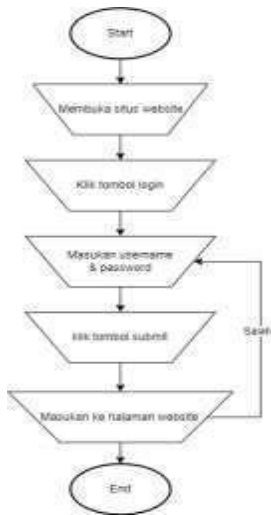
1. membuka halaman website
2. login sebagai karyawan
3. klik menu pengecekan boking pelanggan
4. karyawan mengatur jadwal booking pelanggan.



- Fitur dari sudut pelanggan :

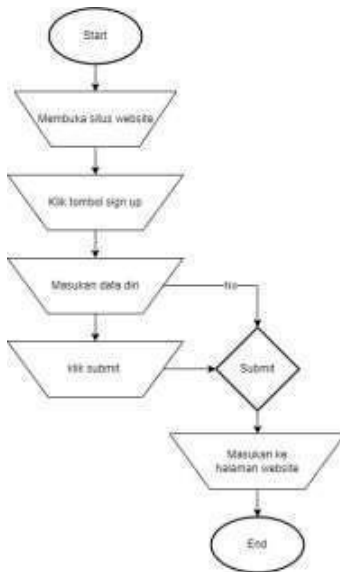
a) Fitur Log in

1. Membuka situs website.
2. Klik tombol Log in.
3. Masukkan username dan password.
4. Klik tombol submit.
 - a. Jika benar : masuk ke halaman website.
 - b. Jika salah : masukkan lagi username atau password.



b) Fitur Sign Up

1. Membuka situs website.
2. Klik tombol Sign Up.
3. Masukkan data diri.
4. Klik tombol submit.
 - a. Jika benar : masuk ke halaman website.
 - b. Jika salah : masukkan data diri lagi.

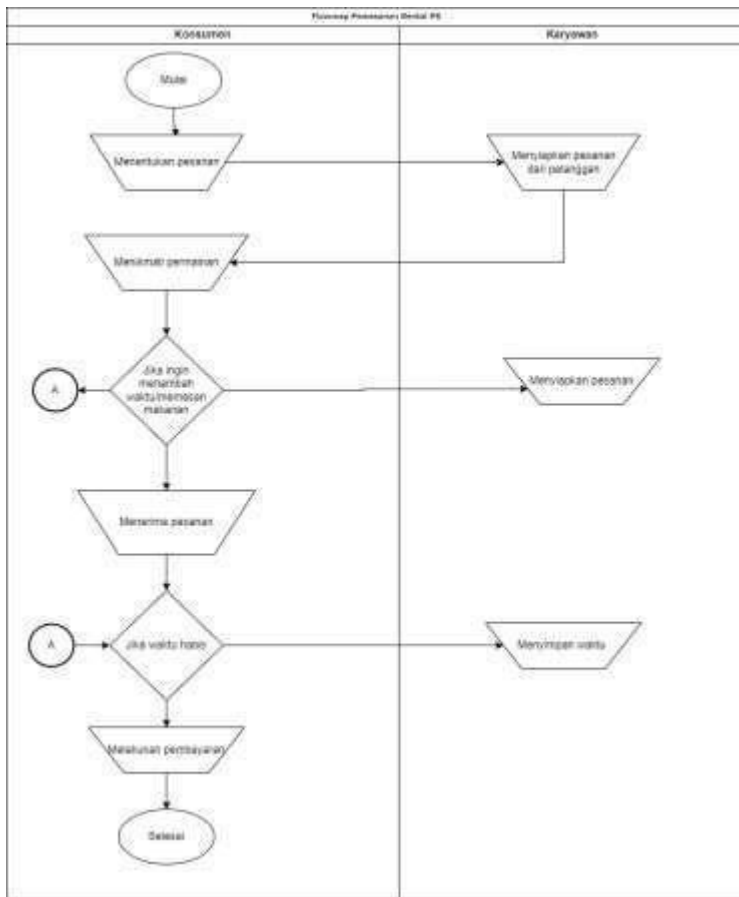


c) Fitur booking playstation yang kosong

1. Membuka situs website.
2. Login sebagai pelanggan
3. Klik menu booking playstation
4. Memilih pesanan yang akan di booking
5. Pelanggan datang ke tempat dan menyerahkan bukti booking kepada karyawan.



Document Flow Diagram (DFD) Pemesanan Sewa Krisna PS5/PS4/PS3



Aktivitas yang diajukan

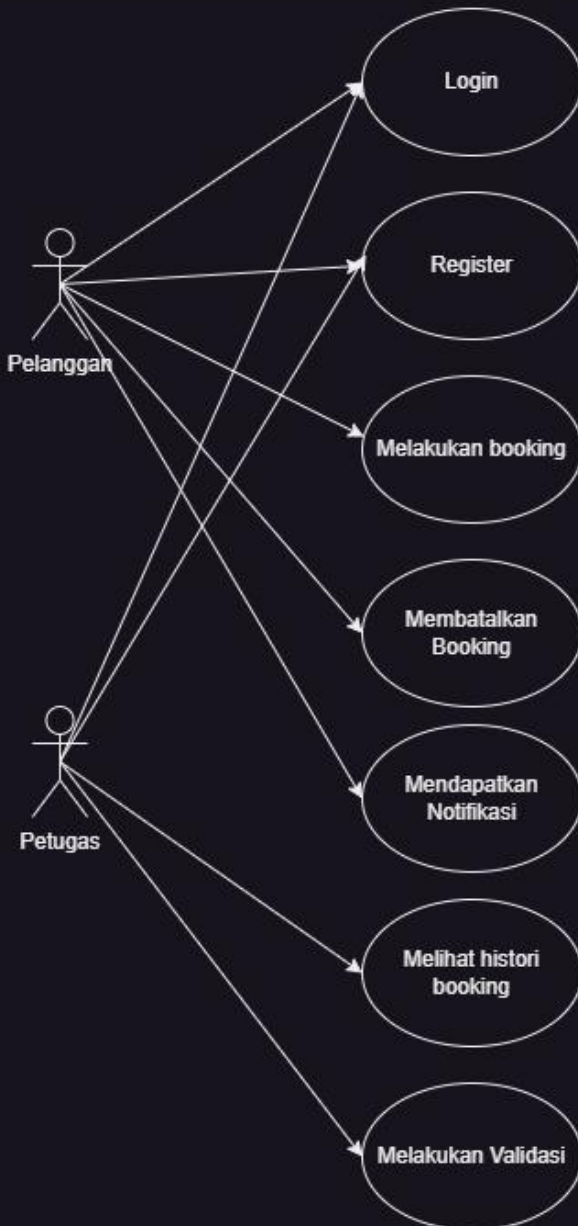
1. Login website dengan menggunakan username dan pasword
2. Jika pelanggan tidak mempunyai akun maka pelanggan harus registrasi terlebih dahulu
3. Memasuki halaman booking
4. Pelanggan melihat informasi tentang PS yang tersedia
5. Pelanggan memilih tipe/jenis PS
6. Pelanggan menginput jadwal booking
7. Pelanggan mengkonfirmasi pesanan
8. Pegawai memvalidasi pesanan pelanggan
9. Pegawai memberikan bukti booking kepada pelanggan
10. Pelanggan menerima bukti booking

Kebutuhan Fungsional

No	Kebutuhan Fungsional	Kelompok
1	Petugas dan Customer mendaftar akun pada halaman register/sign up	registrasi
	Pegawai dan Customer mengisi data diri	
2	Admin, Petugas dan Konsumen melakukan login agar dapat memasuki website dengan memasukan username dan password	Login website
3	Pelanggan melakukan booking pada jadwal yang kosong	Melakukan booking
	Pelanggan dapat memilih tipe PS yang akan di sewa	
4	Pelanggan dapat membatalkan booking	Membatalkan Booking

	Pelanggan tidak dapat membatalkan booking jika sudah divalidasi petugas	
	Pelanggan Menerima notifikasi jika booking sudah divalidasi oleh petugas	Mendapatkan Notifikasi
	Pelanggan dapat melihat bukti booking	
5	Petugas dapat melihat pesanan booking dari pelanggan	Melihat histori booking
	Petugas dapat melihat detail booking	
6	Petugas dapat memvalidasi pesanan booking pelanggan	Melakukan booking
	Petugas dapat mengirim bukti booking untuk pelanggan	

USE CASE DIAGRAM



Use case Name : Login	ID : UC2	Importance level : High
Primary Actor : Pelanggan, Petugas		Use Case Type : Detail, Essential
Stakeholder and Interest : Pelanggan – Ingin memasuki website Petugas – Ingin memasuki website		
Brief Description : Didalam use case ini dijelaskan Bagaimana pelanggan dan petugas melakukan proses login untuk memasuki website.		
Trigger : Pelanggan dan Petugas ingin memasuki website Type : External		
Relationship : Association : Include : Extend : Generalization :		
Normal Flow of Events : 1. Pelanggan dan petugas membuka website 2. Pelanggan dan Petugas memasukan username dan password		
Subflows : –		
Alternate/Exceptional Flows : 1E. Username dan Password salah 2E. Pelanggan membatalkan pesanan		

Use case Name : Melakukan booking	ID : UC3	Importance level : High
Primary Actor : Pelanggan,		Use Case Type : Detail, Essential
Stakeholder and Interest : Pelanggan – Ingin melakukan peminjaman barang		
Brief Description : Didalam use case ini dijelaskan Bagaimana pelanggan melakukan proses booking PS pada website		
Trigger : Pelangan ingin menyewa PS Type : External		
Relationship : Association : Include : - Extend : - Generalization : –		
Normal Flow of Events : 1. Pelanggan menuju halaman booking 2. Menampilkan form booking PS 3. Memasukan data booking 4. Menekan tombol simpan 5. Menyimpan ke dalam database		
Subflows : –		
Alternate/Exceptional Flows : 1E. - 2E. -		

Use case Name : Membatalkan booking	ID : UC4	Importance level : High
Primary Actor : Pelanggan		Use Case Type : Detail, Essential
Stakeholder and Interest : Pelanggan – Ingin membatalkan booking		
Brief Description : Didalam use case ini dijelaskan Bagaimana pelanggan membatalkan booking PS pada website		
Trigger : Pelangan ingin membatalkan booking Type : External		
Relationship : Association : Include : - Extend : - Generalization : –		
Normal Flow of Events : 1. Pelanggan menekan tombol pembatalan booking PS. 2. Sistem menampilkan konfirmasi pembatalan booking. 3. Pelanggan Menekan tombol konfirmasi 4. Sistem menampilkan pemberitahuan booking telah di batalkan.		
Subflows : –		
Alternate/Exceptional Flows : 1E. - 2E. -		

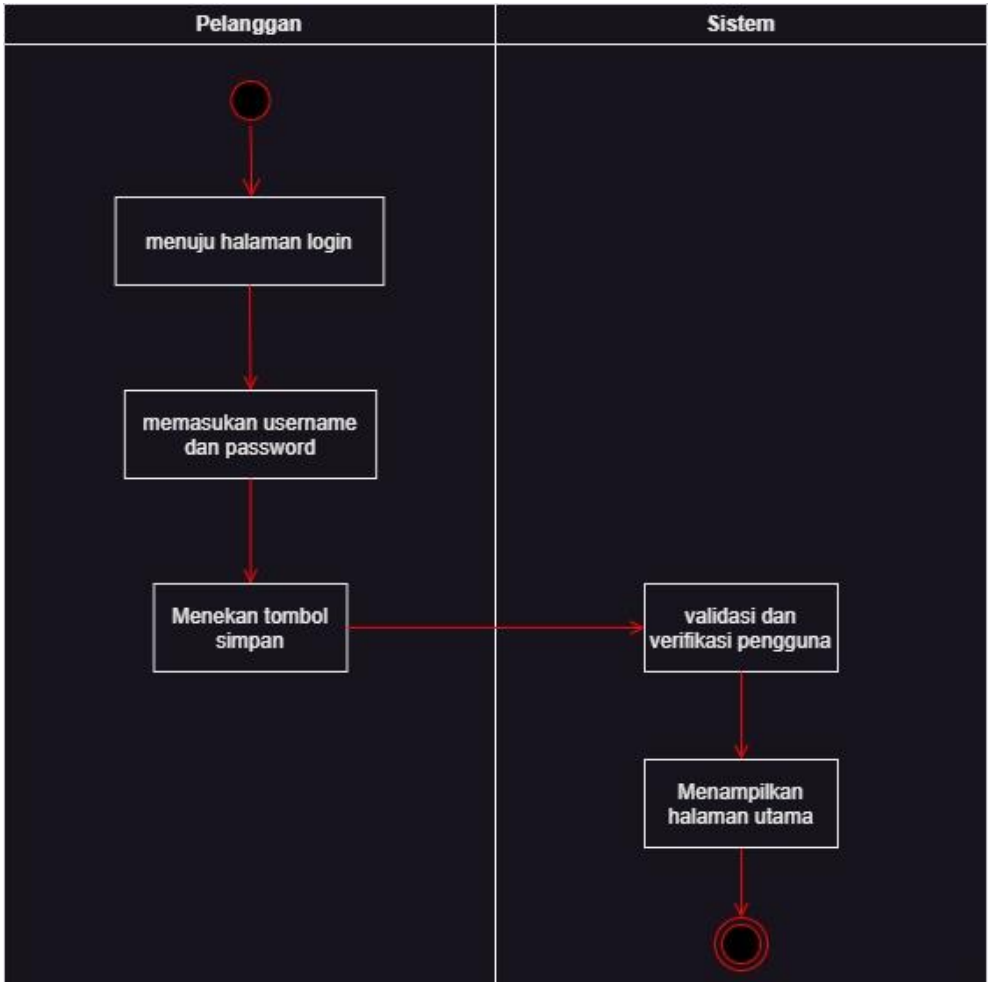
Use case Name : Mendapatkan Notifikasi	ID : UC5	Importance level : High
Primary Actor : Pelanggan		Use Case Type : Detail, Essential
Stakeholder and Interest : Pelanggan – Ingin mendapatkan notifikasi booking PS sudah tervalidasi		
Brief Description : Didalam use case ini dijelaskan Bagaimana pelanggan mendapatkan notifikasi booking yang sudah divalidasi oleh petugas		
Trigger : Pelangan ingin mendapatkan notifikasi Type : External		
Relationship : Association : Include : - Extend : - Generalization : –		
Normal Flow of Events : <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mengirim notifikasi validasi booking ke pelanggan. 2. Pelanggan menerima notifikasi validasi pelanggan. 3. Customer dapat melihat bukti booking. 		
Subflows : –		
Alternate/Exceptional Flows : <ol style="list-style-type: none"> 1E. - 2E. - 		

Use case Name : Melihat histori booking	ID : UC6	Importance level : High
Primary Actor : Petugas		Use Case Type : Detail, Essential
Stakeholder and Interest : Petugas – Ingin melihat histori booking		
Brief Description : Didalam use case ini dijelaskan Bagaimana petugas melihat histori booking dari pelanggan		
Trigger : Pelangan ingin melihat histori booking Type : External		
Relationship : Association : Include : - Extend : - Generalization : –		
Normal Flow of Events : <ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas menuju menu Kelola booking pelanggan. 2. Sistem menampilkan histori booking pelanggan. 3. Petugas dapat melihat seluruh booking dari pelanggan. 4. Petugas dapat melihat detail halaman masing-masing booking pelanggan. 		
Subflows : –		
Alternate/Exceptional Flows : <ol style="list-style-type: none"> 1E. - 2E. - 		

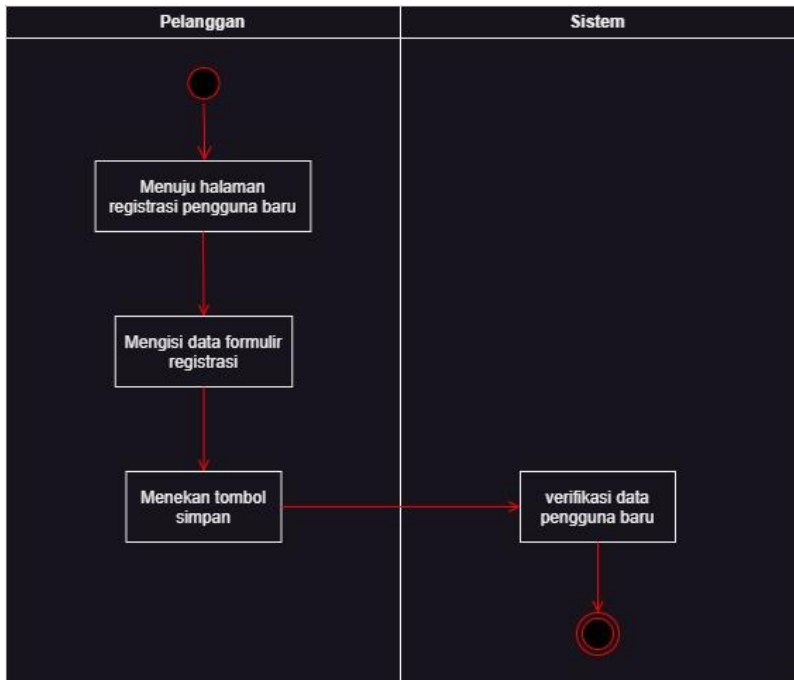
Use case Name : Melakukan Validasi	ID : UC7	Importance level : High
Primary Actor : Petugas		Use Case Type : Detail, Essential
Stakeholder and Interest : Petugas – Ingin memvalidasi booking dari pelanggan		
Brief Description : Didalam use case ini dijelaskan Bagaimana petugas melakukan proses validasi booking dari pelanggan		
Trigger : Petugas ingin validasi pesanan booking pelanggan Type : External		
Relationship : Association : Include : - Extend : - Generalization : –		
Normal Flow of Events : <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan notifikasi pemesanan booking PS dari pelanggan 2. Notifikasi adanya data Pelanggan untuk di verifikasi 3. Petugas melakukan verifikasi pemesanan booking pada formulir detail 4. Sistem melakukan pemberitahuan ke pelanggan bahwa booking sudah di validasi 		
Subflows : –		
Alternate/Exceptional Flows : <ol style="list-style-type: none"> 1E. - 2E. - 		

ACTIVITY DIAGRAM

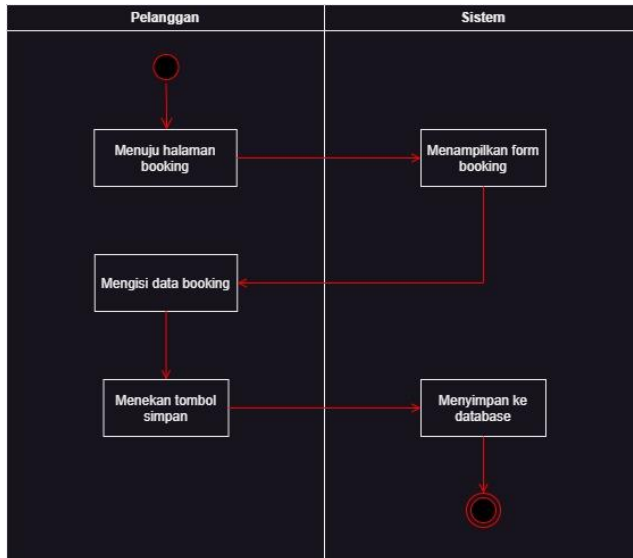
Activity Diagram Login



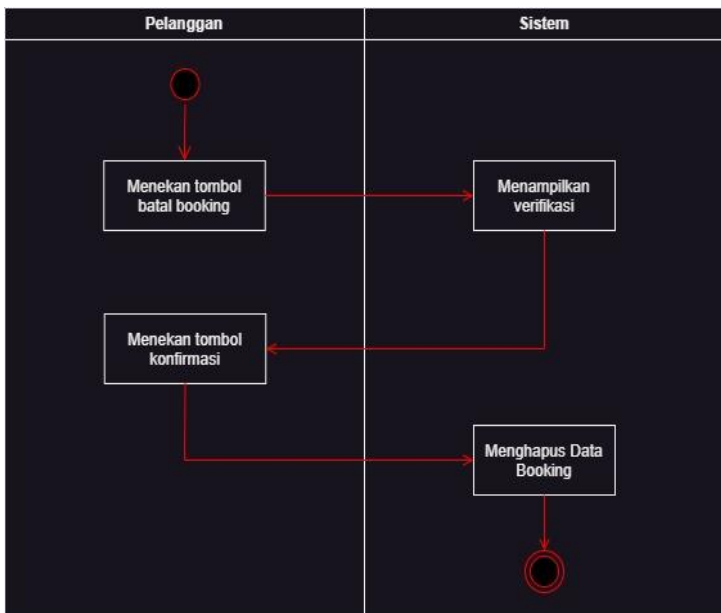
Activity Diagram Registrasi



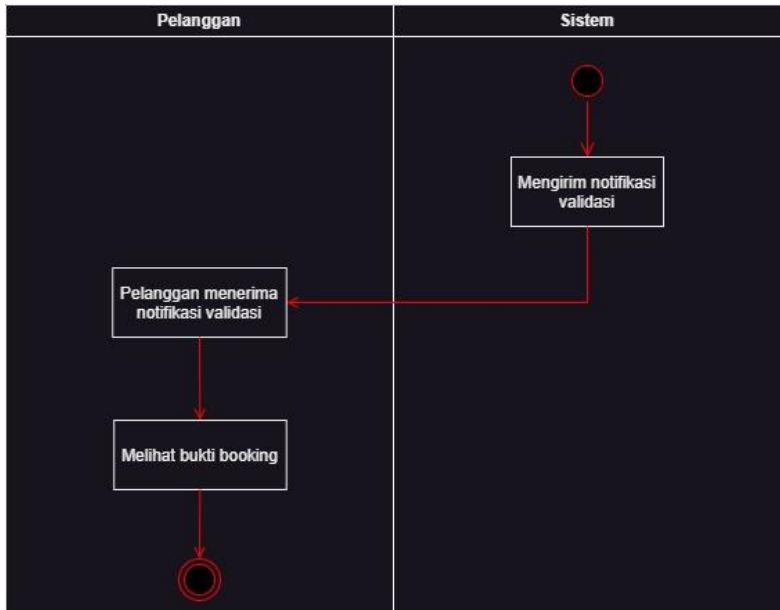
Activity Diagram Melakukan Booking



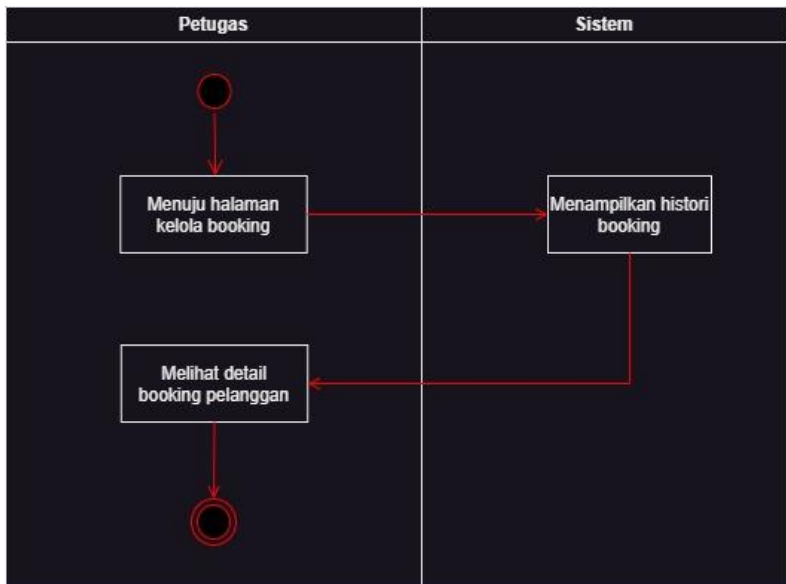
Activity Diagram Membatalkan Booking



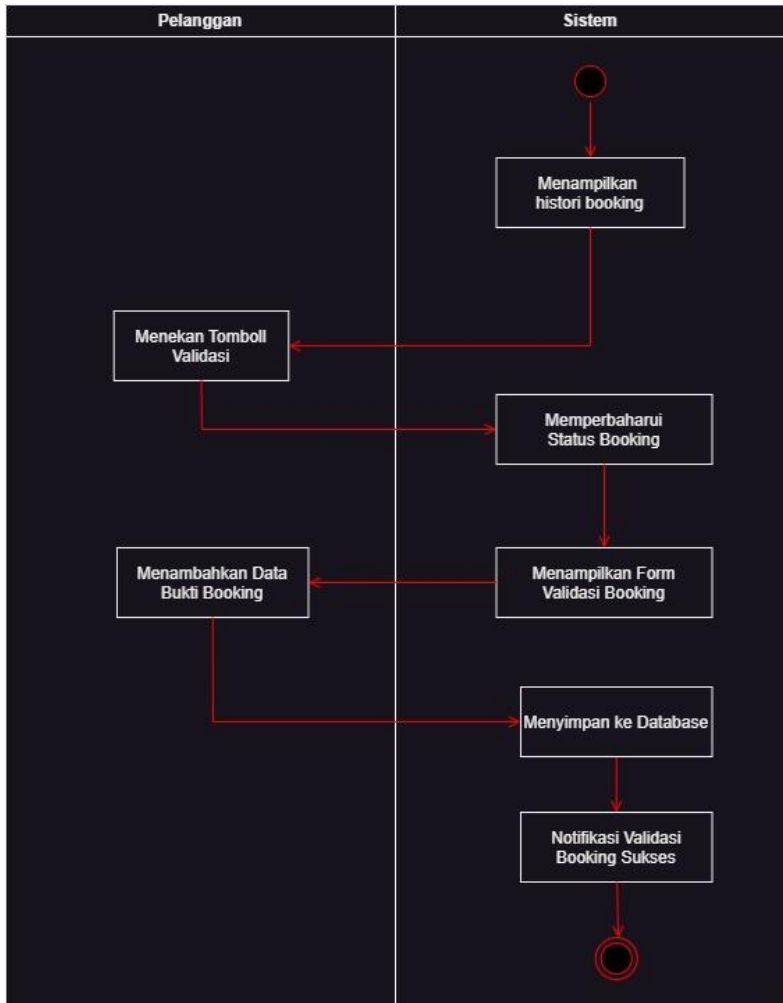
Activity Diagram Mendapatkan notifikasi



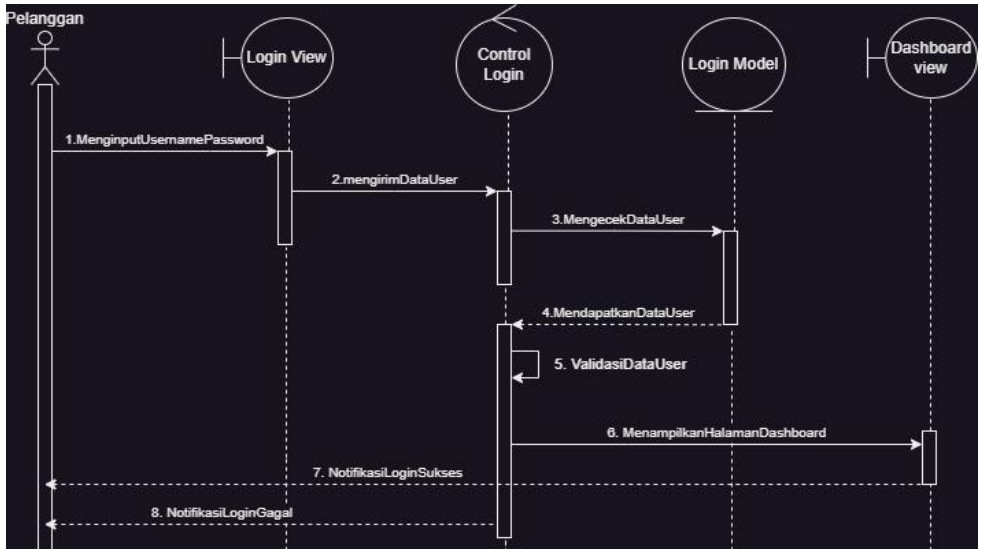
Activity Diagram Melihat histori booking



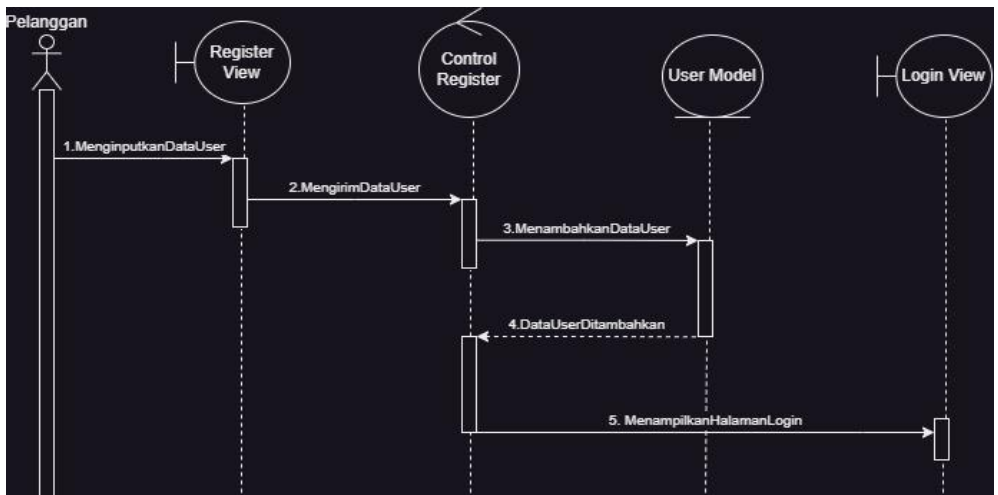
Activity Diagram Melakukan validasi



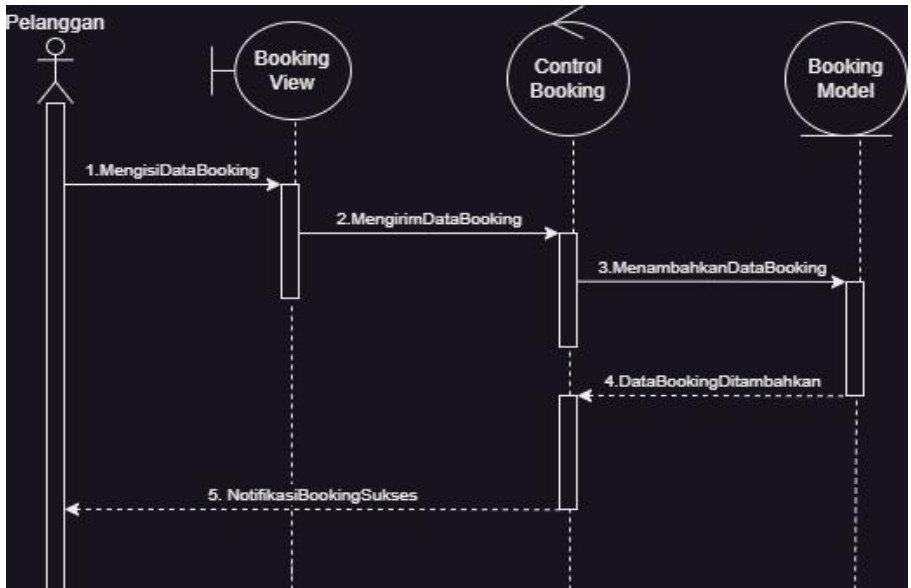
Sequence Diagram Login



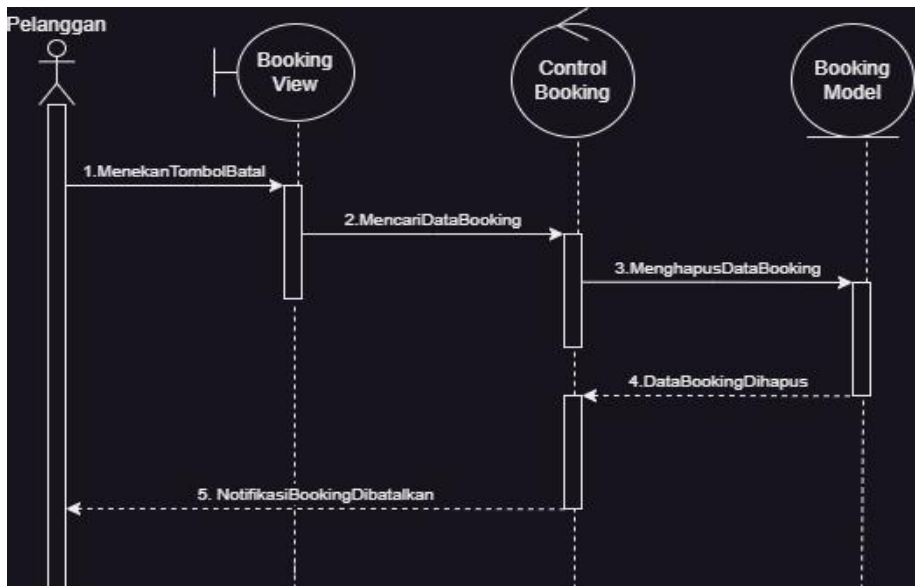
Sequence Diagram Register



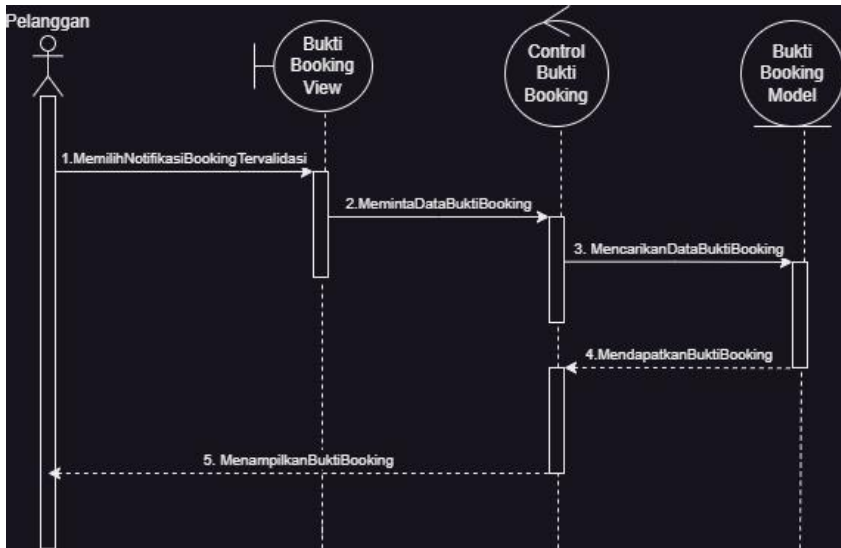
Sequence Diagram Melakukan Booking



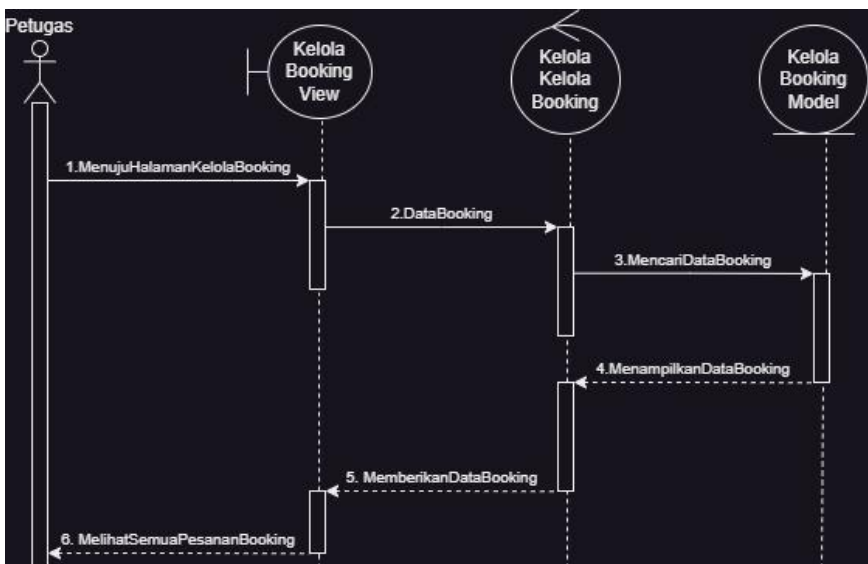
Sequence Diagram Membatalkan Booking



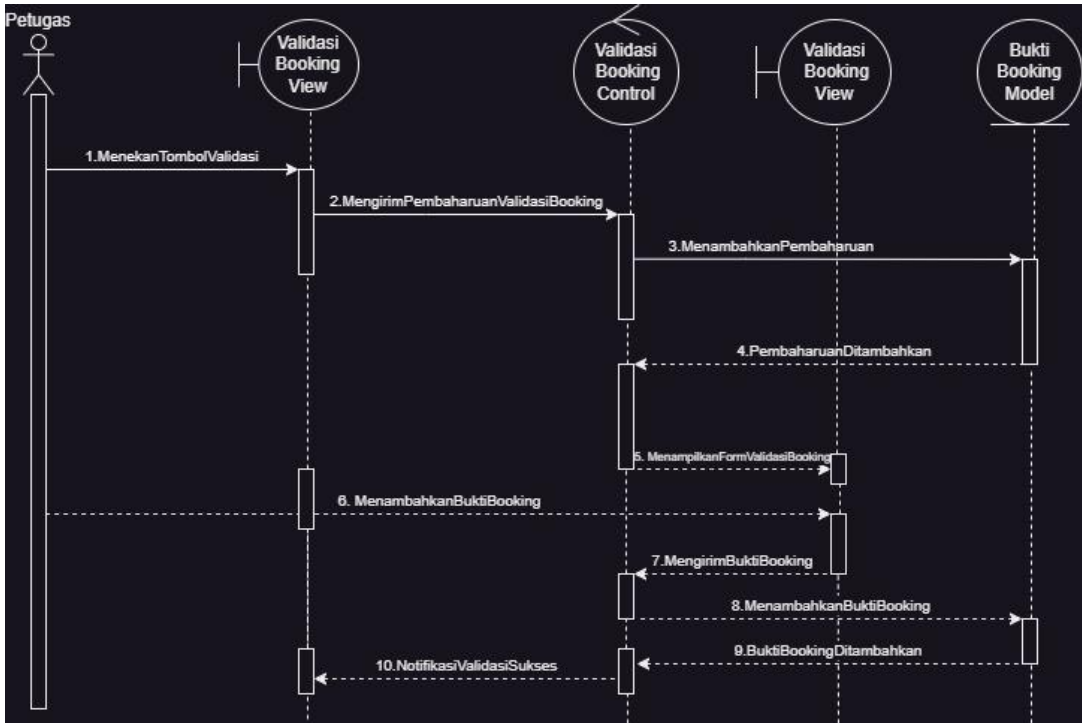
Sequence Diagram Mendapatkan Notifikasi



Sequence Diagram Melihat Booking



Sequence Diagram Melakukan Validasi



Class Diagram



Design UI

Login Aplikasi



A browser window titled "Login" with a search bar containing "https://". The main content area displays a "LOGIN" form. The form includes two input fields: "Username" and "Password". Below these fields are two buttons: a blue "Login" button and a grey "Register" button.

Browser: Login

Address bar: https://

LOGIN

Username

Password

Login Register

Register



A browser window titled "Login" with a search bar containing "https://". The main content area displays a "REGISTER" form. The form includes five input fields: "Nama", "Email", "No Telepon", "Password", and "Konfirmasi Password". Below these fields is a blue "REGISTER" button.

Browser: Login

Address bar: https://

REGISTER

Nama

Email

No Telepon

Password

Konfirmasi Password

REGISTER

DashBoard Pelanggan


Halaman Utama

https://booking-ps.com

Booking-PS.com

Home Booking Bukti Riwayat

Selamat Datang User



Sumber: hal.grid.id

Promo Hari Ini

PS 3

- 4000/jam
- Kursi Bantal Lesehan, Kipas

Book Now

PS 4

- 6000/jam
- Kursi Bantal Lesehan, Kipas

Book Now

PS 5

- 8000/jam
- Sofa, AC

Book Now

Form Booking

X

https://

Form Booking

Nama

No Telp

Jadwal

/ /

00.00

2023
Sun
Jun 25

CANCEL

OK

Pesanan

PS 3

• 4000/jam

• Kursi Bantal Lesehan, Kipas

PS 4

• 6000/jam

• Kursi Bantal Lesehan, Kipas

PS 5

• 8000/jam

• Sofa, AC

Simpan

Membatalkan Booking

Halaman Utama

⬅️ ➡️ ✕ 🏠

https://booking-ps.com

🔍

Booking-PS.com

Home Booking Bukti Riwayat

👤

Riwayat

Nama	No Telepon	Jadwal	Pesanan	Status	Aksi
Alit	0869696969	23:00 18/06/2023	Sudah Divalidasi	PS5	Bukti
Tole	08787878787	09:00 17/06/2023	Belum Divalidasi	PS3	Batal
Komeng	08123123123	18:00 17/06/2023	Dibatalkan	PS4	

Mendapatkan Notifikasi

Form Booking

https://

Bukti Booking

Nama : Alit

No Telepon : 0869696969

Jadwal : 18 juni 2022 Pukul 23.00

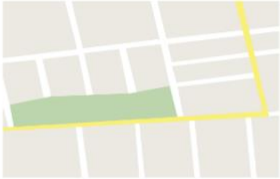
Pesanan :

PS 5

- 8000/jam
- Sofa, AC

Tunjukkan Bukti Ini Kepada Operator!

Lokasi : Tukad Pancoran No.99x



Dashboard Petugas

Halaman Utama

X

https://booking-ps.com

Booking-PS.com

Home KelolaBooking

Selamat Datang Petugas

Booking Yang Belum Di Validasi

Nama	No Telepon	Jadwal	Pesanan
Alit	0869696969	23:00 18/06/2023	PS5
Tole	08787878787	09:00 17/06/2023	PS3
Komeng	08123123123	18:00 17/06/2023	PS4

Melihat Booking

Validasi

https://

Booking-PS.com

Home KelolaBooking

Kelola Booking

Nama	No Telepon	Jadwal	Pesanan	Aksi
Alit	0869696969	23:00 18/06/2023	PS5	Validasi
Tole	08787878787	09:00 17/06/2023	PS3	Validasi
Komeng	08123123123	18:00 17/06/2023	PS4	Validasi

Melakukan Validasi

Form Booking

← → × 🏠

https://

🔍

Form Kelola Bukti Booking

Nama

Tole

Jadwal

17/ 06/ 2023

📅

09.00

Upload Bukti Booking

Simpan

A. Kajian Pustaka

Arsikawati, M. G. (2018). Pembangunan Sistem Informasi Rental Mobil Dan Motor Dengan SMS Gateway. UAJY Repository, 16.

Aslam, A. N. (2020). Perancangan Sistem Helpdesk Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kualitas Informasi Dan Efisiensi Proses Pelaporan Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Kendal. UDiNus Repository, 12-14.

Ekawati, V. (2018). Perancangan Aplikasi Cinema Dengan Integrasi SMS Gateway. Jurnal Skripsi STMIK Time, 9-13.

Fauzi, B. (2019). Sistem Informasi Penyewaan Mobil Pada Windu Rent Car. AMIKOM Repository, 9.

Tarigan, D. E. (2018). Membangun SMS Gateway Berbasis Web Dengan Codeigniter. Yogyakarta: Lokomedia. ©UK

1. Nama : I Made Dharma Putra (2201010506)

Tugas : Membuat Flowmap, edit dokumen.

2. Nama : I Nyoman Budiarsana (2201010024)

Tugas : Melakukan observasi, melakukan dokumentasi.

3. Nama : I Nyoman Alit Sugiantara

(2201010620) Tugas : Menganalisa aktivitas,
membuat kajian.

4. I Putu Angga Arya Wiguna (2201010468)

Tugas : Melakukan wawancara, mengedit
video.

Link Video :

<https://youtube.com/watch?v=ZvnA89P6MV0&feature=shares>

