

METODOLOGI DESAIN PERANGKAT LUNAK PRAKTIK

“Aplikasi Website Jasa Penyewaan Mobil”



Disusun Oleh:

Firnawa Adhitama	5200411207
Fina Nuraini	5200411225
Alfianda Suci Wulansari	5200411241
Thio Prasetyo	5200411248

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2021/2022**

DAFTAR ISI

BAB I	3
PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang Sistem.....	3
1.2 Tujuan.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
BAB II.....	6
PEMODELAN BISNIS	6
2.1 Jenis Sistem	6
2.2 Bahasa Pemrograman	6
2.3 Kebutuhan Hardware.....	7
2.4 Kebutuhan Software	8
2.5 Kebutuhan Input	8
2.6 Kebutuhan Informasi	8
BAB III	12
PEMODELAN DATA & PROSES	12
3.1 Arsitektur Sistem	12
3.2 Use Case Diagram	12
3.3 Activity Diagram.....	13
3.4 Sequence Diagram.....	16
3.5 Class Diagram	17
BAB IV	18
PEMBENTUKAN APLIKASI	18
4.1. Pembentukan Penjelasan Aplikasi & Kode Program	18
BAB V	33
PENGUJIAN & TURNOVER.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Sistem

Di zaman sekarang ini perkembangan bisnis di layanan transportasi semakin ramai. Dikarenakan maraknya aplikasi layanan pemesanan secara on-demand seperti yang ditawarkan Go-Jek, Grab, maupun Uber. Namun ditengah maraknya layanan tersebut tetap ada layanan konvensional yang bertahan yaitu rental mobil. Mengapa rental mobil masih diminati sampai sekarang, dikarenakan bagi seseorang yang menggunakan layanan rental mobil akan diberi beberapa kemudahan yaitu pertama kebebasan. Pengguna layanan jasa rental mobil bebas mengatur waktu untuk berpergian dengan keluarga serta dapat pergi kebeberapa tempat dengan membawa kendaraan sendiri atau dengan supir. Kedua praktis, pengguna layanan jasa rental mobil tidak perlu melakukan perawatan mobil ataupun penggantian suku cadang. Terakhir hemat, pengguna layanan jasa rental mobil tidak perlu memikirkan asuransi ataupun biaya lain yang dikeluarkan untuk menjaga kondisi mobil yang ia gunakan.

Jasa rental mobil banyak sekali menjamur di kota-kota besar di Indonesia salah satunya di kota Yogyakarta. Dikarenakan kota Yogyakarta memiliki tempat destinasi wisata yang lengkap seperti wilayah dataran tinggi yaitu Merapi di daerah Sleman hingga dataran rendah dengan pantai Parang Tritisnya, sehingga banyak pelaku bisnis rental mobil yang menawarkan paket destinasi wisata keliling kota Yogyakarta.

Namun bagi wisatawan yang baru pertama kali mengunjungi kota Yogyakarta banyak dari mereka yang tidak tahu informasi mengenai rental mobil di sekitar kota Yogyakarta seperti alamat atau harga pasaran sewa mobil. Ada beberapa tips untuk memilih rental mobil yaitu menentukan terlebih dahulu merk dan jenis kendaraan yang sesuai, membuat list serta menghubungi rental mobil dan melakukan booking kendaraan. Namun dengan tips yang diberikan tersebut akan membutuhkan waktu yang lama bagi wisatawan karena harus melakukannya secara manual. Belum lagi para wisatawan yang belum mengetahui lokasi dari tempat rental mobil tersebut mereka akan kesulitan untuk menemukan lokasi tempat rental mobil tersebut. Adapun pencarian rental mobil melalui website atau sosial media yang dirasakan belum maksimal dalam penggunaannya. Maka dengan itu penulis ingin memecahkan masalah ini dengan menciptakan sebuah aplikasi yang berjalan di sistem operasi mobile.

Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai rental mobil. Adapun beberapa informasi yang akan diberikan aplikasi ini oleh penggunanya yaitu alamat rental mobil, nomor telepon rental mobil, tipe dan jenis mobil yang disewakan, harga mobil yang disewakan, serta masukkan terhadap pemilik rental mobil agar pengguna yang ingin menyewa mobil dapat tahu pelayanan yang sudah diberikan dari pemilik rental mobil tersebut. Aplikasi ini juga menyediakan fitur booking atau pemesanan yang diharapkan dapat lebih memudahkan pengguna dalam memesan mobil yang hendak ia sewa. Namun untuk transaksi sewa menyewa hanya dapat dilakukan secara Cash On Delivery (COD) atau pembayaran ditempat. Serta untuk menemukan lokasi rental mobil, aplikasi ini juga akan memanfaatkan fitur yang sudah ada di perangkat seluler zaman sekarang yaitu Location Based Services (LBS) dan Global Positioning System (GPS). LBS merupakan suatu layanan untuk memberitahu posisi geografis melalui jaringan seluler yang ada disuatu perangkat (Anwar, Jaya, & Kusuma, 2014), serta GPS ialah suatu sistem untuk menentukan posisi atau lokasi dengan bantuan penyaluran sinyal satelit dikutip dari

Hasil yang diharapkan penulis untuk penelitian ini yaitu dengan adanya aplikasi ini akan memudahkan pengguna atau wisatawan dalam mendapatkan informasi untuk menyewa atau merental sebuah mobil. Serta dengan dukungan sistem operasi mobile yang ada sekarang yaitu LBS dan GPS lokasi dari rental mobil tersebut dapat terdeteksi dan pengguna dapat dengan mudah menemukan alamat rental mobil tersebut.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dibuatnya aplikasi web ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan perangkat lunak berbasis website sebagai media penyedia informasi rental mobil di Yogyakarta.
2. Menghasilkan perangkat lunak berbasis website sebagai media penyewaan rental mobil di Yogyakarta.
3. Memanfaatkan layanan Location Based Service (LBS) serta Global Positioning System (GPS) untuk mencari alamat rental mobil di Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi pembahasan agar pembuatan aplikasi website ini menjadi lebih terarah. Adapun batasan – batasan tersebut diantaranya:

1. Aplikasi ini berbasis website.
2. Aplikasi ini hanya berisi informasi mengenai rental mobil disekitar kota Yogyakarta.
3. Aplikasi ini berbasis client-server yang membutuhkan koneksi internet untuk dapat menjalankannya.
4. Aplikasi ini membutuhkan sinyal akurat untuk menjalankan fitur Location Based Service (LBS).
5. Aplikasi ini hanya dapat melakukan pemesanan untuk pembayaran sewa menyewa dilakukan secara pembayaran ditempat atau Cash On Delivery.

BAB II

PEMODELAN BISNIS

2.1 Jenis Sistem

Jenis sistem yang digunakan adalah website application (aplikasi berbasis website). Menurut Hidayat (2010:1) Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan –jaringan halaman.

2.2 Bahasa Pemrograman

2.2.1. Javascript

Javascript adalah bahasa scripting pada client dimana kita dapat menambah program pada webpage yang beroperasi secara langsung pada client (misalnya, pada mesin yang menjalankan Web Browser).

2.2.2. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML merupakan kependekan dari Hyper Text Markup Language. Ini merupakan bahasa standar yang digunakan oleh protokol http (Hyper Text Transfer Protocol). HTML memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Tersusun oleh tag-tag (sebagai penanda, karena inilah maka dia disebut sebagai markup language), misalnya `<html>...</html>`.
- b. Pada umumnya tag selalu mempunyai tag pembuka seperti diatas `<html>` dan kemudian selalu ada tag penutupnya `</html>`, namun ada beberapa tag yang tidak mempunyai tag penutup misalnya `
`, `<hr>`, dan sebagainya.
- c. Tidak case sensitive (huruf besar dan kecil dianggap sama).
- d. Nama file berupa *.html

2.2.3. CSS (Cascading Style Sheets)

CSS merupakan sebuah document yang berguna untuk melakukan pengaturan pada komponen halaman web menjadi suatu bentuk web yang memiliki kualitas yang lebih indah dan menarik. CSS memiliki keunggulan diantaranya sebagai berikut:

- a. Telah didukung kebanyakan versi browser baru.
- b. Lebih fleksibel dalam penempatan posisi layout.
- c. Menjaga HTML dalam penggunaan tag yang minimal, hal ini berpengaruh terhadap ukuran file dan kecepatan downloading.
- d. CSS adalah layouting masa depan dengan penggabungan bersama XHTML.

2.2.4. PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Nugroho (2004), PHP yang tertanam dalam dokumen HTML bisa diakses oleh seluruh browser di seluruh platform yang ada, dengan kata lain aplikasi yang dibangun dengan PHP berlaku secara inversal. Salah satu kelebihan dari PHP adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai database. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari database, merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan

2.2.5. SQL

SQL adalah bahasa query yang dirancang untuk pengambilan informasi tertentu dari database. Awalnya, SQL muncul pada 1970 dengan nama structured english query language (SEQUEL). Kemudian, pada 1986, IBM menggunakan SEQUEL dalam berbagai proyek database mereka. Tak lama, nama SEQUEL pun diubah menjadi SQL agar lebih mudah dieja. Sejak saat itu, SQL menjadi semakin populer dalam pengolahan data dan database.

2.3 Kebutuhan Hardware

1. Komputer dengan processor minimal Intel Core i5 atau AMD Ryzen 7
2. Memory internal SSD 512 GB atau HDD 1 TB
3. Memory RAM 8 GB Kebutuhan Software

2.4 Kebutuhan Software

- a. Sistem Operasi : Microsoft Windows
- b. Program Desain : Figma
- c. Database : MySQL
- d. Text editor : VSCode

2.5 Kebutuhan Input

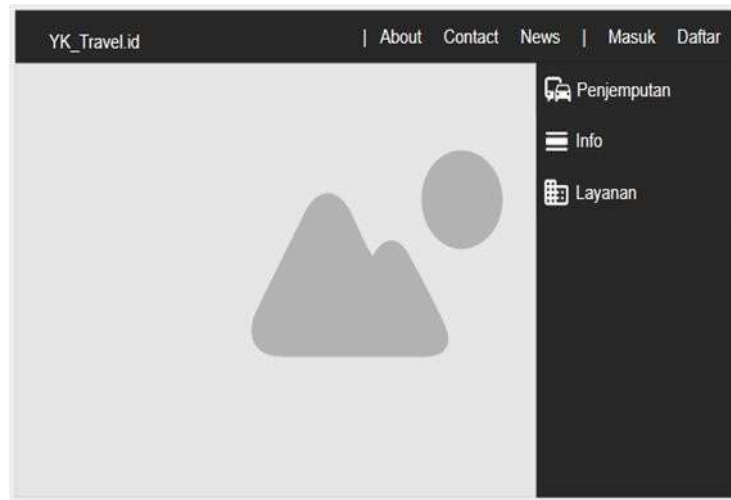
- a. Data penyewa/pelanggan
- b. Data spesifikasi mobil
- c. Data transaksi penyewaan

2.6 Kebutuhan Informasi

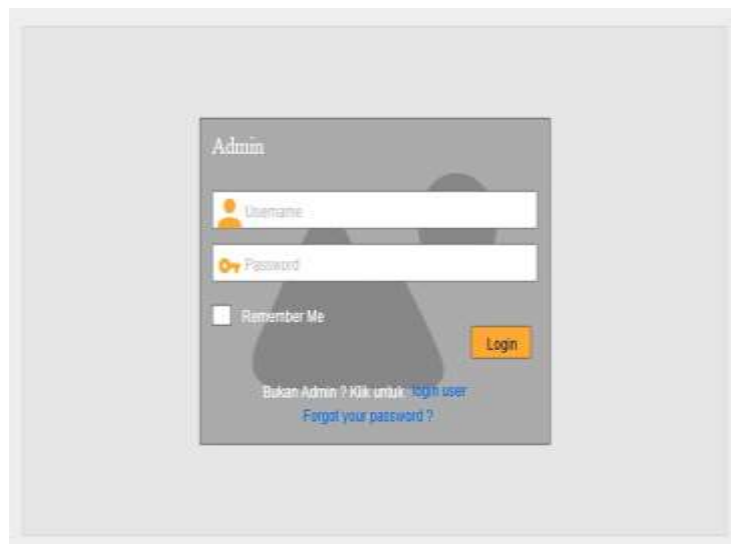
- a. Laporan data penyewa
- b. Laporan data spesifikasi mobil
- c. Laporan data transaksi penyewaan

2.7 Kebutuhan Antarmuka

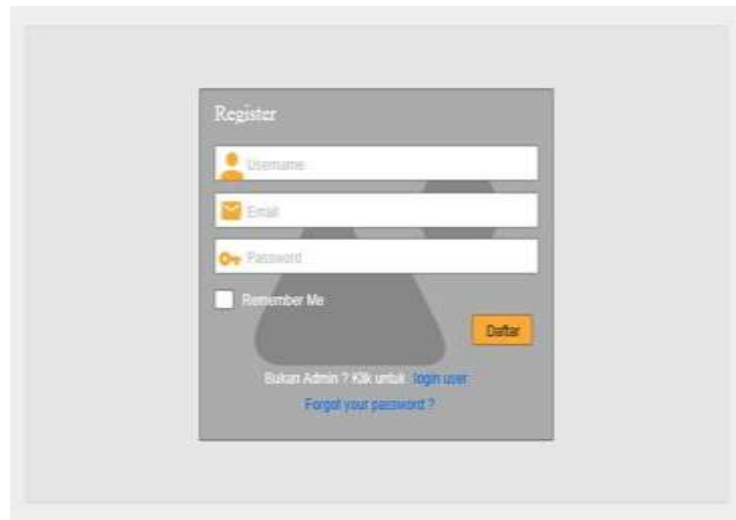
Desain Interface halaman Beranda



Desain Interface halaman Login

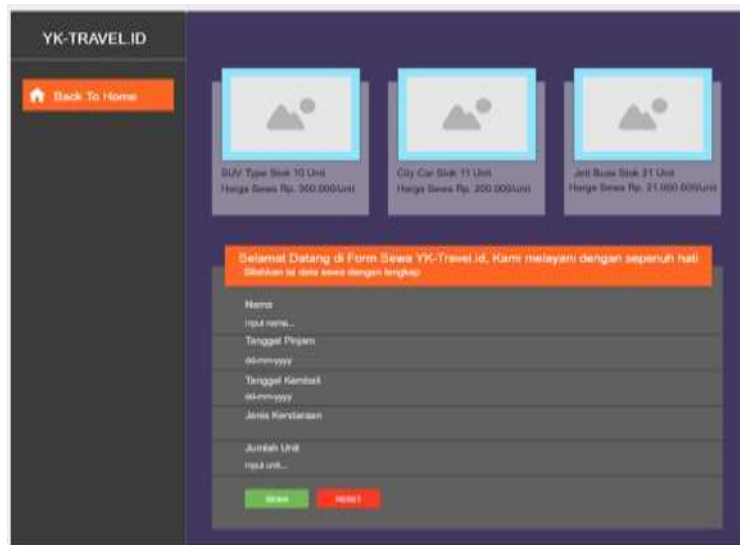


Desain Interface halaman Register



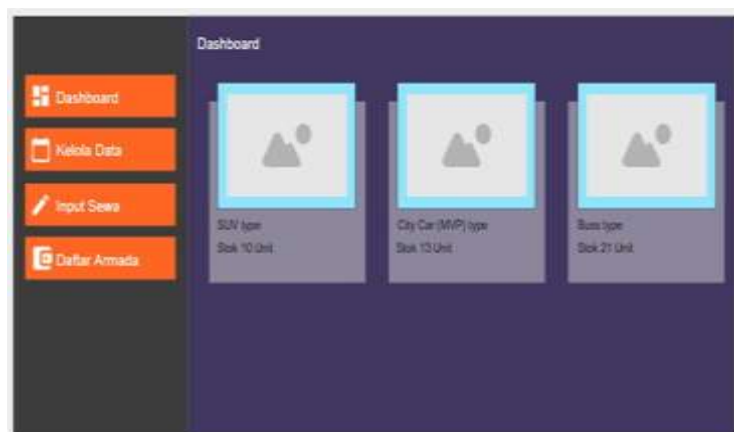
The Register form is centered on a light gray background. It features a title 'Register' at the top. Below the title are three input fields: 'Username' with a person icon, 'Email' with an envelope icon, and 'Password' with a key icon. A 'Remember Me' checkbox is located below the password field. An orange 'Daftar' button is positioned to the right of the 'Remember Me' checkbox. At the bottom of the form, there are two links: 'Bukan Admin ? Klik untuk login user' and 'Forgot your password ?'.

Desain Interface Halaman Pemesanan (User)

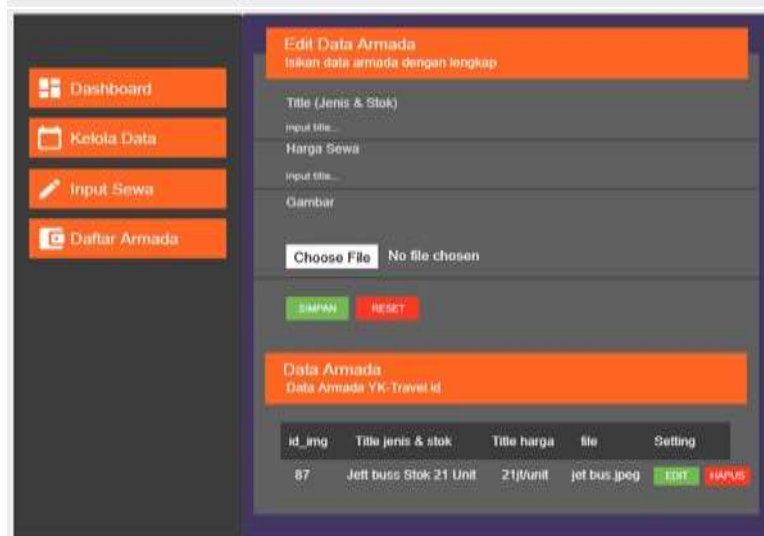
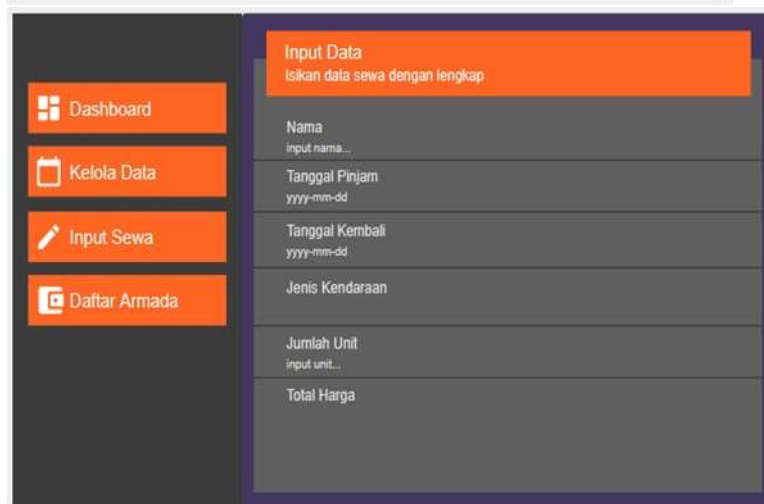
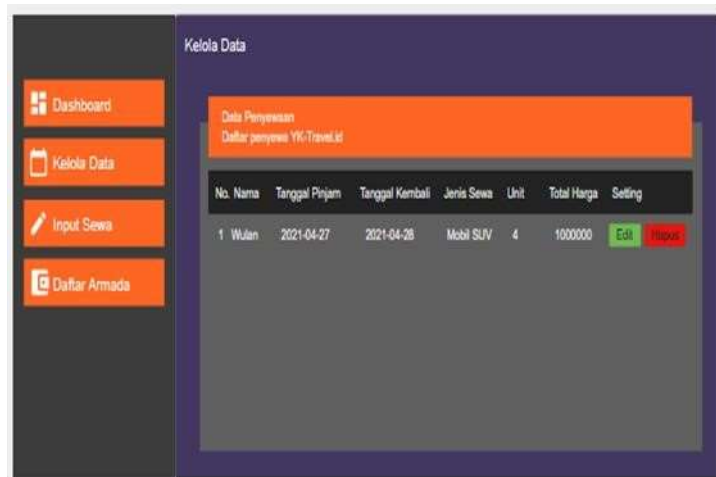


The User booking interface has a dark purple sidebar on the left with the text 'YK-TRAVEL.ID' and a 'Back To Home' button. The main content area is white and contains three vehicle cards: 'SUV Type Stok 10 Unit' (Rp. 900.000/Unit), 'City Car Stok 11 Unit' (Rp. 200.000/Unit), and 'Jeli Bus Stok 21 Unit' (Rp. 21.000.000/Unit). Below these cards is a large orange banner with the text 'Selamat Datang di Form Sewa YK-Travel.id, Kami melayani dengan sepenuh hati. Silahkan isi data sewa dengan lengkap'. Under the banner is a form with fields for 'Nama', 'Tanggal Pinjam', 'Tanggal Kembali', 'Jenis Kendaraan', and 'Jumlah Unit'. At the bottom of the form are two buttons: 'Sewa' (green) and 'Kembali' (red).

Desain Interface Halaman Kelola Data (Admin)



The Admin data management interface has a dark purple sidebar on the left with four buttons: 'Dashboard', 'Kelola Data', 'Input Sewa', and 'Daftar Armada'. The main content area is white and contains three vehicle cards: 'SUV type Stok 10 Unit', 'City Car (MPV) type Stok 13 Unit', and 'Bus type Stok 21 Unit'.

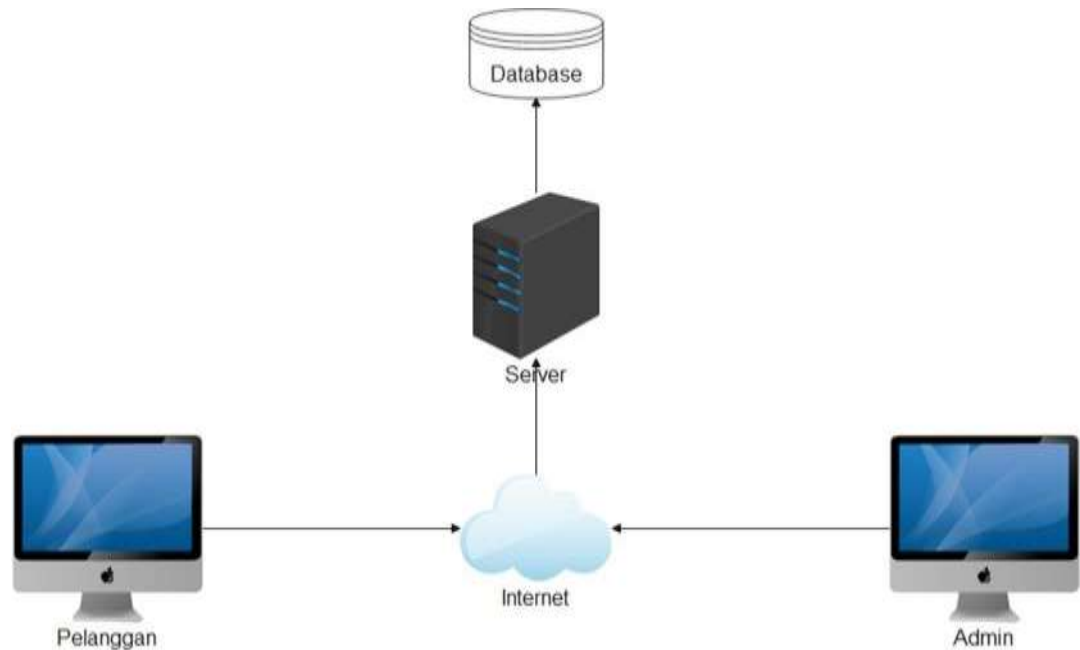


BAB III

PEMODELAN DATA & PROSES

3.1 Arsitektur Sistem

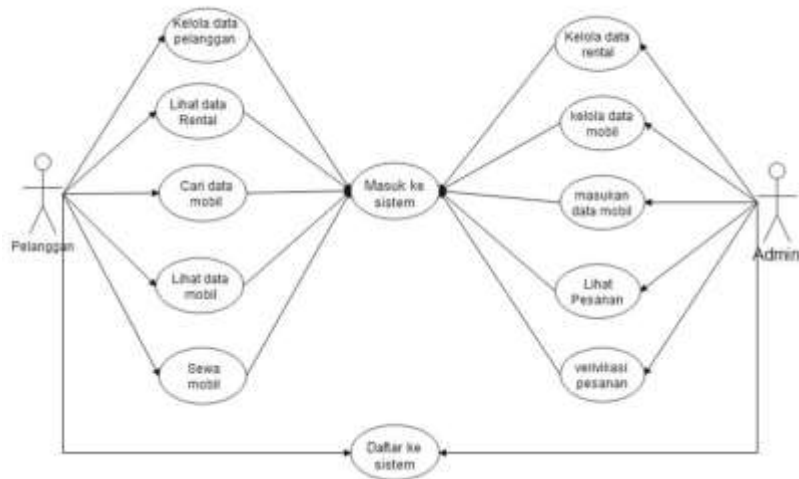
System yang akan dibangun memiliki 2 Interface yang terbagi untuk pelanggan dan untuk admin atau pemilik rental. Namun masih dalam satu system.



3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem secara ringkas dengan cara menjelaskan interaksi atau keterhubungan antara Use Case. Use Case Diagram juga dapat digunakan untuk memahami bagaimana suatu sistem dapat berkerja. Di dalam Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara aktor atau inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada.

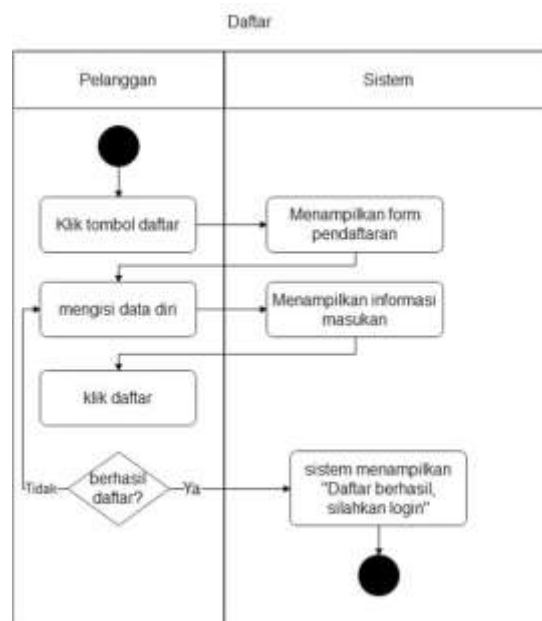
Pada aplikasi ini, use case yang akan dibuat menggambarkan 2 aktor yang terhubung dengan beberapa case yang berisi proses pada aplikasi ini. Aktor tersebut terdiri dari Admin dan Pelanggan.



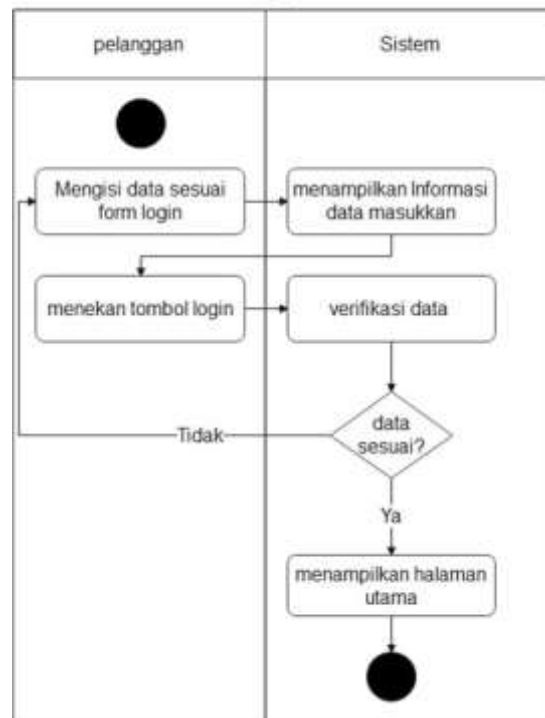
3.3 Activity Diagram

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

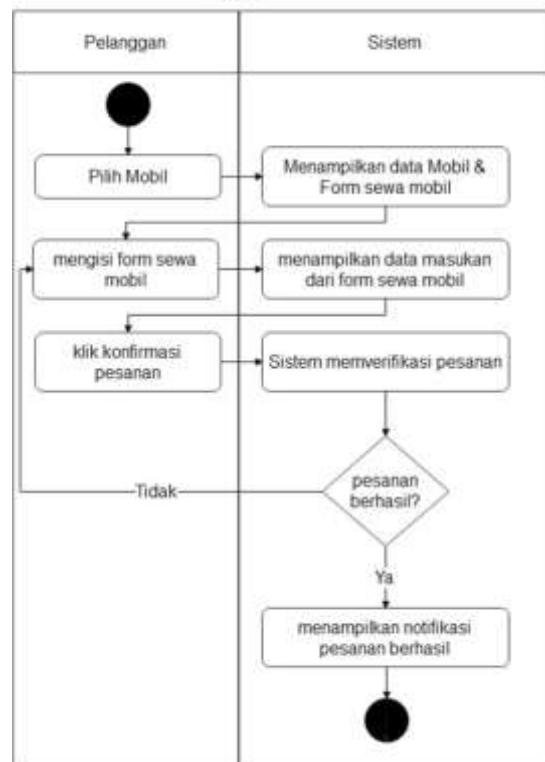
a. Activity Diagram User



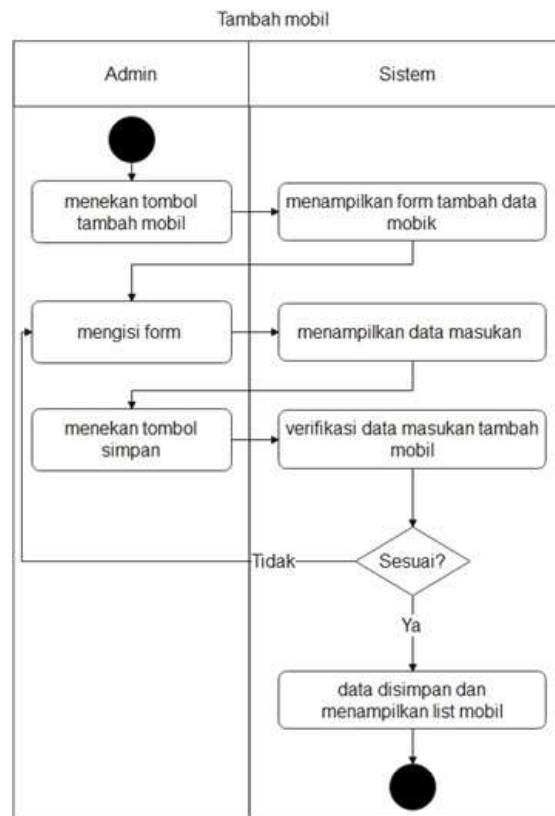
Login



sewa



b. Activity Diagram Admin

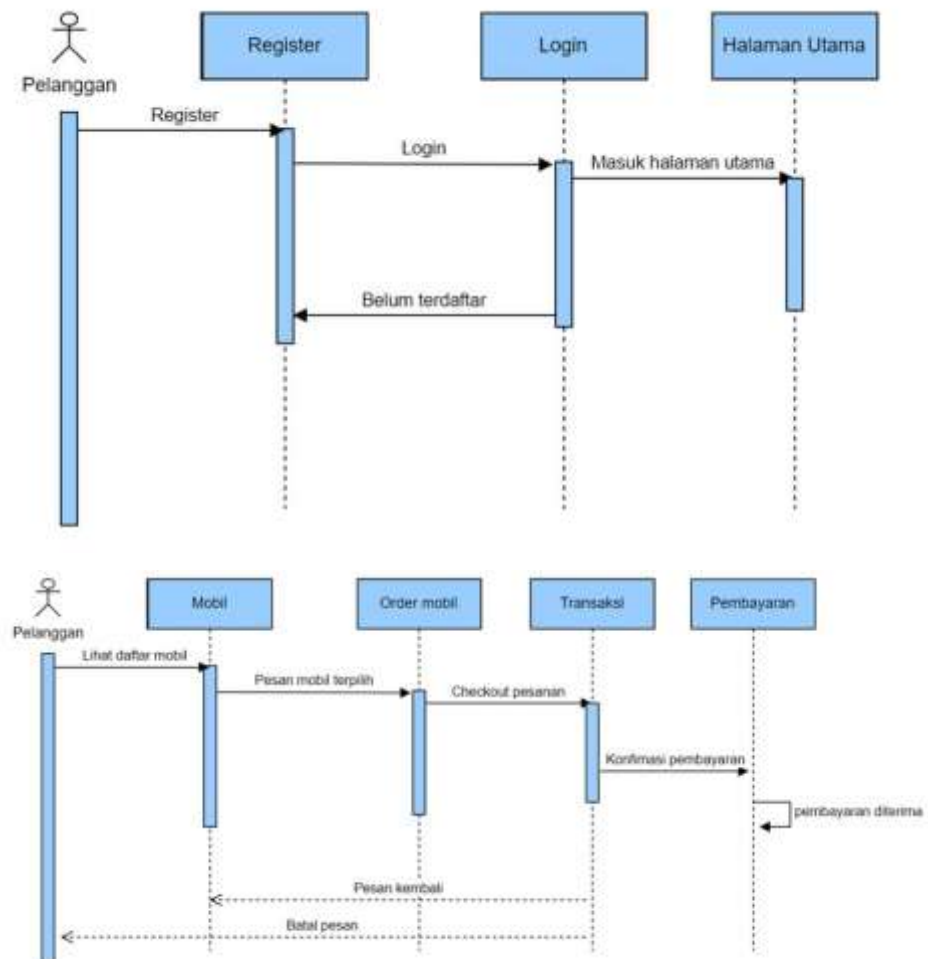


3.4 Sequence Diagram

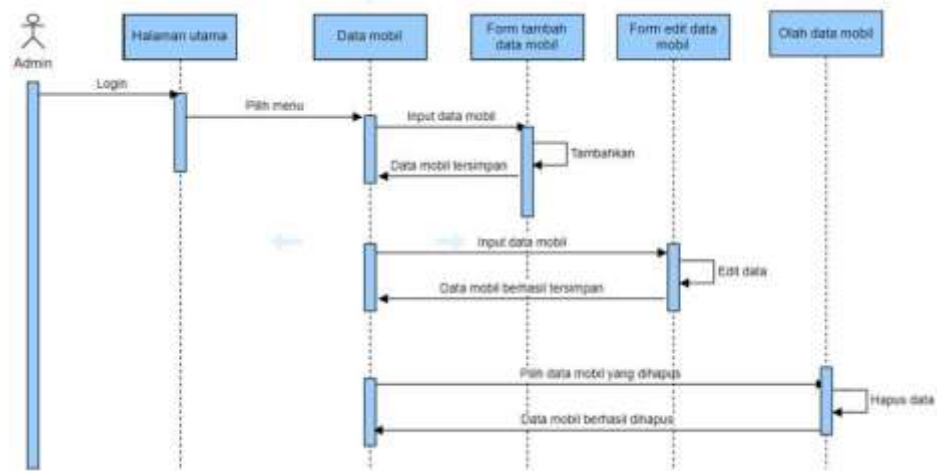
Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci.

Selain itu sequence diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.

1. User

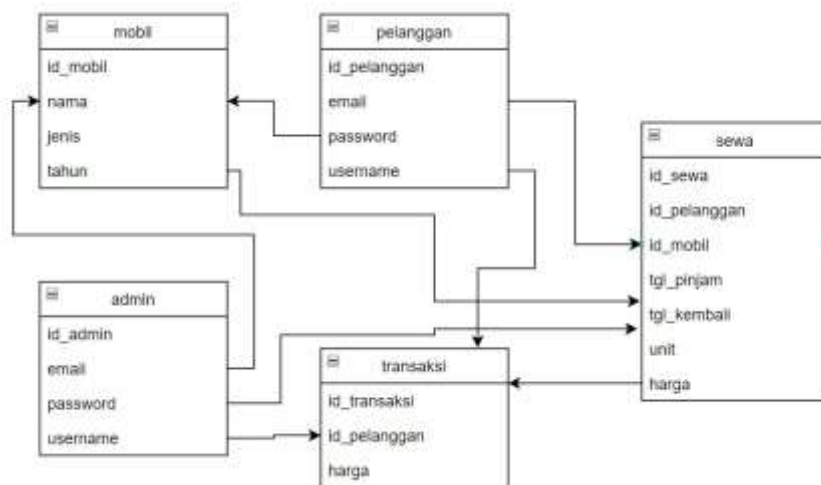


2. Admin



3.5 Class Diagram

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



BAB IV PEMBENTUKAN APLIKASI

4.1. Pembentukan Penjelasan Aplikasi & Kode Program

1. Pembentukan program web

Pada bagian awal akan masuk pada menu dashboard web yang memuat informasi penyewaan armada dan menu daftar atau login. Berikut penjelasan kode programnya :

```
<body style="background-  
image: url('assets/img/logo.mobil.jpeg');">  
  
    <div class="topnav">  
        <div class="image">  
              
        </div>  
  
        <div class="intopnav">  
            <a href="register_user.php" style="color:yellow">  
Daftar</a>  
            <a href="admin_login.php">| Masuk</a>  
        </div>  
    </div>
```

Bagian yang memuat navigasi atas untuk masuk & daftar.

```
<div class="tab">  
    <button class="tablinks" onclick="openCity(event,  
'London')> Penjemputan</button>  
    <button class="tablinks" onclick="openCity(event,  
'Paris')> Info</button>  
    <button class="tablinks" onclick="openCity(event,  
'Tokyo')> Layanan</button>  
</div>
```

Bagian yang memuat menu navigasi Penjemputan, Info, dan Layanan pada bagian kanan.

```
<div id="London" class="tabcontent">  
    <p> Lokasi Penjemputan</p>  
<h1>Pilih lokasi Penjemputanmu sendiri<br>YKtravel.id</h1>  
</div>  
  
<div id="Paris" class="tabcontent">  
    <h1>YK-travel.id</h1>  
    <p>YKtravel.id menyewakan berbagai macam alat  
transportasi darat <br>seperti City car, Mobil Suv, Mini Buss,
```

```

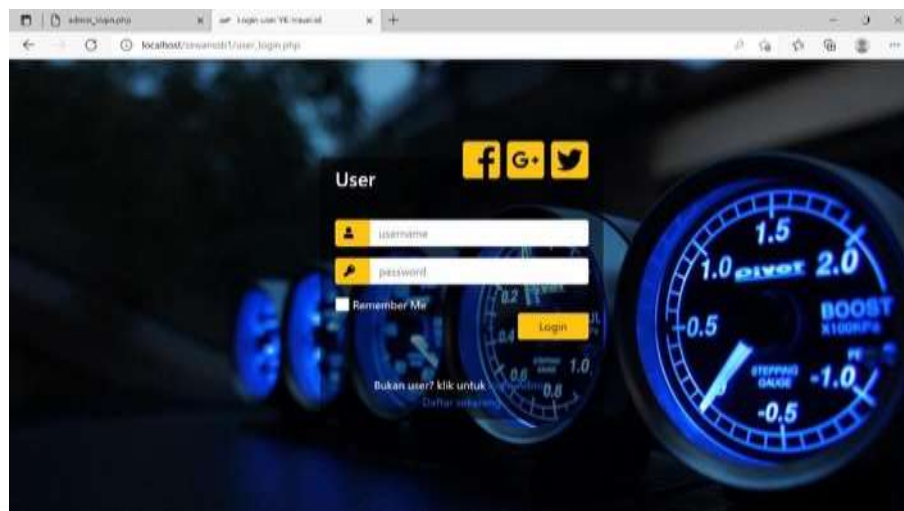
dan Jett Buss <br> contact person YKtravel id Alamat jombor, jl
ringroad utara, Sleman, DI Yogyakarta
</p>
</div>

<div id="Tokyo" class="tabcontent">
  <h1>layanan</h1>
  <p>Layanan Booking 24 jam langsung di proses dan
siap antar<br>ketempat tujuan anda berada </p>
</div>
</div>

<div id="footer">
  <marquee direction="left" height=
YKtravel id Alamat jombor, jl ringroad utara, Sleman, DI
Yogyakarta
,
  </marquee>
</div>

```

Bagian code program ini memuat semua isi pada menu navigasi Penjemputan, Info, dan Layanan.



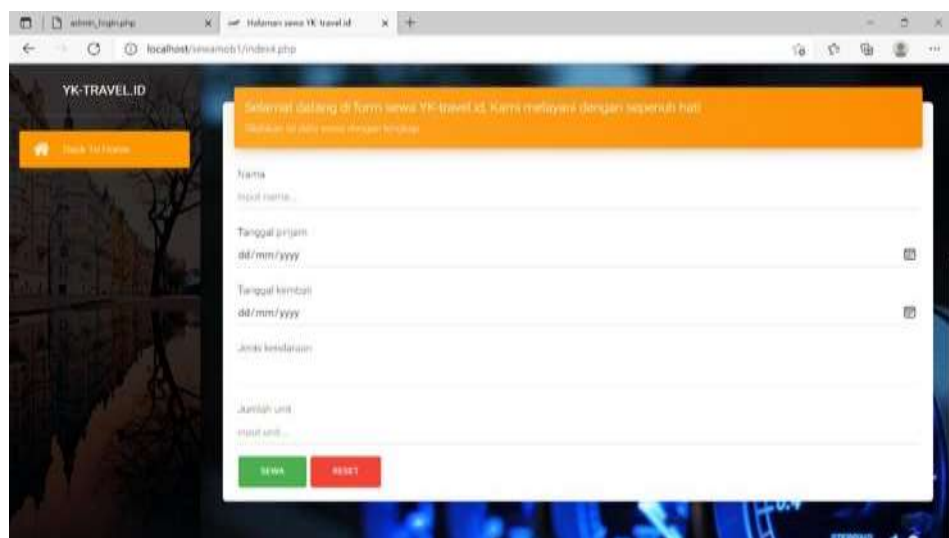
Pada saat melakukan Login atau masuk maka akan menuju ke menu untuk login user seperti gambar diatas dan di haruskan melakukan pengisian username dan password. Berikut penjelasan kode prongramnya :

```

<form action="" method="POST">
    <div class="input-group form-group">
        <div class="input-group-prepend">
<span class="input-group-text"><i class="fas fa-
user"></i></span>
        </div>
        <input type="text" class="formcontrol"
name="username" placeholder="username" required>
        </div>
        <div class="input-group form-group">
            <div class="input-group-prepend">
<span class="input-group-text"><i class="fas fa-
key"></i></span>
            </div>
            <input type="password"
class="formcontrol" name="passw" placeholder="password"
required>
            </div>
            <div class="row align-items-center remember">
                <input type="checkbox">Remember Me
            </div>
            <div class="form-group">
                <input type="submit" value="Login" name="
login1" class="btn float-right login_btn">
            </div>
        </form>

```

Pada bagian kode program ini memuat tentang halaman form yang akan diisi.



Setelah melakukan login user maka akan menuju ke halaman form penyewaan armada. Berikut kode programnya :

```

<form method="POST" action=""> <div class="form-group">

```

```

<span class="form-label">Nama</span>
      <input type="text" name="tnama" value
="<?=@$vnama?>" class="formcontrol"
placeholder="input nama..." required>
    </div>

    <div class="form-group">
<span class="formlabel">Tanggal pinjam</span>
      <input
      class="formcontrol"
type="date" name="ttglpnjm" value="<?=@$vtgl_pnjm?>" req uired>
    </div>

    <div class="form-group">
<span class="formlabel">Tanggal kembali</span>
      <input type="date" name="ttglkmbli" v
alue="<?=@$vtgl_kmbli?>" class="form-control" required>
    </div>

    <div class="form-group">
<span class="formlabel">Jenis kendaraan</span>
      <select type="text" name="tjenis" cla
ss="form-control" required>
        <option value="<?=@$vjenis?>"><?=@$vjenis?></option>
        <option value="Pajero (Suv)"> Paj
ero (Suv)</option>
        <option value="Fortuner (Suv)"> F
ortuner (Suv)</option>
        <option value="Yaris (mvp)"> Yari
s (mvp)</option>
        <option value="jazz (mvp)"> Jazz
(mvp)</option>
        <option value="Jetbus HDD (Hight
Decker)"> Jetbus HDD (Hight Decker)</option>
        <option value="Jetbus SHD (Super
Hight Decker)"> Jetbus SHD (Super Hight Decker)</option>
      </select>
    </div>

    <div class="form-group">
<span class="formlabel">Jumlah unit</span>
      <input type="number" name="tunit" val
ue="<?=@$vunit?>" class="form-

```

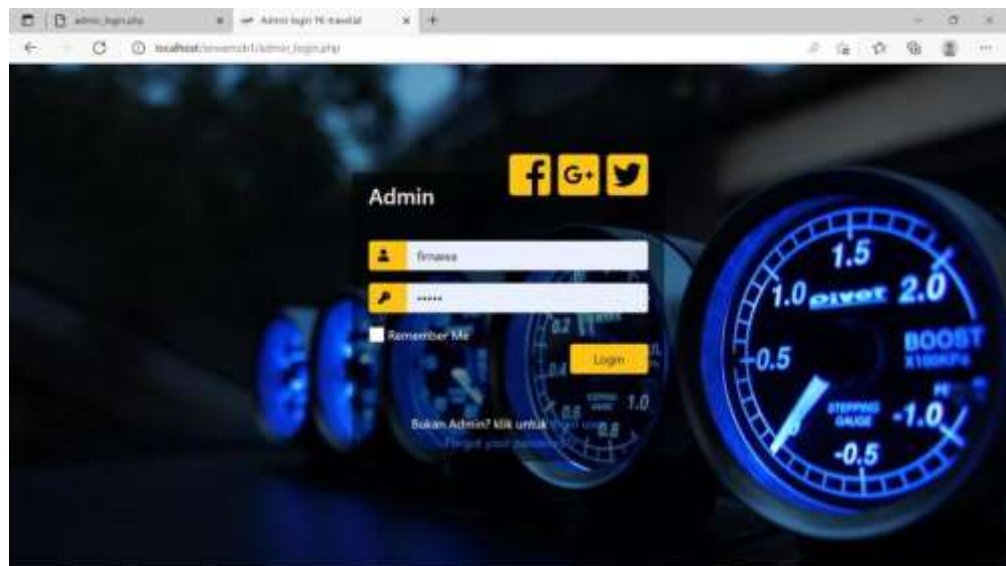
```

control" placeholder="input unit..." required min="0" max="50" step="1"/>
</div>

<button type="submit" class="btn btnsuccess" name="bsimpan">Sewa</button>
<button type="reset" class="btn btndanger" name="breset">Reset</button></form>

```

Pada bagian kode program ini memuat tentang formulir pengisian data-data yang akan diinputkan oleh penyewa.



Jika kita login sebagai admin maka akan menuju ke halaman login admin untuk mengisi formulir login seperti gambar di atas. Berikut penjelasan kode programnya:

```

<form action="" method="POST">
    <div class="input-group form-group">
        <div class="input-group-prepend">
            <span class="input-group-text"><i class="fas fa-user"></i></span>
        </div>
        <input type="text" class="form-control"
name="username" placeholder="username" required>
    </div>
    <div class="input-group form-group">
        <div class="input-group-prepend">
            <span class="input-group-text"><i class="fas fa-key"></i></span>
        </div>
        <input type="password"
class="form-control" name="passw" placeholder="password"
required>
    </div>
    <div class="row align-items-center remember">

```

```

<input type="checkbox">Remember Me

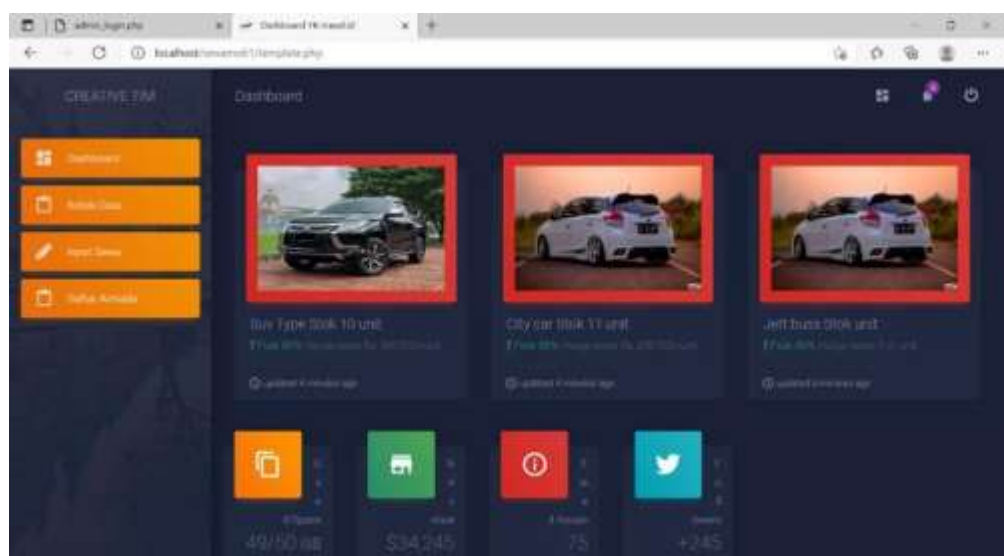
</div>

<div class="form-group">
    <input type="submit" value="Login" name="
login1" class="btn float-right login_btn">
</div>

</form>

```

Pada bagian kode program ini memuat tentang form pada web yang akan diinputkan oleh admin untuk login ke menu admin.

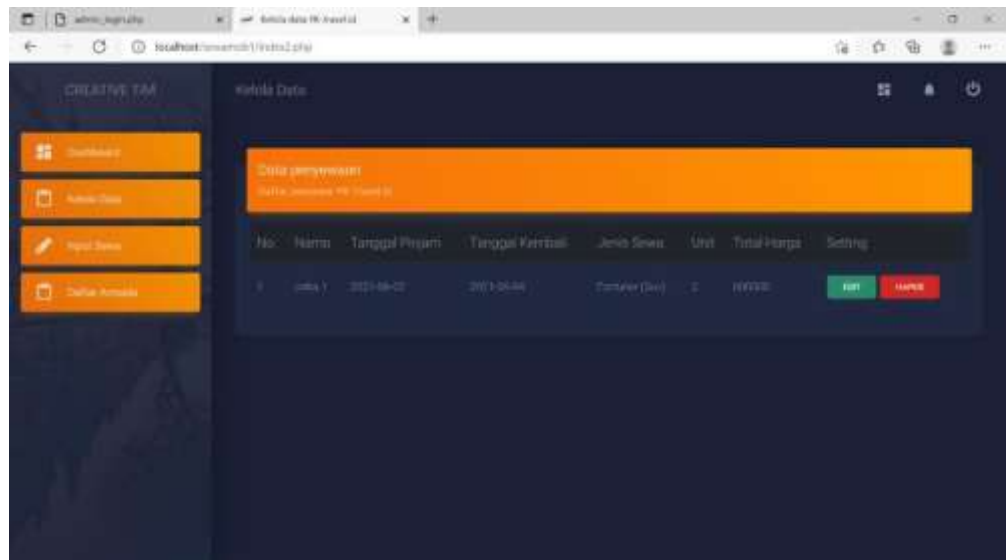


Setelah login berhasil maka akan menuju ke menu admin yang dimana pertama kali akan di hadapkan pada menu dashboard yang memuat tentang informasi armada yang disewakan. Berikut penjelasan kode programnya:

```
<div class="content">
    <div class="container-fluid">
        <div class="row">
            <!--menampilkan image produk-->
            <?php
                $query = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM tgmbrr"
            );
                while($row = mysqli_fetch_array($query)):
                    ?>
                    <div class="col-xl-4 col-lg-12">
                        <div class="card card-chart">
                            <div class="card-header card-header-danger">
                                <a target="_blank" href=" <?php echo $row['file s'] ?>" >
                                    
                                </a>
                            </div>
                            <div class="card-body">

                                <h4 class="cardtitle"><?php
                                echo $row['title']?></h4>
                                <p class="card-category">
                                    <span class="text-success"><i class="fa
                                falong-arrowup"></i> Fisik 80% </span> Harga sewa <?php echo
                                $row['hrga']?></ p>
                                </div>
                                <div class="card-footer">
                                    <div class="stats">
                                        <i class="materialicons">access_time</i>
                                        updated 4 minutes ago
                                    </div>
                                </div>
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
```

Kode program ini memuat tentang informasi dan menampilkan gambar atau foto mobil yang di tampilkan pada menu dashboard.



Jika kita masuk pada menu navigasi Kelola Data maka akan dihadapkan pada menu informasi data penyewaan armada yang telah disewa oleh penyewa armada. Pada menu ini admin dapat mengedit data jika inputan penyewa kurang lengkap ataupun salah saat penginputan sewa. Admin dapat menghapus data jika penyewaan telah selesai. Berikut penjelasan kode programnya :

```
<table class="table">
    <thead class="thead-dark">
        <tr>
            <th scope="col">No.</th>
            <th scope="col">Nama</th>
            <th scope="col">Tanggal Pinjam</th>
            <th scope="col">Tanggal Kembali</th>
            <th scope="col">Jenis Sewa</th>
            <th scope="col">Unit</th>
```

```

                <th scope="col">Total Harga</th>
                <th scope="col">Setting</th>
            </tr>
        </thead>

        <?php
            $no = 1;
            $stampil = mysqli_query ($koneksi, "SELECT * from tm
ob order by id_mob desc");
            while($data =
mysqli_fetch_array($stampil)):

                ?>

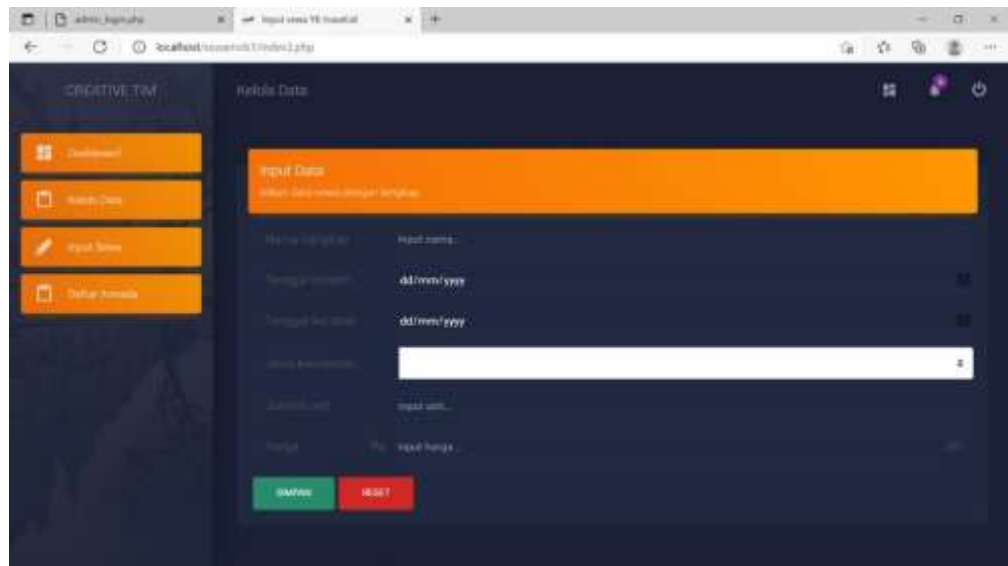
                <tbody>
                    <tr>

                        <td><?=$no++;?></td>
                        <td><?=$data['nama']?></td>
                        <td><?=$data['tgl_pnjm']?></td>
                        <td><?=$data['tgl_kmbli']?></td>
                        <td><?=$data['jenis']?></td>
                        <td><?=$data['unit']?></td>
                        <td><?=$data['harga']?></td>
                        <td>
                            <a href="index3.php?HAL=edit&
id=<?=$data['id_mob']?>" class="btn btn-success btn-sm">Edit</a>
                            <a href="index3.php?HAL=hapus &id=<?=$data['id_mob']?>" onclick =
"return confirm('Apakah anda yakin ingin menghapus data ?')"
                            class="btn btn-danger btnsm">Hapus</a>
                        </td>
                    </tr>

                <?php endwhile;
                // akhir while?>
            </tbody>
        </table>

```

Pada kode program ini memuat tentang isi daftar penyewa armada dan menu hapus atau edit yang dimana jika kita memilih menu hapus maka akan menghapus data, dan menu edit untuk mengedit data penyewa.



Pada menu input sewa, sama seperti pada web untuk user. Sebagai admin maka dapat melakukan input penyewaan armada jika penyewa melakukan penyewaan secara datang langsung ke tempat sewa armada (offline). Berikut penjelasan kode programnya:

```
<form method="POST" action="">

    <div class="input-group mb-3">
        <div class="input-group-
prepend">
            <span class="input-
grouptext" id="basic-addon1"> Nama Lengkap <span
style="marginleft:3em"></span></span>
        </div>
        <input type="text" name="tnama" value="
<?=@$vnama?>" class="form-
control" placeholder="input nama..." required>
    </div>

    <div class="input-group mb-3">
        <div class="input-group-
prepend">
            <span class="input-
grouptext" id="basic-addon1">Tanggal pinjam <span
style="marginleft:3em"></span></span>
        </div>
        <input type="date" name="ttglpnjm" valu
e="<?=@$vtgl_pnjm?>" class="form-control" required>
    </div>

    <div class="input-group mb-3">
        <div class="input-group-prepend">
```

```

        <span class="input-group-text"
id="basic-addon1">Tanggal kembali <span
style="margin-left:2.5em"></span></span>
    </div>
    <input type="date" name="ttglkmbli" val
ue="<?=@$vtgl_kmbli?>" class="form-control" required>
</div>

    <div class="input-group mb-3">
        <div class="input-group-
prepend">
            <span class="input-
group-text" id="basic-addon1">Jenis kendaraan<span
style="margin-left:2.5em"></span></span>
        </div>
        <select type="text" name="tjenis" cla
ss="custom-select custom-select-md3" required>
            <option value="<?=@$vjenis?>"><?=@$vjenis?></option>
            <option style="color:black" value
="Pajero (Suv)"> Pajero (Suv)</option>
            <option style="color:black" value
="Fortuner (Suv)"> Fortuner (Suv)</option>
            <option style="color:black" value
="Yaris (mvp)"> Yaris (mvp)</option>
            <option style="color:black" value
="jazz (mvp)"> Jazz (mvp)</option>
            <option style="color:black" value
="Jetbus HDD (Hight Decker)"> Jetbus HDD (Hight Decker)</option>
            <option style="color:black" value ="Jetbus SHD (Super Hight
Decker)"> Jetbus SHD (Super Hight Decke r)</option>
        </select>
    </div>

    <div class="input-group mb-3">
        <div class="input-group-
prepend">
            <span class="input-
group-text" id="basic-addon1">Jumlah unit <span
style="margin-left:4.5em"></span></span>
        </div>
        <input type="number" name="tunit" value
="<?=@$vunit?>" class="formcontrol" placeholder="input unit..."
required min="0" max="50" step="1"/>
    </div>

    <div class="input-group mb-3">
        <div class="input-group-prepend">

```

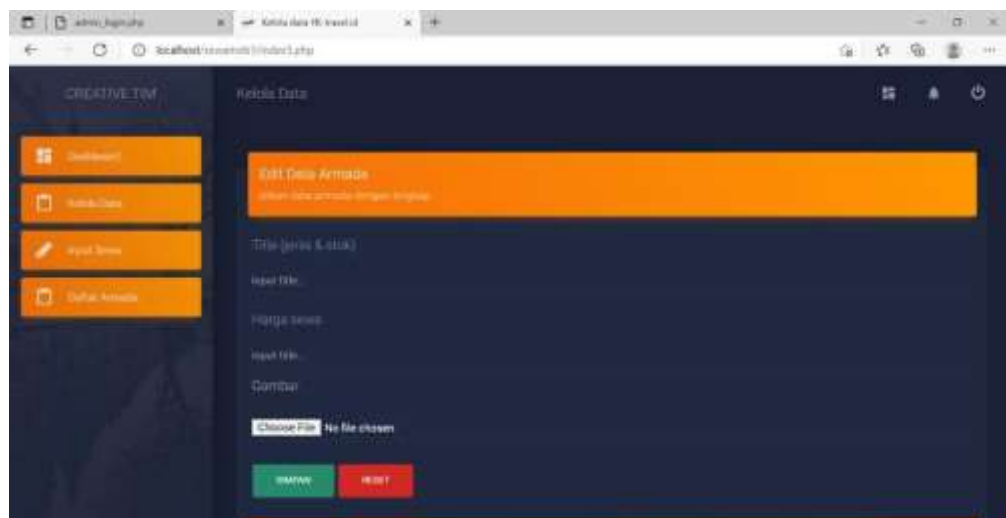
```

        <span class="input-group-
text">Harga <span style="margin-left:5.8em"></span> Rp </span>
        </div>
        <input type="text" name="tharga" valu
e="<?=@$vharga?>" class="formcontrol" placeholder="input
harga..." required>
        <div class="input-group-append">
<span class="input-grouptext">.00</span>
        </div>
    </div>

    <button type="submit" class="btn
btnsuccess" name="bsimpan">Simpan</button>
    <button type="reset" class="btn
btndanger" name="breset">Reset</button>
</form>

```

Pada bagian kode program ini memuat tentang formulir yang di mana harus diinputkan oleh admin dan akan di simpan pada data base setelah melakukan pengisian maupun edit data penyewa.



Kemudia pada menu daftar armada, sebagai admin kita dapat melihat daftar armada. Admin dapat mengedit daftar informasi armada yang telah ada. Berikut penjelasan kode programnya:

```

<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-transparent navbar-
absolute fixed-
top " id="navigation-example">
<div class="container-fluid">
    <div class="navbar-wrapper">
        <a class="navbarbrand"
href="javascript:void(0)">Kelola Data</a>
    </div>
    <button class="navbar-toggler" type="button"
datatoggle="collapse" aria-controls="navigation-index" aria-
expanded="false" aria-label="Toggle navigation"
datatarget="#navigation-example">
        <span class="sr-only">Toggle navigation</span>
        <span class="navbar-toggler-icon icon-bar"></span>
        <span class="navbar-toggler-icon icon-bar"></span>
        <span class="navbar-toggler-icon icon-bar"></span>
    </button>
    <div class="collapse navbar-collapse justify-
contentend">
        <ul class="navbar-nav">
            <li class="nav-item">
                <a class="nav-link" href="javascript:void(0)">
                    <i class="material-icons">dashboard</i>
                    <p class="d-lg-none d-md-block">
                        Stats
                    </p>
                </a>
            </li>
            <li class="nav-item dropdown">
                <a class="navlink" href="javascript:void(0)"
id="navbarDropdownMenuLink" datatoggle="dropdown" aria-
haspopup="true" aria-expanded="false">
                    <i class="material-icons">notifications</i>
                    <p class="d-lg-none d-md-block">
                        Some Actions
                    </p>
                </a>
            </li>
            <li class="nav-item">
                <a class="nav-link" href="index.html">
                    <i class="fa fa-power-off"></i>
                    <p class="d-lg-none d-md-block">
                        Account
                    </p>
                </a>
            </li>
        </ul>
    </div>
</div></nav>

```

Pada bagian kode program ini memuat tentang form edit informasi foto maupun informasi armada lain yang ditampilkan pada web sehingga dapat dilakukan edit informasi armada dan menu edit gambar atau foto armada.



Jika pengguna web belum mempunyai akun sewa, maka user atau penyewa akan masuk pada menu register, dimana user harus mengisi form pendaftaran seperti gambar di atas. Berikut penjelasan kode programnya :

```

<form action="" method="POST">

    <div class="input-group form-group">
        <div class="input-group-prepend">
<span class="input-group-text"><i class="fas fa-
user"></i></span>

        </div>
        <input type="text" class="formcontrol"
name="username" placeholder="username" required>
        </div>

        <div class="input-group form-group">
            <div class="input-group-prepend">
<span class="input-group-text"><i class="fas fa-
envelope"></i></span>

            </div>
            <input type="text" class="formcontrol"
name="email" placeholder="email" required>

        </div>

        <div class="input-group form-group">
            <div class="input-group-prepend">
<span class="input-group-text"><i class="fas fa-
key"></i></span>

            </div>
            <input type="password"
class="formcontrol" name="passw" placeholder="password"
required>

        </div>
        <div class="row align-items-center remember">
            <input type="checkbox">Remember Me
        </div>

        <div class="form-group">
            <input type="submit" value="Daftar" name=
"bsimpan" class="btn float-right login_btn">
        </div>
    </form>

```

Pada kode program ini memuat tentang formulir pendaftaran yang harus diinputkan oleh user atau penyewa.

BAB V

PENGUJIAN & TURNOVER

1. Pertanyaan atau tanggapan pengujian sistem

- a. Apa yang akan terjadi apabila pelanggan melewati tanggal pinjam bagaimana dengan pembayarannya?

Sebelum melakukan peminjaman pelanggan harus menyerahkan data diri dan jaminan identitas, karena sistem kami metode cash on delivery maka saat pengembalian kendaraan pelanggan akan dikenai biaya tambahan

- b. Apakah ada pilihan penyewaan kendaraan dengan sopir atau lepas kunci?

Untuk saat ini sistem yang kami buat masih diharuskan dengan sopir belum ada pilihan untuk lepas kunci, mungkin nanti akan kami kembangkan untuk hal tersebut

- c. Misalkan kita sudah melakukan pembayaran full tetapi dibatalkan apakah ada pengembalian dana?

Akan ada pengembalian dana tetapi tidak sepenuhnya dikembalikan secara full akan ada potongan sebesar 10%-15%