



Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Mobil Tronton Secara Online Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype di PT. Mitra Buana Suradinata

Denis Yunda Putri Kurnia¹, Dini Junjarti², Taufiq Qurrahman³, Saprudin⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: [1denis2002yunda@gmail.com](mailto:denis2002yunda@gmail.com), [2dinijnrtiji22@gmail.com](mailto:dinijnrtiji22@gmail.com), [3taufiqfrito@gmail.com](mailto:taufiqfrito@gmail.com),

[4dosen00845@unpam.ac.id](mailto:dosen00845@unpam.ac.id)

(* : coressponding author)

Abstrak— Kemajuan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai perusahaan untuk mengintegrasikan sistem digital guna mengoptimalkan proses bisnisnya. PT. Mitra Buana Suradinata sebagai perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan kendaraan niaga masih menghadapi kendala dalam proses pemesanan mobil tronton yang dilakukan secara konvensional melalui media komunikasi seperti Whatsapp atau telepon. Prosedur ini dinilai kurang efisien dan memiliki keterbatasan dalam menjangkau calon pelanggan secara luas. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan perancangan dan implementasi aplikasi penyewaan mobil tronton berbasis web dengan menerapkan metode prototype. Metode ini dipilih karena memiliki keunggulan dalam mengembangkan sistem yang adaptif melalui pendekatan iteratif, yang memungkinkan perbaikan sistem berdasarkan masukan pengguna. Aplikasi yang dirancang memiliki sejumlah fitur utama, antara lain penyajian informasi ketersediaan kendaraan secara real-time, formulir pemesanan secara online, pengelolaan data stok kendaraan, dan pembuatan laporan transaksi. Sistem dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL, serta diuji menggunakan metode black box untuk memastikan kesesuaian fungsi sistem dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari implementasi ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan, memperkuat transparansi informasi, dan memudahkan pengelolaan data penyewaan.

Kata Kunci: Aplikasi Web; Penyewaan Mobil Tronton; Prototype

Abstract— *Rapid advances in information technology have encouraged various companies to integrate digital systems to optimize their business processes. PT. Mitra Buana Suradinata as a company engaged in the commercial vehicle rental sector still faces obstacles in the process of ordering tronton cars which are carried out conventionally through communication media such as WhatsApp or telephone. This procedure is considered inefficient and has limitations in reaching potential customers widely. As an effort to overcome these problems, the design and implementation of a web-based tronton car rental application was carried out by implementing the prototype method. This method was chosen because it has the advantage of developing an adaptive system through an iterative approach, which allows system improvements based on user input. The designed application has a number of main features, including the presentation of real-time vehicle availability information, online order forms, vehicle stock data management, and transaction report generation. The system was developed using the PHP programming language and MySQL database, and tested using the black box method to ensure the suitability of the system's functions to user needs. The implementation results show that this application is able to increase efficiency in the ordering process, strengthen information transparency, and facilitate rental data management.*

Keywords: Web Application; Tronton Car Rental; Prototype

1. PENDAHULUAN

Terciptanya berbagai penemuan yang inventif dan kreatif merupakan bukti pesatnya kemajuan teknologi. Semua pekerjaan manusia kini dipermudah oleh teknologi, dan seiring dengan kemajuan teknologi yang canggih, masyarakat mungkin akan mengantisipasi bahwa sistem komputer akan beroperasi dengan lancar dan efisien.

Salah satu bisnis jasa yang bisa membantu masyarakat adalah rental mobil. Ketika Anda membutuhkan jasa penyewaan mobil atau kendaraan untuk berbagai keperluan pribadi maupun umum. Banyak perusahaan penyewaan kendaraan di Indonesia yang belum memanfaatkan jasa ini secara maksimal keahlian yang dimilikinya, seperti menggunakan situs web untuk mengelola data rental. Untuk



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi

Volume 3, No. 1 Juni 2025

ISSN 3025-0919 (media online)

Hal 111-122

memfasilitasi semua aspek dalam menjalankan perusahaan penyewaan mobil, diperlukan sistem informasi manajemen (Yunita, 2021).

PT. Mitra Buana Suradinata sebagai perusahaan yang berjalan di bidang perdagangan material konstruksi dan penyewaan kendaraan niaga, berkomitmen menyediakan produk berkualitas, layanan profesional, kepuasan pelanggan, hubungan bisnis berkelanjutan, serta pengembangan sumber daya manusia yang kompeten. Terletak di Kp. Suradita, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten. PT. Mitra Buana Suradinata merupakan perusahaan yang aktifitas utamanya menyediakan jasa penyewaan kendaraan operasional kepada pelanggan. Dalam aktivitas jasa penyewaan ada beberapa permasalahan, di antaranya pelanggan tidak Pelanggan atau bisnis lain yang ingin menyewa mobil biasanya perlu memeriksa ketersediaan kendaraan menggunakan aplikasi WhatsApp atau menelepon. Kenyataan bahwa sistem penyewaan mobil saat ini masih menggunakan teknik konvensional membuatnya sulit untuk dipromosikan dan belum memanfaatkan teknologi berbasis website, sehingga menjadikan proses pemasaran dan pemesanan kurang efisien dan sulit menjangkau lebih banyak pelanggan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi penyewaan mobil tronton berbasis web dengan pendekatan prototype. Aplikasi ini dirancang untuk menghadirkan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi perusahaan, melalui fitur-fitur seperti informasi ketersediaan kendaraan secara daring, sistem pemesanan terstruktur, manajemen stok kendaraan, dan pembuatan laporan transaksi yang sistematis. Implementasi sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional PT. Mitra Buana Suradinata, memperluas jangkauan layanan, serta memberikan kualitas pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penulis mengaplikasikan pengamatan secara langsung pada PT. Mitra Buana Suradinata buat memperoleh informasi yang dibutuhkan serta mengenali permasalahan yang dialami.

b. Wawancara

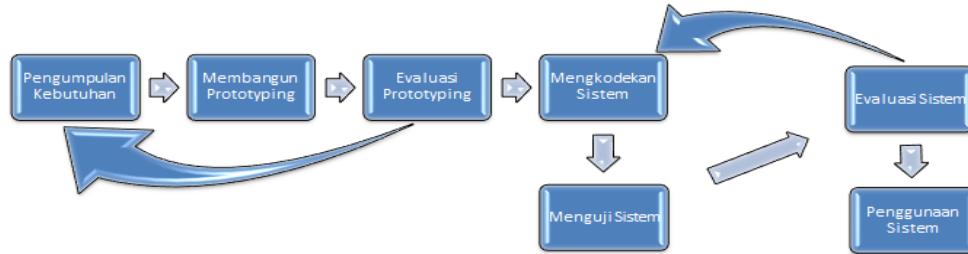
Dalam prosedur ini kami melaksanakan riset dengan wawancara langsung dengan Komisaris PT. Mitra Buana Suradinata, sehingga informasi yang didapat lebih akurat.

c. Studi Pustaka

Selain melakukan observasi dan wawancara, pencipta karya tulis juga melaksanakan penelusuran literatur dengan referensi di perpustakaan, referensi artikel, internet atau di tempat lain

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENYEWAAN MOBIL TRONTON SECARA ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE DI PT. MITRA BUANA SURADINATA” ini menggunakan metode *prototype*. *Prototype* adalah teknik yang digunakan oleh pengembang perangkat lunak atau perangkat keras untuk menghasilkan model atau simulasi sebelum produk diimplementasikan, menurut sejumlah sumber yang telah disebutkan. Model produk yang berfungsi sebagai representasi dari produk asli dan digunakan sebagai standar, dasar, atau contoh umum untuk item lain dalam kategori yang sama juga dapat dianggap sebagai prototipe (Salpina et al., 2025).



Gambar 1. Metode Prototype

Tahapan pada metode prototype sebagai berikut:

a. **Mengumpulkan Kebutuhan**

Klien dan pengembang membicarakan persyaratan untuk membangun sistem. Dari langkah pertama prosedur, seperti mendaftar atau melengkapi formulir, tampilan dasbor, katalog produk persewaan, kontrol halaman admin, menambahkan data stok mobil, memasukkan detail pembayaran, dan sebagainya.

b. **Membangun Prototyping**

Mengikuti pencatatan kebutuhan sistem. Untuk memberikan contoh dasar atau deskripsi sistem yang pada akhirnya akan digunakan oleh pengguna, pengembang akan terlebih dahulu membuat desain sistem dasar. Ketika membuat sistem ini, penulis menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi *Use Case diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Entity Relational Diagram*, *Logical Record Structure*, dan *Sequence Diagram*.

c. **Evaluasi Prototyping**

Saat melakukan penelitian dengan memanfaatkan teknik prototipe, pembuat atau pengembang akan terus menilai pengembangan sistem untuk menentukan apakah sistem tersebut mematuhi desain yang disepakati sebelumnya dan memeriksa pengembangan produk akhir.

d. **Pengkodean Sistem**

Jika sistem sudah berhasil melalui tahap Evaluasi Prototyping dan tidak ada yang di revisi lagi. Maka Pengembang akan melakukan proses pengkodean sistem, dimana Dengan menggunakan bahasa pemrograman yang tepat, pengembang akan menjalankan semua hal dalam sistem. PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, *Visual Studio Code* akan digunakan sebagai *editor teks* selama proses pengkodean.

e. **Pengujian Sistem**

Sistem yang telah berhasil dikembangkan perlu menyelesaikan tahap pengujian. Dalam penelitian ini, pendekatan pengujian Black Box digunakan untuk menguji sistem penyewaan truk sampah daring. Hampir semua tingkat pengujian perangkat lunak, termasuk penerimaan, sistem, integrasi, dan unit, dapat menggunakan teknik pengujian ini.

f. **Evaluasi Sistem**

Setelah tahap pengujian sistem, sistem akan diuji sekali lagi untuk pengguna atau administrator PT. Mitra Buana Suradinata. Pada tahap ini, pengguna akan mengevaluasi sistem secara langsung untuk melihat apakah sistem berfungsi dengan baik dan apakah sistem yang digunakan sudah ramah pengguna.

g. **Penggunaan Sistem**

Teknologi yang telah lolos tahap pengujian akan mulai digunakan oleh PT. Mitra Buana Suradinata untuk prosedur penyewaan *dump truck*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

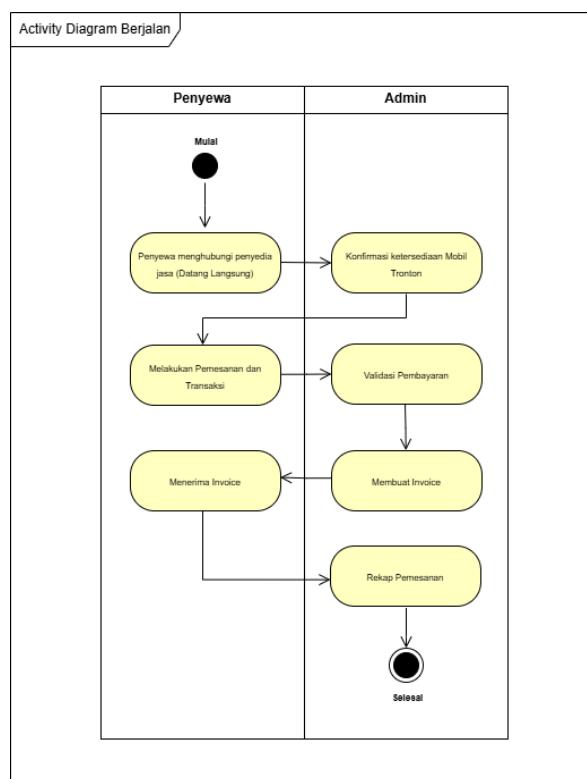
3.1 Analisa Sistem

Analisa sistem adalah proses memecah suatu sistem informasi yang menyeluruh menjadi bagian-bagian komponen yang lebih kecil guna mengidentifikasi serta mengevaluasi permasalahan yang ada, sehingga dapat ditemukan solusi yang tepat untuk perbaikannya. Analisis mencakup penjabaran terhadap alur proses dan sistem yang sedang berjalan, serta cara-cara penyelesaian masalah melalui pemahaman terhadap cara kerja dan interaksi antar komponen. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil yang optimal pada sistem yang ada dan menjadikannya sebagai dasar dalam penyusunan sistem yang diusulkan. Langkah ini dilakukan agar sistem baru yang dikembangkan dapat memberikan kinerja yang lebih baik dibandingkan sistem sebelumnya (Fauziah & Zein, 2025).

Activity Diagram adalah Alur kerja suatu proses bisnis dan urutan aktivitasnya dibuat oleh diagram aktivitas. Karena diagram ini membentuk alur dari satu tindakan ke tindakan lainnya, diagram ini dapat dibandingkan dengan diagram alir (Bangun et al., 2024).

Semakin banyak skenario penggunaan (use case) yang dirumuskan, maka semakin banyak pula diagram urutan (sequence diagram) yang perlu dibuat (Elsa Rahmadani, 2025).

3.2 Analisa Sistem Berjalan

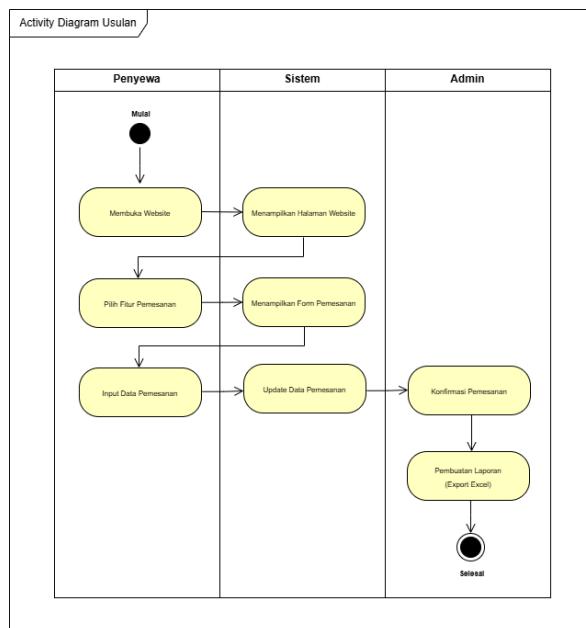


Gambar 2. Analisa Sistem Berjalan

Alur sistem yang saat ini berlaku di PT. Mitra Buana Suradinata dalam penyewaan kendaraan jenis troton dapat dilihat pada gambar di atas. Saat ini, proses operasional masih dilakukan secara manual. Saat calon penyewa datang langsung ke penyedia jasa untuk melakukan reservasi, prosedur pun dimulai. Kemudian, administrator akan menentukan apakah unit kendaraan tersedia sesuai dengan permintaan pelanggan. Penyewa akan melanjutkan dengan melakukan pembayaran langsung jika mobil

tersedia. Setelah itu, administrator akan melakukan verifikasi pembayaran. Administrator akan membuat dan mengirimkan faktur kepada penyewa sebagai bukti transaksi jika validasi dianggap sah. Penyewa kemudian menerima faktur sebagai bukti bahwa transaksi berhasil. Setelah faktur diterbitkan, administrator akan mendokumentasikan transaksi yang telah selesai dengan mencatat ringkasan pesanan. Setelah data tersimpan sepenuhnya, proses selesai. Ketergantungan pada komunikasi langsung, kemungkinan keterlambatan pemrosesan, kemungkinan kesalahan pencatatan, dan tantangan melacak riwayat transaksi penyewaan mobil adalah beberapa kelemahan dari metode manual ini.

3.3 Analisa Sistem Usulan



Gambar 3. Analisa Sistem Usulan

Sistem berbasis web yang diusulkan untuk prosedur pemesanan mobil PT. Mitra Buana Suradinata digambarkan pada gambar di atas. Metode ini dimaksudkan untuk mengatasi sejumlah masalah dengan pendekatan manual sebelumnya, termasuk kemungkinan kesalahan pencatatan, ketergantungan pada keterlibatan manusia, dan keterlambatan proses. Saat penyewa mengakses situs web penyedia layanan, prosedur dimulai. Halaman beranda secara otomatis ditampilkan oleh sistem. Setelah penyewa memilih opsi pemesanan, sistem menampilkan formulir pesanan yang harus diisi. Sistem segera mengubah data dalam basis data setelah data pesanan dimasukkan. Data pesanan kemudian dikirim ke administrator untuk konfirmasi. Sistem menawarkan fungsi ekspor laporan dalam format Excel untuk mencatat transaksi yang telah terjadi setelah konfirmasi selesai. Alur kerja dibuat lebih teratur, efektif, dan terdokumentasi secara digital dengan teknologi ini. Hasilnya, solusi yang disarankan ini dapat mengurangi kesalahan input, mempercepat proses layanan, dan menyediakan pelacakan riwayat pesanan secara real-time.

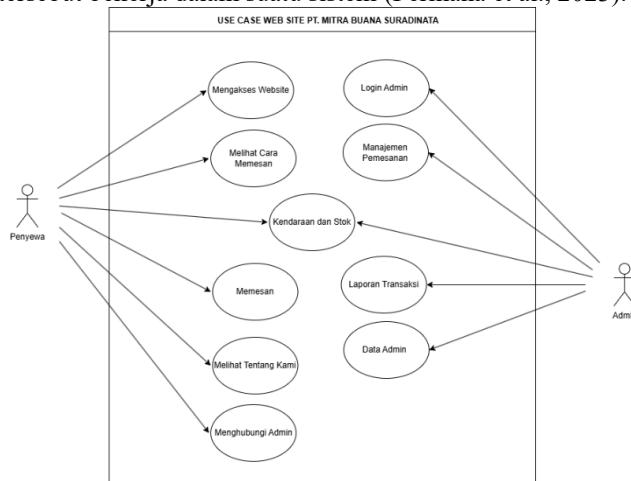
3.4 Perancangan sistem

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan perancangan sistem informasi berbasis web yang ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada serta meningkatkan efisiensi layanan penyewaan mobil tronton. Proses perancangan ini menggunakan pendekatan UML (Unified Modeling Language) sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan alur proses dan struktur sistem secara sistematis. Unified Modeling Language, atau UML, adalah bahasa yang digunakan untuk menentukan, menggambarkan,

membangun, dan mendokumentasikan artefak—komponen data yang dibuat selama proses pengembangan perangkat lunak dan bisa mencakup perangkat lunak, model, atau deskripsi—dari sistem perangkat lunak, termasuk pemodelan bisnis dan sistem nonperangkat lunak lainnya. Selain itu, gagasan orientasi objek digunakan oleh UML, bahasa pemodelan lainnya (Aurin et al., 2021).

a. Use Case Diagram

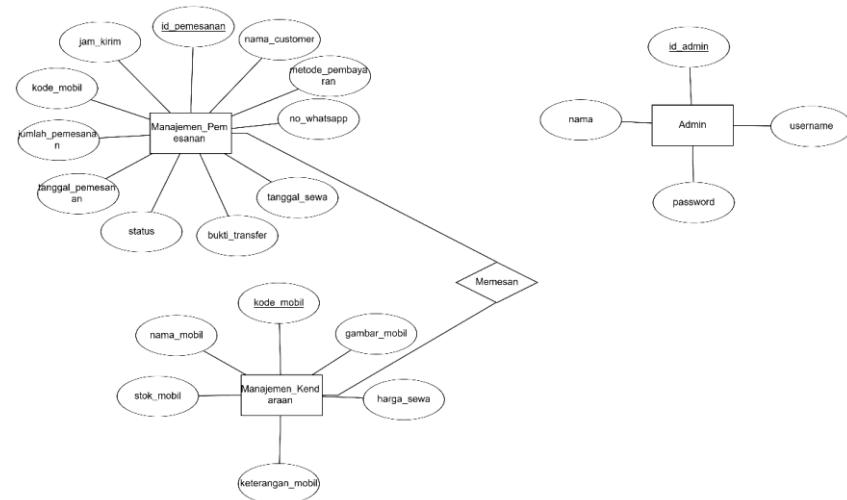
Use Case Diagram merupakan desain awal untuk suatu sistem yang berfungsi sebagai bahan diskusi untuk membantu pengguna menentukan apa yang harus disertakan dan apa yang harus dihapus. Di sisi lain, Satzinger, Jackson, dan Burd mendefinisikan diagram use case sebagai diagram yang menggambarkan berbagai peran pengguna dan bagaimana peran tersebut beroperasi dalam suatu sistem. Dengan demikian, diagram use case didefinisikan sebagai desain awal yang menunjukkan berbagai peran atau interaksi sistem dengan aktor dan juga dapat menentukan bagaimana peran tersebut bekerja dalam suatu sistem (Permana et al., 2023).



Gambar 4. Use Case Diagram

Use case diagram ini menunjukkan pembagian peran antara penyewa dan admin dalam sistem website PT. Mitra Buana Suradinata.

b. ERD (Entity Relational Diagram)





JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 1 Juni 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 111-122

Gambar 5. Entity Relational Diagram

c. User Interface

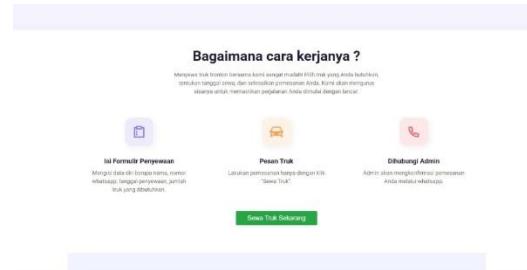
Pada langkah ini setelah membuat desain dari website tersebut, kemudian penulis membuat website tersebut dari gambaran yang sudah dibuat menggunakan bahasa pemrograman :

- 1) Halaman Beranda



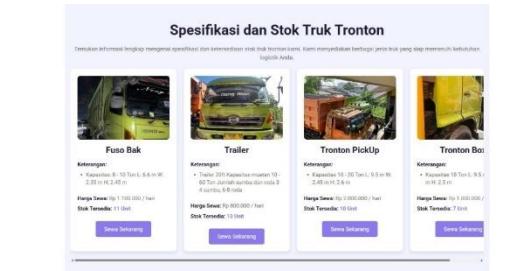
Gambar 6. Halaman Beranda

- 2) Halaman Cara Pesan



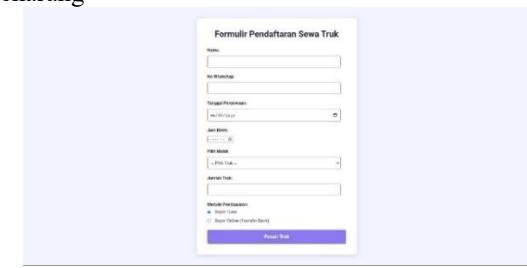
Gambar 7. Halaman Cara Pesan

- 3) Halaman Kendaraan dan Stok



Gambar 8. Halaman Kendaraan dan Stok

- 4) Halaman Pesan Sekarang



Gambar 9. Halaman Pesan Sekarang



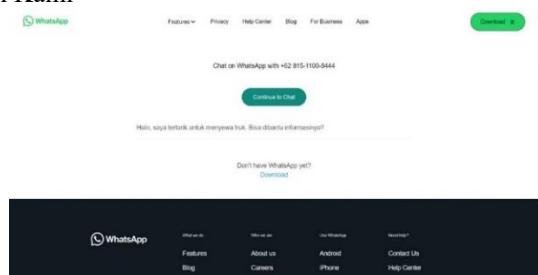
JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 1 Juni 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 111-122

5) Halaman Halaman Tentang Kami



Gambar 10. Halaman Tentang Kami

6) Halaman Hubungi Kami



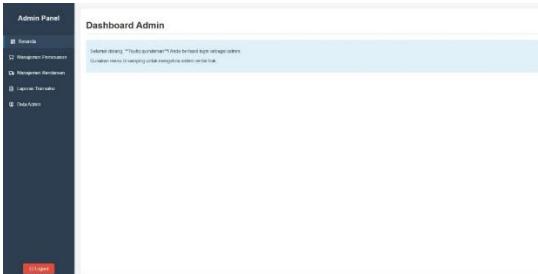
Gambar 11. Halaman Hubungi Kami

7) Halaman Login Admin



Gambar 12. Halaman Login Admin

8) Halaman Dashboard Admin



Gambar 13. Halaman Dashboard Admin

9) Halaman Manajemen Pemesanan

Manajemen Pemesanan											
Halaman ini memungkinkan dafur service pemesanan yang telah masuk.											
No.	Nama Customer	No. WhatsApp	Tanggal Pesan	Jam Pesan	Status Pesan	Harga Beli	Jumlah Pesan	Total Harga	Metode Bayar	Bukti Transfer	Status
1	Taufiq Yudha	0822799801028	2024-05-27	21:00:00	Traktor	Rp 100.000	6	Rp 600.000	cash		Menunggu
2	Yudha	08000	2024-05-27	14:00:00	Traktor	Rp 100.000	1	Rp 100.000	cash		Lunas
3	Rizal	088787	2024-05-27	-	Traktor	Rp 500.000	2	Rp 1.000.000	cash		Harus
4	Kurniawita	08087730003	2024-05-27	-	Fuel Box	Rp 100.000	1	Rp 100.000	cash		Menunggu

Gambar 14. Halaman Manajemen Pemesanan

10) Halaman Manajemen Kendaraan

Manajemen Kendaraan									
Halaman ini memungkinkan dafur kendaraan yang tersedia anak chevron.									
KODE MOEL	GAMBAR	NAMA MOEL	STOK	SARANA BERP (HARGA)	KETEGORIAN	AKSI	DATA KENDARAAN	DATA PEMERIKSAAN	DATA KONSEP
M01		Fuel Box	01	Rp 1.000.000	Kategori 3 - 10 Ton L: 0.8 m W: 0.2 m H: 0.2 m				
M02		Traktor	01	Rp 800.000	Toko 208 Kategori mulai 10 - 30 Ton Jarak jauh dan rata 3-4 sambu				
M04		Forklift	07	Rp 1.000.000	Kategori 10 Ton L: 2.5 m W: 0.8 m H: 2.5 m				

Gambar 15. Halaman Manajemen Kendaraan

11) Halaman Laporan Transaksi

Laporan Transaksi (Status Lunas)										
Halaman ini memungkinkan laporan transaksi service truk dengan status "Lunas"										
No. Transaksi	Tgl Pemesanan	Nama Customer	Tgl Bawa	Jam Bawa	Nama Merek	Jumlah Pesan	Harga Satuan	Total Harga	Metode Bayar	Status
3	2024-05-26 16:01:06	Yudha	2024-05-27	14:00:00	Traktor	1	Rp 1.000.000	Rp 1.000.000	cash	
2	2024-05-26 16:01:23	Rizal	2024-05-27	-	Traktor	2	Rp 800.000	Rp 1.600.000	cash	
1	2024-05-26 16:57:21	Kurniawita	2024-05-27	-	Fuel Box	1	Rp 100.000	Rp 100.000	cash	

Gambar 16. Halaman Laporan Transaksi

12) Halaman Data Admin

Manajemen Data Admin									
Halaman ini memungkinkan dafur administrator sistem									
ID	USERNAME	NAMA Lengkap	AKSI						
1	admin1	Dendi Yudha							
2	admin2	Didi Junita							
3	admin3	Taufiq Yudha							

Gambar 17. Halaman Data Admin

d. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan untuk menguji apakah program yang dibuat telah sesuai dengan pengembangan atau belum, kemudian dilakukan pengecekan apakah terdapat masalah atau tidak.



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi

Volume 3, No. 1 Juni 2025

ISSN 3025-0919 (media online)

Hal 111-122

Pengujian ini dilakukan dengan metode pengujian blackbox. Pengujian ini dilakukan agar hasil yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pengujian Black Box adalah metode pengujian yang melibatkan sekadar menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul dan kemudian menentukan apakah output unit tersebut selaras dengan proses bisnis yang dimaksudkan. Dengan kata lain, pengujian kotak hitam adalah metode pengujian perangkat lunak yang biasanya melibatkan klien yang memesan perangkat lunak. Dari sini, dimungkinkan untuk menentukan preferensi klien terhadap perangkat lunak, seperti apakah mereka ingin tampilan perangkat lunak diubah atau proses perjalanan perangkat lunak dipahami dengan lebih baik (Tiranda et al., 2025).

Beberapa pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Pengujian Halaman *User*

No	Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Melihat menu “Beranda”	Menekan menu Beranda pada navbar	Sistem menampilkan menu Beranda	Sesuai harapan	Valid
2	Melihat menu “Cara Pesan”	Menekan menu Cara Pesan pada navbar	Sistem menampilkan menu Cara Pesan	Sesuai harapan	Valid
3	Melihat menu “Kendaraan dan Stok”	Menekan menu Kendaraan dan Stok pada navbar	Sistem menampilkan menu Kendaraan dan Stok	Sesuai harapan	Valid
4	Melihat menu “Tentang Kami”	Menekan menu Tentang Kami pada navbar	Sistem menampilkan menu Tentang Kami	Sesuai harapan	Valid
5	Melihat menu “Pesan Sekarang”	Menekan menu Pesan Sekarang pada navbar	Sistem menampilkan menu Pesan Sekarang	Sesuai harapan	Valid
6	Melihat menu “Hubungi Kami”	Menekan menu Hubungi Kami pada navbar	Sistem menampilkan menu Hubungi Kami	Sesuai harapan	Valid



Tabel 2. Tabel Pengujian Halaman Admin

No	Pengujian	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Login Admin	Menekan menu Login pada navbar	Sistem menampilkan menu Login	Sesuai harapan	Valid
2	Melihat menu “Manajemen Pemesanan”	Menekan menu Manajemen Pemesanan pada navbar	Sistem menampilkan menu Manajemen Pemesanan	Sesuai harapan	Valid
3	Melihat menu “Manajemen Kendaraan”	Menekan menu Manajemen Kendaraan pada navbar	Sistem menampilkan menu Manajemen Kendaraan	Sesuai harapan	Valid
4	Melihat menu “Laporan Transaksi”	Menekan menu Laporan Transaksi	Sistem menampilkan menu Laporan Transaksi	Sesuai harapan	Valid
5	Melihat menu “Data Admin”	Menekan menu Data Admin	Sistem menampilkan menu Data Admin	Sesuai harapan	Valid

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Mobil Tronton Secara Online Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype di PT. Mitra Buana Suradinata pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini dapat membantu dan memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi ketersediaan mobil tronton secara real-time tanpa harus menghubungi pihak perusahaan secara manual.
- b. Sistem ini menyediakan fitur pemesanan online yang memungkinkan pelanggan melakukan transaksi penyewaan kendaraan dengan lebih efisien dan transparan.
- c. Menu manajemen kendaraan dan laporan transaksi membantu admin dalam mengelola ketersediaan kendaraan serta memantau aktivitas penyewaan secara lebih terstruktur.

Saran-saran yang diberikan peulis pada program Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Mobil Tronton Secara Online Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype di PT. Mitra Buana Suradinata pada penelitian ini adalah perlunya fitur pembayaran online untuk memudahkan proses transaksi dan penambahan sistem notifikasi otomatis melalui email atau SMS untuk menginformasikan status pemesanan.

REFERENCES

- Aurin, K., Fajar, M., Munir, A., Stmik, I., & Makassar, K. (2021). PEMODELAN JARINGAN SENSOR NIRKABEL MENGGUNAKAN SYSTEM MODELING LANGUAGE. *JTRISTE*, 8(1), 9–20.



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi

Volume 3, No. 1 Juni 2025

ISSN 3025-0919 (media online)

Hal 111-122

Bangun, R., Sistem, A., Berbasis, K., Pada, W., Bakso, R., Menggunakan, A. C., Hamdani, T. B., & Susanti, S. (2024). *Framework Laravel*. 5(1).

Elsa Rahmadani. (2025). Sistem Kerja Survei Kepuasan Masyarakat Kantor Camat Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara. *Repeater : Publikasi Teknik Informatika Dan Jaringan*, 3(1), 138–145.
<https://doi.org/10.62951/repeater.v3i1.356>

Fauziah, S., & Zein, A. (2025). *Perancangan Sistem Web Single Level Marketing Toko SR12 dengan Metode Personal XP (PXP)*. 30–42. <https://doi.org/10.62951/bridge.v3i2.418>

Permana, R., Syarif, M., Hasan, F. N., & Abdillah, A. (2023). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer Estimation Effort Pengembangan Software Inventory PT. Infinity Global Mandiri Menggunakan Metode Use Case Point*. 5(2), 73–84. <https://restikom.nusaputra.ac.id>

Salpina, S., Suppa, R., & Muhammadi, M. (2025). PROTOTYPE SISTEM KEAMANAN RUMAH PINTAR BERBASIS IOT. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(1).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v13i1.5782>

Tiranda, H. R., Suppa, R., & Muhammadi, M. (2025). SISTEM INFORMASI GEREJA TORAJA JEMAAT PNIEL HOYANE BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(2).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6210>

Yunita, N. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT Karya Mobil. In *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/simpatik>