

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE PEMESANAN UNTUK PENYEWAAAN MOBIL DAN
SEPEDA MOTOR
(STUDI KASUS SKP 29 RENTAL)**

*Design and Implementation Rental Car and Motorcycle Book Website
(Study Case SKP 29 Rental)*

Sesi Vio Dira

6305120060

Pembimbing 1: TENGKU A. RIZA, ST.,MT.

Pembimbing 2: ROHMAT TULLOH,ST, MT

NIK : 10790594 – 1

NIK : 06830347-1

D3 Teknik Telekomunikasi ,Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

ABSTRAK

SKP 29 Rental merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang jasa penyewaan mobil dan sepeda motor. SKP 29 rental berlokasi dikawasan pendidikan Telkom University. Untuk mengetahui kendaraan yang masih tersedia para pengguna jasa harus menghubungi pihak rental atau langsung mendatangi rental tersebut. Dan untuk melakukan penyimpanan data peminjam kendaraan pihak rental masih menyimpannya pada kertas. Untuk mengatasi permasalahan itu dibuatlah website pemesanan untuk penyewaan kendaraan. Mengacu pada proyek akhir sebelumnya yaitu website untuk rental mobil yang terletak di Yogyakarta dan menggunakan sms gateway untuk melakukan pemesanannya.

Website ini dibuat menggunakan PHP(Hypertext Preprocessor) dan MySQL sebagai databasenya. Sistem kerja pada website ini terbagi menjadi 2 hak akses yaitu admin dan user. Pada sisi admin dapat melakukan management user, management kendaraan, management pemesanan, dan upload artikel. Sedangkan pada sisi user dapat mengetahui ketersediaan kendaraan, melakukan pemesanan kendaraan, mengupload bukti pembayaran, mengetahui sisa waktu peminjaman, mengetahui tata cara peminjaman kendaraan secara online serta mengetahui persyaratan untuk melakukan peminjaman kendaraan.

Dari pengujian fungsionalitas fitur-fitur yang ada pada *website* ini sudah berjalan dengan baik. *Website* dapat membantu pengguna jasa di SKP 29 rental untuk mengetahui kuota kendaraan yang masih tersedia yaitu didapatkan dari hasil kuisioner sebesar 4.38. Dan pada pegujian beban web server ketika jumlah user kurang dari 20 didapatkan error sebesar 1.33%.

Kata kunci: *website*, SKP 29 Rental, PHP, MySQL, Pemesanan

ABSTRACT

SKP 29 Rental merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang jasa penyewaan mobil dan sepeda motor. SKP 29 rental berlokasi dikawasan pendidikan Telkom University. Untuk mengetahui kendaraan yang masih tersedia para pengguna jasa harus menghubungi pihak rental atau langsung mendatangi rental tersebut. Dan untuk melakukan penyimpanan data peminjam kendaraan pihak rental masih menyimpannya pada kertas. Untuk mengatasi permasalahan itu dibuatlah website pemesanan untuk penyewaan kendaraan. Mengacu pada proyek akhir sebelumnya yaitu website untuk rental mobil yang terletak di Yogyakarta dan menggunakan sms gateway untuk melakukan pemesanannya.

Website ini dibuat menggunakan PHP(Hypertext Preprocessor) dan MySQL sebagai databasenya. Sistem kerja pada website ini terbagi menjadi 2 hak akses yaitu admin dan user. Pada sisi admin dapat melakukan management user, management kendaraan, management pemesanan, dan upload artikel. Sedangkan pada sisi user dapat mengetahui ketersediaan kendaraan, melakukan pemesanan kendaraan, mengupload bukti pembayaran, mengetahui sisa waktu peminjaman, mengetahui tata cara peminjaman kendaraan secara online serta mengetahui persyaratan untuk melakukan peminjaman kendaraan.

Dari pengujian fungsionalitas fitur-fitur yang ada pada *website* ini sudah berjalan dengan baik. *Website* dapat membantu pengguna jasa di SKP 29 rental untuk mengetahui kuota kendaraan yang masih tersedia yaitu didapatkan dari hasil kuisioner sebesar 4.38. Dan pada pegujian beban web server ketika jumlah user kurang dari 20 didapatkan error sebesar 1.33%.

Keywords: *website*, SKP 29 Rental, PHP, MySQL, Booking.

I. PENDAHULUAN

Di kawaasan pendidikan Telkom University sekarang banyak sekali terdapat rental kendaraan seperti rental mobil dan motor. Salah satu rentalnya yaitu SKP 29 rental. Para pengguna jasa rental ini sebagian besar yaitu mahasiswa yang memanfaatkan internet sebagai media komunikasi dan untuk mendapatkan informasi. Pada SKP 29 rental untuk mengetahui ketersediaan kendaraan para pengguna jasa rental harus menghubungi pihak rental terlebih dahulu baik melalui telpon, sms, ataupun langsung mendatangi tempat rental tersebut. Dan petugas rental juga dalam penyimpanan data masih menggunakan kertas, ataupun data tersebut disimpan dalam betuk gambar yang sewaktu-waktu dapat saja hilang data para peminjam kendaraan tersebut.

Oleh karena itu dibuatlah *website* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Yang mana mengacu pada proyek akhir sebelumnya *website* pemesanan pada rental yang terletak di Yogyakarta tersebut menggunakan sms gateway sebagai media pemesanan kendaraan yang akan disewa. Namun pada proyek kahir ini user dapat mengetahui ketersediaan kendaraan yang masih ada pada rental tersebut, user dapat melakukan pemesanan kendaraan pada *website*, user juga dapat mengupload bukti foto bukti pembayaran apabila melakukan pembayaran transfer via bank, dan user dapat mengetahui sisa waktu peminjaman kendaraannya pada *website* ini. Pada sisi petugas juga dapat terbantu dengan *website* ini sebagai media penyimpanan data para pelanggannya untuk rekap data peminjaman di rental tersebut.

II. DASAR TEORI

2.1 Website^[9]

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas nama banyak nama halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan web yang lainnya disebut

dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

Domain adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah intitusi sehingga bisa diakses melalui internet, misalnya lintau.com, yahoo.com, google.com, ephi.web.id, dan lain-lain. Untuk mendapat sebuah domain kita harus melakukan register pada registrar-registar yang ditentukan.

Istilah lain yang sering ditemui sehubungan dengan website adalah homepage. Homepage adalah halaman awal sebuah domain. Misalnya, anda membukan website www.lintau.com, halaman pertama yang muncul disebut dengan homepage, jika anda mengklik menu-menu yang ada dan anda meloncat ke lokasi yang lainnya, disebut webpage, sedangkan keseluruhan isi/conten domain disebut website.

Seiringan dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat ber-arti. Dalam pengelompokkan jenis web, lebih dairahkan berdasarkan fungsi, sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan.

2.2 XAMPP^[8]

XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus online atau terakses dengan internet.

2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)^[4]

PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasiskan kode-koe (script) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke web browser menjadi kode HTML. Kode PHP mempunyai cirri-ciri khusus, yaitu:

- a. Hanya dapat dijalankan menggunakan web server, misal: Apache.

- b. Kode PHP diletakkan dan dijalankan di web server.
- c. Kode PHP dapat digunakan untuk mengakses database, seperti: MySQL, PostgreSQL, oracle, dan lain-lain.
- d. Merupakan software yang bersifat open source.
- e. Gratis untuk di-download dan digunakan.
- f. Memiliki sifat multi platform, artinya dapat dijalankan menggunakan sistem operasi apapun, seperti: Linux, Unix, windows, dan lain-lain.

Dengan menggunakan PHP, selain memberikan keuntungan seperti pada beberapa point di atas, juga didukung oleh banyak komunitas. Hal ini yang membuat PHP terus berkembang. Selain itu, anda dapat belajar lebih banyak lagi tentang tips dan trik penggunaannya dari berbagai komunitas, lembaga pendidikan, ataupun melalui media internet.

2.4 HTML (*Hypertext Markup Language*)^[3]

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser internet. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). software yang biasa digunakan untuk membuat *website static* adalah *web application framework*, *static pages web*, *web static content*, dan *software* yang biasa digunakan untuk membuat *website browser* seperti Skyfire dan G2Glive.

2.5 CSS (*Cascading Style Sheets*)^[7]

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian *style*. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan *style* pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat *style* baru yang biasa disebut class.

CSS dapat mengubah besar kecilnya teks, mengganti warna *background* pada sebuah halaman, atau dapat pula mengubah warna border pada tabel, dan masih banyak lagi hal yang dapat dilakukan oleh

CSS. Singkatnya CSS digunakan untuk mengatur susunan tampilan pada HTML.

CSS dapat mengatur banyak atribut pada sebuah halaman secara mudah. Misalnya: warna *background*, *border*, dan *shadow* yang berbeda pada masing-masing tag yang digunakan. Intinya CSS dapat memberikan banyak waktu luang untuk kita melakukan hal-hal lain, karena dengan mengedit satu file saja, secara otomatis seluruh halaman web yang kita link ke file CSS induk akan mengikuti *style* dari CSS tersebut.

2.6 JAVA SCRIPT^[2]

Javascript adalah bahasa script yang berbasis objek. Artinya saat menuliskan kode Javascript anda menggunakan objek-objek bawaan atau objek-objek yang anda ciptakan sendiri. Javascript bukan bahasa berorientasi objek, melainkan bahasa berbasis objek. Bahasa berorientasi objek harus mendukung tiga konsep dasar yaitu pengkapsulan (*encapsulation*), pewarisan (*inheritance*), dan polimorfisme (*polymorphism*). Javascript hanya mendukung pengkapsulan, itupun tidak 100% benar.

Program Javascript dituliskan pada *file HTML* (.html atau .htm) dengan menggunakan tag kontainer <SCRIPT>. Dengan kata lain, Anda tidak perlu menuliskan program Javascript pada file terpisah (meskipun hal itu juga bisa dilakukan). Tag kontainer <SCRIPT> mempunyai dua atribut tetapi yang harus anda isikan hanya satu atribut, yaitu *Language*. Isilah atribut *Language* dengan "Javascript". Hal ini memberitahukan browser bahwa *script* yang akan Anda tulis adalah Javascript.

2.7 MySQL^[5]

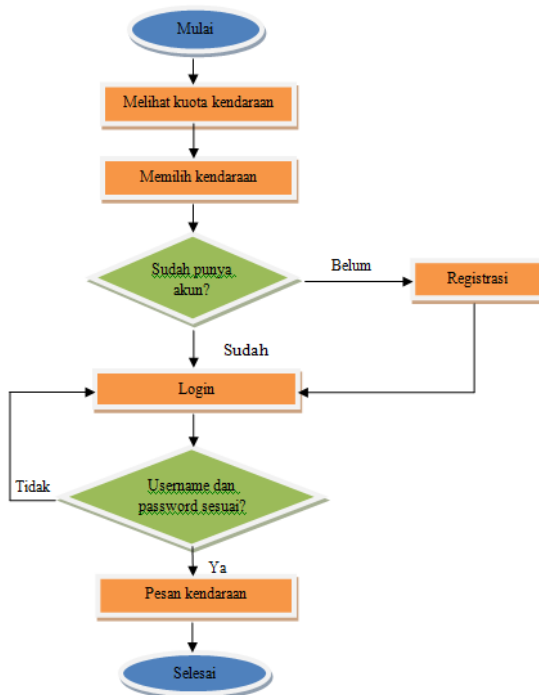
MySQL merupakan salah satu sistem database yang sangat handal karena menggunakan sistem SQL. Pada awalnya SQL berfungsi sebagai bahasa penghubung antara program database dengan bahasa pemrograman yang kita gunakan. Dengan adanya SQL maka pemrogram jaringan dan aplikasi tidak mengalami kesulitan sama sekali di dalam menghubungkan aplikasi yang mereka buat. Setelah itu SQL dikembangkan lagi menjadi sistem database dengan munculnya MySQL. MySQL merupakan database yang sangat cepat, beberapa user dapat menggunakan secara bersamaan, dan lebih lengkap dari SQL. MySQL merupakan salah satu *software* gratis yang dapat di *download* melalui situsnya. MySQL merupakan sistem management database, relasional sistem database dan *software open source*. Kalau SQL biasa kita sebut dengan SEQUEL maka untuk MySQL tidak bisa kita sebut dengan MY-SEQUEL karena pembuatannya menyebutkan MySQL adalah "My Ess Que Ell".

MySQL merupakan open source SQL database yang sangat populer yang disediakan oleh MySQL AB. MySQL AB merupakan perusahaan komersial yang berdiri untuk memberikan pelayanan seputar MySQL database. MySQL AB berasal dari perusahaan Swedia yang menjalankan aplikasi dasar MySQL dan merupakan developer utamanya.

BAB III

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

3.1. Alur Pengerjaan



Gambar 3.1. Diagram alir pengerjaan sistem

3.1.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang mendukung untuk pembuatan *website* ini. Data-data yang dibutuhkan, seperti:

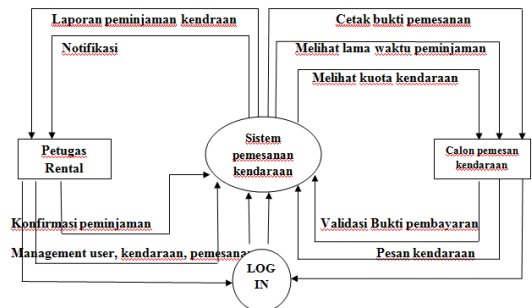
- Data jumlah kendaraan yang tersedia.
- Jenis dan merk masing-masing kendaraan.
- Nomor polisi kendaraan.
- Harga sewa kendaraan.
- Syarat dan ketentuan peminjaman.

Data-data yang telah disebutkan di atas merupakan data yang menunjang untuk membuat sistem dan akan disimpan pada *website*.

3.1.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*) sebagai bahasa pemrogramannya dan MySQL sebagai media penyimpanan datanya. *Website* ini memiliki 2 hak akses yaitu hak akses untuk admin dan hak akses untuk user, yang membedakan hak akses tersebut yaitu fitur-fitur mana saja yang dapat diakses oleh admin dan user sesuai dengan haknya masing-masing.

Berikut ini adalah DFD (*Data Flow Diagram*) sistem reservasi untuk penyewaan mobil atau sepeda motor oleh user kepada admin di SKP29 rental.



Gambar 3.2. Data Flow Diagram

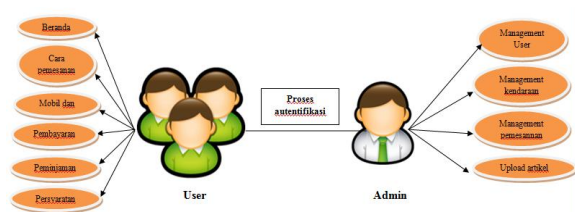
Pada gambar 3.2 dijelaskan alur pemesanan untuk penyewaan mobil atau sepeda motor dari user kepada admin di SKP29 Rental. Pertama user melihat kuota kendaraan yang masih tersedia, apabila masih ada kendaraannya *user* memilih kendaraan tersebut. *User* dapat memilih kendaraan apabila sudah melakukan *login* namun jika belum memiliki akun *user* harus membuat akun terlebih dahulu. Setelah *login* dan memilih kendaraannya, *user* mengisi data peminjaman, lalu *user* memilih jenis pembayaran apabila transfer melalui bank *user* harus mengunggah bukti transfer tersebut, ketika peminjaman telah dikonfirmasi oleh admin *user* mencetak bukti peminjaman tersebut. Bukti peminjaman *user* telah dikonfirmasi oleh petugas akan mengambil kendaraan yang akan dipinjam *user* dapat menunjukkan bukti reservasi yang telah dilakukan melalui

website kepada petugas yang ada di SKP 29 rental.

3.1.3. Pembuatan Sistem

Tahap pembuatan sistem ini dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai. Dari perancangan sistem yang telah ada, maka dapat dibuat *website* yang digunakan untuk melakukan pemesanan kendaraan yang akan disewa di SKP29 Rental. Pembuatan *website* ini mengacu pada rancangan yang telah dibuat sehingga hasilnya dapat sesuai dengan perancangan yang telah dibuat.

3.1.3.1. Diagram Use Case



Gambar 3.4. Diagram Use Case

Gambar 3.4 merupakan diagram use case sesuai dengan hak akses masing-masing. User memiliki beberapa hak akses yaitu beranda, cara pemesanan kendaraan, halaman mobil, halaman motor, halaman pembayaran, halaman peminjaman. Sedangkan hak akses untuk admin yaitu, management user, management kendaraan, management pemesanan, rekap data peminjaman, upload data.

3.1.3.2. Use Case pada User

1. Menu beranda

Pada halaman ini *user* dapat melihat profil, contact person dari rental tersebut, dan dapat melihat artikel-artikel yang terdapat pada halaman beranda.

2. Menu cara pemesanan

Pada halaman ini *user* dapat melihat alur pemesanan untuk peminjaman kendaraan secara online dan juga *user* dapat mengetahui persyaratan apa saja yang dibutuhkan untuk meminjam kendaraan di SKP 29 rental.

3. Menu mobil

Pada halaman ini *user* bisa mengetahui jumlah mobil yang masih tersedia, harga sewa mobil, dan juga spesifikasi dari mobil tersebut. Untuk melakukan pemesanan *user* harus login terlebih dahulu lalu mengisi data pada form, lalu memilih jenis pembayaran kemudian memilih jenis pembayaran dan mencetak bukti pemesanan mobil yang akan di sewa.

4. Menu motor

Pada halaman ini *user* bisa mengetahui jumlah motor yang masih tersedia, harga sewa motor, dan juga spesifikasi dari motor tersebut. Untuk melakukan pemesanan *user* harus login terlebih dahulu lalu mengisi data pada form, lalu memilih jenis pembayaran kemudian memilih jenis pembayaran dan mencetak bukti pemesanan motor yang akan di sewa.

5. Menu pembayaran

Pada halaman ini user dapat melihat apakah user tersebut memiliki tagihan pembayaran yang harus dibayarkan atau tidak. Jika ada aka nada keterangan jumlah tagihannya pada halaman itu.

6. Menu pemesanan

Pada halaman ini user dapat mengetahui riwayat peminjaman kendaraan user tersebut di SKP 29 rental.

7. Menu Persyaratan

Pada menu ini user dapat mengetahui mengenai syarat dan ketentuan peminjaman kendaraan di SKP 29 Rental.

3.1.3.3. Pembuatan halaman admin

Pada halaman admin terdapat beberapa fitur yang dapat dipilih petugas untuk menjalankan *website* pemesanan untuk penyewaan kendaraan di SKP 29 rental. Hak akses admin meliputi:

1.) Menu management user

Pada fitur ini admin dapat mengetahui akun semua peminjam kendaraan di SKP 29 rental, itu berfungsi untuk menegdit ataupun menghapus data user yang di SKP 29 rental.

2.) Menu management kendaraan

Pada fitur ini ada beberapa hal yng dapat dilakukan oleh admin, yaitu:

- Menambahkan dan mengurangi kuota kendaraan.
- Mengedit yaitu mengubah harga sewa kendaraan
- Mengubah Status kendaraan yaitu *ready* atau *boocked*.

3.) Menu management pemesanan

Pada menu ada beberapa hal yang bisa dilakukan oleh admin, yaitu:

- Mengubah status pembayara
- Mengubah status pemesanan
- Mengubah status peminjaman, apabila kendaraan telah diambil.
- Mengedit pesanan yang ada
- Menghapus pesanan yang ada

4.) Menu upload berita

Pada menu ini admin dapat mengupload berita-berita yang akan ditampilkan pada halaman beranda user. Berita tersebut dapat di baca oleh para user.

3.1.4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahapan dimana *website* yang telah dibuat lalu diuji menggunakan data sementara untuk proses penginputan data. Jika data yang diinputkan berhasil masuk ke dalam database maka *website* ini sudah dapat digunakan.

Proses pengujian sistem dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif yaitu proses pengujian dengan cara memberikan kuisioner kepada para pengguna jasa rental kendaraan tersebut. Sedangkan pengujian secara kuantitatif yaitu pengujian dengan cara menguji performansi sistem yang telah dibuat apakah sistem tersebut apakah sudah sesuai atau belum. Berikut ini merupakan cara untuk melakukan pengujian sistem:

- Pengujian Fungsionalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui fungsi dari masing-masing fitur yang ada pada *website* apakah telah berjalan sesuai dengan fungsinya atau tidak.

- Pengujian Subjektif

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *website* yang telah dibuat hasilnya sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

- Pengujian Beban Web Server

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak user yang dapat mengakses *website* tersebut secara bersamaan dan untuk mengetahui kualitas dari *website* tersebut. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan software web Stress Tool dengan mensimulasikan jumlah user serta jumlah klik pada halaman *website* tersebut.

3.1.5. Revisi

Pada tahap revisi ini akan dilakukan apabila terjadi error pada sistem atau sistem tidak sesuai dengan yang diharapkan. Lalu bagian yang error akan diperbaiki sehingga sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

3.1.6. Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah tahapan terakhir dari pembuatan *website* ini, setelah dilakukannya pengumpulan data, perancangan sistem, dan pengujian sistem. Apabila data yang dimasukkan sudah berhasil masuk ke dalam database tanpa terjadi error maka *website* ini sudah dapat dilakukan implementasi.

BAB IV

HASIL ANALISA DAN PENGUJIAN

4.1. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan setelah *website* pemesanan untuk penyewaan mobil dan motor berhasil dibuat. Tahap pengujian sistem ini merupakan tahap terakhir untuk mengetahui apakah *website* yang telah dibuat sudah layak atau belum untuk di implementasikan. Pengujian sistem dengan 2 cara, yaitu pengujian fungsionalitas dan pengujian subjektif.

4.1.1. Pengujian fungsionalitas

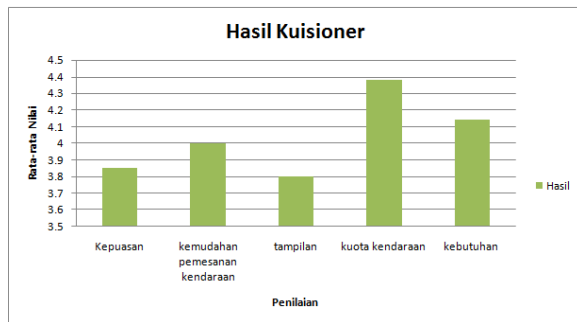
Pada pengujian fungsionalitas dilakukan untuk mengetahui fitur telah sesuai dengan use case pada masing-masing hak akses atau belum. Pengujian ini dilakukan dengan menjalankan semua fitur yang ada pada *website* sesuai dengan use case pada masing-masing hak akses. Hasil pengujian fungsionalitas terdapat pada **Lampiran A**.

Dari hasil pengujian fungsionalitas yang telah dilakukan pada masing-masing hak akses dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada akun admin semua fitur berjalan sesuai dengan dengan baik.
2. Pada akun user semua fitur berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

4.2. Pengujian subjektif

Pengujian subjektif dilakukan untuk mengetahui apakah *website* yang telah dibuat sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pertanyaan yang terdapat pada kuisioner tersebut mencakup fungsional *website* dan tampilan dari *website*. Kuisioner diberikan kepada user dan pemilik rental. Jumlah kuisioner sebanyak 21 kuisioner yaitu 20 kuisioner kepada user dan 1 kuisioner kepada pemilik rental. Dari kuisioner yang telah dilakukan dapat terlihat hasil, apakah *website* yang telah dibuat sesuai dengan yang diharapkan yaitu mempermudah proses pemesanan kendaraan di SKP 29 rental.



Gambar 4.1 Diagram hasil kuisioner

Dari hasil pengujian subjektif diatas didapatkan hasil rata-rata, yaitu:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{3.85+4+3.83+4.38+4.14}{5} = 4.03$$

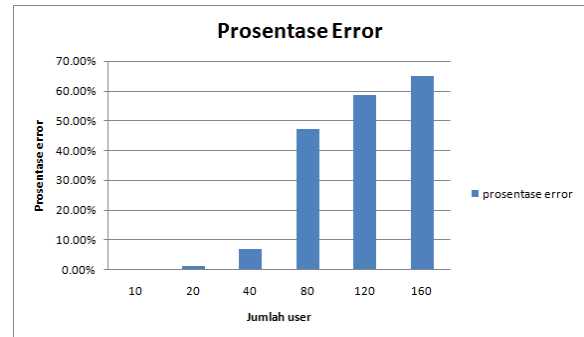
Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan 4.03 yang artinya menurut score tabel 4.1 *website* pemesanan untuk penyewaan mobil dan sepeda motor di SKP 29 rental ini tergolong **baik**.

4.1. Pengujian Beban Web Server

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi webstress tool dengan mensimulasikan bahwa user yang mengakses *website* ini berjumlah mulai dari 10, 20, 40, 80, 120, 160 user dengan masing-masing melakukan klik sebanyak 15 kali secara random pada halaman *website*. Tujuan dari pengujian beban web server ini untuk

mengetahui kapasitas web server dalam melayani pengguna aplikasi *website* ini.

Dari pengujian beban web server di dapat hasil sebagai berikut:



Gambar 4.2. Diagram Prosentase Jumlah Error

Dari gambar 4.2. pengujian diatas ketika jumlah user kurang dari sama dengan 20 yang mengakses *website* tersebut, web server dapat melayani user dengan baik karena jumlah *error* sebesar 1.33% dibandingkan ketika jumlah user lebih dari 20 dengan prosentase *error* yang lebih besar. Jumlah *error* tersebut disebabkan karena beberapa hal, diantaranya adalah trafik padat, bandwidth yang tersedia tidak sesuai dengan jumlah trafik sehingga terjadi *error*.

**BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan

Dari pembuatan, pengujian, dan implementasi yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari pengujian fungsionalitas fitur-fitur yang terdapat pada *website* pemesanan untuk penyewaan mobil dan motor telah berjalan dengan baik.
2. Dari hasil pengujian subjektif yang dilakukan kepada user dalam memperoleh informasi ketersediaan kendaraan, didapatkan hasil 4.38 itu berarti menunjukkan bahwa *website* ini **baik**.
3. Dari pengujian beban web server user dapat melayani user dengan **bagus** ketika jumlah user yang mengakses <=20 user dengan prosentase *error* sebesar 1.33%.

5.2. Saran

Saran yang dapat diusulkan untuk pembangunan website ini adalah:

1. Untuk pengembangan selanjutnya aplikasi *website* pemesanan untuk penyewaan kendaraan ini dapat berupa aplikasi android.

2. Dapat ditambahkan fitur yang membuat pemilik rental dapat mengetahui keberadaan kendaraan yang sedang disewa.