



**PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN MOBIL
BERBASIS ANDROID PADA CV GAP TRANSPORT**

TUGAS AKHIR

AJI CONDRIO SAPUTRO1710501001

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

2020



**PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN MOBIL
BERBASIS ANDROID PADA CV GAP TRANSPORT**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli
Madya Komputer**

AJI CONDR0 SAPUTRO1710501001

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

2020

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Aji Condro Saputro

NIM 1710501001

Tanggal : 24 Oktober 2020

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Madiun, 24 Oktober 2020

Yang Menyatakan,



(Aji Condro Saputro)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aji Condro Saputro
NIM : 1710501001
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS ANDROID PADA CV GAP TRANSPORT

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Madiun

Pada tanggal : 24 oktober 2020

Yang Menyatakan,



(Aji Condro Saputro)

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir diajukan oleh :

Nama : Aji Condro Saputro

NIM : 1710501001

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul : Perancangan Aplikasi Penyewaan Mobil Berbasis Android

Pada CV GAP Transport

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM.

Pembimbing



Ati Zaidiah, S.Kom., M.TI

Penguji I



Helena Nurramdhani I, S.Pd., M. Kom

Penguji II



Dr. Ermatita, M.Kom

Dekan



Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Waktu ujian : 3 Februari 2021



PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN MOBIL BERBASIS ANDROID PADA CV GAP TRANSPORT

Aji Condro Saputro

Abstrak

Pada saat ini, teknologi *mobile device* sudah menjadi kebutuhan utama manusia. *Mobile device* memudahkan manusia melakukan semua pekerjaan dalam bidang apapun dengan aplikasi *mobile*, tidak terkecuali pada bidang transportasi dan informasi khususnya pada bisnis penyewaan mobil. CV GAP Transport merupakan salah satu perusahaan yang menjalankan bisnis penyewaan mobil, namun dalam menjalankan prosesnya masih menggunakan cara manual dengan datang langsung ke kantor untuk menyewa mobil dan dalam hal pencatatan masih menggunakan buku. Hal ini sangat tidak efektif dan sangat tidak menguntungkan disaat kondisi pandemi saat ini, oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi penyewaan mobil berbasis android sehingga pelanggan dapat melihat seluruh informasi mobil dalam aplikasi tanpa harus datang ke kantor dan pengelola akan lebih mudah melakukan pendataan seperti data mobil, data sopir, data pelanggan dan data penyewaan mobil. Aplikasi akan dibuat menggunakan *software* Android studio dan menggunakan database MySQL dengan metode pengembangan prototype selain itu aplikasi akan menjalankan proses sistem secara online.

Kata kunci : Perangkat selular , Android, Penyewaan Mobil, Android Studio, MySQL

ANDROID-BASED CAR RENTAL APPLICATION DESIGN ON CV GAP TRANSPORT

Aji Condro Saputro

Abstract

At this time, mobile device technology has become a major human need. Mobile devices make it easy for humans to do all work in any field with mobile applications, including in the field of transportation and information, especially in the car rental business. CV GAP Transport is a company that runs a car rental business, but in carrying out the process it still uses the manual method by coming directly to the office to rent a car and in terms of recording it still uses books. This is very ineffective and very unfavorable during the current pandemic conditions, therefore the aim of this study is to create an Android-based car rental application so that customers can see all car information in the application without having to come to the office and managers will find it easier to do data collection such as car data, driver data, customer data and car rental data. The application will be created using Android studio software and using a MySQL database with a prototype development method, besides that the application will run an online system process.

Keyword : Mobile Device, Android, Car Rental, Android Studio, MySQL

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan nikmat yang diberikan oleh-Nya kepada penulis, sehingga proses penulisan tugas akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi Penyewaan Mobil Berbasis Android Pada CV GAP Transport” berjalan baik dan dapat diselesaikan dengan lancar. Penulisan tugas akhir ini bertujuan memenuhi syarat akademis untuk menyelesaikan studi pada Program Studi D-III Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Tentunya penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc. selaku Ketua Program Studi D-III Sistem Informasi.
3. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., MTI. selaku dosen pembimbing akademik.
4. Bapak Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM. selaku pembimbing tugas akhir.
5. Kepada Bapak Galang Arya Prasetya selaku pemilik CV GAP Transport yang sudah memberikan ijin penelitian guna tugas akhir.
6. Kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberi dukungan melalui doa sehingga penulis bersemangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Teman-teman mahasiswa D-III Sistem Informasi 2017 UPN “Veteran” Jakarta yang selalu memberikan masukan dan sarannya.
8. Teman-teman dari “The Sans and Barbar”, “Budi”, serta “Penghuni kantin bu eko” yang sering membantu dalam penulisan tugas akhir ini.

Madiun, 24 Oktober 2020

Penulis,



Aji Condro Saputro

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.	2
1.4 Tujuan Penelitian.	3
1.5 Manfaat Penelitian.	3
1.6 Luaran Penelitian.	3
1.7 Sistematika Penulisan.	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Pengertian Informasi.	5
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi.	5
2.2 Pengertian Mobile Application.....	6
2.2.1 Pengertian Android.....	6
2.3 Pengertian Sistem Penyewaan.	7
2.4 User Interface (UI).....	7
2.5 CSS (Cascading Style Sheet).....	7

2.6	Javascript.....	8
2.7	XML.....	8
2.8	JSON.....	9
2.9	PIECES	9
2.10	Metode Prototyping	10
2.11	UML.....	11
2.11.1	Use Case Diagram.....	11
2.11.2	Activity Diagram.....	11
2.11.3	Sequence Diagram.....	11
2.11.4	Class Diagram.....	12
2.12	Black Box Testing	12
2.13	Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODE PENULISAN.....		16
3.1	Tahapan Penelitian.....	16
3.1.1	Identifikasi Kebutuhan User.....	17
3.1.2	Perancangan Sistem.....	17
3.1.3	Coding	17
3.1.4	Uji Coba	18
3.1.5	Implementasi.....	18
3.2	Alat Bantu Penelitian.....	18
3.2.1	Hardware	18
3.2.2	Software.....	18
3.3	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		20
4.1	Profil CV GAP Transport.....	20
4.1.1	Sejarah CV GAP Transport.....	20
4.1.2	Visi dan Misi CV GAP Transport.....	20
4.1.3	Struktur Organisasi.....	21
4.1.4	Tugas Pokok dan Fungsi.....	21
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	22
4.2.1	Prosedur Sistem Yang Berjalan.....	22
4.2.2	Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	24

4.2.3	Dokumen Yang Digunakan Pada Sistem Yang Berjalan.	27
4.3	Analisa Permasalahan.	29
4.4	Rancangan Sistem Usulan.....	30
4.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem.	30
4.4.2	Use Case Diagram Sistem Usulan.	31
4.4.3	Definisi Aktor.....	31
4.4.4	Tabel Spesifikasi Use Case Sistem Usulan.	32
4.4.5	Activity Diagram Sistem Usulan.....	39
4.4.6	Sequence Diagram Sistem Usulan.....	52
4.4.7	Class Diagram Sistem Usulan.	63
4.5	Rancangan Dokumen Sistem Usulan.....	63
4.6	Rancangan Database	65
4.7	Rancangan Kode Sistem Usulan.....	68
4.8	Struktur Menu.	70
4.9	Rancangan Interface	71
4.10	Tampilan Interface	89
4.11	Pengujian Sistem Menggunakan Black Box Testing.....	91
BAB V PENUTUP.....		94
5.1	Kesimpulan.	94
5.2	Saran.	94
RIWAYAT HIDUP.....		95
DAFTAR PUSTAKA.		96
LAMPIRAN.....		98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.	12
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.	19
Tabel 4.1 Dokumen Masukkan Sistem Berjalan.....	27
Tabel 4.2 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	28
Tabel 4.3 Dokumen Simpanan Sistem Berjalan.	28
Tabel 4.4 Definisi Aktor	31
Tabel 4.5 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan Proses Registrasi.....	32
Tabel 4.6 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan Proses Login.	32
Tabel 4.7 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan Proses Kelola Data	33
Tabel 4.8 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan Proses Melihat Data Mobil.....	34
Tabel 4.9 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan Pada Requeest Order.	35
Tabel 4.10 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan pada Checkout.	35
Tabel 4.11 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan Pada Status Pembayaran.....	36
Tabel 4.12 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan pada Konfirmasi Proses Peminjaman.....	37
Tabel 4.13 Spesifikasi Use Case Sistem Usulan Laporan Transaksi Penyewaan. 38	
Tabel 4.14 rancangan dokumen masukan.	63
Tabel 4.15 rancangan dokumen keluaran.....	64
Tabel 4.16 rancangan dokumen simpanan.....	64
Tabel 4.17 rancangan database tabel users.....	65
Tabel 4.18 rancangan database tabel mobil	65
Tabel 4.19 rancangan database tabel fasilitas.	66
Tabel 4.20 rancangan database tabel transaksi.....	67
Tabel 4.21 rancangan database tabel fasilitas mobil	67
Tabel 4.22 rancangan database tabel detail transaksi.....	68
Tabel 4.23 Tampilan Interface	89
Tabel 4.24 Pengujian Black Box Testing.....	91





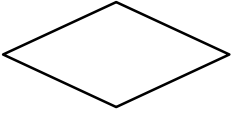
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Prototype	10
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi CV GAP Transport.....	21
Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan Proses Pemesanan	24
Gambar 4.3 Use Case Diagram Sistem Berjalan Proses Pembayaran	25
Gambar 4.4 Use Case Diagram Sistem Berjalan Proses Pengambilan Mobil	25
Gambar 4.5 Use Case Diagram Sistem Berjalan Proses Pengembalian Mobil.....	26
Gambar 4.6 Use Case Diagram Sistem Berjalan Proses Pelaporan.	27
Gambar 4.7 Use Case Diagram Sistem Usulan.....	31
Gambar 4.8 Activity diagram registrasi sistem usulan.	39
Gambar 4.9 Activity diagram login admin.....	40
Gambar 4.10 Activity diagram Login pelanggan.....	41
Gambar 4.11 Activity diagram kelola data Users.	42
Gambar 4.12 Activity diagram kelola data Mobil.....	43
Gambar 4.13 Activity diagram kelola data Fasilitas.....	44
Gambar 4.14 Activity diagram kelola data Pesanan	45
Gambar 4.15 Activity diagram melihat data Mobil	46
Gambar 4.16 Activity diagram request order.....	47
Gambar 4.17 Activity diagram checkout.	48
Gambar 4.18 Activity diagram konfirmasi status pembayaran.....	49
Gambar 4.19 Activity diagram konfirmasi proses peminjaman.	50
Gambar 4.20 activity diagram laporan transaksi penyewaan.....	51
Gambar 4.21 Sequence diagram registrasi pelanggan.	52
Gambar 4.22 Sequence diagram login pelanggan.....	53
Gambar 4.23 Sequence diagram login admin.	53
Gambar 4.24 Sequence diagram kelola data users.....	54
Gambar 4.25 Sequence diagram kelola data mobil.....	55
Gambar 4.26 Sequence diagram kelola data fasilitas.....	56
Gambar 4.27 Sequence diagram kelola data pesanan.	57
Gambar 4.28 Sequence diagram melihat data mobil	58
Gambar 4.29 Sequence diagram request order.	58
Gambar 4.30 Sequence diagram checkout.	59
Gambar 4.31 Sequence diagram konfirmasi status pembayaran.	60
Gambar 4.32 Sequence diagram konfirmasi proses peminjaman.	61
Gambar 4.33 Sequence diagram laporan transaksi penyewaan.	62
Gambar 4.34 Class diagram sistem usulan.	63
Gambar 4.35 Struktur menu pelanggan.	70
Gambar 4.36 Struktur menu admin.....	70
Gambar 4.37 Rancangan interface Registrasi Pelanggan.	71

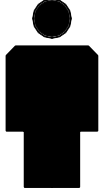

Gambar 4.38 Rancangan interface login pelanggan	72
Gambar 4.39 Rancangan interface splash.	73
Gambar 4.40 Rancangan interface history transaksi.....	74
Gambar 4.41 Rancangan interface menu mobil.....	75
Gambar 4.42 Rancangan interface sidebar menu.....	76
Gambar 4.43 Rancangan tampilan detail mobil.....	77
Gambar 4.44 Rancangan tampilan keranjang pesanan.	78
Gambar 4.45 rancangan halaman login web-admin.....	79
Gambar 4.46 Rancangan halaman list mobil	79
Gambar 4.47 Rancangan halaman tambah mobil.	80
Gambar 4.48 Rancangan halaman edit mobil.	80
Gambar 4.49 Rancangan halaman detail mobil	81
Gambar 4.50 Rancangan halaman fasilitas mobil.....	81
Gambar 4.51 Rancangan halaman tambah fasilitas.	82
Gambar 4.52 Rancangan halaman edit fasilitas.	82
Gambar 4.53 Rancangan halaman detail fasilitas.	83
Gambar 4.54 Rancangan halaman list pesanan.....	83
Gambar 4.55 Rancangan halaman tambah pesanan.....	84
Gambar 4.56 Rancangan halaman detail pesanan.....	84
Gambar 4.57 Rancangan halaman proses peminjaman.....	85
Gambar 4.58 Rancangan halaman detail proses peminjaman.....	85
Gambar 4.59 Rancangan halaman transaksi selesai.....	86
Gambar 4.60 Rancangan halaman detail transaksi selesai.....	86
Gambar 4.61 Rancangan halaman list user.	87
Gambar 4.62 Rancangan halaman tambah user.	87
Gambar 4.63 Rancangan halaman edit user.....	88
Gambar 4.64 Rancangan halaman detail user.....	88




DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Flowchart



No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Mulai / selesai	Lambang ini mewakili titik awal / titik akhir
2.		Alur Proses	Garis ini menunjukkan aliran suatu proses atau dapat berfungsi sebagai penghubung dari satu metode ke metode lain dan diwakili oleh simbol-simbol yang berbeda
3.		<i>Input / output</i>	Lambang ini menunjukkan proses masuk atau keluarnya suatu data maupun informasi
4.		Proses	Menunjukkan sebuah proses / pengolahan data
5.		<i>Desicion</i>	Lambang ini menunjukkan sebuah kondisi yang menghasilkan dua kemungkinan





2. Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case
2		Association	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case

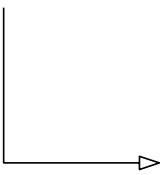
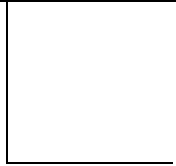
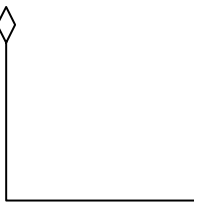
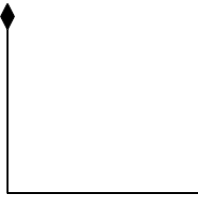
			memiliki interaksi dengan actor.	
3		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (Independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).	
4	-----<<include>>----->	Include	Menspesifikasikan bahwa usecase sumber eksplisit.	
5	-----<<extend>>----->	Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada satu titik yang diberikan.	
6		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)	
7	<table border="1" data-bbox="453 1115 635 1397"> <tr> <td style="width: 50px; height: 100px; vertical-align: top;">Name</td> </tr> </table>	Name	System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
Name				
8		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor	

3. Simbol Activity Diagram

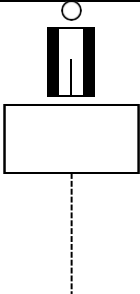
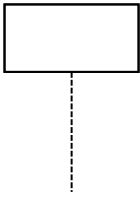


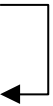
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
2		Decision	Lambang ini menunjukkan sebuah kondisi yang menghasilkan dua kemungkinan

3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Final Node	Bagaimana objek diakhiri atau dihancurkan.
5		Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.
6		Join Node	Aliran yang terpisah akan bersatu menjadi satu aliran.

4. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan			
1	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="padding: 2px;">ClassName</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">-memberName</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">-memberName</td> </tr> </table>	ClassName	-memberName	-memberName	Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
ClassName						
-memberName						
-memberName						
2		Inheritance	Kemampuan untuk membuat hierarki yang terdiri atas class class, dimana terdapat struktur atau behavior (kelakuan) diantara class-class			
3		Association	Penghubung yang menghubungkan antara satu objek dengan objek lainnya.			
4		Aggregation	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi.			
5		Composition	Hubungan jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari class yang lain.			

5. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor lifeline	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang
2		Object lifeline	Objek entity, antar muka yang saling berinteraksi
3		message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
4		Return message	Menggambarkan hasil dari pengiriman message dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.
5		Self message	Simbol ini menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Form Data Diri
- Lampiran 2 Form Peyewaan
- Lampiran 3 Form user sistem usulan
- Lampiran 4 Form mobil sistem usulan
- Lampiran 5 Form pesanan sistem usulan
- Lampiran 6 Form fasilitas sistem usulan
- Lampiran 7 Tabel users
- Lampiran 8 Tabel mobil
- Lampiran 9 Tabel fasilitas
- Lampiran 10 Tabel transaksi
- Lampiran 11 Tabel detail transaksi
- Lampiran 12 Tabel fasilitas mobil
- Lampiran 13 Registrasi users
- Lampiran 14 Login users
- Lampiran 15 Tampilan splash
- Lampiran 16 Menu histori transaksi
- Lampiran 17 Menu mobil
- Lampiran 18 Tampilan sidebar
- Lampiran 19 Detail mobil
- Lampiran 20 Keranjang pesanan
- Lampiran 21 Login web admin
- Lampiran 22 Halaman list mobil
- Lampiran 23 Halaman tambah mobil
- Lampiran 24 Halaman edit mobil
- Lampiran 25 Halaman detail mobil
- Lampiran 26 Halaman fasilitas mobil
- Lampiran 27 Halaman tambah fasilitas
- Lampiran 28 Halaman edit fasilitas
- Lampiran 29 Halaman detail fasilitas
- Lampiran 30 Halaman list pesanan
- Lampiran 31 Halaman tambah pesanan
- Lampiran 32 Halaman detail pesanan
- Lampiran 33 Halaman proses peminjaman
- Lampiran 34 Halaman detail proses peminjaman
- Lampiran 35 Halaman transaksi selesai
- Lampiran 36 Halaman detail transaksi selesai
- Lampiran 37 Halaman list user
- Lampiran 38 Halaman tambah user
- Lampiran 39 Halaman edit user
- Lampiran 40 Halaman detail user
- Lampiran 41 Rekap jumlah pendapatan