

Analisis dan Perancangan Web Sistem Informasi Rental Mobil Pada LK Trans Jambi

Dwi Ayu Gusriyanti

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Jambi

Email : ayumahadi29@gmail.com

Email Penulis Korespondensi : ayumahadi29@gmail.com

Submitted :
13 Januari 2025

Revision :
20 Maret 2025

Accepted:
21 Maret 2025

Published:
28 Maret 2025

Abstrak– LK Trans Jambi, perusahaan rental mobil di Jambi, mengalami tantangan dalam efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan akibat sistem yang masih manual, di mana proses pemesanan, verifikasi, dan pencatatan transaksi membutuhkan waktu lebih lama dan rawan kesalahan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi berbasis web menggunakan metode prototype guna mengatasi kendala tersebut dan meningkatkan daya saing perusahaan. Dengan memanfaatkan Unified Modeling Language (UML) untuk pemodelan kebutuhan sistem, hasilnya berupa prototype yang mendukung pemesanan online, verifikasi data otomatis, dan pelacakan ketersediaan kendaraan secara real-time. Implementasi sistem ini diharapkan dapat mempercepat respons terhadap pelanggan, mempermudah manajemen operasional, dan memperbaiki komunikasi internal-eksternal perusahaan, sehingga LK Trans Jambi dapat memberikan layanan yang lebih baik dan tetap kompetitif di pasar rental mobil.

Kata Kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Web, Prototype

Abstract– LK Trans Jambi, a car rental company in Jambi, faces challenges in operational efficiency and customer experience due to its still-manual system, where booking, verification, and transaction recording processes are time-consuming and prone to errors. This study aims to design a web-based information system using the prototype method to address these issues and enhance the company's competitiveness. Utilizing Unified Modeling Language (UML) to model system requirements, the resulting prototype supports online booking, automatic data verification, and real-time vehicle availability tracking. The implementation of this system is expected to improve response times for customers, streamline operational management, and enhance internal and external communication, enabling LK Trans Jambi to deliver better services and remain competitive in the car rental market.

Keywords: Design, System Information, Web, Prototype

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat saat ini, industri rental mobil di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, termasuk dalam hal manajemen dan layanan pelanggan. Sebagai salah satu penyedia rental mobil di Jambi, LK Trans Jambi menghadapi beberapa masalah krusial. Salah satu di antaranya adalah masih adanya proses manajemen penyewaan yang dilakukan secara manual. Selain itu, mereka juga menghadapi tantangan untuk tetap bersaing secara efektif di pasar yang semakin kompetitif. Dalam menghadapi kondisi ini, perlu dilakukan transformasi dan peningkatan teknologi untuk memperbaiki efisiensi operasional serta meningkatkan pengalaman pelanggan, sehingga LK Trans Jambi dapat tetap menjadi pilihan utama dalam industri rental mobil di wilayah mereka. Perancangan adalah tahapan kritis dalam pengembangan sistem, produk, atau layanan [1]. Perancangan melibatkan proses menciptakan rencana atau model yang menggambarkan struktur dan karakteristik dari suatu entitas dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu pada tahap ini menggambarkan bagaimana merancang sistem yang baik untuk usaha dalam mengembangkan *website* untuk kebutuhan para *user* dan sistem yang didesain [2]. *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video dan suara yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [3]. Sistem informasi sering disebut sebagai proses pengembangan sistem (*system development*). Pengembangan sistem informasi adalah proses membuat sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan masalah organisasi atau memanfaatkan peluang (*opportunities*) [4].

Analisis sistem adalah proses yang sistematis untuk memahami, merancang, dan mengevaluasi suatu sistem, baik itu sistem informasi, bisnis, atau teknologi, dikenal sebagai analisis sistem. Tujuan utama dari analisis sistem adalah untuk menemukan masalah dan kebutuhan sistem serta membuat solusi yang efektif dan efisien [5]. Sistem informasi adalah suatu himpunan atau kumpulan dari kelompok orang-orang yang bekerja, prosedur prosedur, dan sumber daya peralatan yang mengumpulkan data dan mengolahnya menjadi informasi, merawat dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi [6]. Perancangan sistem informasi adalah menyelesaikan masalah yang lama

dengan menggunakan metode baru. Setelah analisis siklus pengembangan sistem, pendefinisian kebutuhan fungsionalis, persiapan untuk rancangan bangunan implementasi, dan gambaran tentang bagaimana suatu sistem dibentuk (gambaran, perencanaan, dan pembatasan sketsa), perancangan sistem termasuk mengkonfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras [7].

LK Trans Jambi adalah perusahaan rental mobil yang berlokasi di Jambi. Mereka menyediakan berbagai jenis mobil untuk kebutuhan pribadi dan bisnis. Dengan dimulainya operasi pada tahun 2019, LK Trans Jambi telah berkembang sebagai pilihan utama dalam layanan rental mobil di wilayahnya. Perusahaan ini fokus pada meningkatkan efisiensi operasional dan pengalaman pelanggan melalui pengembangan sistem informasi dan integrasi komunikasi yang lebih baik. Berdasarkan analisis dan pengamatan yang berlangsung, ditemukan permasalahan pada LK Trans Jambi, yaitu Kendala dalam melakukan pemesanan, ketersediaan unit, dan proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual di LK Trans Jambi.

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk mendesain, memodelkan, dan mendokumentasikan struktur dan perilaku sistem perangkat lunak [8]. Ini termasuk berbagai jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan berbagai aspek dari sistem perangkat lunak, seperti struktur kelas, interaksi antar objek, diagram aktivitas, dan lainnya. UML membantu dalam komunikasi antara tim pengembang, analisis kebutuhan, serta dokumentasi dan pemahaman yang lebih baik terhadap sistem yang akan dikembangkan [9]. Use case diagram menunjukkan hubungan antara use case, aktor, dan sistem secara grafis dan memperkenalkan suatu sistem. Mereka tidak menjelaskan bagaimana use case digunakan. Semua fungsi sistem yang dibuat akan diketahui dalam use case ini [10]. *Activity diagram* menunjukkan aliran operasi sistem informasi. Secara keseluruhan, *activity diagram* menunjukkan di mana proses dimulai, di mana proses berakhir, aktivitas apa yang terjadi selama proses, dan bagaimana aktivitas tersebut diurutkan. Selain itu, *activity diagram* menawarkan cara untuk melakukan proses pemodelan paralel [11]. Class diagram dapat berfungsi sebagai implementasi dari sebuah interface, yaitu class abstrak yang hanya memiliki metoda. Interface tidak dapat diinstansiasikan langsung menjadi sebuah class, tetapi harus diimplementasikan menjadi sebuah class terlebih dahulu [12]. Flowchart merupakan diagram yang menggambarkan aliran sistem dimana flowchart membantu perancang sistem untuk melihat aliran sistem yang dirancang dan mengetahui sistem mana yang akan dibuat [13].

Data, yang kemudian diolah untuk dikomunikasikan secara jelas dan tepat sehingga orang lain yang tidak langsung mengalaminya dapat memahaminya [14]. Basis data, adalah bagian penting dari suatu sistem karena berfungsi sebagai sumber informasi bagi pengguna [15]. Kumpulan data dalam bentuk tabel, file, atau arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik disebut basis data atau database [16]. Chrome adalah peramban web lintas platform yang dikembangkan oleh Google, pertama kali dirilis pada tahun 2008 untuk Microsoft Windows dan kemudian diporting ke berbagai sistem operasi seperti Android, iOS, Linux, dan macOS, menjadikannya peramban bawaan pada sistem operasi tersebut. Sebagai komponen utama Chrome OS, peramban ini berfungsi sebagai platform untuk aplikasi web [17].

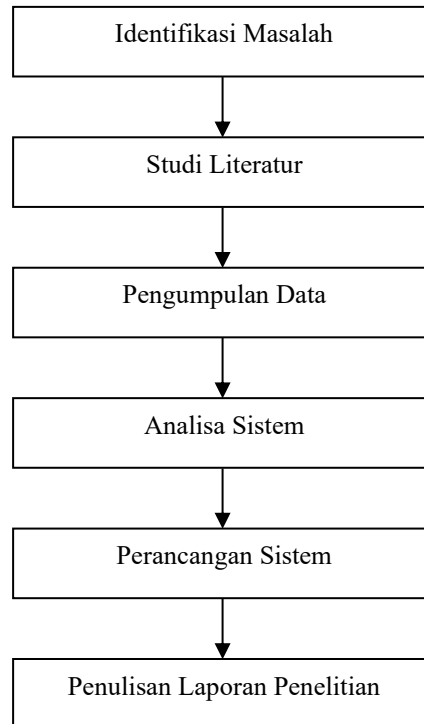
Proses iterative dalam pengembangan sistem adalah suatu pendekatan di mana requirement diubah menjadi sistem yang berfungsi (*working system*), yang terus-menerus diperbaiki melalui kolaborasi antara pengguna dan analis sistem. Selama proses ini, prototype juga dapat dibangun menggunakan berbagai tool pengembangan untuk menyederhanakan dan mempercepat proses iterasi serta memastikan bahwa sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Metode ini memungkinkan penyesuaian yang lebih baik terhadap perubahan requirement dan umpan balik dari pengguna, memastikan bahwa solusi akhir yang dikembangkan dapat memberikan nilai tambah yang optimal [6]. Balsamiq mockups 3 merupakan software yang digunakan untuk pembuatan tampilan antarmuka pengguna atau user interface sebuah aplikasi. Software ini merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh para perancang aplikasi [18].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi manajemen penyewaan mobil dengan memperbaiki pengalaman pelanggan dalam proses pemesanan dan penayaan unit yang saat ini masih dilakukan secara manual. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan sistem informasi guna meningkatkan ketersediaan informasi secara real-time dan memperkuat komunikasi internal dan eksternal di LK Trans Jambi. Semua ini dilakukan dengan tujuan akhir untuk meningkatkan daya saing perusahaan di pasar rental mobil. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Web Sistem Informasi Rental Mobil Pada LK Trans Jambi”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berikut ini merupakan gambaran hasil kerangka kerja penelitian, yaitu:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah digambarkan sebelumnya, maka dapat dijelaskan pembahasan tersebut terhadap bagian masing-masing tahap permasalahan setiap langkahnya, sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Melakukan perumusan masalah merupakan langkah krusial untuk memulai penelitian dan mengidentifikasi akar permasalahan yang akan diteliti. Dengan melakukan perumusan masalah secara baik, penelitian menjadi lebih jelas dan terarah karena mengarahkan fokus pada masalah yang spesifik dan relevan. Langkah ini membantu dalam menetapkan tujuan penelitian dengan lebih tepat serta merumuskan pertanyaan penelitian yang akan dijawab. Selain itu, perumusan masalah juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi batasan-batasan yang akan diperhatikan selama proses penelitian berlangsung.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis melakukan studi mendalam dan memahami teori-teori serta konsep-konsep yang relevan dengan masalah yang diteliti. Proses ini memberikan dasar pengetahuan yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis akar permasalahan secara lebih mendalam. Dengan memahami teori-teori yang terkait, peneliti dapat mengembangkan kerangka kerja yang solid untuk menjawab pertanyaan penelitian dan merancang pendekatan yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang ada. Ini juga memungkinkan untuk mengintegrasikan literatur yang ada dengan temuan dari penelitian yang sedang dilakukan, sehingga memperkuat landasan teoritis dan metodologis dari studi tersebut.

3. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan secara langsung di lapangan. Tujuan pengumpulan data penelitian ini adalah untuk memberi dukungan proses penelitian dengan data yang akurat yang sesuai dengan atribut objek yang diteliti.

Ada tiga cara, di antaranya :

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*interview*) dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada pemilik, staf, dan pelanggan untuk mendapatkan informasi yang relevan mengenai masalah yang sedang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan langsung dari berbagai pihak yang terlibat, termasuk perspektif internal dari pemilik dan staf serta pengalaman pelanggan yang

langsung terlibat dengan layanan atau produk yang disediakan. Dengan demikian, wawancara membantu dalam mengumpulkan data yang mendalam dan bervariasi, yang dapat digunakan untuk menganalisis akar permasalahan dan mengembangkan solusi yang tepat dalam penelitian ini.

b. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan langsung seperti ini memungkinkan penulis untuk mengumpulkan data yang akurat dan detail tentang praktik yang ada di lapangan, yang mungkin tidak terdokumentasi secara formal atau dapat dijelaskan dengan baik melalui wawancara saja. Dengan demikian, observasi langsung memainkan peran penting dalam memberikan konteks yang mendalam dan gambaran menyeluruh terhadap tantangan dan dinamika yang dihadapi oleh LK Trans Jambi dalam operasional sehari-hari mereka.

c. Dokumentasi

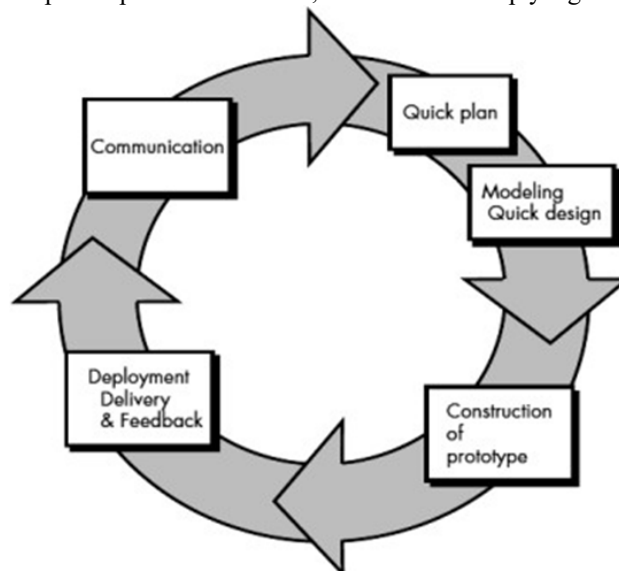
Salah satu cara yang akurat untuk memvalidasi lokasi penelitian adalah melalui dokumentasi. Peneliti dapat mengumpulkan data dan mengambil foto-foto proses yang terjadi di LK Trans Jambi. Dokumentasi ini tidak hanya memperkuat validitas penelitian dengan memberikan bukti visual tentang kondisi yang ada, tetapi juga membantu dalam mendokumentasikan secara rinci aspek-aspek yang diamati.

4. Analisa Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis mendalam terhadap informasi yang telah dikumpulkan dan mengidentifikasi masalah yang ada pada LK Trans Jambi. Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan wawasan yang diperlukan dan memahami akar permasalahan yang dihadapi perusahaan rental mobil tersebut. Proses analisis informasi meliputi evaluasi data yang terkumpul, dokumentasi hasil observasi, dan hasil dari wawancara dengan pemilik, staf, dan pelanggan. Informasi ini digunakan sebagai dasar untuk merancang solusi yang dapat meningkatkan efisiensi operasional, meningkatkan layanan pelanggan, serta mengatasi tantangan yang dihadapi oleh LK Trans Jambi.

5. Perancangan Sistem

Pada tahapan ini penulis akan melakukan perancangan sistem baru hanya sebatas *prototype* dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*. *Prototype* merupakan salah satu metode perancangan *software* yang digunakan oleh pengembang supaya dapat saling berinteraksi dengan pihak tertentu pada objek selama proses pembuatan sistem, terdiri dari 5 tahap yang saling mempengaruhi.



Gambar 2. Pemodelan *Prototype* [6]

Adapun penjelasan tahapan-tahapan dalam pemodelan *prototype* ini antara lain sebagai berikut :

a. Komunikasi (*Communication*)

Penulis mengadakan pertemuan strategis dengan para stakeholder untuk merumuskan kebutuhan perangkat lunak yang tepat sesuai dengan karakteristik objek yang diinginkan. Dalam pertemuan tersebut, juga disampaikan gambaran mendetail mengenai komponen-komponen yang akan digunakan serta kemungkinan tambahan yang perlu dibahas untuk memperbaiki sistem jika diperlukan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang diimplementasikan tidak hanya memenuhi ekspektasi pengguna tetapi juga mengintegrasikan inovasi dan perbaikan yang diperlukan

untuk meningkatkan efektivitas dan daya saing LK Trans Jambi di pasar rental mobil yang kompetitif saat ini.

b. *Perencanaan Secara Cepat (Quick Plan)*

Pada tahapan ini, dilakukan perencanaan yang matang untuk iterasi dalam pembuatan prototype guna memastikan bahwa proses dapat dilakukan dengan cepat dan efisien. Perencanaan ini melibatkan identifikasi langkah-langkah konkret untuk setiap iterasi, penentuan sumber daya yang diperlukan, serta alokasi waktu yang tepat. Selanjutnya, setelah perencanaan selesai, dilakukan pemodelan yang mendalam untuk mempercepat proses perancangan. Pemodelan ini melibatkan pembuatan blueprint yang detail mengenai struktur sistem yang akan dikembangkan, serta simulasi untuk menguji dan mengoptimalkan fungsionalitas sebelum implementasi sebenarnya dilakukan. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat pengembangan, tetapi juga mengurangi risiko kesalahan serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan stakeholders.

c. *Model Rancangan Cepat (Modeling Quick Design)*

Pada tahap ini, dilakukan pemodelan dan perencanaan yang terstruktur dengan menggunakan beberapa alat pemodelan seperti DFD (Data Flow Diagram), ERD (Entity Relationship Diagram), dan Flowchart. DFD digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses dalam sistem secara detail, sedangkan ERD digunakan untuk menggambarkan struktur data serta hubungan antar entitas dalam basis data. Selain itu, Flowchart digunakan untuk mengilustrasikan langkah-langkah proses dan pengambilan keputusan dalam sistem. Pendekatan ini membantu dalam menganalisis dan merancang sistem dengan lebih mendalam, memastikan bahwa semua aspek dan interaksi dalam sistem terdokumentasi dengan baik sebelum dilakukan implementasi yang lebih lanjut.

d. *Pembuatan Prototype (Construction of Prototype)*

Pada tahap pembuatan rancangan cepat, fokus diberikan pada aspek-aspek perangkat lunak yang akan menampilkan format tampilan kepada para end user. Langkah-langkah utamanya meliputi identifikasi kebutuhan pengguna akhir, pengembangan prototipe antarmuka pengguna (UI) yang interaktif, serta pengujian awal untuk memvalidasi kelayakan desain dan fungsi yang ditampilkan. Proses ini memungkinkan para pengguna akhir untuk melihat secara langsung bagaimana aplikasi atau sistem yang sedang dikembangkan akan beroperasi, sehingga memfasilitasi umpan balik dini yang dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian sebelum tahap implementasi penuh.

e. *Penyerahan dan Memberikan Umpan Balik Terhadap Pengembangan (Deployment Delivery & Feedback)*

Rancangan prototype yang telah disusun kemudian diserahkan kepada para stakeholder untuk dievaluasi, dengan harapan mendapatkan umpan balik yang konstruktif untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Evaluasi ini memungkinkan para stakeholder untuk memberikan masukan yang berharga sehingga pengembang perangkat lunak dapat melakukan iterasi pada prototype untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Pada tahapan ini, penelitian hanya dilakukan hingga tahap Construction of Prototype (Pembuatan Prototype), di mana fokus utamanya adalah menghasilkan sebuah prototipe yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan selanjutnya.

6. *Penulisan Laporan Penelitian*

Pada tahap ini, laporan penelitian disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di LK Trans Jambi. Laporan tersebut mencakup analisis mendalam mengenai tantangan yang dihadapi oleh industri rental mobil, khususnya di Jambi, serta solusi yang direkomendasikan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing perusahaan. Selain itu, laporan juga memuat hasil evaluasi prototype yang telah dikembangkan, termasuk umpan balik dari para stakeholder yang digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Laporan ini menjadi panduan untuk tahap-tahap pengembangan selanjutnya dalam mengimplementasikan solusi yang telah diusulkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Saat ini, sistem layanan rental mobil pada LK Trans Jambi masih dijalankan secara konvensional atau langsung, di mana pelanggan harus datang ke lokasi atau menghubungi pihak pengelola melalui telepon untuk melakukan pemesanan. Sistem manual ini memerlukan interaksi langsung antara pelanggan dan petugas, yang sering kali membutuhkan waktu lebih lama, terutama saat banyak pelanggan mengakses layanan bersamaan. Selain itu, proses verifikasi data dan pencatatan transaksi dilakukan secara manual oleh petugas, sehingga rentan terhadap

kesalahan pencatatan dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Dalam hal pelacakan kendaraan, sistem yang ada juga kurang efektif karena tidak ada integrasi teknologi yang dapat memantau status ketersediaan mobil secara real-time. Dengan demikian, pelayanan cenderung lebih lambat dan kurang efisien, yang berdampak pada pengalaman pelanggan dan operasional perusahaan. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan sistem berbasis prototipe yang dapat meningkatkan efisiensi dalam manajemen pemesanan, pencatatan transaksi, dan pelacakan kendaraan secara digital di LK Trans Jambi.

3.2 Solusi Pemecahan Masalah

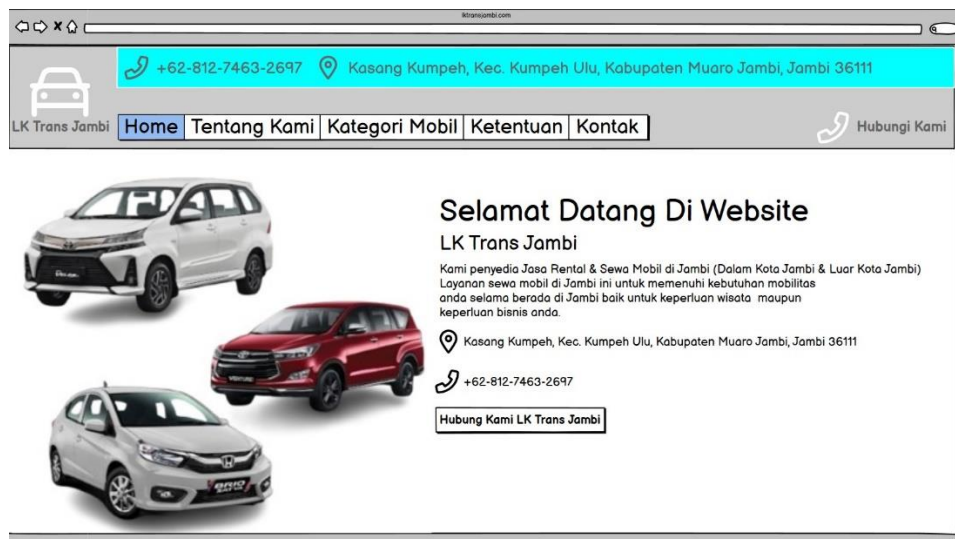
Berdasarkan analisis mendalam terhadap permasalahan yang dihadapi, sebuah sistem direncanakan untuk memberikan solusi yang efektif. Sistem ini dirancang untuk memfasilitasi pengelolaan keluhan pelanggan, data pelanggan, informasi produk, dan data penjualan dengan lebih efisien. Melalui platform website yang dapat diakses secara online, sistem ini memungkinkan semua informasi tersebut dapat diakses secara digital, sehingga mempermudah proses pengelolaan dan pengambilan keputusan.

Fitur utama yang akan diimplementasikan dalam sistem ini meliputi manajemen keluhan pelanggan, di mana pelanggan dapat dengan mudah mengajukan keluhan mereka dan mengikuti status penanganannya. Selain itu, sistem ini juga akan menyediakan manajemen data pelanggan yang komprehensif, memungkinkan untuk menyimpan dan mengelola informasi tentang pelanggan secara detail. Data produk juga akan dikelola secara sistematis, memuat informasi tentang spesifikasi produk tanpa detail harga dan ketersediaan. Sedangkan data penjualan akan dicatat dan dianalisis untuk memahami pola dan tren yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan strategis perusahaan.

3.3 Hasil Implementasi Program

1. Rancang Halaman Beranda/Home

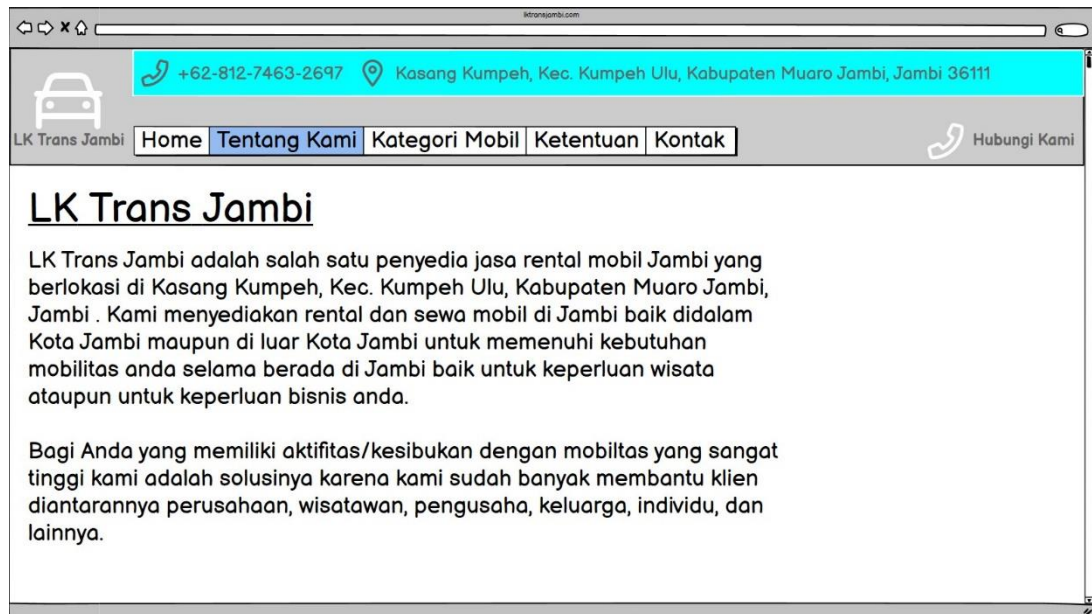
Halaman utama website adalah halaman pertama yang dilihat ketika mengakses website. Hal ini sangat penting untuk memberikan kesan pertama yang baik kepada pengunjung dan memudahkan mereka untuk menavigasi informasi yang mereka butuhkan. Adapun tampilannya seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Halaman Beranda/Home

2. Rancang Halaman Tentang Kami

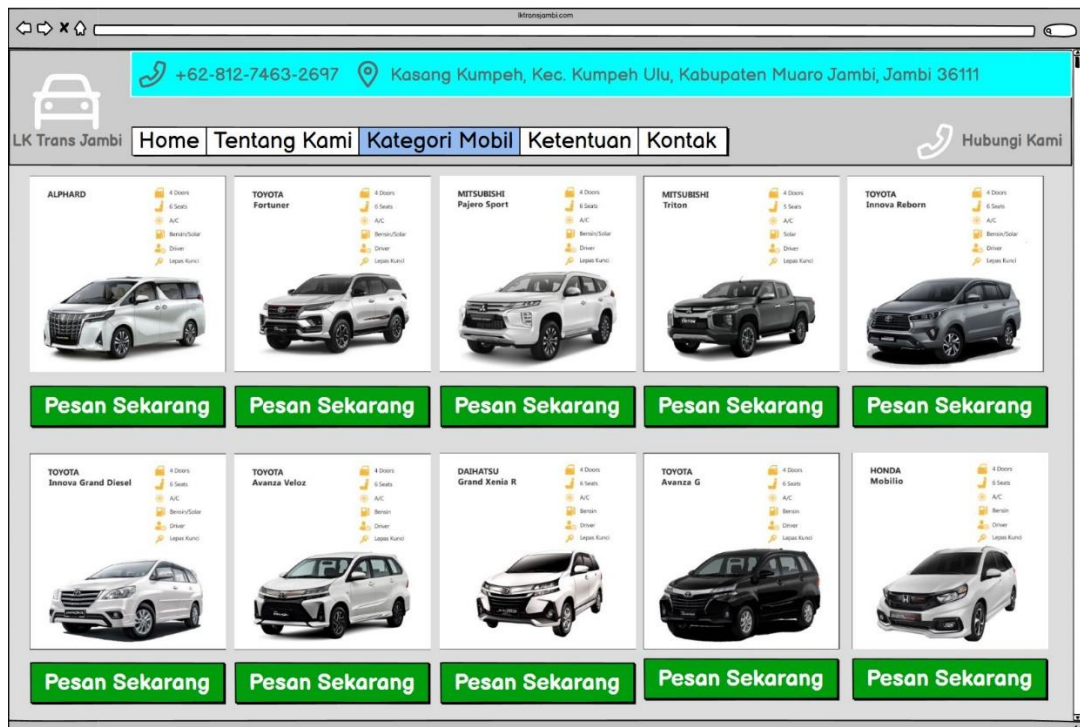
Halaman "Tentang Kami" LK Trans Jambi menyajikan deskripsi tentang layanan mereka yang berfokus pada rental mobil untuk kebutuhan mobilitas di dalam dan luar Kota Jambi. Layanan ini ditujukan untuk memenuhi berbagai keperluan, baik itu wisata maupun bisnis. Teks tersebut juga menekankan bahwa layanan mereka cocok untuk orang dengan mobilitas tinggi. LK Trans Jambi memiliki pengalaman yang luas dalam melayani berbagai jenis klien, termasuk perusahaan, wisatawan, pengusaha, keluarga, dan individu, menawarkan solusi transportasi yang handal dan fleksibel sesuai kebutuhan pelanggan. Adapun tampilannya seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Halaman Tentang Kami

3. Rancang Halaman Kategori Mobil

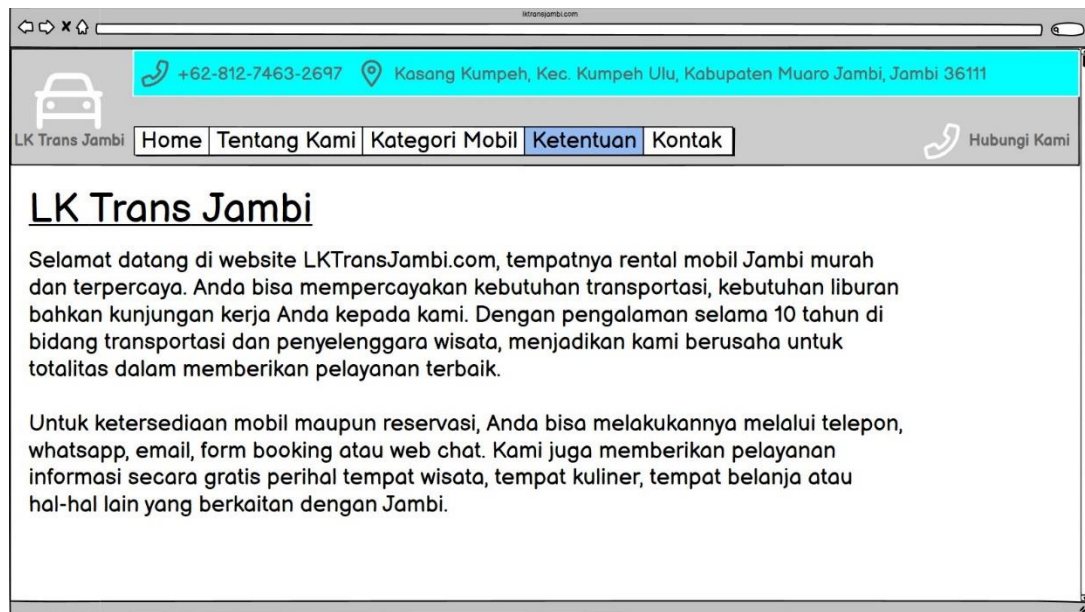
Halaman kategori mobil menyajikan berbagai pilihan mobil yang tersedia untuk disewa. Setiap mobil ditampilkan dengan gambar dan spesifikasi yang jelas, memberikan pelanggan gambaran yang lengkap tentang opsi yang mereka miliki. Di bawah setiap gambar mobil, terdapat tombol hijau besar bertuliskan "Pesan Sekarang", yang memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan mobil yang mereka inginkan secara langsung. Adapun tampilannya seperti yang terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Halaman kategori mobil

4. Rancang Halaman Ketentuan

Halaman ketentuan LK Trans Jambi berfungsi sebagai sumber informasi yang mengatur aturan dan ketentuan terkait layanan rental mobil. Di sini, pelanggan dapat menemukan syarat dan ketentuan umum seperti persyaratan usia, dokumen yang diperlukan, dan prosedur pembayaran. Selain itu, halaman ini juga menjelaskan kebijakan tentang periode penyewaan, tanggung jawab penggunaan mobil, dan prosedur pengembalian. Informasi ini membantu memastikan bahwa baik penyedia layanan maupun pelanggan memahami dan mematuhi peraturan yang berlaku selama proses penyewaan mobil. Adapun tampilannya seperti yang terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Halaman ketentuan

5. Rancang Halaman Kontak

Halaman kontak LK Trans Jambi dirancang untuk memberikan akses cepat kepada pengunjung website yang ingin menghubungi pihak rental mobil. Desainnya sederhana namun efektif, dengan langsung menampilkan informasi kontak utama seperti nomor telepon, alamat email, dan alamat kantor. Halaman ini memudahkan pelanggan atau calon pelanggan untuk menghubungi perusahaan dengan mudah dan cepat, sehingga memfasilitasi komunikasi yang efisien antara pihak penyedia layanan dan konsumen. Adapun tampilannya seperti yang terlihat pada Gambar 7.



Gambar 6 Halaman kontak

4. KESIMPULAN

Industri rental mobil di Indonesia, termasuk LK Trans Jambi, menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan efisiensi operasional dan memperbaiki kepuasan pelanggan. Sebelumnya, LK Trans Jambi mengoperasikan sistem manual untuk pemesanan, verifikasi, dan pencatatan transaksi. Penggunaan sistem manual ini seringkali menyebabkan proses yang lambat, rentan terhadap kesalahan manusia, dan tidak mampu memberikan informasi secara real-time tentang lokasi dan status kendaraan. Akibatnya, tidak hanya efisiensi operasional terpengaruh, tetapi juga pengalaman pelanggan yang menjadi kurang optimal. Selain itu, perusahaan menghadapi kesulitan dalam mempertahankan daya saingnya di pasar yang semakin ketat dan kompetitif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan merancang sebuah prototype sistem informasi berbasis web yang modern dan terotomatisasi. Sistem ini diharapkan dapat mengubah paradigma operasional LK Trans Jambi dengan menyediakan platform yang memungkinkan pemesanan kendaraan secara online, verifikasi transaksi secara otomatis, dan pelacakan kendaraan secara real-time. Dengan adopsi teknologi ini, diharapkan bahwa perusahaan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses operasional mereka, mengurangi kesalahan administratif, dan meningkatkan responsivitas terhadap kebutuhan pelanggan.

Penerapan sistem informasi berbasis web ini tidak hanya akan meningkatkan daya saing LK Trans Jambi dalam industri rental mobil, tetapi juga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan menyediakan pengalaman pemesanan yang lebih cepat, mudah, dan transparan. Selain itu, dengan data yang terkelola dengan baik dan akurat, perusahaan dapat melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap preferensi pelanggan dan tren pasar, yang dapat digunakan sebagai dasar strategi pengembangan bisnis di masa depan.

Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya tentang mengimplementasikan teknologi baru, tetapi juga tentang mengubah cara perusahaan beroperasi untuk mencapai tingkat efisiensi dan kepuasan pelanggan yang lebih baik dalam lingkungan bisnis yang semakin dinamis dan kompetitif.

REFERENCES

- [1] H. Nopriandi, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI MAHASISWA," *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, vol. 1, no. 1, 2020, doi: 10.36378/jtos.v1i1.1.
- [2] R. T. Wahyuni, "Pengertian Perancangan Menurut Para Ahli," Saturday, November 28.
- [3] Y. Yurindra, S. Sarwindah, dan D. Irawan, "Rancangan Prototype Layanan Pengaduan Masyarakat Melalui Kantor Desa Berbasis Android," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 10, no. 3, 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i3.1295.
- [4] Teguh Wahyono, "Sistem Informasi: Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi," *Yogyakarta: Graha Ilmu*, hlm. 120, 2020.
- [5] M. Jasmin, F. Ulum, dan M. Fadly, "ANALISIS SISTEM INFORMASI PEMASARAN PADA KOMUNITAS BARBERSHOPS MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 DOMAIN DELIVER SERVICE AND SUPPORT (DSS) (Studi Kasus : Kec, Tanjung Bintang)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 2, no. 3, 2021.
- [6] Y. Wahyudin dan D. N. Rahayu, "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 3, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.
- [7] F. D. Putra, J. Riyanto, dan A. F. Zulfikar, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis WEB," *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.36079/lamintang.jetas-0201.93.
- [8] Munawar, "Analisis Perancangan Sistem Berbasis Objek dengan UML," 2018.
- [9] Hamim Tohari, "Astah - Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML," *Cv Andi Offset*, vol. 1, 2018.
- [10] A. R. Pratama, "Belajar Unified Modeling Language (UML) - Pengenalan," 2019.
- [11] R. Astuti, "Pemodelan Analisis Berorientasi Objek dengan Use Case," *Media Informatika*, vol. 8, no. 2, 2019.
- [12] A. Ibnu, "Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Model Unified Process Studi Kasus: Sistem Informasi Journal," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, vol. 12, no. 1, 2022.
- [13] Sukamto dan Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek," *Informatika Bandung*, vol. 53, no. February, 2021.

- [14] A. Kadir, *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL*. 2023.
- [15] T. Rachmadi, "The Power Of Digital Marketing," 2020.
- [16] S. K. M. Kom. Fujiama Diapoldo Silalahi, *Manajemen Database MySQL (Structured Query Language)*. semarang: STEKOM, 2022.
- [17] M. Susilo, "RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL," *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan)*, vol. 2, no. 2, hlm. 98–105, Mar 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- [18] F. N. Khasanah, S. Rofiah, dan D. Setiyadi, "Metode User Centered Design Dalam Merancang Tampilan Antarmuka Ecommerce Penjualan Pupuk Berbasis Website Menggunakan Aplikasi Balsamiq Mockups," *JAST : Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 2, 2019, doi: 10.33366/jast.v3i2.1443.