



JURNAL EKONOMI BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jeber>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/>



DOI: <https://doi.org/10.69714/1y6g8z24>

IMPLEMENTASI PROSES PENYEWAAN DAN PENGIRIMAN BARANG MELALUI WEBSITE KERENT

Elizabeth Fiona Agnesia^{a*}, Lukman Abdul Azizul Hakim^b

^a Sekolah Bisnis dan Manajemen / Jurusan Bisnis Digital; elizabethfiona24@gmail.com, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional; Jln. Sari Asih No. 54 Bandung, Jawa Barat

^b Sekolah Bisnis dan Manajemen / Jurusan Bisnis Digital; lukmanabdulazizul@ulbi.ac.id, Universitas Logistik dan Bisnis Internasional; Jln. Sari Asih No. 54 Bandung, Jawa Barat

* Penulis Korespondensi: Elizabeth Fiona Agnesia

ABSTRACT

The rapid development of information technology has significantly transformed the rental industry, particularly in the electronics sector. One sector that has undergone a major transformation is the rental industry, particularly electronics. With higher demand for electronic devices and lower frequency of usage, the option to rent has become increasingly attractive. However, the manual process of renting electronic goods is often faced with various obstacles. Complex inventory management, manual transaction processes, and lack of information transparency are some of the common challenges. This can lead to customer dissatisfaction, low operational efficiency, and difficulty in finding accurate information. To overcome these challenges, a website-based "Kerent" was established that is expected to help solve problems related to the rental process. By utilizing technology, it is expected to improve operational efficiency, provide a better customer experience, and increase customer trust. The implementation of the "Kerent" platform is expected to improve the effectiveness of goods rental and delivery processes.

Keywords: Goods Rental; Website, Borrower; Renter; Rental

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah bisnis secara signifikan. Salah satu sektor yang mengalami transformasi besar adalah industri penyewaan barang, khususnya barang elektronik. Dengan semakin tingginya permintaan akan perangkat elektronik dan frekuensi penggunaan yang tidak terlalu sering, opsi untuk menyewa menjadi semakin menarik. Namun, proses penyewaan barang elektronik secara manual seringkali dihadapkan pada berbagai kendala. Manajemen inventaris yang kompleks, proses transaksi yang manual, dan kurangnya transparansi informasi menjadi beberapa tantangan yang umum ditemui. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpuasan pelanggan, efisiensi operasional yang rendah, dan kesulitan dalam mencari informasi yang akurat. Untuk mengatasi tantangan tersebut, dikembangkan website "Kerent" yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan pada proses penyewaan barang. Dengan memanfaatkan teknologi, sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional, memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik, serta meningkatkan kepercayaan pelanggan. Implementasi platform "Kerent" diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses penyewaan dan pengiriman barang.

Kata Kunci: Penyewaan barang; Website; Peminjam; Penyewa; Sewa

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan pada berbagai sektor bisnis, termasuk industri penyewaan barang. Digitalisasi memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk meningkatkan efisiensi operasional serta memberikan pelayanan yang lebih cepat dan mudah kepada

pelanggan. Meskipun demikian, proses penyewaan barang di banyak tempat masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai kendala, seperti kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai ketersediaan barang, ketidakjelasan harga sewa, proses transaksi yang memerlukan komunikasi berulang, serta risiko transaksi yang kurang aman. Kondisi tersebut menyebabkan proses penyewaan menjadi kurang efisien dan dapat menurunkan tingkat kepuasan pelanggan.

Saat ini, proses penyewaan barang umumnya masih dilakukan melalui komunikasi langsung dengan penyedia atau melalui media sosial yang belum memiliki sistem transaksi yang terintegrasi. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna kesulitan memperoleh informasi yang akurat mengenai ketersediaan barang, harga, maupun kondisi barang yang akan disewa. Selain itu, komunikasi antara penyedia dan penyewa sering kali kurang efektif sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan transaksi serta membutuhkan waktu yang lebih lama. Di sisi lain, masyarakat saat ini memiliki harapan terhadap layanan digital yang responsif, aman, dan mudah digunakan. Sejalan dengan Hakim [14], perkembangan internet telah mengubah perilaku masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui layanan digital sehingga diperlukan *platform* penyewaan yang mampu memberikan proses transaksi yang lebih praktis, efisien, dan terpercaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Kerent dikembangkan sebagai website penyewaan dan pengiriman barang yang menawarkan berbagai fitur untuk mempermudah proses transaksi antara pelapak dan penyewa. Selain menyediakan fitur registrasi pengguna, pencarian barang, pemesanan, layanan pengiriman, dan pengembalian barang, Kerent juga dilengkapi dengan fitur chat, verifikasi pengguna, serta pengecekan status pesanan. Kombinasi fitur-fitur tersebut menjadi nilai tambah yang membantu meningkatkan keamanan transaksi, transparansi informasi, serta kemudahan dalam proses penyewaan barang dibandingkan proses penyewaan secara manual.

Dengan menggunakan website Kerent, proses komunikasi antara pemilik dan calon penyewa dapat terjalin dengan lebih baik. Selain itu, fitur-fitur seperti chat, cek pesanan, dan verifikasi data pengguna menambah keamanan dan kemudahan transaksi. Website Kerent juga memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan barang untuk keperluan sementara, seperti kamera, proyektor, atau perlengkapan acara lainnya. Dengan demikian, pengguna tidak perlu membeli barang tersebut secara permanen. Hal ini juga menjawab kebutuhan pasar yang terus berkembang seiring digitalisasi di bidang penyewaan barang.

Implementasi website Kerent diharapkan dapat membantu mempercepat pertumbuhan bisnis penyewaan barang. Pada tahap awal, Kerent ditujukan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa di lingkungan kampus yang sering membutuhkan perlengkapan acara, seperti kamera, proyektor, *sound system*, dan perlengkapan kegiatan organisasi. Selanjutnya, *platform* ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh komunitas maupun masyarakat umum yang membutuhkan layanan penyewaan barang secara praktis dan aman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengidentifikasi dua permasalahan utama, yaitu bagaimana implementasi proses penyewaan dan pengiriman barang melalui website Kerent serta bagaimana website Kerent dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kemudahan dan efisiensi layanan penyewaan bagi konsumen.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rekomendasi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses penyewaan serta pengiriman barang melalui website Kerent, sekaligus menganalisis peran website Kerent sebagai *platform* digital yang mampu memenuhi kebutuhan konsumen dalam layanan penyewaan barang.

Penelitian ini berfokus pada implementasi website Kerent sebagai *platform* penyewaan dan pengiriman barang berbasis web. Pembahasan meliputi perancangan sistem, implementasi fitur-fitur utama, serta bagaimana website dapat meningkatkan efektivitas proses penyewaan dan memberikan kemudahan bagi pelapak maupun penyewa. Adapun objek penyewaan difokuskan pada penyedia perlengkapan acara (*event equipment*).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Figma

Menurut Myre [1], mendefinisikan Figma sebagai alat desain berbasis cloud yang memungkinkan desainer UX dan UI untuk membuat, berkolaborasi, dan membagikan desain mereka. Figma juga populer di

kalangan manajer produk dan pengembang karena memudahkan berbagi desain dan mengumpulkan umpan balik.

Menurut Heryanti et al. [2] dalam prosiding seminar menyatakan bahwa Figma adalah alat yang dapat digunakan untuk desain *User interface* (UI) dan *User experience* (UX). Figma merupakan *platform* desain berbasis web yang memfasilitasi kolaborasi secara *real-time*, serta mempermudah proses mendesain, *prototyping*, dan menciptakan desain interaktif dan responsif.

Menurut Pramudita et al. [3] Figma adalah sebuah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mendesain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Aplikasi ini memungkinkan kolaborasi secara *real-time* antar pengguna, sehingga mempermudah proses desain interaktif dan iterasi dalam pengembangan perangkat lunak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Figma digunakan dalam pengembangan website Kerent sebagai alat perancangan antarmuka pengguna (*User interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User experience/UX*). Melalui Figma, rancangan tampilan website dapat divisualisasikan terlebih dahulu sehingga memudahkan proses kolaborasi, evaluasi desain, serta memastikan antarmuka yang intuitif, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2. Bootstrap

Menurut Prasetya et al. [4] Bootstrap adalah pustaka fungsi dalam kerangka CSS, yang secara khusus dibuat untuk pengembangan situs web *front-end*. Bootstrap mencakup kumpulan file CSS, Font, dan Javascript yang siap pakai dan dapat dimodifikasi dalam dokumen HTML.

Menurut Perdana et al. [5] Bootstrap adalah *framework Front-end* yang membantu mempercepat dan menyelaraskan tampilan web dan seluler, khususnya pengembangan web. *Bootstrap* menyediakan berbagai fitur berguna, termasuk HTML, CSS, dan *Javascript* bawaan, yang siap digunakan dan mudah dikembangkan.

Dalam pengembangan website Kerent, *framework* Bootstrap digunakan untuk membangun tampilan antarmuka yang responsif sehingga website dapat diakses dengan baik melalui berbagai ukuran layar. Selain mempercepat proses pengembangan, Bootstrap juga membantu menciptakan tampilan yang konsisten dan mudah digunakan oleh pengguna.

2.3. Visual Studio Code

Menurut Romzi dan Kurniawan [6] juga menyebut bahwa VSCode adalah IDE yang sangat fleksibel karena mendukung berbagai bahasa pemrograman dan integrasi alat pengembangan lainnya. Penelitian ini menyoroti kemudahan penggunaan VSCode dalam proses pembelajaran pemrograman dengan pendekatan berbasis eksperimen.

Menurut Firnando et al. [7] mencatat bahwa *Visual Studio Code* sering digunakan dalam pembelajaran pemrograman, termasuk pada pelatihan pembuatan website. Penggunaan VSCode membantu siswa memahami penerapan tag HTML dengan praktis dan interaktif selama proses pembelajaran. Studi ini menunjukkan efektivitas VSCode sebagai alat pendukung pembelajaran berbasis praktik langsung.

Visual Studio Code digunakan sebagai lingkungan pengembangan (*Integrated Development Environment/IDE*) dalam proses implementasi website Kerent. Aplikasi ini memudahkan proses penulisan, pengelolaan, dan pengujian kode program sehingga pengembangan website dapat dilakukan secara lebih efisien.

2.4. Bahasa Pemrograman PHP

Menurut Arafat et al. [8] PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *server-side* yang digunakan untuk menerjemahkan kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer. PHP biasanya ditambahkan ke dalam dokumen HTML.

Menurut Pamungkas [9] PHP (*Hypertext Preprocessor*) yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan HTML.

Pada website Kerent, PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman sisi server (*server-side*) untuk mengelola logika bisnis aplikasi, memproses data pengguna, serta menghubungkan website dengan basis data sehingga proses penyewaan, pemesanan, dan pengelolaan data dapat berjalan dengan baik.

2.5. Bahasa Pemrograman *Java Script*

Menurut Fandopa dan Santoso [10] *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang bersifat dinamis serta memiliki interpretasi yang sangat mendukung untuk pengembangan berbasis objek maupun pemrograman fungsional.

Menurut Alkadri [11] *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman web menjadi interaktif. Dikenal sebagai salah satu pilar utama dari pengembangan web modern bersama HTML dan CSS.

JavaScript digunakan untuk meningkatkan interaktivitas website Kerent, seperti memberikan validasi pada formulir, mengatur respons antarmuka pengguna, serta menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih dinamis tanpa harus memuat ulang halaman secara keseluruhan.

2.6. HTML

Menurut Sinlae et al. [12] HTML atau *HyperText Markup Language*, merupakan bahasa yang sering digunakan untuk membangun halaman web. Bahasa ini adalah perpaduan antara *hypertext*, yang berfungsi mendefinisikan tautan antar halaman web, dan bahasa markup yang digunakan untuk menyusun dokumen teks melalui tag, sehingga membentuk struktur halaman web.

Menurut Dirgantara et al. [13] HTML adalah tulang punggung desain web modern dan menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten yang dinamis, interaktif, dan menarik.

HTML digunakan sebagai dasar penyusunan struktur halaman website Kerent. Setiap halaman, seperti halaman utama, halaman penyewaan, maupun halaman administrasi, dibangun menggunakan HTML sebagai kerangka utama sebelum dikombinasikan dengan CSS, Bootstrap, dan *JavaScript*.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Pasar

Analisis pasar pada penelitian ini disusun berdasarkan data sekunder yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) serta hasil analisis STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*) yang telah dilakukan pada Proyek Integrasi I. Data sekunder tersebut digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik pasar, target konsumen, serta peluang pengembangan website Kerent.

Analisis pasar dilakukan dengan mengelompokkan konsumen berdasarkan kesamaan karakteristik, minat, serta kebutuhan pelanggan.

1. Segmentasi (*Segmentation*):

- a. Demografis: Remaja atau orang dewasa usia 17-40 tahun ke atas yang membutuhkan alat-alat perlengkapan acara.
- b. Geografis: Area perkotaan, perdesaan, perkuliahan, sekolah, perkantoran, kompleks, ataupun tempat-tempat yang sedang ingin menyewa barang untuk acara.
- c. Psikografis: Remaja atau orang dewasa yang ingin mengadakan acara.

2. Target (*Targeting*):

- a. Remaja atau orang dewasa yang ingin mengadakan acara.
- b. Orang-orang yang ingin mengadakan konser.
- c. Orang yang ingin mengadakan acara kantoran, acara sekolah, atau acara-acara di perkuliahan.

3. Posisi (*Positioning*):

- a. Membuat website yang efektif dan efisien, mudah digunakan oleh para pengguna.
- b. Menyediakan fitur rating untuk memberikan kepercayaan kepada orang-orang yang ingin menyewa barang.
- c. Menyediakan informasi yang akurat dan jelas.
- d. Memberikan pelayanan transportasi yang memudahkan pengguna dan penyewa barang.

3.2 Konsumen Potensial

Dari hasil STP yang sudah dipaparkan, berikut merupakan penjelasan data pendukung dari website resmi. Laporan ini mencatat tren pertumbuhan *e-commerce*, tingkat adopsi digital, dan preferensi pelanggan terhadap layanan online di Bandung.

a. Pertumbuhan Penggunaan Internet

Pada tahun 2024 jumlah pengguna internet Indonesia mencapai sekitar 221,5 juta jiwa dengan tingkat penetrasi sebesar 79,5%. Tingginya penetrasi internet tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin terbiasa memanfaatkan layanan berbasis digital dalam berbagai aktivitas, termasuk perdagangan elektronik dan layanan penyewaan barang. Kota Bandung sebagai salah satu kota besar dengan infrastruktur digital yang berkembang memiliki potensi yang besar dalam mendukung pemanfaatan *platform* penyewaan barang berbasis website sehingga masyarakat dapat mengakses informasi dan melakukan transaksi secara lebih mudah dan efisien. [15]

b. Kecenderungan Berbelanja Online

Perkembangan perdagangan elektronik (*e-commerce*) di Indonesia menunjukkan adanya peningkatan pemanfaatan *platform* digital dalam aktivitas jual beli barang dan jasa. Berdasarkan publikasi Statistik E-Commerce 2023 yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), digitalisasi telah mendorong semakin banyak pelaku usaha memanfaatkan *platform* online dalam menjalankan kegiatan usahanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masyarakat semakin terbiasa melakukan transaksi secara digital, sehingga membuka peluang bagi pengembangan layanan penyewaan barang berbasis website yang menawarkan kemudahan akses, efisiensi waktu, serta transparansi informasi. [16]

c. Tren Bisnis Digital

Bandung dikenal sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia yang memiliki ekosistem bisnis yang dinamis, mulai dari event organizer, komunitas kreatif, hingga usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku usaha di Kota Bandung untuk semakin memanfaatkan *platform* digital sebagai media pemasaran dan layanan kepada pelanggan. Kondisi tersebut menjadi peluang bagi pengembangan website Kerent sebagai *platform* penyewaan barang yang mampu meningkatkan aksesibilitas layanan serta efisiensi operasional.

d. Preferensi Pelanggan

Seiring meningkatnya penggunaan *platform* digital, pelanggan cenderung memilih layanan yang menyediakan informasi secara lengkap dan transparan, seperti deskripsi produk, harga, lokasi penyedia, serta ulasan dari pengguna lain. Ketersediaan informasi tersebut membantu calon penyewa dalam membandingkan berbagai pilihan penyedia layanan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna sebelum melakukan transaksi.

e. Peluang Digitalisasi dalam Penyewaan Peralatan Acara

Penyewaan peralatan acara sering kali memiliki kebutuhan yang bersifat mendesak dan bergantung pada lokasi pengguna. Oleh karena itu, pemanfaatan *platform* digital yang menyediakan informasi lokasi penyedia, ketersediaan barang, serta layanan pengiriman menjadi faktor penting dalam meningkatkan efisiensi proses penyewaan. Website Kerent dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui penyediaan informasi yang lebih transparan dan proses transaksi yang lebih praktis dibandingkan metode penyewaan konvensional.

3.3 Sumber Daya

Dalam proses integrasi website Kerent sebagai *platform* penyewaan peralatan acara, terdapat dua jenis sumber daya yang penting: sumber daya fisik dan sumber daya non-fisik. Berikut penjelasan masing-masing.

3.3.1 Sumber Daya Fisik

Sumber daya fisik adalah barang atau aset nyata yang digunakan dalam operasional bisnis. Berikut merupakan sumber daya fisik pada perusahaan website sewa-menyewa barang:

No	Sumber Daya Fisik	Keterangan
1.	Komputer dan Peralatan IT	Komputer, laptop, atau tablet untuk mengelola operasional bisnis, pengembangan <i>website</i> , dan pelayanan pelanggan.
2.	Kantor Operasional	Ruang kerja fisik untuk tim operasional, termasuk pengelolaan data, pemasaran, dan layanan pelanggan.
3.	Kendaraan	Sepeda motor atau mobil untuk layanan antar dan pengembalian barang.
4.	Peralatan Pendukung	Printer, scanner, dan alat komunikasi (telepon, modem, router) untuk keperluan administrasi dan koordinasi.
5.	Server dan Infrastruktur IT	Server fisik atau layanan cloud untuk mendukung operasional <i>website</i> , memastikan uptime, dan menyimpan data pengguna.

Gambar 1. Sumber daya fisik

Sumber daya fisik yang digunakan dalam pengembangan website Kerent meliputi perangkat keras seperti komputer pengembang, server penyimpanan, perangkat jaringan, serta perangkat pendukung lain yang digunakan selama proses pengembangan dan implementasi sistem.

3.3.2 Sumber Daya Non-Fisik

Sumber daya non-fisik adalah aset tidak berwujud yang mendukung operasional bisnis. Berikut merupakan sumber daya non-fisik pada perusahaan website sewa-menyewa barang:

No	Sumber Daya Non-Fisik	Keterangan
1	Platform Website	Sistem <i>website</i> berbasis web atau aplikasi yang berfungsi sebagai penghubung antara penyewa dan pemilik barang.
2	Database Pengguna	Data yang mencakup profil pemilik barang, penyewa, riwayat transaksi, dan ulasan.
3	Sistem Pembayaran Digital	Integrasi dengan layanan pembayaran <i>online</i> seperti e-wallet, kartu kredit, dan transfer bank untuk mempermudah transaksi.
4	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Hak cipta, desain logo, dan domain <i>website</i> untuk melindungi brand perusahaan.
5	Prosedur Operasional Standar (SOP)	Panduan tertulis untuk proses operasional seperti onboarding penyewa/pemilik barang, verifikasi, dan layanan pelanggan.
6	Jaringan Mitra	Hubungan dengan pemilik barang, penyedia jasa pengiriman, dan mitra strategis lainnya.
7	Sistem Manajemen Konten (CMS)	Sistem untuk mengelola konten <i>website</i> , seperti deskripsi barang, blog, atau halaman informasi.
8	Keamanan Digital	Teknologi enkripsi, firewall, dan sistem keamanan untuk melindungi data pengguna dan transaksi.
9	Reputasi dan Kepercayaan	Reputasi yang dibangun melalui ulasan positif, pengalaman pengguna, dan layanan pelanggan yang baik.
10	Teknologi Analitik dan Pelaporan	Sistem untuk menganalisis data pengguna, performa <i>website</i> , dan pola transaksi guna meningkatkan layanan.

Gambar 2. Sumber daya non-fisik

Sumber daya nonfisik meliputi perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan website, seperti Visual Studio Code, Figma, Bootstrap, PHP, JavaScript, HTML, serta basis data MySQL. Selain itu, keahlian tim pengembang dalam analisis sistem, pemrograman, dan desain antarmuka juga menjadi sumber daya penting dalam pengembangan website Kerent.

3.4 Pemasaran

Strategi pemasaran merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung keberhasilan bisnis. Kerent akan menerapkan berbagai pendekatan pemasaran yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran merek, menjangkau target pasar secara lebih luas, serta memperkuat hubungan dengan konsumen dan mitra bisnis. Strategi pemasaran yang telah dirancang akan dievaluasi secara berkala melalui pemantauan jumlah pengguna, tingkat transaksi, efektivitas promosi digital, serta umpan balik dari pengguna. Hasil evaluasi tersebut akan menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan strategi pemasaran agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan pasar. Berikut ini adalah strategi pemasaran yang akan diterapkan oleh Kerent:

3.4.1 Search Engine Optimization (SEO)

SEO bertujuan untuk meningkatkan visibilitas situs Kerent di mesin pencarian seperti *Google*, sehingga mempermudah pengguna menemukan layanan yang ditawarkan. Berikut strategi SEO yang dapat diterapkan:

1. Optimasi Kata Kunci
 - a. Menggunakan kata kunci utama seperti "Sewa Barang *Online*", "Rental Barang Acara", "Sewa Kamera Terdekat", atau "Sewa Proyektor Murah" di halaman utama dan deskripsi barang.
 - b. Menargetkan kata kunci lokal seperti "Sewa Barang di Bandung" untuk menarik pengguna berdasarkan lokasi.
2. Konten SEO di Blog
 - a. Membuat artikel yang relevan dengan topik sewa-menyewa, seperti: "Cara Hemat Mengadakan Acara dengan Menyewa Barang", "Keuntungan Menyewakan Barang Anda Melalui Kerent", "Rekomendasi Barang yang Sering Disewa untuk *Event* Pernikahan".
 - b. Menggunakan kata kunci *long-tail* untuk meningkatkan peluang muncul di hasil pencarian spesifik.
3. *Google My Business*
 - a. Mendaftarkan *platform* Kerent di *Google My Business* agar lebih mudah ditemukan oleh pengguna local melalui pencarian *Google* atau *Google Maps*.
 - b. Melengkapi profil bisnis dengan foto, jam operasional, dan ulasan pengguna.

3.4.2 Digital Marketing

Digital Marketing adalah strategi pemasaran *online* yang bertujuan untuk menjangkau pengguna baru, baik pemilik barang maupun penyewa, sekaligus mempertahankan pengguna yang sudah ada. Berikut beberapa pendekatan yang dapat dilakukan:

1. Media Sosial
 - a. Mengelola akun resmi di *platform* seperti *Instagram*, *TikTok*, *Facebook*, dan *LinkedIn* untuk mempromosikan Kerent melalui konten menarik seperti tutorial penggunaan *platform*, ulasan pengguna, serta promosi diskon.
 - b. Membuat kampanye kreatif dengan hashtag khusus, misalnya #SewaBarangDiKerent untuk meningkatkan kesadaran merek.
2. Iklan Berbayar (*Google Ads* dan *Media Sosial Ads*)
 - a. Menayangkan iklan di mesin pencari *Google* menggunakan kata kunci seperti "Sewa Peralatan Pesta", "*Platform* Rental Barang", atau "Sewa Barang Harian Terdekat".
 - b. Memanfaatkan iklan di media sosial untuk menargetkan audiens berdasarkan lokasi, usia, dan minat tertentu.
3. Pemasaran Konten (*Content Marketing*)
 - a. Membuat video informatif dan kreatif yang menjelaskan cara menyewakan atau menyewa barang di Kerent.
 - b. Membagikan tips, seperti cara menjaga barang selama disewa atau ide kreatif untuk menggunakan barang yang tersedia di *platform*.
 - c. Mendistribusikan konten ini melalui blog, media sosial, atau *platform* berbagi video seperti *TikTok*.
4. Pemasaran Email (*Email Marketing*)
 - a. Mengirimkan email secara berkala kepada pengguna yang sudah mendaftar, berisi informasi tentang barang baru, promo menarik, atau panduan singkat penggunaan *platform*.
5. Kerja Sama dengan *Influencer*
 - a. Bermitra dengan *influencer* lokal yang sering membahas topik terkait, seperti acara, gaya hidup, atau usaha kecil, untuk memperkenalkan Kerent kepada pengikut mereka.
 - b. Menyediakan kode promo eksklusif sebagai bagian dari kolaborasi dengan *influencer* tersebut.

3.5 Laba Rugi

Berikut merupakan laporan keuangan laba rugi website Kerent.

3.5.1 Lampiran Arus Kas

Berikut merupakan lampiran arus kas Kerent per-1 bulan.

Kerent	
Laporan Arus Kas	
Per Bulan	
Kas dari Kegiatan Operasional	
a. Penerimaan Kas dari penyewaan	Rp 15.500.000
b. Pengeluaran Kas untuk Supplier	Rp 7.500.000
c. Pengeluaran Kas untuk Operasional Lainnya	Rp 1.000.000
d. Pengeluaran Lainnya (Pajak 10%)	Rp 1.550.000
Kas bersih dari Kegiatan Operasional	Rp. 5.450.000
Total Kas Bersih	Rp. 5.450.000

Gambar 3. Lampiran arus kas

Berdasarkan proyeksi arus kas, website Kerent diperkirakan memperoleh penerimaan kas dari kegiatan penyewaan sebesar Rp15.500.000 per bulan. Adapun pengeluaran operasional terdiri atas biaya untuk supplier sebesar Rp7.500.000, biaya operasional lainnya sebesar Rp1.000.000, serta pajak sebesar Rp1.550.000. Dengan demikian, Kerent diproyeksikan menghasilkan kas bersih dari kegiatan operasional sebesar Rp5.450.000 per bulan. Proyeksi tersebut menunjukkan bahwa operasional website mampu menghasilkan arus kas positif yang dapat mendukung keberlangsungan bisnis.

3.5.2 Laporan Laba Rugi

Berikut merupakan laporan laba rugi per-1 tahun:

Kerent	
Proyeksi Laporan Rugi Laba	
Untuk Periode Yang Berakhir	
Juni 2024 - Juni 2025	
Proyeksi Pendapatan	
Proyeksi Penyewaan	Rp. 180.000.000
Proyeksi Pendapatan non penyewaan (jika ada)	Rp. 6.000.000
Total Proyeksi Pendapatan	Rp. 186.000.000
Proyeksi Harga Pokok Penyewaan (HPP)	
Proyeksi Harga Pokok Penyewaan (HPP)	Rp. 14.620.000
Total Proyeksi Harga Pokok Penyewaan (HPP)	Rp. 14.620.000
Total Proyeksi Laba Kotor	Rp. 171.380.000
Proyeksi Beban-beban:	
Beban Pemakaian Perlengkapan	Rp. 10.800.000
Beban Penyusutan Harta Tetap	Rp. 10.800.000
Beban Aplikasi (Domain, Maintenance, Hosting)	Rp. 9.150.000
Total Proyeksi Beban	Rp. 30.750.000
Proyeksi Laba/Rugi Bersih	Rp. 140.630.000

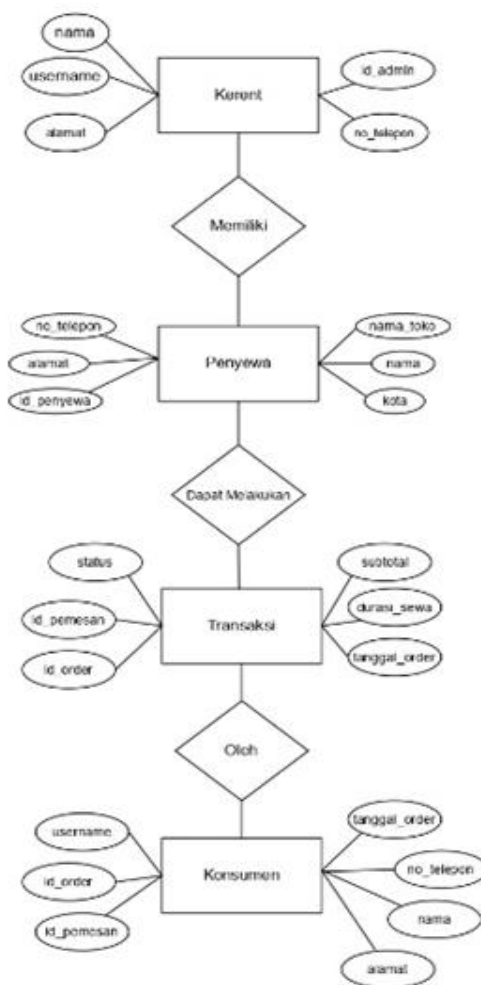
Gambar 4. Laporan laba rugi

Berdasarkan proyeksi laporan laba rugi untuk periode Juni 2024 hingga Juni 2025, website Kerent diperkirakan memperoleh total pendapatan sebesar Rp186.000.000, yang berasal dari pendapatan penyewaan sebesar Rp180.000.000 serta pendapatan non-penyewaan sebesar Rp6.000.000. Setelah dikurangi harga pokok penyewaan (HPP) sebesar Rp14.620.000, diperoleh laba kotor sebesar Rp171.380.000. Selanjutnya, total beban operasional yang meliputi beban perlengkapan, penyusutan aset tetap, serta biaya aplikasi diproyeksikan sebesar Rp30.750.000, sehingga Kerent diperkirakan memperoleh laba bersih sebesar Rp140.630.000 pada tahun pertama operasional.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Desain Basis Data

Desain basis data ini bertujuan sebagai rancangan awal dalam melakukan pengembangan website Kerent. Desain basis data ini dibentuk menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) agar struktur data dapat lebih jelas dan efisien untuk dipahami. Berikut merupakan ERD yang digunakan untuk membantu memvisualisasikan entitas utama dalam sistem website Kerent.

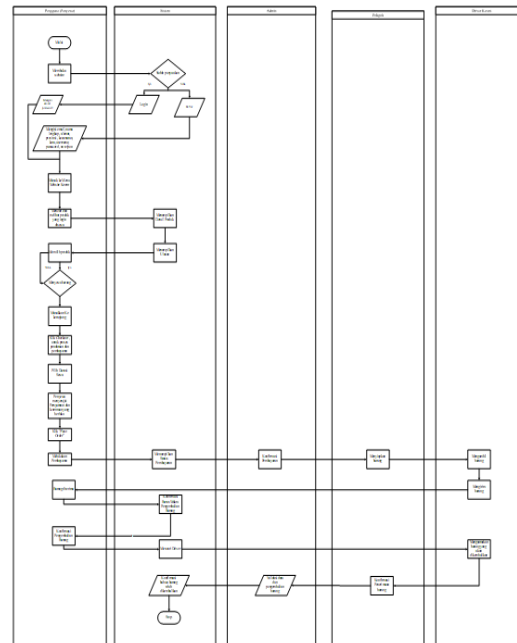


Gambar 5. ERD

Berdasarkan Gambar 5, basis data website Kerent terdiri atas beberapa entitas utama, yaitu Kerent, Penyewaan, Transaksi, dan Konsumen. Entitas Kerent menyimpan informasi terkait administrator sistem, sedangkan entitas Penyewaan menyimpan data penyedia jasa penyewaan beserta informasi toko. Selanjutnya, entitas Transaksi digunakan untuk mencatat proses pemesanan yang meliputi identitas pesanan, status transaksi, tanggal transaksi, serta subtotal pembayaran. Adapun entitas Konsumen menyimpan data pengguna yang melakukan pemesanan. Relasi antarentitas menunjukkan bahwa Kerent memiliki data penyewaan, setiap penyedia penyewaan dapat melakukan transaksi, dan setiap transaksi dilakukan oleh konsumen. Struktur basis data tersebut dirancang untuk mendukung proses pengelolaan data secara terintegrasi pada website Kerent.

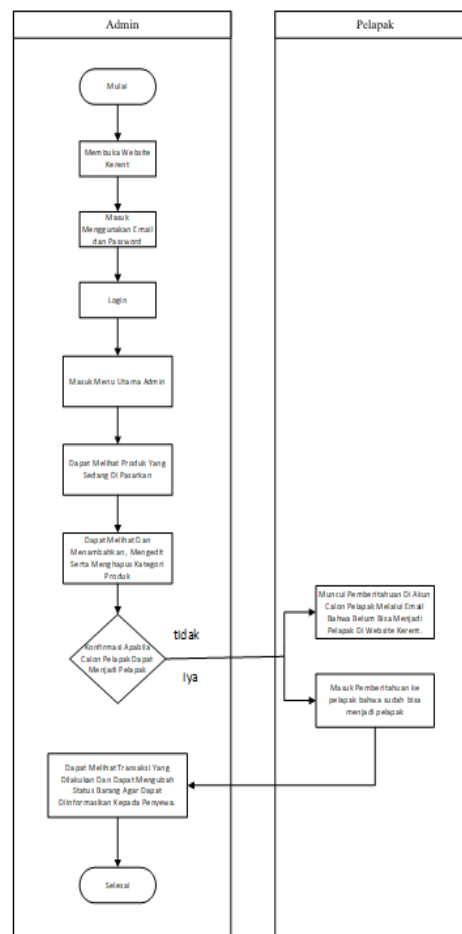
4.2 User Manual/Cara Penggunaan Aplikasi

- a. Pengguna (Penyewa) barang yang ingin menyewa dan mengembalikan barang melalui website Kerent.



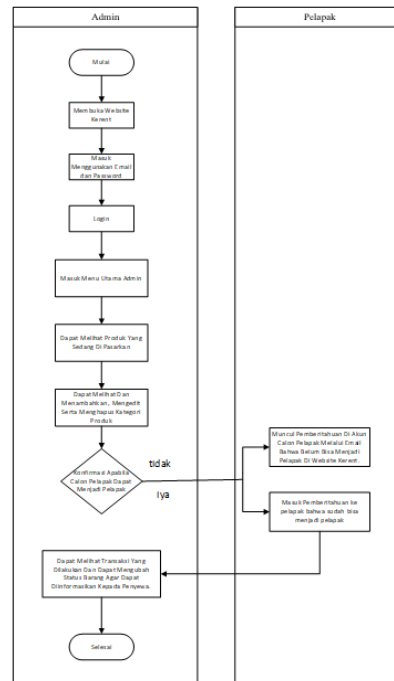
Gambar 6. Flowchart penyewa

- b. Pelapak yang ingin mendaftarkan diri dan menjadi pelapak pada website Kerent.



Gambar 7. Flowchart pelapak

c. Admin yang mengelola website Kerent.



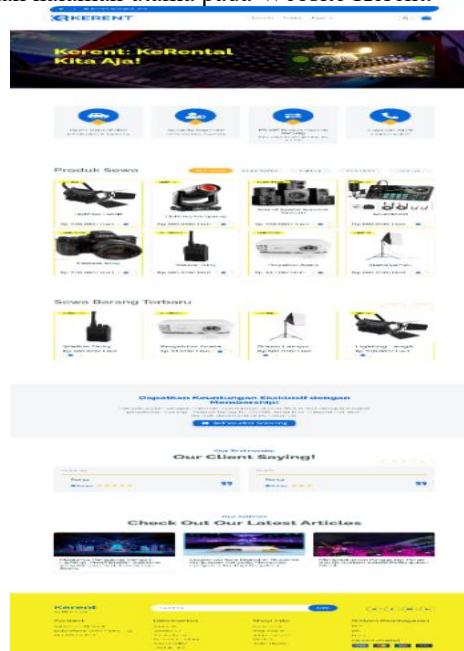
Gambar 8. *Flowchart* admin

4.2.1 Cara Penggunaan Aplikasi

Berikut merupakan website Kerent yang sudah di implementasikan. Berikut merupakan cara atau tahapan dalam penggunaan website Kerent.

a. User

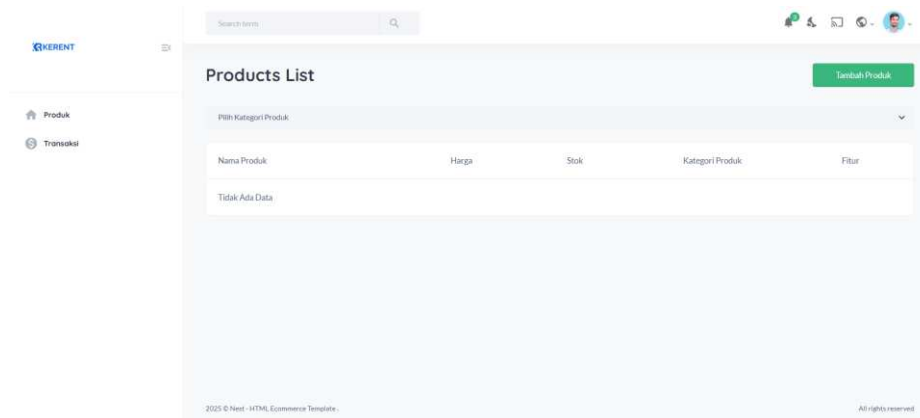
Halaman di bawah ini merupakan halaman utama pada Website Kerent.



Gambar 9. Halaman utama Kerent

b. Pelapak

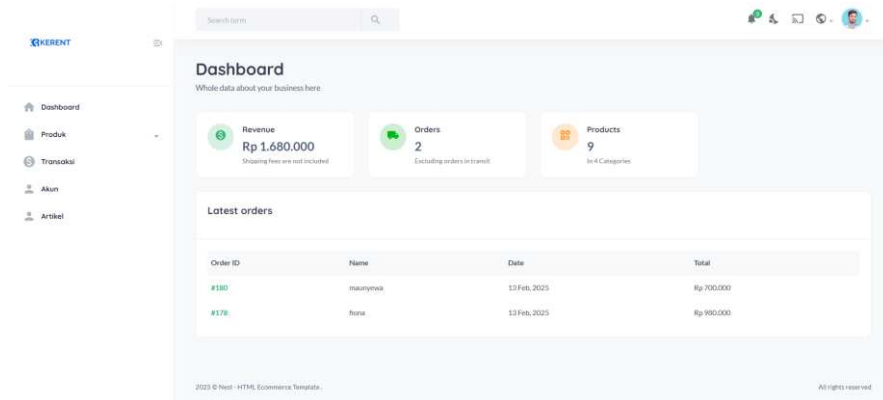
Tampilan awal pelapak.



Gambar 10. Tampilan awal pelapak

c. Admin

Tampilan awal admin.



Gambar 11. Tampilan awal admin

4.3 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan setiap fungsi pada website berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan terhadap fitur registrasi akun, login, pencarian barang, pemesanan, pembayaran, pengelolaan data barang oleh pelapak, serta proses pengembalian barang. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fitur utama dapat dijalankan sesuai dengan fungsinya tanpa ditemukan kesalahan yang menyebabkan kegagalan sistem. Dengan demikian, website Kerent dinyatakan telah memenuhi kebutuhan fungsional sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, website Kerent berhasil diimplementasikan sebagai *platform* penyewaan dan pengiriman barang berbasis website yang mampu memfasilitasi proses penyewaan secara lebih efektif dan efisien dibandingkan metode konvensional. Website ini menyediakan berbagai fitur, seperti pengelolaan data barang, pemesanan, pembayaran, pengiriman, serta pengembalian barang, sehingga dapat mempermudah interaksi antara pelapak dan penyewa dalam satu sistem yang terintegrasi.

Implementasi website Kerent memberikan kontribusi dalam mendukung digitalisasi bisnis penyewaan barang, khususnya bagi penyedia perlengkapan acara. *Platform* ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional, memperluas jangkauan layanan, meningkatkan transparansi informasi, serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh layanan penyewaan yang lebih praktis, aman, dan terpercaya.

6. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Melakukan pengujian usability menggunakan pengguna aktual untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan (ease of use), efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap website Kerent.
2. Mengembangkan integrasi dengan sistem pembayaran digital agar proses transaksi dapat dilakukan secara lebih cepat, aman, dan praktis.
3. Menambahkan fitur pelacakan pengiriman barang (*real-time tracking*) sehingga penyewa dapat memantau status pengiriman maupun pengembalian barang secara langsung.
4. Mengembangkan fitur notifikasi otomatis, sistem penilaian (rating), dan ulasan pengguna untuk meningkatkan kualitas layanan serta kepercayaan pengguna terhadap *platform*.
5. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas implementasi website Kerent melalui analisis kepuasan pengguna, tingkat penerimaan teknologi, serta dampaknya terhadap peningkatan kinerja dan pertumbuhan bisnis penyewaan barang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Myre. "Figma Review: Features and Benefits for UX/UI Designers." Internet: Designlab, 2023 [July 8, 2026].
- [2] Heryanti, et. al. "Pengenalan Dan Pelatihan Figma Untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang Pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental". Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS), vol. 3(1), halaman 22, 2024, <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2466>.
- [3] Pramudita, et. al. "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA". Shilka Dina Anwariya, vol. 3(1), 2021.
- [4] Wahyu Sindu Prasetya, Muhammad Hapif, and Innocencia Gustianingrum. "Penerapan Framework Bootstrap Untuk Penerimaan Siswa Baru Pada SMA Negeri 2 Sungai Raya." in Conference proceedings Seminar Nasional CORISINDO Multidisiplin Ilmu, 2021.
- [5] Chepy Perdana, Masesa Angga Wijaya, and Politeknik Negeri Subang. "Implementasi Framework Bootstrap 5 Pada Perancangan *Front-end* Website MC BRO Di PT X". Jurnal, vol. 2(1), 2024.
- [6] Muhammad Romzi and Budi Kurniawan. Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code. Vol. XI. n.p.: n.p., 2020.
- [7] Januar Firnando, Billy Franko, Surya Pratama Tanzil, Nicholas Wilyanto, Handy Christianto Tan, and Ery M. Hartati Kom. "Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code Di SMA Xaverius 3 Palembang". Jurnal, vol. 3, n.d.
- [8] Arafat, et. al. "INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH) Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website INFORMASI ARTIKEL A B S T R A K". JURNAL INTECH, vol. 3(2), halaman 6–11, 2022.
- [9] Canggi Ajika Pamungkas. Pengantar-Pemrograman-Web-Dengan-Php-Dan-Html. n.p.: n.p., 2020, halaman 52.
- [10] Jovi Akbar Fandopa and Nurudin Santoso. Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Percetakan Pada Gajayana Digital Printing Kota Malang Berbasis Website. Vol. 6. n.p.: n.p., 2022.
- [11] Syafiq Alkadri. "Apa Itu Javascript : Definisi, Dan Fungsinya." Internet: dce.telkomuniversity.ac.id, tanggal di-update tidak tersedia [December 15, 2024].
- [12] Fried Sinlae, Laudza Kalmany, Ruly Setiaji, and M. Syahrul. "Menjelajahi Dunia Web: Panduan Pemula Untuk Pemrograman Web". Jurnal, vol. 2(2), 2024, <https://doi.org/10.38035/jsmd.v2i2>.
- [13] Gilang Bintang Dirgantara, Fikri Budiman, Ja ' . Far, Sidiq Mulana, and Affan Safani Adam. Peran Penggunaan HTML Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMA. Vol. 3. n.p.: n.p., 2024.
- [14] Lukman Abdul Azizul Hakim. "Analysis of Consumer Buying Interest, Which Is Influenced by Online Customer Reviews and Price Consciousness". Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan, vol. 12(2), halaman 373–78, 2024, <https://doi.org/10.37641/jimkes.v12i2.2482>.
- [15] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Jakarta: APJII, 2024.
- [16] Badan Pusat Statistik. Statistik E-Commerce 2023. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2025.