INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694

RANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI SEWA MOBIL RENTAL JAYA

Rizqy Ahsana Putri[1], Aniisah Eka Rahmawati[2], Hendra Maulana[3]
[1,2,3,]Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Rungkut Madya No.1 Kota Surabaya kode pos 60294
e-mail : rizqyahsana1@gmail.com[1], aniisaher1@gmail.com[2], hendra.maulana.if@upnjatim.ac.id[3]

ABSTRAK

Perusahaan sewa mobil Rental Jaya saat ini masih menggunakan cara konvensional dalam pengelolaan proses bisnisnya. Cara konvensional tersebut menyebabkan informasi berupa bentuk fisik mobil serta jumlah kendaraan yang ada di tempat rental mobil tidak bisa dengan mudah diketahui oleh pelanggan. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi untuk menunjang proses bisnis yang ada. Perancangan desain antarmuka penting adanya agar front-end programmer dapat melaksanakan tugasnya dengan mudah dan aplikasi yang dihasilkan bersifat interaktif serta mudah digunakan oleh pelanggan. Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini meliputi, pengumpulan data, analisis kebutuhan, pembuatan use case diagram, pembuatan list fungsionalitas, pembuatan desain interface, dan prototype. Aplikasi Rental Jaya diharapkan dapat membantu pengguna menyewa mobil dengan mudah dan efektif karena segala informasi terkait mobil terserdia dalam aplikasi.

Kata kunci *: aplikasi, mobile, rental mobil, desain antarmuka*

ABSTRACT

Rental Jaya car rental company currently still uses conventional methods in managing its business processes. This conventional method causes information in the form of the physical form of the car and the number of vehicles in the car rental place cannot be easily known by the customer. To solve this problem, we need an application to support existing business processes. Interface design is important so that front-end programmers can carry out their duties easily and the resulting application is interactive and easy to use by customers. The stages carried out in this research include, data collection, needs analysis, making use case diagrams, making functional lists, making interface designs, and prototypes. The Rental Jaya application is expected to help users rent a car easily and effectively because all car-related information is available in the application.

Keywords *: application, mobile, car rental, design interface*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kini berkembang sangat pesat, saat ini segala kegiatan maupun pekerjaan bisa dilakukan melalui aplikasi (Putra, 2018). Bidang bisnis merupakan salah satu bidang yang berkembang pesat sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi (Manurung & Lestari, 2020). Semua aktor bisnis kini berlomba-lomba untuk melakukan digitalisasi pada proses bisnisnya dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada para pelanggannya.

Tidak dapat dipungkiri, aplikasi berbasis *mobile* saat ini sangat lekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat (Arifiani, 2014). Kemajuan teknologi ini, tanpa sadar mulai dimanfaatkan oleh berbagai instansi sebagai sarana untuk membantu proses bisnis (Cholik, 2021). Salah satu instansi yang dapat memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi ialah instansi/perusahaan penyewaan mobil (Diantoro et al., 2021). Saat ini, sistem penyewaan atau rental mobil mayoritas masih memakai cara konvensional (Arifin et al., 2016). Dalam hal ini, konvensional dimaksudkan pada proses dimana pelanggan melakukan penyewaan

INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694

mobil melalui telepon atau datang langsung ke tempat rental mobil tersebut (To'dang et al., 2020).

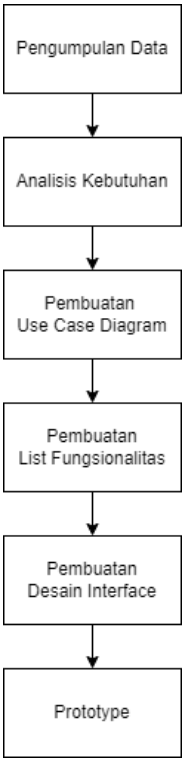
Ditinjau dari sisi pelanggan, cara konvensional dinilai kurang menguntungkan karena sebelum pelanggan mendatangi lokasi rental, pelanggan belum mengetahui jenis kendaraan apa yang tersedia. Merek dan model juga sering kali tidak sesuai dengan keinginan dan ekspektasi pelanggan (Tri Cahyono, 2014). Selain itu, pelanggan juga harus berkorban waktu dan tenaga untuk mengunjungi lokasi rental tersebut. Hal ini tentu saja menjadi masalah apabila pelanggan tidak merasa puas dengan pelayanan yang diberikan oleh pihak perusahaan (Diantoro et al., 2021). Ketidakpuasan pelanggan dapat berakibat pada turunnya kepercayaan konsumen pada perusahaan tersebut (Candra et al., 2019).

Sedangkan apabila ditinjau dari sisi perusahaan, cara konvensional ini juga kerap kali menimbulkan masalah, seperti pelanggan yang kecewa karena kehabisan mobil, nota pembayaran yang hilang dan dipalsukan oleh pelanggan, karyawan yang tidak teliti saat melakukan pencataan, dan lain-lain (Diantoro et al., 2021). Masalah-masalah tersebut dinilai sering terjadi karena pendataan masih dilakukan secara tertulis di kertas dan belum adanya integrasi ke sebuah sistem (Arifin et al., 2016). Oleh karena itu, Aplikasi Rental Jaya ini hadir dengan harapan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Perancangan desain antarmuka aplikasi dinilai penting agar *front-end programmer* dapat melaksanakan tugasnya dengan mudah dan aplikasi yang dihasilkan nantinya bersifat interaktif serta mudah digunakan oleh pelanggan. Desain antarmuka merupakan sebuah bagian pada *software* yang akan menampilkan data dan informasi, serta berinteraksi dengan pengguna (Rahayuda & Santiari, 2021). Desain antarmuka juga bertujuan untuk meningkatkan *usability* dan juga pengalaman pengguna (Ruiz et al., 2021).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini meliputi, pengumpulan data, analisis kebutuhan, pembuatan *use case* diagram, pembuatan *list* fungsionalitas, pembuatan desain interface, dan *prototype.*



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Tahap terpeting dalam penelitian ini adalah tahap pembuatan desain *interface* Aplikasi Rental Jays. Aplikasi Rental Jays akan dibuat berbasis *mobile* untuk pengguna dan berbasis website untuk admin. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain *interface* ini adalah figma.

Figma adalah sebuah aplikasi editor grafis vektor berbasis website. Selain website, figma juga menyiapkan aplikasi berbasis desktop pada sistem operasi Mac OS dan Windows. Fitur yang terdapat pada Figma berfokus pada desain *user interface* dan *user experiencer* (UI UX) dengan kolaborasi waktu nyata (*real-time*). Dapat diambil kesimpulan, figma adalah aplikasi desain digital dan alat prototyping (Wibawa et al., 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Kebutuhan

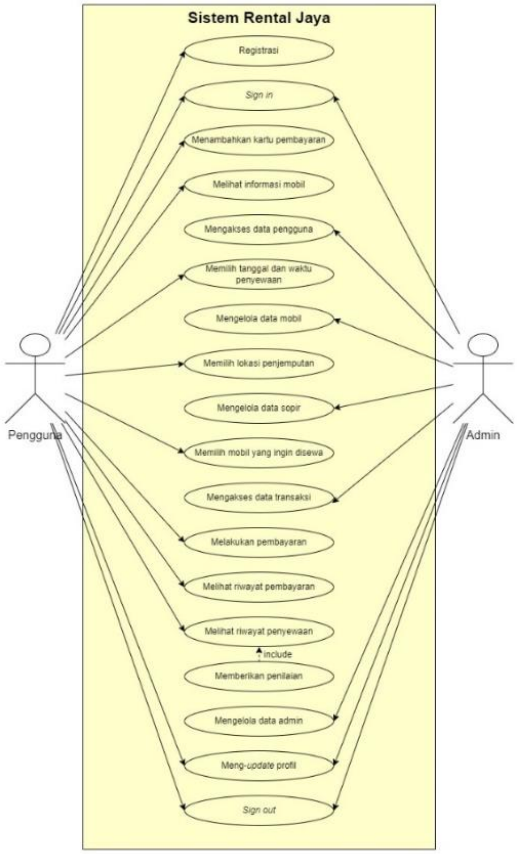
Analisis kebutuhan dilakukan setelah terkumpulnya data-data dari tahap sebelumnya. Dari data-data yang terkumpul, dapat diketahui seperti apa desain navigasi yang memudahkan users, dan seperti apa desain yang malah membuat users kebingungan dan lain-lain. Aplikasi Rental Jaya ini pada dasarnya akan

INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694

dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis mobile. Namun, selain itu, peneliti juga akan mengembangkan aplikasi Rental Jaya ini dalam basis website, yang nantinya akan digunakan oleh admin dalam mengelola aplikasi dan data-data di dalamnya.

b. Use Case Diagram

Use Case Diagram ini nantinya akan berguna bagi pengembang aplikasi untuk dapat memahami interaksi antara aktor atau pengguna sistem dengan sistem maupun admin dengan sistem (Anggraini et al., 2020).



Gambar 2. Diagram Use Case Sistem Rental Jaya

b. List Fungsionalitas

List Kebutuhan fungsional adalah sebuah daftar yang digunakan untuk menentukan fungsionalitas sistem berdasarkan alur proses bisnis sistem yang akan dibuat. Berikut *list* kebutuhan fungsional pada Aplikasi Rental Jaya.

Tabel 1. *List* Fungsionalitas

No.	Fungsionalitas Sistem	Hak Akses
1.	*Register*	Pengguna
2.	*Sign in*	
3.	Menambahkan data pembayaran	
4.	Memilih lokasi penjemputan	
5.	Memilih tanggal dan waktu sewa	
6.	Memilih mobil yang tersedia	
7.	Melakukan pembayaran	
8.	Mengedit data profil	
9.	Melihat riwayat pembayaran	
10.	Melihat riwayat penyewaan 1. Memberikan penilaian	
11.	*Sign out*	
12.	*Register*	Admin
13.	*Sign in*	
14.	Mengakses data pengguna	
15.	Mengelola data mobil 1. Menginput data mobil 2. Mengedit data mobil 3. Menghapus data mobil	
16.	Mengelola data sopir 1. Menginput data sopir 2. Mengedit data sopir 3. Menghapus data sopir	
17.	Mengakses data transaksi pelanggan	
18.	Mengelola data admin 1. Menginput data admin 2. Mengedit data admin 3. Menghapus data admin (selain admin master)	
19.	Mengedit data profil	
20.	*Sign out*	

c. Desain Interface

Berikut ini adalah tampilan desain interface Aplikasi Rental Jaya berbasis mobile untuk pengguna :

1) Layar Awal
   Saat aplikasi dibuka, maka pengguna akan melihat tampilan layar awal berupa logo dan nama dari aplikasi tersebut.

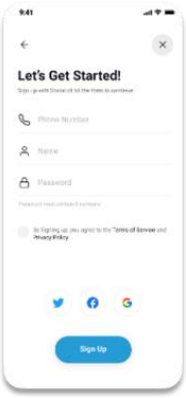
INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694

Gambar 3. Halaman Layar Awal Aplikasi Berbasis *Mobile*

2) Halaman Register atau *Sign in*
Pada halaman ini, pengguna dihadapkan pada dua pilihan yaitu *sign in* atau registrasi. Apabila pengguna belum memiliki akun maka pengguna bisa mendaftar terlebih dahulu pada bagian *sign up*. Namun, apabila pengguna sudah memiliki akun, maka pengguna dapat memilih bagian *sign in.*

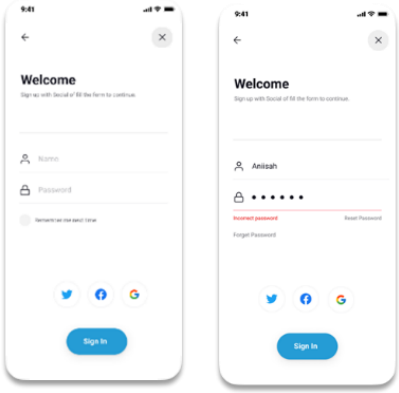
Gambar 4. Halaman *Register* Atau *Sign In* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

3) Halaman *Sign Up*
Apabila pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat mendaftar dengan memasukkan nomor hp, nama pengguna, dan kata sandi. Selain itu, pengguna juga dapat langsung daftar melalui *google account.*



Gambar 5. Halaman Layar *Sign Up* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

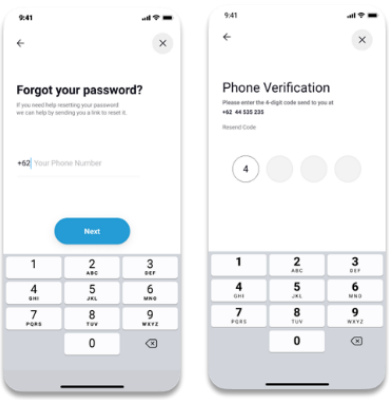
4) Halaman *Sign In*
Apabila pengguna sudah memiliki akun maka pengguna hanya perlu memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Selain itu, pengguna juga dapat masuk melalui *google account* yang dimilikinya. Jika pengguna memasukkan kata sandi yang salah, maka pengguna dapat menekan tulisan *forget Password* dan akan diarahkan ke halaman lupa kata sandi.



Gambar 6. Halaman *Sign In* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

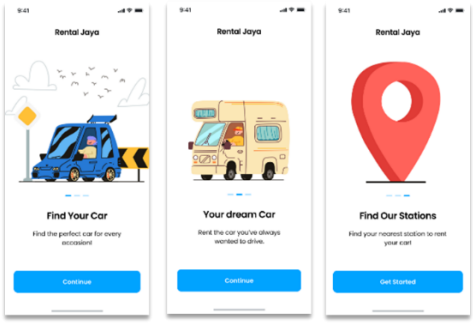
5) Halaman Lupa Kata Sandi
Apabila pengguna memasukkan kata sandi yang salah, maka pengguna akan diminta untuk memasukkan nomor hp yang digunakan untuk mendaftar. Setelah itu pengguna dapat menekan tombol *next* dan kemudian akan diarahkan ke halaman kode verifikasi.

INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694



Gambar 7. Halaman Lupa Kata Sandi pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

6) Halaman Transisi
Halaman ini merupakan halaman transisi dari aplikasi yang ditampilkan setelah pengguna berhasil *sign in*.

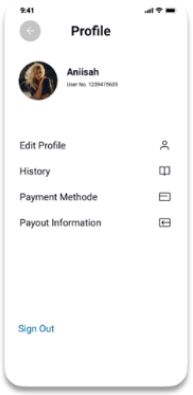


Gambar 8. Halaman Transisi pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

7) Halaman Beranda
Setelah pengguna berhasil masuk ke dalam aplikasi, pengguna akan melihat tampilan halaman beranda yang menyajikan berbagai mobil yang tersedia di Rental Jaya.

Gambar 9. Halaman Beranda pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

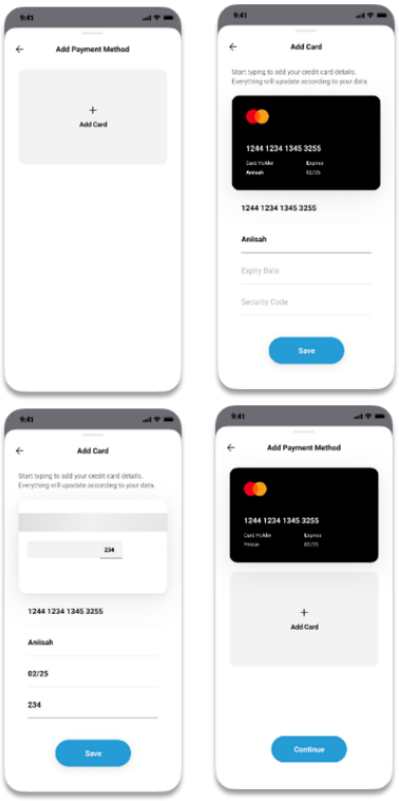
8) Halaman Profil
Pada halaman ini pengguna bisa melakukan edit profil, melihat *history*, menambah metode pembayaran, dan melihat informasi pembayaran serta melakukan *sign out* dari aplikasi.



Gambar 10. Halaman Profil pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

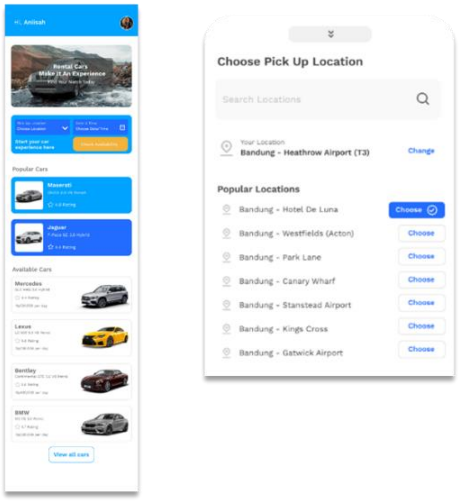
9) Halaman *Payment Methode*
Pada halaman ini, pengguna menambahkan metode pembayaran dengan menambahkan nomor kartu, nama, *expiry date*, dan kode keamanan.

INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694



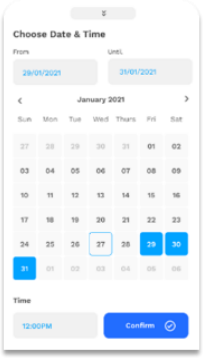
Gambar 11. Halaman *Payment Methode* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

10) Halaman *Pick Up Location*
Selanjutnya pada halaman beranda, pengguna bisa memilih lokasi penjemputan. Pengguna akan diarahkan ke halaman lokasi penjemputan dan menentukan lokasi yang diinginkan untuk pengantaran mobil yang disewa.



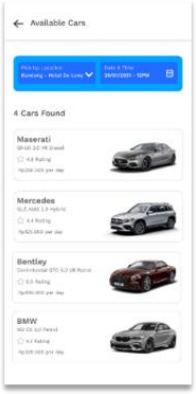
Gambar 12. Halaman *Pick Up Location* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

11) Halaman *Date & Time*
Setelah memilih lokasi, pengguna bisa memilih tanggal dan waktu mulai sewa mobil pada halaman *choose date & time*.



Gambar 13. Halaman *Date & Time* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

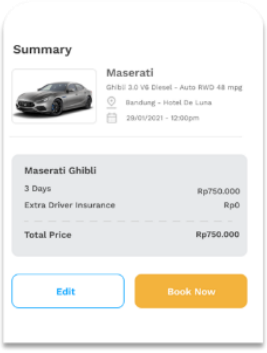
12) Halaman *Check Availability*
Setelah memilih lokasi serta tanggal sewa, pengguna bisa mengecek ketersediaan mobil dengan menekan tombol *check availability* yang ada pada halaman beranda. Selanjutnya pengguna akan diarahkan ke halaman ketersediaan mobil untuk melihat mobil-mobil yang masih tersedia.



Gambar 14. Halaman *Check Availability* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

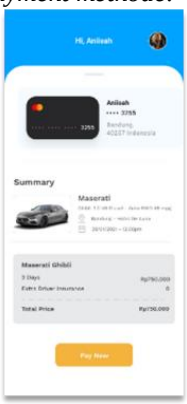
13) Halaman *Summary*
Setelah memilih mobil yang diinginkan, akan ditampilkan *summary* atau ringkasan dari pemesanan mobil sewa yang kita lakukan. Pada halaman *summary*, akan ditampilkan mobil yang kita sewa beserta keterangan terkait mobil tersebut, lokasi, tanggal dan waktu mulai sewa, serta total harga dari mobil yang kita sewa. Selain itu, sopir Rental Jaya juga dapat mengantarkan mobil ke lokasi yang kita tentukan tanpa dipungut biaya apapun.

INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694



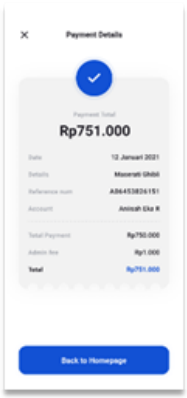
Gambar 15. Halaman *Summary* pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

14) Halaman Pembayaran
Pada halaman ini, pengguna melakukan pembayaran mobil yang disewa dengan kartu yang telah ditambahkan sebelumnya pada menu *payment methode*.



Gambar 16. Halaman Pembayaran pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

15) Halaman Detail Pembayaran
Halaman ini ditampilkan setelah pengguna berhasil melakukan pembayaran. Pengguna akan dikenakan biaya admin senilai Rp1000.

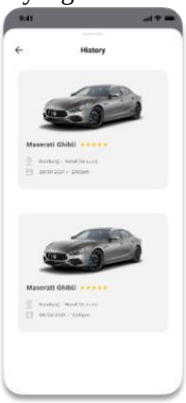


Gambar 17. Halaman Detail Pembayaran pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

16) Halaman Edit Profil
Pada halaman profil, pengguna bisa memilih menu edit profil. Pada halaman edit profil, pengguna bisa mengganti nomor hp, nama, dan kata sandi.

Gambar 18. Halaman Edit Profil pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

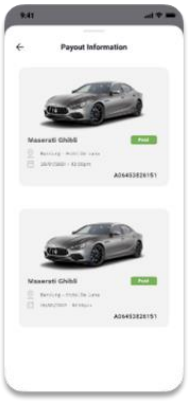
17) Halaman *History*
Saat pengguna memilih menu *history* pada halaman profil, maka akan ditampilkan halaman *history* yang berisi riwayat penyewaan yang pernah pengguna lakukan serta pengguna bisa memberikan penilaian terhadap mobil yang telah disewa.



Gambar 19. Halaman History pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

18) Halaman *Payout Information*
Saat pengguna memilih menu *payout information* pada halaman profil, maka akan ditampilkan halaman *payout information*. Pengguna dapat melihat apakah mobil yang disewa sudah dibayar atau belum

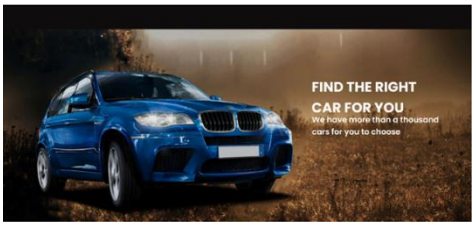
INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694



Gambar 20. Halaman Payout Information pada Aplikasi Berbasis *Mobile*

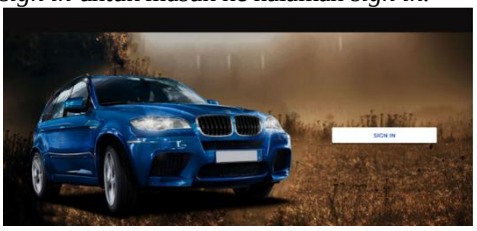
Berikut ini adalah tampilan desain untuk admin berbasis web :

1) Layar Awal
Saat pertama kali dibuka, admin akan melihat tampilan layar awal seperti gambar di bawah ini.



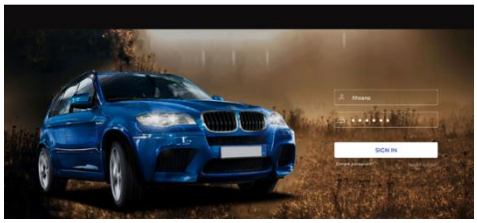
Gambar 21. Halaman Layar Awal pada Aplikasi Berbasis *Website*

2) Halaman Pilih *Sign In*
Selanjutnya, admin bisa meg-klik tombol *sign in* untuk masuk ke halaman *sign in.*



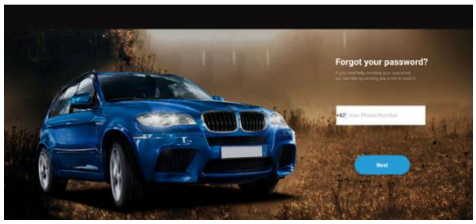
Gambar 22. Halaman Pilih *Sign In* pada Aplikasi Berbasis *Website*

3) Halaman *Sign In*
Pada halaman *sign in* ini, admin bisa memasukkan nama dan kata sandi agar bisa masuk ke dalam portal admin.



Gambar 23. Halaman *Sign In* pada Aplikasi Berbasis *Website*

4) Halaman Lupa *Password*
Apabila admin lupa kata sandi atau salah memasukkan kata sandi, maka admin bisa menekan tulisan *forget password* pada halaman *sign in*. Selanjutnya admin akan diarahkan ke halaman lupa *password* dan diminta untuk memasukkan nomor hp dan akan diarahkan ke halaman kode verifikasi



Gambar 24. Halaman Lupa *Password* pada Aplikasi Berbasis *Website*

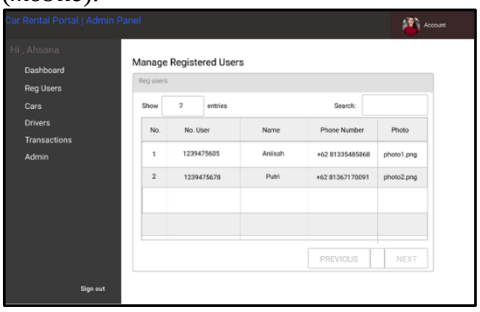
5) Halaman *Dashboard*
Pada halaman *dashboard*, admin dapat melihat jumlah pengguna, mobil, sopir, serta transaksi terbaru.

Gambar 25. Halaman *Dashboard* pada Aplikasi Berbasis *Website*

6) Halaman Daftar Pengguna
Pada halaman ini, admin dapat melihat daftar pengguna terbaru. Admin tidak dapat

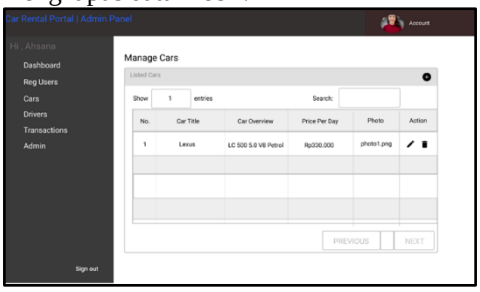
INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694

untuk menginput maupun mengedit data pengguna, karena data pengguna otomatis terintegrasi dengan aplikasi pengguna (*mobile*).



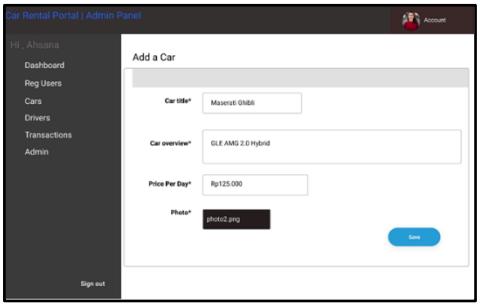
Gambar 26. Halaman Daftar Pengguna pada Aplikasi Berbasis *Website*

7) Halaman Pengelolaan Mobil
Pada halaman pengelolaan mobil, admin dapat menginput, mengedit, maupun menghapus data mobil.



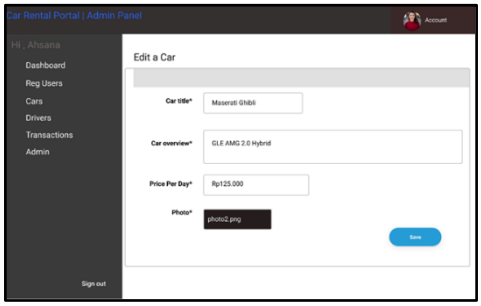
Gambar 27. Halaman Pengelolaan Mobil pada Aplikasi Berbasis *Website*

8) Halaman Input Data Mobil
Admin dapat menambahkan data mobil dengan memasukkan tipe mobil, keterangan terkait mobil, harga per hari, serta foto dari mobil.



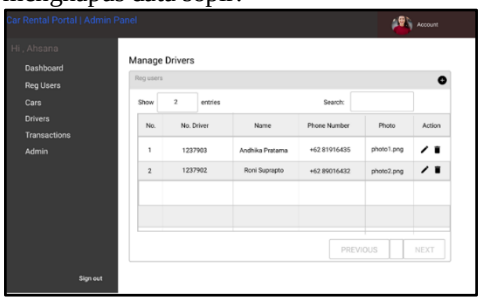
Gambar 28. Halaman Input Data Mobil pada Aplikasi Berbasis *Website*

9) Halaman Edit Data Mobil
Admin dapat mengubah data mobil dengan mengganti tipe mobil, keterangan terkait mobil, harga per hari, serta foto dari mobil.



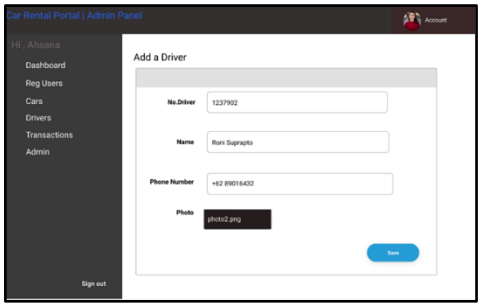
Gambar 29. Halaman Edit Data Mobil pada Aplikasi Berbasis *Website*

10) Halaman Pengelolaan Sopir
Pada halaman pengelolaan sopir, admin dapat menginput, mengedit, maupun menghapus data sopir.



Gambar 30. Halaman Pengelolaan Sopir pada Aplikasi Berbasis *Website*

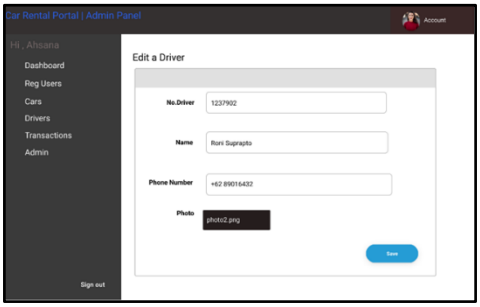
11) Halaman Input Data Sopir
Admin dapat menambahkan data sopir dengan memasukkan nama, nomor hp, dan foto dari sopir. Untuk nomor sopir akan terisi secara otomatis.



Gambar 31. Halaman Input Data Sopir pada Aplikasi Berbasis *Website*

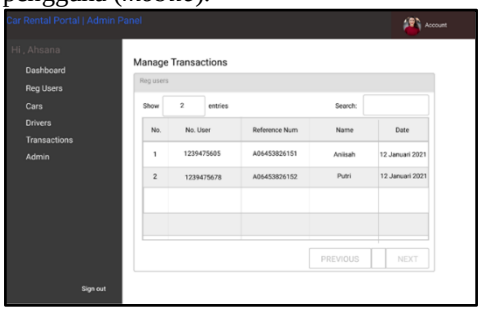
12) Halaman Edit Data Sopir
Pada Halaman edit data sopir, admin dapat mengubah nama, nomor hp, dan foto dari sopir.

INFORMATIKA
Jurnal Informatika, Manajemen dan Komputer, Vol. 14 No. 1 , Mei 2022
eISSN : 2580-3042
pISSN : 1979-0694



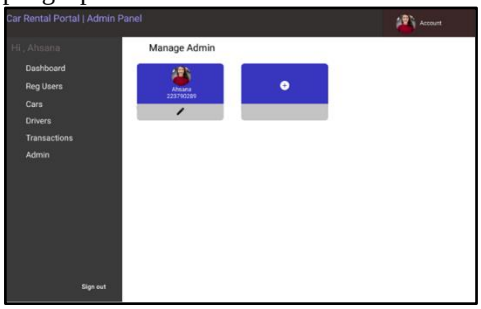
Gambar 32. Halaman Edit Data Sopir pada Aplikasi Berbasis *Website*

13) Halaman Transaksi
Pada halaman transaksi, admin dapat melihat daftar transaksi terbaru. Admin tidak dapat menginput maupun mengedit data transaksi, karena data transaksi otomatis terintegrasi dengan aplikasi pengguna (*mobile*).



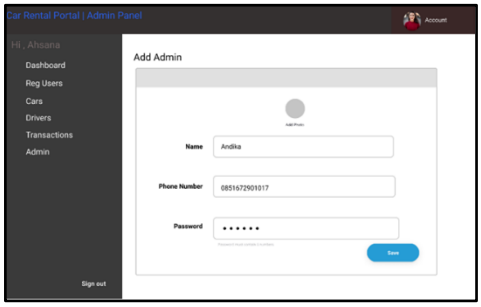
Gambar 33. Halaman Transaksi pada Aplikasi Berbasis *Website*

14) Halaman Pengelolaan Admin
Pada halaman pengelolaan admin, admin dapat menginputkan data admin baru, maupun melakukan pengeditan dan penghapusan data admin. Namun untuk admin master tidak dapat dilakukan penghapusan.



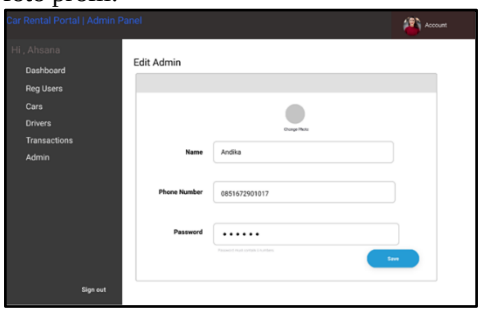
Gambar 34. Halaman Pengelolaan Admin pada Aplikasi Berbasis *Website*

15) Halaman Input Data Admin
Admin dapat menambahkan data admin baru dengan memasukkan nama, nomor hp, kata sandi dan foto profil.



Gambar 35. Halaman Input Data Admin pada Aplikasi Berbasis *Website*

16) Halaman Edit Data Admin
Pada Halaman edit data admin, admin dapat mengubah nama, nomor hp, kata sandi dan foto profil.



Gambar 36. Halaman Edit Data Admin pada Aplikasi Berbasis Website

4. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah penulis uraikan di bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa rancangan desain antarmuka Aplikasi Rental Jaya ini dapat mempermudah tugas *front-end programmer* dalam membangun Aplikasi Rental Jaya baik itu aplikasi mobile untuk *user* maupun aplikasi berbasis web untuk admin. Rancangan ini juga berhasil membuat tampilan antarmuka Aplikasi Rental Jaya mnjadi lebih terstruktur dan tidak menyimpang dari tujuan awal. Dengan begitu, Aplikasi Rental Jaya ini dapat memudahkan pengguna dalam melakukan penyewaaan mobil karena sifatnya yang sangat interaktf.

5. REFERENSI

Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (STUDI KASUS : ORBIT STATION). *Jurnal Teknologi Dan Sistem*

Informasi (JTSI), *1*(2), 64–70. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI

Arifiani, H. (2014). APLIKASI SMARTPHONE SEBAGAI ALAT PENUNJANG DALAM KEGIATAN BERTANI. *VISUALITA*, *6*(1). https://doi.org/10.33375/vslt.v6i1.1050

Arifin, M., Luthfi Mahendra, P., & Kurnia Handayani, P. (2016). IMPLEMENTASI APLIKASI PORTAL RENTAL MOBIL ONLINE BERBASIS WEB. *Prosiding SNATIF*, 295–302. https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/662/674

Candra, C., Amil, A., & Iswanto, D. (2019). PENGARUH CITRA DAN KEPERCAYAAN MEREK TERHADAP LOYALITAS MEREK (Studi Kasus Kepada Konsumen Telkomsel Di Kantor PT. Grapari Mataram). *Journal of Government and Politics (JGOP)*, *1*(1). https://doi.org/10.31764/jgop.v1i1.943

Cholik, C. A. (2021). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI / ICT DALAM BERBAGAI BIDANG. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, *2*(2), 2746–1209. https://jurnal.unisa.ac.id/index.php/jft/article/view/83

Diantoro, R., Purwati, I., Octa Aryanto, F., & Mulyati, S. (2021). Pengembangan Aplikasi Rental Mobil Berbasis Web di Rental Angelita Rentcar dengan Model Spiral. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, *4*(4), 226–231. https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i4.13466

Manurung, E. A. pinondang, & Lestari, E. A. P. (2020). KAJIAN PERLINDUNGAN E-PAYMENT BERBASIS QR-CODE DALAM E-COMMERCE. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, *4*(1), 28. https://doi.org/10.23887/jppsh.v4i1.24323

Putra, R. A. (2018). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Elkawnie*, *4*(1). https://doi.org/10.22373/ekw.v4i1.2959

Rahayuda, I. G. S., & Santiari, N. P. L. (2021). Evaluasi Desain Antarmuka Sistem Informasi Bencana Menggunakan Aturan Theo Mandel. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *8*(3), 579. https://doi.org/10.25126/jtiik.2021834389

Ruiz, J., Serral, E., & Snoeck, M. (2021). Unifying Functional User Interface Design Principles. *International Journal of Human–Computer Interaction*, *37*(1), 47–67. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1805876

To'dang, I. A., Arrang, H., & Depthios, E. (2020). Perancangan Sistem Rental Mobil Menggunakan Firebase (Realtime Database). *Paulus Informatics Journal*, *1*(2), 49–54. http://ojs.ukipaulus.ac.id/index.php/pij/article/view/169/138

Tri Cahyono, J. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Rental Mobil Purnama Rent Car Ploso Pacitan Berbasis Web. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, *3*(1), 2354–6654. http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/250

Wibawa, A. P., Ashar, M., & Patmanthara, S. (2021). Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae Dan Poster Untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh. *Belantika Pendidikan*, *4*(2), 77–81. https://doi.org/10.47213/bp.v4i2.107

Widarma, A., & Kumala, H. (2018). PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI*, *1*(2), 166. https://doi.org/10.36294/jurti.v1i2.303