

**IMPLEMENTASI PROSES PENYEWAAN DAN PENGIRIMAN  
BARANG MELALUI WEBSITE KERENT**

**Elizabeth Fiona Agnesia<sup>1</sup>, Lukman Abdul Azizul Hakim<sup>2</sup>**

Universitas Logistik Dan Bisnis Internasional

E-mail: [elizabethfiona24@gmail.com](mailto:elizabethfiona24@gmail.com)<sup>1</sup>, [lukmanabdulazizul@ulbi.ac.id](mailto:lukmanabdulazizul@ulbi.ac.id)<sup>2</sup>

**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, maka dibentuk “Kerent” yang berbasis website yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan terkait proses penyewaan barang. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, memberikan pengalaman pelanggan yang lebih baik, dan meningkatkan kepercayaan pelanggan. Dengan implementasi website “Kerent” ini diharapkan dapat mewujudkan efektifitas dalam proses penyewaan dan pengiriman barang.

**Kata Kunci:** Penyewaan Barang, Website, Peminjam, Penyewa, Sewa.

**Abstract**

*The rapid development of information technology has significantly changed business. One sector that has undergone a major transformation is the rental industry, particularly electronics. With higher demand for electronic devices and less frequent 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. With the implementation of the “KERENT” website, it is expected to realize effectiveness in the process of renting and delivering goods.*

**Keywords:** Goods Rental, Website, Borrower, Renter, Rental.

**PENDAHULUAN**

Dalam era modern sekarang ini, kebutuhan akan solusi praktis dan efektif dalam menjalin hubungan antara penyedia dan pengguna barang sewa semakin meningkat. Namun, masih banyak tantangan yang dialami oleh individu maupun organisasi ketika mencari alternatif sewa barang yang nyaman dan efisien. Oleh karena itu, perlu

direncanakan sebuah website penyewaan dan pengiriman barang yang dapat memenuhi kebutuhan ini dengan lebih baik.

Saat ini, proses penyewaan barang sering kali dilakukan secara manual, seperti kontak langsung dengan penyedia atau melalui media sosial yang tidak sepenuhnya profesional. Sehingga menyebabkan kesulitan dalam mencari informasi yang akurat dan relevan tentang tersedianya barang sewa, harga, dan kondisi barang. Kontak langsung dengan penyedia ataupun penyewa juga membuang waktu dan tenaga. Selain itu, komunikasi yang buruk serta antara penyedia dan pengguna dapat menyebabkan kesalahan transaksi.

Para pengguna dewasa ini memiliki harapan yang tinggi terhadap layanan online yang responsif, fleksibel, dan aman. Menurut Lukman Abdul Azizul Hakim (2024), Kemajuan internet memberikan kebebasan bagi pengguna dalam mengakses informasi dan memenuhi kebutuhan mereka. Akibatnya, pola konsumsi masyarakat bergeser dari belanja offline ke belanja online. Kehadiran platform penjualan online pun semakin mengurangi dominasi penjualan secara offline. Mereka mengharapkan kemudahan dalam mencari, membandingkan, dan membeli barang sewa dengan cepat dan mudah. Namun, realita yang dialami sering kali tidak sesuai dengan harapan ini, karena masih banyak kelemahan dalam sistem penyewaan manual.

Dengan kondisi yang terjadi saat ini, Kerent hadir sebagai solusi untuk meningkatkan efisiensi dan kepercayaan dalam proses penyewaan barang, sehingga calon konsumen dapat merasa aman dan nyaman saat melakukan transaksi sewa. Platform ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti registrasi, pencarian barang, pemesanan, layanan pengiriman, dan pengembalian barang, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan berbagai kemudahan.

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 yang membutuhkan barang untuk keperluan sementara, seperti kamera, proyektor, atau perlengkapan acara lainnya, tanpa harus membelinya 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, khususnya di lingkungan kampus dan komunitas lain yang memiliki kebutuhan sewa barang yang tinggi.

## **LANDASAN TEORI**

### **Figma**

Menurut (Myre 2023), 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., 2024) 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., 2021) 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.

### **Bootstrap**

Menurut (Prasetya et al., n.d. 2021) 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., 2024), 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.

### **Visual Studio Code**

Menurut (Romzi and Kurniawan 2020), 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. n.d.), 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.

### **Bahasa Pemrograman PHP**

Menurut (Arafat et al. 2022), PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang ditambahkan ke HTML.

Menurut (Canggih Ajika Pamungkas 2020), PHP (Hypertext Preprocessor) yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan HTML.

### **Bahasa Pemrograman Java Script**

Menurut (Fandopa and Santoso 2022), Javascript adalah bahasa pemrograman yang bersifat dinamis serta memiliki interpretasi yang sangat mendukung untuk pengembangan berbasis objek maupun pemrograman fungsional.

Menurut (Syafiq Alkadri 2024), 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.

### **HTML**

Menurut (Sinlae et al. 2024), 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. 2024), HTML adalah tulang punggung desain web modern dan menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten yang dinamis, interaktif, dan menarik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Bisnis

#### 1. Analisis Pasar

Berdasarkan hasil laporan Proyek Integrasi I terkait analisis pasar STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*), dapat dijelaskan kembali konsep STP beserta hubungannya dengan data yang diperoleh dari BPS (Badan Pusat Statistik).

Analisis pasar dengan mengelompokkan konsumen yang dimiliki sesuai dengan kesamaan, kemiripan, minat serta kebutuhan pelanggan.

##### 1. Segmentasi (*Segmentation*):

- a) Demografis: Remaja atau orang dewasa usia 17-40 tahun keatas 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.

#### 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.

##### 1. Pertumbuhan Penggunaan Internet

Pada tahun 2023, jumlah pengguna internet di Indonesia telah melampaui 215 juta orang, dengan tingkat penetrasi mencapai 78% dari total populasi. Kota Bandung, sebagai salah satu kota besar dengan infrastruktur *digital* yang berkembang, menunjukkan tingkat penetrasi internet yang tinggi. Hal ini menjadikan masyarakat Bandung lebih mudah menerima layanan berbasis *digital*, termasuk *platform e-commerce* dan layanan penyewaan barang *online*.

##### 2. Kecenderungan Berbelanja *Online*

Menurut data dari BPS, sebanyak 70% pengguna internet di Indonesia telah melakukan transaksi *online*, termasuk untuk layanan penyewaan barang. Dalam kategori produk dan layanan, penyewaan peralatan acara menjadi salah satu segmen yang menunjukkan peningkatan permintaan. Hal ini disebabkan oleh efisiensi waktu serta kemudahan akses yang ditawarkan oleh *platform digital*, yang semakin diminati oleh masyarakat.

##### 3. Tren Bisnis *Digital*

Bandung, dikenal sebagai kota kreatif, memiliki ekosistem bisnis yang dinamis, mencakup *event organizer*, komunitas seni, dan usaha kecil menengah yang sering membutuhkan peralatan acara. Sebanyak 50% bisnis di Bandung telah mulai memanfaatkan *platform digital* untuk memasarkan produk atau layanan mereka, termasuk

dalam sektor penyewaan, guna meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi operasional.

#### 4. Preferensi Pelanggan

Survei *e-commerce* yang dilakukan oleh BPS menunjukkan bahwa pelanggan di Bandung cenderung memilih *platform digital* yang menawarkan transparansi harga, kemudahan dalam navigasi, dan fitur pencarian berbasis lokasi. Selain itu, sebanyak 45% pelanggan menyatakan bahwa keberadaan fitur ulasan atau penilaian dari pelanggan lain sangat membantu mereka dalam menentukan pilihan penyedia layanan yang paling sesuai dengan kebutuhan.

#### 5. Peluang Digitalisasi dalam Penyewaan Peralatan Acara

Penyewaan peralatan acara sering kali membutuhkan pemenuhan kebutuhan mendesak atau berbasis lokasi tertentu. Berdasarkan statistik dari BPS, sebanyak 33% pelanggan lebih memilih layanan penyewaan dengan kriteria lokasi terdekat untuk menghemat waktu pengiriman dan biaya.

### 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:

#### 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

## 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

## 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. Berikut ini adalah strategi pemasaran yang akan diterapkan oleh Kerent:

### 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

- Menggunakan kata kunci utama seperti "Sewa Barang *Online*", "Rental Barang Acara", "Sewa Kamera Terdekat", atau "Sewa Proyektor Murah" di halaman utama dan deskripsi barang.
- Menargetkan kata kunci lokal seperti "Sewa Barang di Bandung" untuk menarik pengguna berdasarkan lokasi.

#### 2) Konten SEO di Blog

- 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".
- 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 lokal melalui pencarian *Google* atau *Google Maps*.
- b) Melengkapi profil bisnis dengan foto, jam operasional, dan ulasan pengguna.

## 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.

## 5. Laba Rugi

Berikut merupakan laporan keuangan laba rugi *website* Kerent:

### 1. Lampiran Arus Kas

Berikut merupakan lampiran arus kas Kerent per-1 bulan:

Kerent	
Laporan Arus Kas	
Per Bulan	
<b>Kas dari Kegiatan Operasional</b>	
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
<b>Kas bersih dari Kegiatan Operasional</b>	<b>Rp. 5.450.000</b>
<b>Total Kas Bersih</b>	<b>Rp. 5.450.000</b>

Gambar 3 Lampran Arus Kas

## 2. Laporan Laba Rugi

Berikut merupakan laporan laba rugi per-1 tahun:

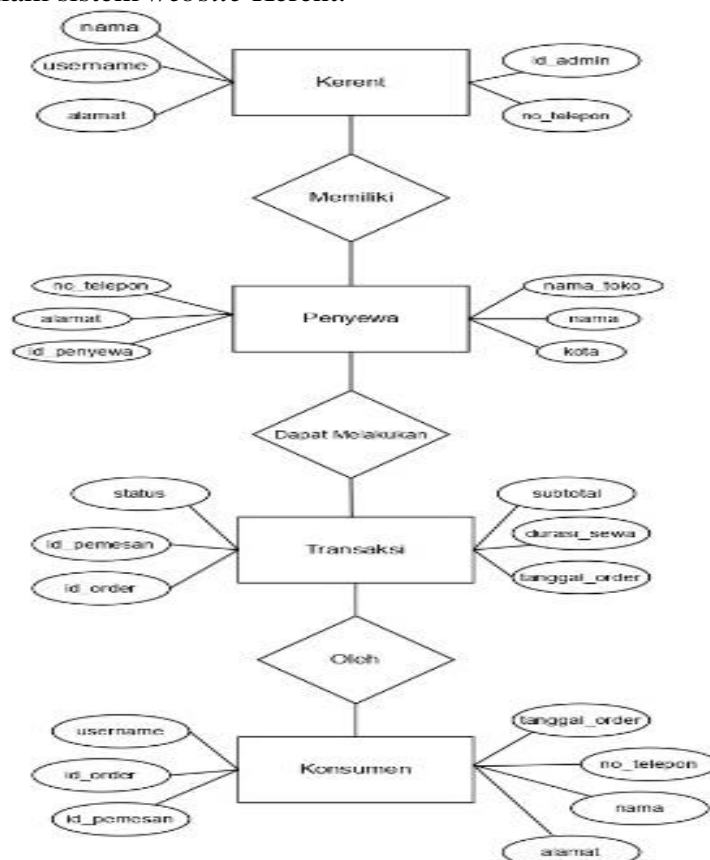
<b>Kerent</b>	
<b>Proyeksi Laporan Rugi Laba</b>	
<b>Untuk Periode Yang Berakhir</b>	
<b>Juni 2024 - Juni 2025</b>	
<b>Proyeksi Pendapatan</b>	
Proyeksi Penyewaan	Rp. 180.000.000
Proyeksi Pendapatan non penyewaan (jika ada)	Rp. 6.000.000
<b>Total Proyeksi Pendapatan</b>	<b>Rp. 186.000.000</b>
<b>Proyeksi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

Gambar 4 Laporan Laba Rugi

## Implementasi Digital

### 1. Desain Basis Data

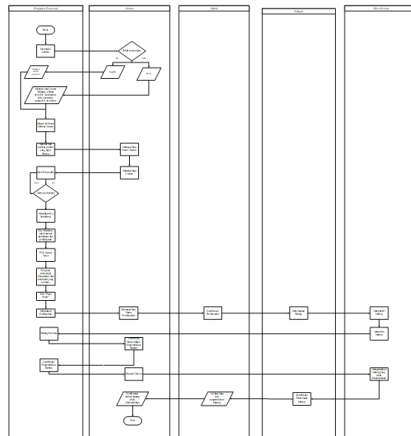
Desain basis data ini bertujuan sebagai rancangan awal dalam melakukan pengembangan *website* Kerent. Desain basis data ini dibentuk menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) agar struktur data dapat lebih jelas dan efisien untuk dipahami. Berikut merupakan ERD yang digunakan untuk membantu memvisualisasikan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



Gambar 5 ERD

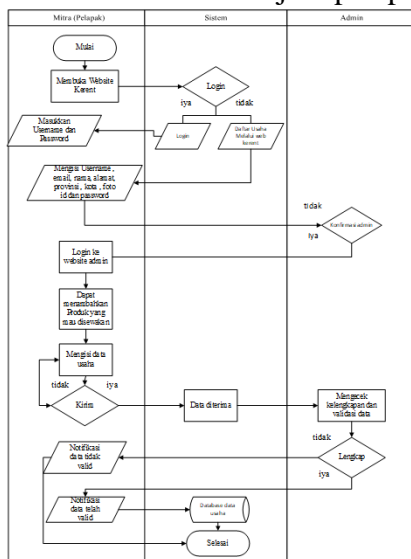
## 2. User Manual/Cara Penggunaan Aplikasi

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



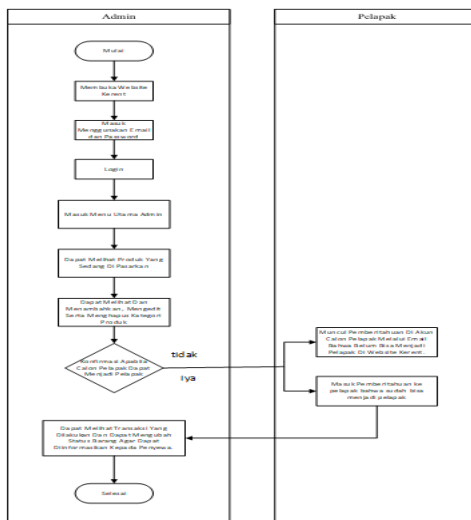
Gambar 6 Flowchart Penyewa

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



Gambar 7 Flowchart Pelapak

- c. Admin yang mengelola *website* Kerent.



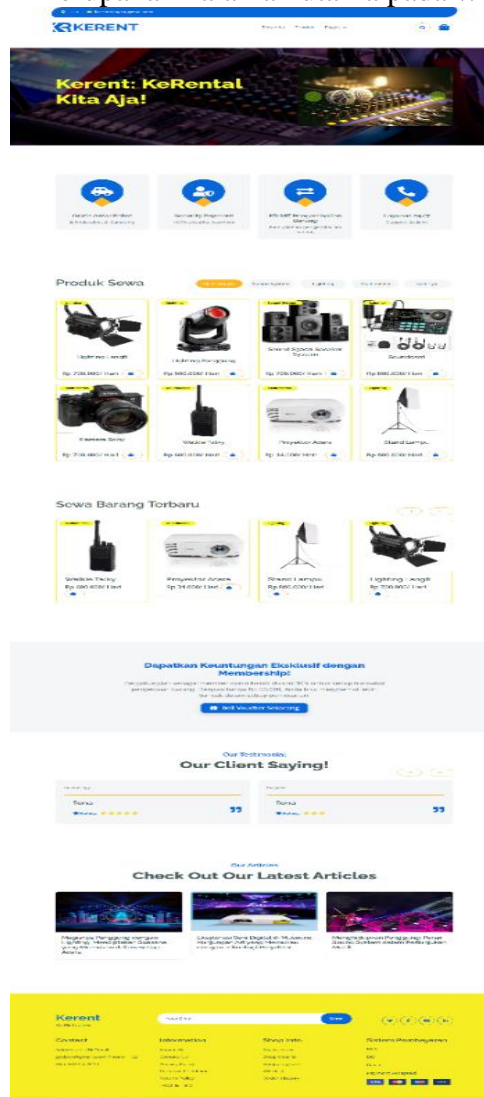
Gambar 8 Flowchart Admin

a) Cara Penggunaan Aplikasi

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

A. User

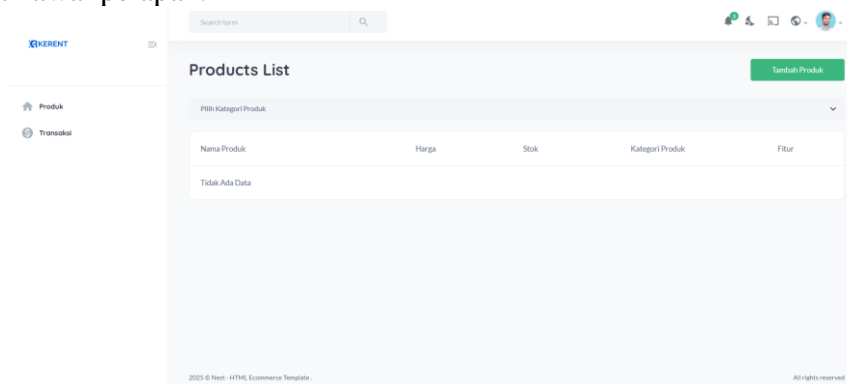
Halaman di bawah ini merupakan halaman utama pada *Website* Kerent.



Gambar 9 Halaman Utama Kerent

B. Pelapak

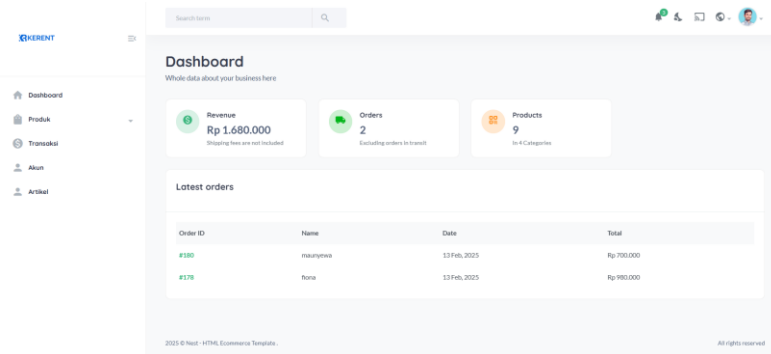
Tampilan awal pelapak.



Gambar 10 Tampilan Awal Pelapak

## C. Admin

### Tampilan awal Admin.



Gambar 11 Tampilan Awal Admin

## 3. Pengujian Aplikasi

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing, seluruh fitur pada *website* Kerent telah diuji dan dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa *website* berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, memastikan kemudahan, keamanan, dan efisiensi dalam proses penyewaan barang. Dengan demikian, *website* Kerent siap digunakan oleh pelapak dan pelanggan untuk memenuhi kebutuhan penyewaan barang secara optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan strategi yang telah dipaparkan dalam laporan ini, dapat disimpulkan bahwa *website* Kerent hadir sebagai solusi inovatif dalam industri penyewaan barang, khususnya untuk keperluan acara. Dengan memanfaatkan teknologi digital, Kerent bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan kenyamanan bagi pelapak serta penyewa dalam menjalankan transaksi.

Identifikasi masalah menunjukkan bahwa sistem penyewaan barang secara manual masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan akses informasi, proses transaksi yang tidak terstruktur, serta risiko keamanan data. Untuk mengatasi hal tersebut, Kerent dirancang dengan fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari, menyewa, dan mengelola barang sewaan secara daring.

Dengan implementasi yang tepat, diharapkan Kerent dapat memberikan pengalaman penyewaan barang yang lebih modern, aman, dan efisien, serta mendorong pertumbuhan bisnis penyewaan barang di Indonesia, khususnya di sektor acara dan hiburan.

## Saran

Berikut merupakan saran dari pengembangan *website* Kerent yang akan dikembangkan:

### 1. Peningkatan Pengalaman Pengguna (User Experience/UX)

- Optimalkan antarmuka *website* agar lebih intuitif, dengan desain yang sederhana dan navigasi yang mudah.
- Sediakan fitur filter dan rekomendasi pintar berdasarkan lokasi, harga, dan ulasan pelanggan untuk mempermudah pencarian barang.

### 2. Ekspansi dan Kemitraan

- Jalin kerja sama dengan event organizer, vendor pernikahan, dan komunitas kampus untuk meningkatkan penggunaan platform di berbagai skenario acara.
- Perluas jangkauan ke kota-kota lain yang memiliki potensi pasar penyewaan tinggi, terutama di wilayah perkotaan.

### 3. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan

- a) Lakukan analisis data pengguna secara rutin untuk memahami pola penyewaan dan mengoptimalkan layanan berdasarkan kebutuhan pelanggan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Myre, M. 2023. "Figma Review: Features and Benefits for UX/UI Designers." Designlab.
- Heryantiet al., 2024. "Pengenalan Dan Pelatihan Figma Untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang Pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental." Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS) 3(1):22. doi: 10.36722/psn.v3i1.2466.
- Pramudita et al., 2021. "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA." Shilka Dina Anwariya 3(1).
- Prasetya, Wahyu Sindu, Muhammad Hapif, and Innocencia Gustianingrum. n.d. Prosiding Seminar Nasional CORISINDO 2021 Multidisiplin Ilmu Penerapan Framework Bootstrap Untuk Penerimaan Siswa Baru Pada SMA Negeri 2 Sungai Raya.
- Perdana, Chepy, Masesa Angga Wijaya, and Politeknik Negeri Subang. 2024. "Implementasi Framework Bootstrap 5 Pada Perancangan Front-End Website MC BRO Di PT X." 2(1):2024.
- Romzi, Muhammad, and Budi Kurniawan. 2020. Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code. Vol. XI.
- Firnando, Januar, Billy Franko, Surya Pratama Tanzil, Nicholas Wilyanto, Handy Christianto Tan, and Ery M. Hartati Kom. n.d. Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code Di SMA Xaverius 3 Palembang. Vol. 3..
- Arafat et al., 2022. "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 3(2):6–11.
- Canggih Ajika Pamungkas. 2020. "Pengantar-Pemrograman-Web-Dengan-Php-Dan-Html." 52.
- Fandopa, Jovi Akbar, and Nurudin Santoso. 2022. Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Percetakan Pada Gajayana Digital Printing Kota Malang Berbasis Website. Vol. 6.
- Syafiq Alkadri. 2024. "Apa Itu Javascript: Definisi, Dan Fungsinya." Dce.Telkomuniversity.Ac.Id. Retrieved December 15, 2024
- Sinlae, Fried, Laudza Kalmay, Ruly Setiaji, and M. Syahrul. 2024. "Menjelajahi Dunia Web: Panduan Pemula Untuk Pemrograman Web." 2(2). doi: 10.38035/jsmd.v2i2.
- Dirgantara, Gilang Bintang, Fikri Budiman, Ja ' . Far, Sidiq Mulana, and Affan Safani Adam. 2024. Peran Penggunaan HTML Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMA. Vol. 3
- Hakim, Lukman Abdul Azizul. 2024. "Analysis of Consumer Buying Interest, Which Is Influenced by Online Customer Reviews and Price Consciousness." Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan 12(2):373–78. doi: 10.37641/jimkes.v12i2.2482.