

LAPORAN PROYEK AKHIR

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL CV. RIADI RAJASA GROUP MENGGUNAKAN METODE RSSD (RAPID SOLO SOFTWARE DEVELOPMENT)

Rif'an Azhari

NIM. 2257301118

Pembimbing

Indah Lestari S.ST., M.T.

**PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI
POLITEKNIK CALTEX RIAU
2026**

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Landasan Teori

Berikut adalah teori-teori yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan sistem informasi rental mobil pada CV. Riadi Rajasa Group.

1.1.1 CV. Riadi Rajasa Group

CV. Riadi Rajasa Group merupakan salah satu penyedia layanan rental mobil terpercaya yang berkomitmen untuk memenuhi kebutuhan transportasi pelanggan dengan beragam pilihan kendaraan. Layanan ini dirancang untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan, baik untuk keperluan pribadi maupun bisnis. Pelanggan dapat menyewa mobil dengan sopir profesional, sehingga perjalanan menjadi lebih aman dan efisien. CV. Riadi Rajasa Group juga menawarkan berbagai jenis kendaraan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, mulai dari mobil untuk transportasi harian hingga kendaraan mewah untuk acara khusus. Dengan layanan yang profesional dan armada kendaraan yang terawat, Radja Group terus menjadi pilihan utama dalam industri rental mobil.

1.1.2 Rental Mobil

Rental mobil adalah penyedia layanan transportasi yang menawarkan jasa penyewaan kendaraan, baik untuk keperluan pribadi maupun bisnis. Layanan ini ditujukan bagi individu atau perusahaan yang membutuhkan mobil tanpa harus memilikinya secara permanen. Penyewaan mobil dapat dilakukan dengan sistem harian, mingguan, atau bulanan, dan tersedia dalam dua opsi utama: lepas kunci (tanpa sopir) atau dengan sopir yang disediakan oleh pihak rental (Kurniawan et al., 2017).

Dalam operasionalnya, banyak usaha rental mobil, seperti Rental Mobil Omah Mobil, masih menggunakan proses manual untuk pengelolaan data, seperti pencatatan di buku atau papan tulis. Hal ini menyebabkan ketidakefisienan, terutama dalam hal pencarian ketersediaan mobil atau pengelolaan data pelanggan

yang bermasalah. Selain itu, ketergantungan pada komunikasi telepon untuk memeriksa stok mobil atau riwayat pelanggan memakan waktu yang cukup lama, sehingga menghambat proses bisnis. Untuk mengatasi tantangan ini, sistem informasi berbasis web yang terintegrasi menjadi solusi yang diusulkan. Sistem ini memungkinkan pertukaran data antara rental mobil dan mitra bisnisnya. Dengan integrasi ini, ketersediaan mobil dan data pelanggan yang bermasalah dapat diakses secara langsung, sehingga proses penyewaan menjadi lebih cepat, efektif, dan efisien (Kurniawan et al., 2017).

1.1.3 Website

Menurut (Pradana et al., n.d.) website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video, atau kombinasi antara elemen-elemen tersebut, baik secara statis maupun dinamis. Website dapat diakses melalui perangkat lunak dengan koneksi internet untuk menyampaikan informasi yang terstruktur kepada pengguna..

Menurut (Kurniawan et al., 2017) website adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan browser. Halaman-halaman ini menampilkan informasi berupa teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari berbagai format tersebut. Website diklasifikasikan menjadi dua jenis utama, yaitu statis dan dinamis. Website statis berisi konten yang tidak berubah, sedangkan website dinamis memiliki konten yang dapat diperbarui secara berkala berdasarkan interaksi pengguna atau sistem.

1.1.4 PHP (Perl Hypertext Preprocessor)

Menurut (Yakub et al., 2024) PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman server-side yang dirancang untuk pengembangan aplikasi web. PHP memiliki sintaks yang sederhana, mirip dengan bahasa pemrograman C, sehingga mudah dipelajari oleh pengembang. Salah satu keunggulan utama PHP adalah kemampuannya untuk terintegrasi dengan berbagai database, seperti MySQL, dan mendukung pengembangan aplikasi web dinamis.

PHP juga dikenal sebagai bahasa yang fleksibel dan kompatibel dengan berbagai sistem operasi, termasuk Windows, Linux, dan macOS. (Kurniawan et al., 2017) menjelaskan bahwa PHP sering digunakan dalam pengembangan sistem

berbasis web karena dapat menghasilkan konten dinamis secara cepat, seperti halaman login, pengelolaan data, dan pembuatan laporan.

1.1.5 MySQL

MySQL banyak digunakan dalam aplikasi berbasis web karena kompatibilitasnya dengan PHP dan fleksibilitasnya dalam mendukung berbagai tipe data. Menurut (Kurniawan et al., 2017), kombinasi PHP dan MySQL memungkinkan pengembang untuk membuat sistem informasi yang dapat diakses secara real-time, seperti sistem informasi kesehatan, e-commerce, dan portal akademik..

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL menggunakan SQL (Structured Query Language) sebagai dasar operasinya, yang memungkinkan pengelolaan data dengan mudah dan efisien.

1.1.6 CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah framework PHP yang dirancang untuk mempercepat pengembangan aplikasi web berbasis PHP. Framework ini menggunakan arsitektur MVC (Model-View-Controller), yang memisahkan komponen utama aplikasi menjadi beberapa bagian untuk mempermudah pengelolaan kode. Menurut (Krisna et al., 2022) CodeIgniter adalah framework PHP yang dirancang untuk membantu pengembang membangun aplikasi web secara lebih cepat dan efisien. Framework ini menggunakan pendekatan Model-View-Controller (MVC) yang memisahkan logika aplikasi, antarmuka pengguna, dan pengelolaan data. Keunggulan CodeIgniter terletak pada kemudahannya untuk dipelajari, dokumentasi yang lengkap, dan ukurannya yang ringan, sehingga cocok digunakan untuk pengembangan aplikasi web skala kecil hingga menengah. Selain itu, CodeIgniter menyediakan berbagai fitur seperti koneksi database, validasi formulir, dan keamanan aplikasi yang mendukung pengembangan sistem yang lebih aman dan andal.

1.1.7 Sistem Informasi

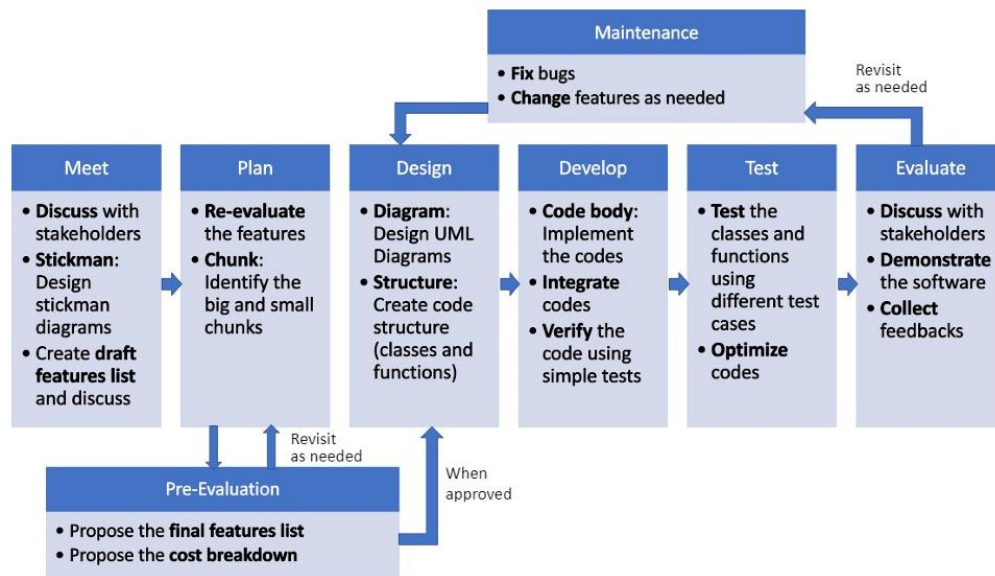
Sistem informasi adalah rangkaian elemen yang saling terintegrasi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna

mendukung pengambilan keputusan serta operasional organisasi. Sistem ini dirancang untuk memastikan bahwa informasi yang dihasilkan relevan, akurat, dan dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam pelayanan kesehatan, sistem informasi digunakan untuk mengelola data pasien, mempercepat proses administrasi, dan meningkatkan efisiensi pelayanan. Sebagai contoh, sistem informasi berbasis web dapat membantu pengelolaan data secara real-time, sehingga petugas kesehatan dapat mengakses informasi pasien dengan cepat dan akurat.

Menurut (Supriyadi et al., 2024) sistem informasi adalah perangkat yang dirancang untuk mengelola data menjadi informasi yang dapat mendukung pengambilan keputusan dan meningkatkan efisiensi operasional. Sistem informasi berbasis web dapat membantu organisasi dalam mengatasi tantangan administrasi yang dilakukan secara manual, seperti pencatatan data pasien dalam layanan kesehatan. Dengan penerapan teknologi informasi, sistem ini mempermudah pengelolaan data, mempercepat akses ke hasil pemeriksaan, serta meningkatkan kualitas pelayanan secara keseluruhan .

1.1.8 Metode RSSD (Rapid Solo Software Development)

Beberapa metodologi pengembangan solo telah diusulkan, seperti Personal Extreme Programming (XP), Scrum Solo, dan Secure-SSDM. Namun, metodologi-metodologi ini dinilai kurang memiliki aspek efisiensi, modularitas, dan kemampuan untuk dikunjungi kembali (revisitability), yang justru menjadi nilai utama dalam metodologi Rapid Solo Software Development (RSSD). RSSD mengadopsi fase-fase utama dari Agile tetapi dengan penekanan pada penyederhanaan proses perencanaan, pembagian kode menjadi modul-modul kecil, serta peningkatan dokumentasi dan struktur kode untuk memudahkan revisi (Radion Purba & Ramli, 2022). Dengan demikian, RSSD dirancang untuk mengatasi kekurangan metodologi solo yang ada sekaligus memberikan solusi praktis bagi pengembang tunggal dalam mengelola proyek secara sistematis dan efisien.



Gambar 2. 1 Alur Kerja Methodology RSSD (Purba & Ramli, 2022)

Pada gambar 2.1 Alur Kerja Methodology RSSD (Radion Purba & Ramli, 2022) terdiri dari enam fase utama dengan peran yang berbeda-beda selama proses pengembangan aplikasi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing fase pada metode RSSD:

1. Meet Phase

Meet Phase adalah tahap awal pertemuan antara pengembang dan klien untuk memastikan kesepahaman tentang kebutuhan proyek. Tahap ini dari tiga sub-tahap: discuss (diskusi kebutuhan), stickman (pembuatan diagram sederhana untuk memvisualisasikan fitur), dan list and decide (penulisan dan konfirmasi fitur yang disepakati). Meet Phase berperan sebagai fondasi yang kokoh untuk memulai proses pengembangan lebih lanjut, meminimalisir kesalahpahaman, dan memastikan keselarasan antara pengembang dan klien.

2. Plan and PreEvaluation Phase

Plan and Pre-Evaluation Phase dimulai dengan mengevaluasi fitur proyek untuk menilai kelayakannya. Pengembang membuat proposal yang mencakup rincian proyek dan biaya, kemudian mengajukannya kepada pemangku kepentingan. Jika perlu, daftar fitur dan diagram dari pertemuan awal dapat dilampirkan.

Tujuan fase ini adalah memastikan proyek layak dan mendapatkan persetujuan sebelum melanjutkan.

3. Design Phase

Design Phase terdiri dari dua sub-tahap: diagram dan structure. Pada sub tahap diagram, pengembang membuat diagram seperti Class Diagram, ERD, atau Use Case Diagram. Sub-tahap structure melibatkan pembuatan deklarasi fungsi dan kelas beserta penjelasan penggunaannya, yang disimpan sebagai dokumentasi. Tujuan fase ini adalah merancang kerangka proyek secara sistematis sebelum tahap implementasi.

4. Develop Phase

Develop Phase adalah tahap pengembangan kode berdasarkan struktur yang sudah dirancang. Fase ini mencakup tiga sub-tahap berulang: code body (menulis kode), integrate (menghubungkan fungsi dan kelas), dan verify (memeriksa fungsi secara mandiri). Pada sub-tahap integrate, pengembang memastikan output satu fungsi cocok dengan input fungsi lain. Sub-tahap verify fokus pada pengujian fungsi dengan ketergantungan minimal, sesuai prinsip modular RSSD. Tujuannya adalah menghasilkan kode yang terstruktur dan teruji sebelum lanjut ke tahap berikutnya.

5. Test Phase

Test Phase terdiri dari dua sub-tahap, yaitu test dan optimize. Pada sub tahap test, pengembang menguji setiap fungsi menggunakan berbagai kasus uji untuk memastikan tidak ada bug, terutama ketika fungsi tidak menghasilkan output yang diharapkan. Metode black box testing lebih dipilih karena lebih praktis dibandingkan pembuktian matematis. Selanjutnya, pada sub-tahap optimize, pengembang melakukan optimasi kode, seperti memperbaiki query SQL atau mengoptimalkan array dan loop, untuk meningkatkan performa aplikasi dan memastikan program dapat berjalan lancar seiring pertumbuhan pengguna. Tujuan fase ini adalah memastikan program bebas bug dan efisien.

6. Evaluate and Maintenance Phase

Evaluate Phase melibatkan tiga sub-tahap: diskusi dengan pemangku kepentingan, demonstrasi software, dan pengumpulan umpan balik, yang dapat dilakukan dalam beberapa pertemuan. Pada saat yang sama, pengembang juga

menjalankan Maintenance Phase untuk memperbaiki bug dan menyesuaikan fitur sesuai kebutuhan. Dalam fase ini, pengembang perlu menjaga hubungan baik dengan pemangku kepentingan dengan menetapkan batasan yang jelas untuk perubahan kecil, sementara perubahan besar harus dibahas karena memerlukan biaya tambahan. Tujuan fase ini adalah memastikan software berfungsi optimal dan memenuhi kebutuhan klien.

1.1.9 Blackbox Testing

Blackbox Testing merupakan metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi fungsionalitas sistem tanpa mempertimbangkan struktur internal atau kode program. Menurut (Fajri et al., 2024) pengujian ini dilakukan dengan menganalisis output sistem berdasarkan input yang diberikan, tanpa mengetahui bagaimana proses internal sistem bekerja. Karakteristik utama dari Blackbox Testing adalah tidak memerlukan pengetahuan tentang implementasi kode, berfokus pada persyaratan fungsional dan kebutuhan pengguna, serta dilakukan dari perspektif pengguna akhir. Tahapan pelaksanaannya meliputi analisis spesifikasi untuk memahami kebutuhan fungsional sistem, perancangan kasus uji berdasarkan input dan output yang diharapkan, eksekusi pengujian dengan memberikan input dan memverifikasi output, serta pelaporan hasil untuk mencatat ketidaksesuaian antara hasil aktual dan ekspektasi.

1.1.10 Usability Testing

Menurut (Made et al., 2020) dalam jurnal "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)", usability testing merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam usability testing adalah System Usability Scale (SUS). SUS merupakan kuesioner yang digunakan untuk mengukur hasil pengujian suatu sistem dari sisi kemudahan penggunaan (usability). Metode pengujian SUS ini memiliki 5 poin skala likert yaitu:

Tabel 2. 1 Skala Likert Pengujian SUS

Skala	Keterangan
-------	------------

1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Kuesioner metode SUS ini terdiri dari 10 (sepuluh) pertanyaan dengan menggunakan skala likert dari 1 sampai dengan 5 sebagai opsi jawaban. Pertanyaan tersebut akan disebarkan kepada calon pengguna atau responden untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan sistem yang diuji. Berikut adalah 10 pertanyaan yang dipakai dalam SUS (System Usability Scale).

Tabel 2. 2 Pertanyaan Usability Test Menggunakan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Berikut adalah aturan cara menghitung SUS:

1. Skor untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil dikurangi 1
 = nilai responden – 1

2. Skor untuk setiap pertanyaan bernomor genap nilai 5 dikurangi skor
Pertanyaan genap = 5 – nilai responden
3. Jumlah total skor dikalikan dengan 2.5

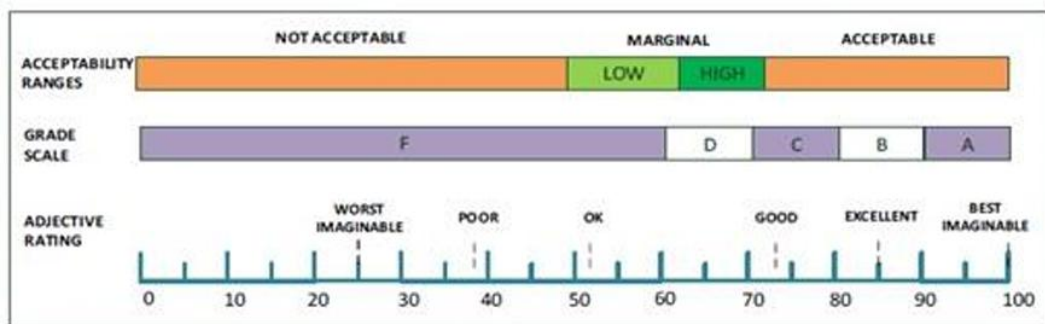
Berikut adalah Rumus menghitung skor Akhir SUS :

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: X = rata-rata akhir skor SUS

$\sum x$ = jumlah skor SUS

n = banyaknya jumlah data



Gambar 2. 2 SUS Score

1.1.11 Performance Testing

Performance testing merupakan proses penting dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk mengukur kecepatan, stabilitas, dan responsivitas suatu aplikasi ketika dijalankan dalam kondisi tertentu. Dalam konteks pengujian website, performance testing berfokus pada sejauh mana sistem mampu menanggapi beban akses dari pengguna secara bersamaan, tanpa mengalami penurunan kualitas layanan.

Dalam penelitian (Suprpto & Sasongko, 2021) pengujian performa dilakukan pada website IAIN Salatiga menggunakan alat LoadImpact (k6.io). Pengujian dilakukan dengan berbagai skenario dan jumlah virtual user untuk mengukur konsumsi CPU, memori, dan waktu respons sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa performa sistem tergolong sangat baik, meskipun terdapat bottleneck pada skenario stress dengan 50 virtual user.

1.1.12 User Acceptance Test

User Acceptance Testing (UAT) adalah tahap akhir dalam proses pengujian perangkat lunak yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk menilai apakah sistem yang telah dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan mereka. Pengujian ini berfungsi sebagai validasi terhadap spesifikasi sistem dari perspektif pengguna sebelum sistem diimplementasikan secara penuh. UAT biasanya menggunakan metode kuesioner dan wawancara dengan aspek penilaian seperti learnability, efficiency, memorability, error handling, dan satisfaction.

Dalam penelitian oleh (Yakub et al., 2024) metode UAT digunakan untuk menguji sistem informasi e-commerce berbasis web pada CV. Jaya Prima. Pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna internal dan pelanggan, serta mengukur tingkat penerimaan sistem melalui skala likert. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat penerimaan sebesar 92,3%, yang tergolong sangat baik. Penelitian ini membuktikan bahwa UAT sangat efektif dalam menilai kesesuaian sistem terhadap kebutuhan pengguna secara nyata dan memberikan dasar untuk perbaikan sebelum implementasi sistem secara luas.

1.2 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Supriyadi et al., 2024) dengan judul "Pengembangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web untuk Mendukung Operasional Rentalin Aja", penelitian ini menggunakan metode waterfall. Sistem informasi yang dikembangkan mampu menyediakan informasi lengkap terkait kendaraan yang tersedia, meliputi spesifikasi, harga sewa, dan gambar kendaraan, serta mempermudah pengelolaan data pemesanan dan penyusunan laporan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem berbasis web dapat meningkatkan efisiensi operasional perusahaan dan memberikan pengalaman lebih baik kepada konsumen.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Pangestu et al., 2024) dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Website", penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi operasional bisnis rental mobil. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall, yang melibatkan tahapan

analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu menyediakan fitur pemesanan kendaraan secara daring, pengelolaan data pelanggan, dan pelaporan transaksi secara otomatis. Dengan adanya sistem ini, proses administrasi pada bisnis rental mobil menjadi lebih mudah dan terorganisir, serta memberikan kenyamanan kepada pelanggan dalam melakukan reservasi kendaraan.

(Fuadi, n.d.) melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Rental Mobil Putra Indah Trans Berbasis Web" yang diterbitkan dalam Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan pada Rental Mobil Putra Indah Trans di Kota Madiun yang masih menggunakan sistem pencatatan manual dengan media kertas atau buku. Hal ini mengakibatkan resiko kehilangan data, kesulitan dalam pencarian data, dan pengelolaan yang tidak efisien. Fuadi mengembangkan sistem informasi berbasis web menggunakan metode pengembangan RAD (Rapid Application Development) untuk mempercepat proses pengembangan sistem. Dalam perancangannya, peneliti menggunakan metode perancangan terstruktur dengan membuat flowchart, DFD (Data Flow Diagram), dan ERD (Entity Relationship Diagram). Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework CodeIgniter 4, dan database MySQL.

Penelitian yang dilakukan oleh (Pradana et al., n.d.) dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kendaraan (Sewadisini.com) Berbasis Website" mengembangkan sistem informasi penyewaan kendaraan menggunakan metode waterfall dengan framework CodeIgniter dan basis data MySQL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi penyewaan kendaraan berbasis website dapat membantu penyedia jasa penyewaan dalam mempromosikan kendaraannya serta membantu calon penyewa dalam mencari dan memesan kendaraan secara online, dengan penilaian "Bagus" untuk kategori daya tarik sistem, kejelasan sistem, efisiensi sistem, dan kebaruan sistem.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fuadi, n.d.) penelitian ini menghasilkan aplikasi web yang membantu perusahaan dalam mengolah data dan laporan dengan lebih baik serta mempermudah proses pemesanan bagi pelanggan.

Sistem ini mengotomatisasi proses pencatatan pemesanan yang sebelumnya dilakukan secara manual melalui telepon atau kunjungan langsung, yang sering kali memakan waktu lama dan menghasilkan informasi yang kurang lengkap. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan efisiensi operasional setelah implementasi sistem.

Untuk melihat perbandingan dari penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.1 ini dimana akan di jelaskan perbedaan nya.

Tabel 2. 3 Perbandingan variabel penelitian

Kategori	Supriyadi dkk. (2024)	Pangestu dkk. (2024)	Pagotto dkk. (2015)	Moyo & Mnkandla (2020)	Moyo & Mnkandla (2019)
Metode	Waterfall	Waterfall	Scrum Solo	Design Science Research (DSR)	Meta-synthesis
Basis Data	MySQL	MySQL	Tidak dibahas	Tidak dibahas	Tidak dibahas
Bahasa Pemrograman	PHP	PHP	Tidak dibahas	Tidak dibahas	Tidak dibahas
Platform	Website	Website	Pengembangan perangkat lunak (umum)	Pengembangan perangkat lunak (umum)	Studi literatur
Fitur	1.Registrasi & Login 2.Manajemen data mobil 3.Transaksi penyewaan 4.Upload bukti pembayaran 5.Riwayat transaksi 6.Dashboard admin 7.Laporan transaksi (filter tanggal/bulan)	1.Registrasi akun 2.Profile user settings 3.Update password 4.Riwayat sewa 5.Daftar mobil 6.Sewa mobil (dengan/ tanpa supir) 7.Pencarian mobil	1. Product Backlog 2. Sprint Backlog 3. Sprint Planning 4. Deployment 5. Management 6. Prototype Software 7. Repository	1. Security Requirement 2. Product Backlog 3. Sprint Planning 4. Secure Coding 5. Code Review 6. Security Testing 7. Evaluation	1. Framework Solo Software Development 2. Best Practices SSDM 3. Quality Practices 4. Agile Practices 5. Framework Pengembangan Solo Developer

Dari tabel perbandingan penelitian terdahulu, perbedaan utama pada sistem informasi rental mobil yang dikembangkan dalam proyek akhir ini adalah fitur pengingat otomatis via whatsapp yang belum diimplementasikan dalam penelitian sebelumnya. Fitur ini dirancang untuk mengingatkan pelanggan tentang jadwal pemesanan, pembayaran, atau pengambilan mobil secara tepat waktu, sehingga meminimalisir risiko keterlambatan atau pembatalan.