

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN DI STAR PLAYSTATION BERBASIS
WEBSITE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

KADEK JUNIARTA

22.12.2337

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENYEWAAN DI STAR PLAYSTATION BERBASIS
WEBSITE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

KADEK JUNIARTA

22.12.2337

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
DI STAR PLAYSTATION BERBASIS WEBSITE**

yang disusun dan diajukan oleh

KADEK JUNIARTA

22.12.2337

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302268

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
DI STAR PLAYSTATION BERBASIS WEBSITE

yang disusun dan diajukan oleh

KADEK JUNIARTA

22.12.2337

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alfie Nur Rahmi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302240



Nur Widjivati, M.Kom
NIK. 190302425



Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302268



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **KADEK JUNIARTA**
NIM : **22.12.2337**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

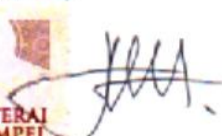
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN DI STAR PLAYSTATION BERBASIS WEBSITE

Dosen Pembimbing : **Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan **gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri**, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Februari 2026

Yang Menyatakan,




Kadek Juniarta

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih yang mendalam, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta semangat selama proses penelitian dan penyusunan karya ini. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar berkat peran serta dan doa dari berbagai pihak. Secara khusus, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing, atas segala bimbingan, arahan, referensi, dan evaluasi yang sangat berharga selama proses penulisan skripsi ini. Semoga ilmu yang diberikan menjadi bekal yang berguna bagi masa depan penulis.
3. Ayahanda tercinta, Bapak I Ketut Wirta, sebagai sosok panutan dalam kehidupan penulis. Terima kasih atas segala kerja keras, pengorbanan, serta doa yang tidak pernah henti demi masa depan penulis. Semoga hasil dari perjuangan ini dapat menjadi kebanggaan tersendiri bagi Ayahanda.
4. Ibunda tersayang, Ibu Wayan Suriyani, yang senantiasa memberikan cinta, kasih sayang, dan doa dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas kesabaran, kelembutan, serta motivasi yang terus menguatkan. Doa dan dukungan Ibu adalah kekuatan terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebahagiaan dan keberkahan senantiasa menyertai.
5. Saudara saudara tercinta, Niluh Sukarini, Komang Ariyani, Ketut Reno dan Putu Tinggal, yang telah menjadi sumber semangat dan kebanggaan bagi penulis. Semoga ilmu serta hasil kerja keras ini dapat menjadi inspirasi dan kebanggaan bagi kalian.
6. Seluruh sahabat tercinta "Mabes Makacula" terkhususnya Alfonsus Hervian Hadi Winata terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta

kehangatan persahabatan yang telah terjalin selama ini. Semoga ikatan persaudaraan ini senantiasa terjaga dan kesuksesan selalu menyertai kita di masa depan.

7. Seluruh sahabat tercinta Kontrakan Rojali, Bagus wira, Gungpram dan made ary. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan tawa yang telah mewarnai setiap proses perjalanan ini. Kehangatan persahabatan kalian menjadi sumber semangat dan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Diri sendiri Kadek Juniarta, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih atas setiap usaha, kerja keras, dan keteguhan dalam menghadapi berbagai tantangan. Perjalanan ini tidak selalu mudah, namun akhirnya berhasil sampai pada titik ini. Semoga langkah ke depan semakin kuat dan senantiasa dipenuhi keberkahan. Jadikan setiap proses sebagai pijakan untuk terus tumbuh dan melangkah lebih jauh, tanpa melupakan nilai-nilai perjuangan yang telah ditempuh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN DI STAR PLAYSTATION BERBASIS WEBSITE" dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, atas segala fasilitas dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh studi.
2. Bapak Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Ayahanda, Bapak I Ketut Wirta, dan Ibunda, Ibu Wayan Suriyani, atas segala doa, dukungan moral dan material, serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti mengiringi setiap langkah penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 23 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

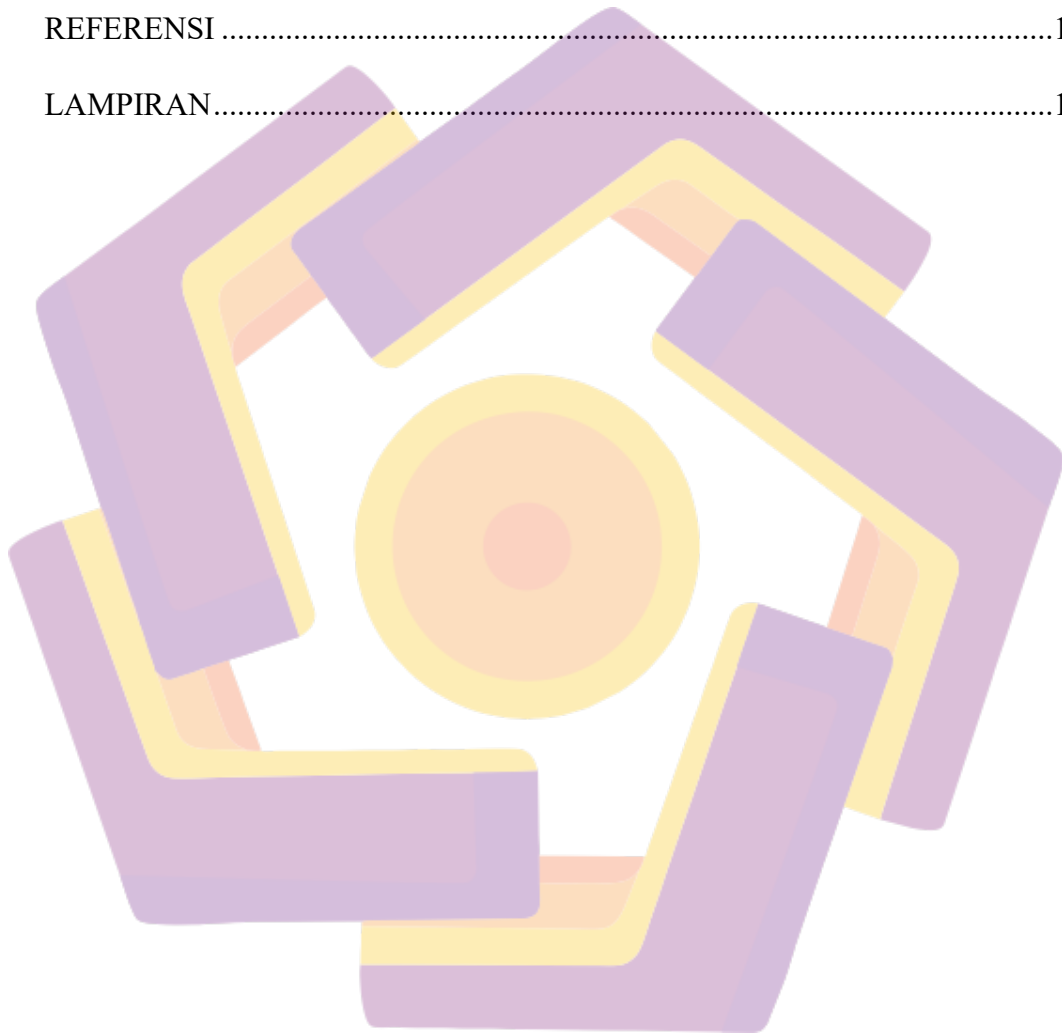
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xx
INTISARI	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3

1.3.	Batasan Masalah	3
1.4.	Tujuan Penelitian	3
1.5.	Manfaat Penelitian	4
1.6.	Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		5
2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori.....	15
2.2.1	Sistem.....	15
2.2.2	Informasi	15
2.2.3	Sistem Informasi	15
2.2.4	Penyewaan	15
2.2.5	Manajemen.....	16
2.2.6	Metode Waterfall	16
2.2.7	UML (Unified Modeling Language)	17
2.2.8	Database	22
2.2.9	ERD.....	23
2.2.10	Dbms	23
2.2.11	Website	23
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Objek Penelitian.....	25
3.2	Alur Penelitian	26
3.3	Alat dan Bahan.....	28

3.3.1 Data Penelitian	28
3.3.1.1 Data Primer	29
3.3.1.2 Data Sekunder	29
3.3.2 Alat Penelitian	29
BAB IV	31
HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Identifikasi Masalah	31
4.2 Analisis Masalah	31
4.3 Analisis Kebutuhan Sistem	33
4.3.1 Kebutuhan Fungsional	33
4.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional	35
4.4 Desain Sistem	37
4.4.1 Unified Modeling Language (UML)	37
4.4.1.1 Use Case Diagram	37
4.4.1.2 Activity Diagram	38
4.4.1.3 Sequence Diagram	59
4.4.1.4 Class Diagram	74
4.4.2 ERD	75
4.5.3 WireFrame	76
4.5.3.1. Wireframe User	77
4.5.3.2. Wireframe Admin	83
4.5 Implementasi Sistem	87
4.5.1 Implementasi Database	88
4.5.2 Implementasi Source Code	88

4.5.2.1 Registrasi User	89
4.5.2.2 Login User	92
4.5.2.3 Pemesanan User	96
4.5.2.4 Pembayaran User	99
4.5.2.4 Login Admin	105
4.5.2.5 Melihat Menu Pesanan	108
4.5.2.6 Verifikasi Pesanan	111
4.5.2.7 Selesaikan Pesanan	115
4.5.2.8 Batalkan Pesanan	117
4.5.2.9 Hapus Pesanan	120
4.6 Pengujian Sistem	122
4.6.1 Register User	123
4.6.2 Login User	124
4.6.3 Pemesanan User	125
4.6.4 Keranjang User	126
4.6.5 Pembayaran User	127
4.6.6 Riwayat Pemesanan	128
4.6.7 Login Admin	128
4.6.8 Mengelola Data Produk (CRUD)	129
4.6.9 Mengelola Data User (CRUD)	130
4.6.10 Mengelola Data Kategori (CRUD)	131
4.6.11 Mengelola Data Games (CRUD)	132
4.6.12 Mengelola Pesanan	134
4.6.13 Mengelola Laporan Keuangan	136
4.7 Deployment	138

4.8 Maintenance	139
BAB V PENUTUP	140
5.1 Kesimpulan	140
5.2 Saran	140
REFERENSI	142
LAMPIRAN.....	145



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3.1 Alat dan Bahan.....	29
Tabel 4.1 Analisis Masalah.....	31
Tabel 4.2 Tabel Fungsional User/Pelanggan	34
Tabel 4.3 Tabel Fungsional Admin	34
Tabel 4.4 Tabel Non-Fungsional	35
Tabel 4.5 Pengujian Registrasi User.....	123
Tabel 4.6 Pengujian Login User	124
Tabel 4.7 Pengujian Pemesanan User.....	125
Tabel 4.8 Pengujian keranjang User	126
Tabel 4.9 Pengujian Pembayaran User	127
Tabel 4.10 Riwayat Pemesanan	128
Tabel 4.11 Pengujian Login Admin.....	128
Tabel 4.12 Pengujian Mengelola Produk (CRUD)	129
Tabel 4.13 Pengujian Mengelola Data User (CRUD)	130
Tabel 4.14 Pengujian Mengelola Data Kategori (CRUD)	131
Tabel 4.15 Pengujian Mengelola Data Games (CRUD).....	132
Tabel 4.16 Pengujian Mengelola Pesanan (CRUD)	134
Tabel 4.17 Pengujian Mengelola Laporan Keuangan (CRUD)	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall	16
Gambar 2. 2 Simbol Use Case	19
Gambar 2. 3 Simbol Activity Diagram	20
Gambar 2. 4 Simbol Sequence Diagram	21
Gambar 2.5 Simbol Class Diagram	22
Gambar 3. 1 Star Playstation	25
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	27
Gambar 4. 1 Use Case Diagram	38
Gambar 4. 2 Alur Proses Registrasi User	39
Gambar 4. 3 Alur Proses Login user	40
Gambar 4. 4 Alur Proses Logout user	41
Gambar 4. 5 Alur Proses Pemesanan user	42
Gambar 4. 6 Alur Proses Keranjang user	43
Gambar 4. 7 Alur Proses Riwayat Pesanan user	44
Gambar 4. 8 Alur Proses Login Admin	45
Gambar 4. 9 Alur Proses Logout Admin	46
Gambar 4. 10 Alur Proses Menambah Data User	47
Gambar 4. 11 Alur Proses Melihat Data User	47
Gambar 4. 12 Alur Proses Mengedit Data User	48
Gambar 4. 13 Alur Proses Menghapus Data User	48
Gambar 4. 14 Alur Proses Menambah Produk	49

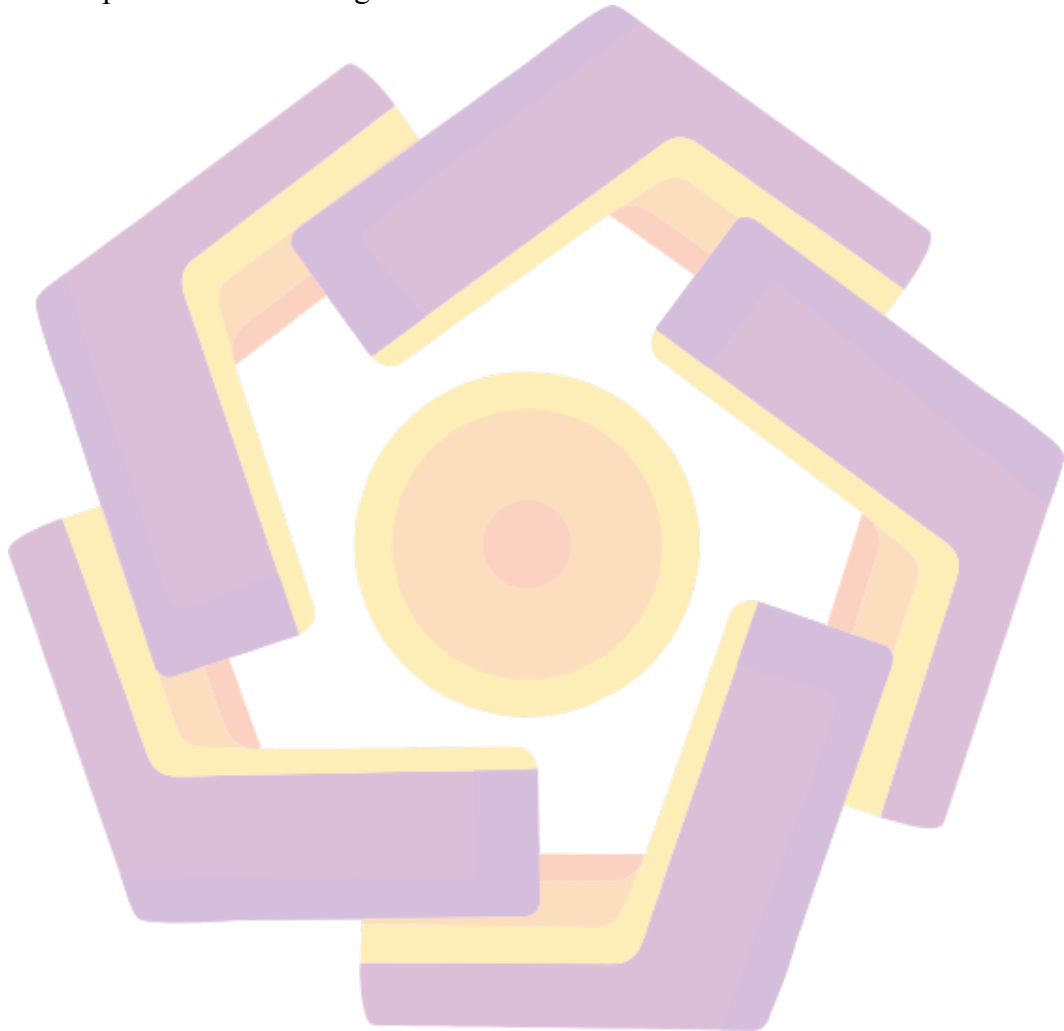
Gambar 4. 15 Alur Proses Melihat Produk	50
Gambar 4. 16 Alur Proses Mengedit Produk	50
Gambar 4. 17 Alur Proses Menghapus Produk.....	51
Gambar 4. 18 Alur Proses Menambah Games.....	52
Gambar 4. 19 Alur Proses Melihat Games	52
Gambar 4. 20 Alur Proses Mengedit Games	53
Gambar 4. 21 Alur Proses Menghapus Games	53
Gambar 4. 22 Alur Proses Menambah Kategori.....	54
Gambar 4. 23 Alur Proses Melihat Kategori	55
Gambar 4. 24 Alur Proses Mengedit Kategori.....	55
Gambar 4. 25 Alur Proses Menghapus Kategori	56
Gambar 4. 26 Alur Proses Melihat Pesanan	57
Gambar 4. 27 Alur Proses Verifikasi Pesanan.....	57
Gambar 4. 28 Alur Proses Selesaikan Pesanan.....	58
Gambar 4. 29 Alur Proses Batalkan Pesanan.....	58
Gambar 4. 30 Alur Proses Laporan Keuangan	59
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Registrasi Akun.....	60
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Login/Logout User.....	61
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan	62
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Melakukan Keranjang.....	63
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Riwayat Pesanan.....	63
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Login/Logout Admin	64

Gambar 4. 37 Sequence Diagram Create Data User.....	65
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Read Data User	65
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Update Data User.....	66
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Delete Data User.....	66
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Create Data Produk.....	67
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Read Data Produk	67
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Update Data Produk.....	67
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Delete Data Produk.....	68
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Create Data Games	68
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Read Data Games.....	69
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Update Data Games	69
Gambar 4. 48 Sequence Diagram Delete Data Games	70
Gambar 4. 49 Sequence Diagram Create Data Kategori	70
Gambar 4. 50 Sequence Diagram Read Data Kategori.....	71
Gambar 4. 51 Sequence Diagram Update Data Kategori	71
Gambar 4. 52 Sequence Diagram Delete Data Kategori	72
Gambar 4. 53 Sequence Diagram Melihat Pesanan.....	72
Gambar 4. 54 Sequence Diagram Verifikasi Pesanan	73
Gambar 4. 55 Sequence Diagram Selesaikan Pesanan	73
Gambar 4. 56 Sequence Diagram Batalkan Pesanan	74
Gambar 4. 57 Sequence Diagram Laporan Keuangan.....	74
Gambar 4. 58 Class Diagram	75

Gambar 4. 59 ERD.....	76
Gambar 4. 60 Wireframe Halaman Login	77
Gambar 4. 61 Wireframe Halaman Daftar.....	78
Gambar 4. 62 Wireframe Halaman Dashboard.....	79
Gambar 4. 63 Wireframe Halaman Pemesanan	80
Gambar 4. 64 Wireframe Halaman Pembayaran	81
Gambar 4. 65 Wireframe Halaman Keranjang	82
Gambar 4. 66 Wireframe Halaman Riwayat Pesanan.....	83
Gambar 4. 67 Wireframe Halaman Login	84
Gambar 4. 68 Wireframe Halaman Mengelola User	84
Gambar 4. 69 Wireframe Halaman Mengelola Produk	85
Gambar 4. 70 Wireframe Halaman Mengelola Games.....	85
Gambar 4. 71 Wireframe Halaman Mengelola Kategori.....	86
Gambar 4. 72 Wireframe Halaman Mengelola Pesanan.....	86
Gambar 4. 73 Wireframe Halaman Laporan Keuangan	87
Gambar 4. 74 Implementasi Perancangan DB ke DBMS.....	88
Gambar 4. 75 Halaman Register.....	89
Gambar 4. 76 Source Code Controller Registrasi.....	91
Gambar 4. 77 Source Code Model Registrasi.....	91
Gambar 4. 78 View Halaman Login	92
Gambar 4. 79 Source Code Controller Login	94
Gambar 4. 80 Source Code Model Login	95

Gambar 4. 81 View Halaman Pemesanan.....	96
Gambar 4. 82 Source Code Controller Pemesanan.....	98
Gambar 4. 83 Source Code Model Pemesanan.....	98
Gambar 4. 84 View Halaman Pembayaran.....	99
Gambar 4. 85 Source Code Controller Pembayaran.....	104
Gambar 4. 86 View Halaman Login.....	105
Gambar 4. 87 Source Code Controller Login.....	106
Gambar 4. 88 Source Code Model Login.....	107
Gambar 4. 89 View Halaman Daftar Pesanan.....	108
Gambar 4. 90 Source Code Controller Daftar Pesanan.....	109
Gambar 4. 91 Source Code Model Daftar Pesanan.....	109
Gambar 4. 92 View Halaman Verifikasi.....	111
Gambar 4. 93 Source Code Controller Verifikasi.....	114
Gambar 4. 94 View Selesaikan Pesanan.....	115
Gambar 4. 95 Source Code Controller Selesaikan Pesanan.....	116
Gambar 4. 96 View Batalkan Pesanan.....	117
Gambar 4. 97 Source Code Controller Batalkan Pesanan.....	119
Gambar 4. 98 View Halaman Hapus Pesanan.....	120
Gambar 4. 99 Source Code Fungsi JavaScript Hapus Pesanan.....	122
Gambar 4. 100 Link Hosting.....	139
Gambar 4. 101 Hasil Hosting Website.....	139

DAFTAR LAMPIRAN	
Lampiran 1 Dokumentasi.....	145
Lampiran 2 Link Hosting Website.....	147



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i>
FIFO	<i>First In First Out</i>
DFD	<i>Data Flow Diagram</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
UML	<i>Unified Modeling Language</i>
DBMS	<i>Database Management System</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
PHP	<i>Hypertext Pre-processor</i>
MVC	<i>Model-View-Controller</i>
VS Code	<i>Visual Studio Code</i>
PIECES	<i>(Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service)</i>
CRUD	<i>(Create, Read, Update, Delete)</i>

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong berbagai sektor bisnis untuk beralih menuju sistem digital, termasuk pada industri jasa penyewaan. *Star PlayStation* sebagai penyedia layanan sewa konsol permainan masih menghadapi permasalahan operasional seperti pencatatan transaksi yang dilakukan secara manual, proses pemesanan yang bergantung pada aplikasi pesan instan, serta pengelolaan data pelanggan yang belum terorganisir. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya potensi kesalahan pencatatan dan rendahnya efisiensi manajemen penyewaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi penyewaan berbasis web guna mengoptimalkan manajemen operasional *Star PlayStation*. Metode penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh data primer, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan sistem, perancangan menggunakan Unified Modeling Language (UML), implementasi berbasis *PHP*, *MySQL*, *HTML*, *CSS*, dan *Bootstrap*, serta pengujian fungsional menggunakan metode *blackbox testing* untuk memastikan kesesuaian sistem terhadap kebutuhan pengguna. Hasil penelitian diharapkan menghasilkan sistem informasi yang mampu meningkatkan efisiensi pencatatan transaksi, mengelola data pelanggan secara terstruktur, dan menyediakan layanan pemesanan daring yang mudah diakses. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengelola usaha dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas layanan, serta dapat dijadikan referensi bagi pengembang sistem informasi pada bidang penyewaan lainnya.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penyewaan, Web, Manajemen, PlayStation

ABSTRACT

The development of information technology has encouraged various business sectors to shift towards digital systems, including the Rental service industry. Star PlayStation, as a game console Rental service provider, still faces operational problems such as manual transaction recording, a booking process that relies on instant messaging applications, and unorganized customer data management. These conditions have an impact on the increasing potential for recording errors and low Rental management efficiency. This study aims to design and develop a web-based Rental information system to optimize Star PlayStation 's operational management. The research method was carried out through observation and interviews to obtain primary data, followed by system requirements analysis, design using Unified Modeling Language (UML), implementation based on PHP, MySQL, HTML, CSS, and Bootstrap, and functional testing using the blackbox testing method to ensure the system's suitability to user needs. The results of the study are expected to produce an information system that can improve transaction recording efficiency, manage customer data in a structured manner, and provide easily accessible online booking services. This research contributes to business managers in increasing productivity and service quality, and can be used as a reference for information system developers in other Rental fields.

Keyword: *Information Systems, Rental, Web, Management, PlayStation*