

Perancangan Aplikasi Mobile E-Marketplace Rumah Kost (Studi Kasus : Kabupaten Karawang)

Darmansyah¹, Popi Parpati², Rahmat Gunawan³

^{1,2,3}STMIK Rosma

E-mail: darmansyah@rosma.ac.id, popiparpati7@gmail.com, rahmat@rosma.ac.id

Abstract

Karawang Regency is one of the industrial estates in West Java Province. In addition, there are also many universities in Karawang Regency. The number of nomads in Karawang Regency until 2018 recorded 1.7 million inhabitants. The nomads who live in Karawang need a temporary residence or boarding house. During this time migrants in search of boarding house information by asking friends, asking the surrounding community and visiting one by one the location of boarding houses. This method is considered ineffective because it takes a lot of time to get the appropriate boarding house information. In this study the authors made a mobile application E-Marketplace boarding house in Karawang Regency. The system design method in this thesis research uses the Software Development Life Cycle (SDLC) method with the waterfall model. This E-Marketplace mobile application was created using a bootstrap web platform, a programming language using PHP with a Codeigniter framework, Database Management System (DBMS) using MySQL and object-oriented modeling namely Unified Modeling Language (UML). The result of this study can be concluded that by making a mobile application E-Marketplace boarding house in Karawang regency that can help to facilitate boarding owners in marketing their boarding house.

Keywords: E-Marketplace, Boarding House, Codeigniter.

ABSTRAK

Kabupaten Karawang merupakan salah satu kawasan industri yang berada di Provinsi Jawa Barat. Selain itu di Kabupaten Karawang juga terdapat banyak perguruan tinggi. Jumlah perantau yang ada di Kabupaten Karawang hingga tahun 2018 tercatat 1,7 juta jiwa. Para perantau yang tinggal di Karawang membutuhkan tempat tinggal sementara atau rumah kost. Selama ini perantau dalam mencari informasi rumah kost dengan bertanya kepada teman, bertanya kepada masyarakat sekitar dan mendatangi satu-persatu lokasi rumah kost. Cara tersebut dinilai kurang efektif karena banyak memakan waktu untuk mendapatkan informasi rumah kost yang sesuai. Pada penelitian ini penulis membuat aplikasi mobile *E-Marketplace* rumah kost di Kabupaten Karawang. Metode perancangan sistem pada penelitian skripsi ini dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Aplikasi *mobile E-Marketplace* ini dibuat dengan menggunakan platform *web bootstrap*, bahasa pemrograman menggunakan PHP dengan framework Codeigniter, *Database Manajemen Systems (DBMS)* menggunakan MySQL dan pemodelan berorientasi objek yaitu *Unified Modelling Language (UML)*. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan dibuatnya aplikasi *mobile E-Marketplace* rumah kost di Kabupaten Karawang yaitu dapat membantu pengguna untuk melakukan pencarian kost di Karawang secara mudah, dan dapat membantu untuk mempermudah pemilik kost dalam memasarkan rumah kost nya.

Kata Kunci : E-Marketplace, Rumah Kost, Codeigniter.

Article History :

Accepted 4, Januari, 2021

Corresponding Author:

Nama Penulis, Darmansyah

Departemen, STMIK Rosma

Instansi, STMIK Rosma

Alamat. Jl. Kertabumi No.62 Karawang Barat 41311 Karawang, Jawa Barat.

Email Penulis. E-mail: darmansyah@rosma.ac.id

1. Pendahuluan

Di era globalisasi sekarang ini teknologi informasi semakin berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi dapat membantu mempermudah manusia dalam menjalankan kegiatan aktivitasnya. Salah satu teknologi informasi yang berkembang saat ini yaitu *E-Marketplace*. *Marketplace* merupakan sebuah pasar virtual yang dapat mempertemukan penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi. *Marketplace* memiliki fungsi yang sama dengan pasar tradisional hanya saja *marketplace* lebih terkomputerisasi dengan menggunakan bantuan sebuah jaringan untuk mendukung sebuah pasar agar dapat dilakukan secara efisien dalam menyediakan update informasi dan layanan jasa bagi penjual dan pembeli yang berbeda-beda [1]. Teknologi *E-Marketplace* dapat dimanfaatkan salah satunya untuk memasarkan rumah kost dan memudahkan dalam pencarian rumah kost di Kabupaten Karawang.

Kabupaten Karawang merupakan salah satu daerah kawasan industri yang berada di provinsi Jawa Barat. Kawasan industri yang didirikan di Kabupaten Karawang menyebabkan banyaknya perantau dari berbagai daerah yang datang ke Karawang untuk mencari pekerjaan. Selain itu di Kabupaten Karawang juga terdapat banyak perguruan tinggi diantaranya adalah perguruan tinggi yang bernama Universitas Singaperbangsa. Mahasiswa yang belajar pada perguruan tinggi tersebut banyak yang berasal dari luar daerah Karawang atau perantau. Menurut Kepala Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil (Disdukcapil) Kabupaten Karawang mengatakan jumlah perantau yang datang ke Karawang hingga tahun 2018 tercatat 1,7 jutajawa [2]. Perantau yang datang ke Karawang tentunya membutuhkan tempat tinggal sementara atau yang disebut rumah

kost. Rumah kost ini sangat berperan penting bagi para perantau dari berbagai daerah sebagai tempat tinggal. Pasti dalam mencari rumah kost perantau mencari untuk dapat membantu dalam mempromosikan rumah kost nya. Aplikasi tersebut yaitu aplikasi *mobile E-Marketplace* rumah kost di Kabupaten Karawang. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini dapatinformasi dengan bertanya kepada teman, bertanya kepada masyarakat sekitar, dan mendatangi satu persatu rumah kost, apabila perantau berminat dengan rumah kost tersebut maka perantau menyewa rumah kost, jika tidak berminat perantau kembali survei ke rumah kost yang lainnya. Tetapi terkadang juga perantau tidak bertemu dengan pemilik kost karena pemilik kost yang sedang tidak berada di tempat sehingga menyebabkan perantau harus kembali lagi ke lokasi pada hari berikutnya. Berdasarkan studi awal yang dilakukan penulis dengan melakukan wawancara terhadap beberapa perantau, cara tersebut dinilai kurang efektif karena banyak memakan waktu sampai berhari-hari bahkan berbulan-bulan untuk mendapatkan informasi rumah kost yang sesuai.

Bagi pemilik kost sendiri dalam mempromosikan rumah kostnya masih banyak menggunakan cara konvensional, yaitu dengan menempel kertas pemberitahuan di depan rumah kost bahwa masih ada kamar kosong, atau promosi dari mulut ke mulut melalui teman, tetangga atau saudara. Dengan menggunakan cara yang konvensional jangkauan promosi hanya terbatas, sehingga mengakibatkan para pencari kost yang berada jauh dari lokasi kost tidak mendapatkan informasi rumah kost tersebut.

Telah banyak aplikasi *E-Marketplace* tetapi lebih fokus kepada travel contoh traveloka, pegipegi, airy selain itu ada juga

aplikasi tokopedia, bukalapak, shopee, lazada dan lain sebagainya, yang mana terlihat telah banyak membantu para penggunanya, terbukti pada hasil riset IPrice jumlah pengunjung salah satu *E-Marketplace* yaitu lazada pada triwulan III 2018 mencapai 153,64 juta [3].

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dirancang sebuah aplikasi yang dapat menjadi solusi bagi para pencari kost untuk memudahkan dalam mencari informasi rumah kost yang sesuai serta bagi para pemilik rumah kost memberikan kemudahan bagi para pencari kost dan memberikan wadah bagi para pemilik kost dalam mempromosikan rumah kostnya.

2. Tinjauan Pustaka

Pengertian *Marketplace*

Marketplace merupakan sebuah pasar virtual dimana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi. *Marketplace* mempunyai fungsi yang sama dengan sebuah pasar tradisional, perbedaannya adalah *marketplace* lebih terkomputerisasi dengan menggunakan bantuan sebuah jaringan dalam mendukung sebuah pasar agar dapat dilakukan secara efisien dalam menyediakan *update* informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli yang berbeda-beda [1].

E-Marketplace merupakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menjembatani penjual dan pembeli dapat berkomunikasi serta melakukan transaksi secara virtual [4].

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa *E-Marketplace* merupakan pasar *online* yang menjembatani penjual dan pembeli untuk berkomunikasi dan melakukan transaksi.

E-commerce

E-Commerce merupakan proses pembelian dan penjualan, pemasaran

barang, jasa serta informasi melalui internet. *E-Commerce* dapat membantu pelaku bisnis baik produsen, distributor maupun konsumen dalam kegiatan jual beli barang dan jasa serta transaksi dengan cepat dan mudah melalui internet [5].

E-Commerce digunakan untuk mendukung kegiatan pembelian dan penjualan, pemasaran produk, jasa, dan informasi melalui internet atau extranet [6].

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *E-Commerce* merupakan aktivitas jual beli, pemasaran barang dan jasa, serta informasi melalui internet.

E-Business

O'Brien (2001) dalam [6], mendefinisikan *E-Business* bisnis elektronik sebagai penggunaan teknologi internet untuk menghubungkan dan memperkuat proses-proses bisnis, perdagangan elektronik (*electronic commerce* atau *e-commerce*), dan komunikasi serta kolaborasi antara sebuah perusahaan dengan para pelanggan, pemasok, dan mitra kerja bisnis elektronik lainnya.

E-Business merupakan hal dimana *E-Commerce* termasuk didalamnya, terkait dengan proses-proses eksternal dilakukannya, namun juga memuat proses-proses internal berupa pengembangan produk, inventori, manajemen resiko (*Risk Management*), manajemen sumber daya (*Resource Management*), dan lain-lain [5].

Flowchart

Flowchart merupakan penggambaran grafik dari langkah-langkah atau bagian yang memperlihatkan urutan-urutan prosedur dari suatu program dan hubungan antara proses beserta bentuknya. Gambar *flowchart* dinyatakan dengan simbol, dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu, sedangkan

hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung. *Flowchart* menolong analisis dari seorang programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen lebih kecil dan dalam menganalisis alternatif – alternatif lain dalam pengoperasian [7].

UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis, dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek [8].

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa yang digunakan untuk memodelkan sebuah sistem berbasis pemrograman berorientasi objek.

ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut [9], ERD merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek, dan digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis.” *Entity Relationship Diagram* didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas objek-objek dasar tersebut. Penggunaan *Entity Relationship Diagram* relatif mudah dipahami bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, ERD berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya basis data akan dikembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analisis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasiaan antar data di dalamnya.

(*Hypertext Preprocessor*) PHP

Hidayatullah dan Kawistara (2014) dalam [10] mendefinisikan *Hyper Text Markup Language* atau HTML sebagai bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman web. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu: mengatur tampilan dari halaman web dan isinya, membuat table dalam halaman web, mempublikasikan halaman web secara online, membuat form yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via web, menambahkan objek-objek seperti citra, audio, video, animasi, java applet dalam halaman web, serta menampilkan area gambar (canvas) di browser

Menurut [11], PHP adalah server-side-scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PHP adalah Sebuah bahasa pemrograman yang dapat digunakan bersamaan dengan HTML untuk membuat website dinamis.

***Cascading Style Sheet* (CSS)**

Cascading Style Sheet (CSS) adalah bahasa yang dapat digunakan untuk mendefinisikan bagaimana suatu bahasa markup ditampilkan pada suatu media dimana bahasa markup ini salah satunya adalah HTML. Atau dengan kata lain bahwa CSS merupakan kumpulan kode yang digunakan untuk mendesain halaman *website* agar lebih menarik di lihat [12].

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa CSS adalah bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan *website* agar lebih menarik.

Rumah kos

Menurut Abidin et al (2012) dalam [13], tempat kos merupakan suatu tempat tinggal yang disewakan kepada pihak lain dengan fasilitas-fasilitas tertentu dengan harga yang lebih terjangkau.

Tempat kos lebih akrab digunakan sebagai domisili, karena kebanyakan tempat kost disewa dalam jangka waktu yang cukup lama dari pada hotel atau penginapan yang menggunkan hitungan hari.

Bootstrap

Menurut [14], *Bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh *bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dan browser yang kita gunakan baik di *desktop*, tablet ataupun *mobile device*. Dengan *bootstrap* kita juga dapat membangun web dinamis maupun statis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *bootstrap* adalah kerangka kerja css yang dapat membantu *developer* untuk membuat *website* yang responsif.

CodeIgniter

CodeIgniter adalah adalah aplikasi open source berupa *framework* dengan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer atau pengembang web untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuat dari awal [15].

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa CodeIgniter adalah sebuah kerangka kerja PHP untuk memudahkan pengembang web dalam membangun *website* secara cepat.

3. Metode Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara serta studi pustaka, dan metode perancangan sistem yaitu menggunakan

metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall* (air terjun).

Metode Pengumpulan data Observasi

Penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil di Kabupaten Karawang yaitu pemilik kost dalam memasarkan rumah kost jangkauan promosinya masih terbatas.

Wawancara

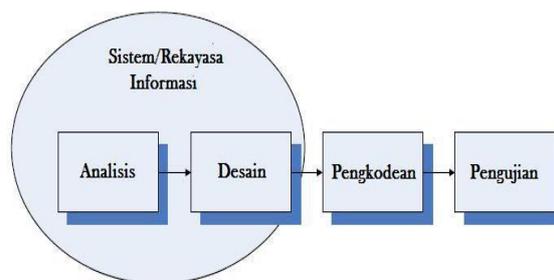
Wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai para perantau yang mencari kost di Kabupaten Karawang dan para pemilik kost di Kabupaten Karawang dalam memasarkan rumah kostnya.

Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari buku, website, dan jurnal yang terkait dengan pokok bahasan penelitian ini.

Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang dilakukan penulis pada penelitian ini yaitu Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Model *Waterfall* sering disebut model sekuensial linier (sequential linier) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau



terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support) [8].

Gambar 1. Model *waterfall*

Adapun tahapan dalam model waterfall pada penelitian ini adalah :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Dalam tahap ini penulis melakukan proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, agar perangkat lunak yang dihasilkan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Desain

Tahap ini adalah tahap dimana dilakukannya pembuatan desain aliran kerja sebuah sistem yang mencakup desain UML dengan diagram diagram yang digunakan yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *diagram sequence* serta *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

3. Pembuatan kode program

Pada tahap ini desain UML yang telah dibuat ditranslasikan ke dalam bahasa pemrograman. Sehingga pada tahap ini menghasilkan suatu perangkat lunak (*software*) yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

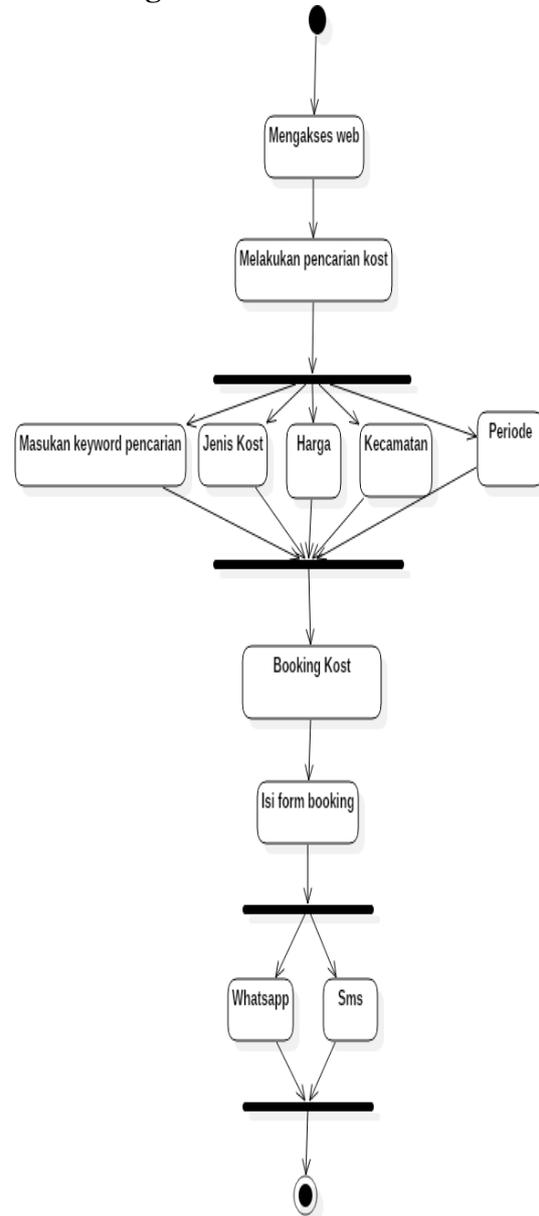
4. Pengujian

Setelah perangkat lunak dibangun, maka dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa program bebas dari kesalahan dan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox testing*.

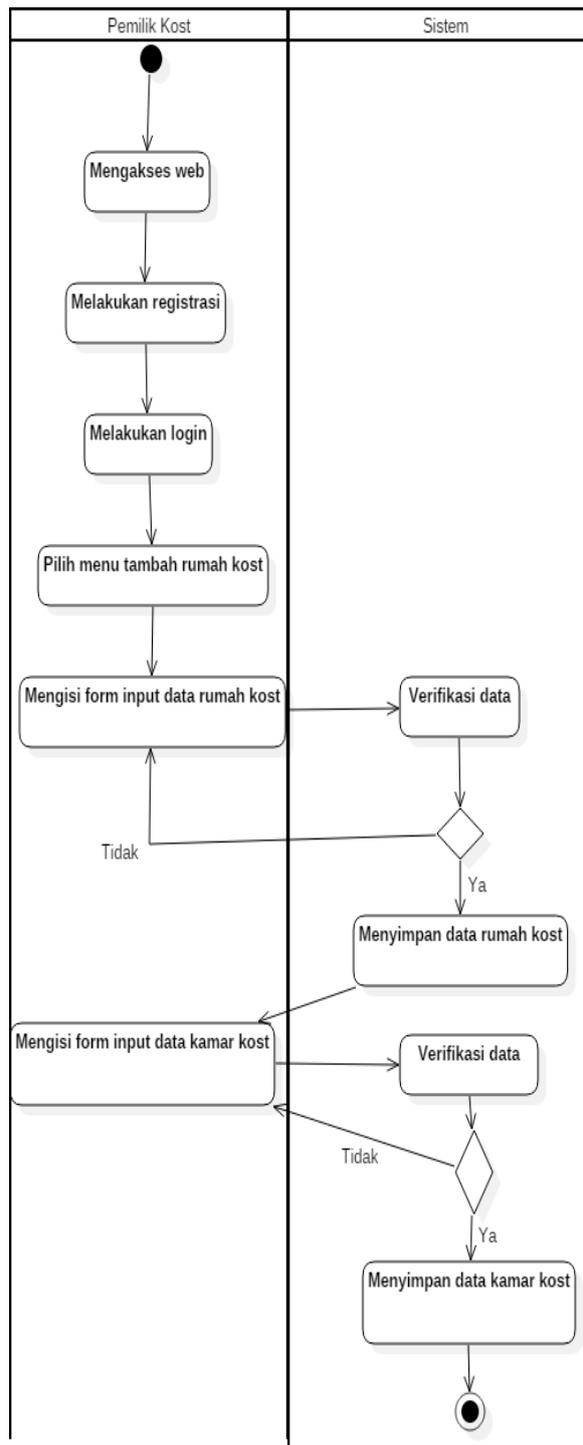
5. Pemeliharaan

Pada tahap ini suatu program atau aplikasi yang sudah dibangun perlu dilakukan pemeliharaan untuk menjamin aplikasi tetap berjalan normal dan tetap dapat digunakan dengan baik.

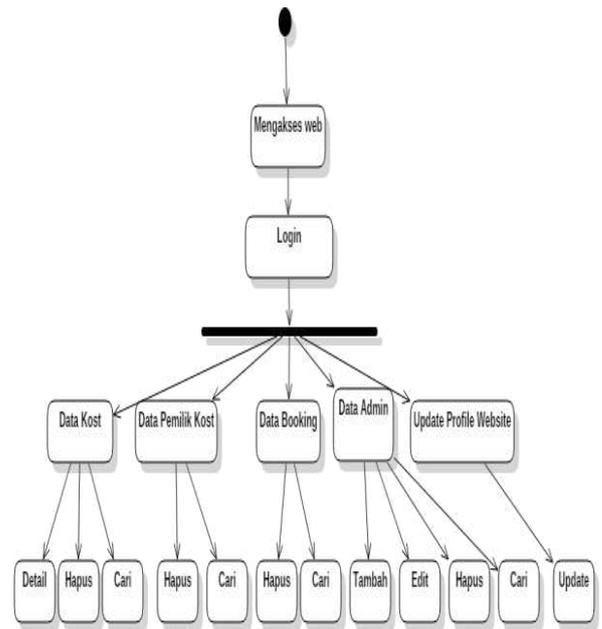
4. Hasil dan Pembahasan Perancangan Sistem



Gambar 2. Activity Diagram rekomendasi sistem baru pencari kost.



Gambar 3. Activity Diagram rekomendasi sistem baru pendaftaran kost



Gambar 4. activity diagram rekomendasi sistem baru admin

Aturan Verifikasi Keabsahan Rumah Kost

Verifikasi rumah kost dilakukan agar kebenaran rumah kost lebih terjamin. Berikut merupakan aturan verifikasi untuk keabsahan rumah kost:

1. Pada saat melakukan registrasi pemilik kost wajib untuk melampirkan surat izin usaha kost.
2. Setelah melakukan pendaftaran kost pengelola aplikasi *Mobile E-Marketplace* rumah kost akan melakukan verifikasi secara teknis yaitu dengan melakukan survey langsung ke lokasi kost untuk memastikan kebenaran kost.
3. Jika informasi kost tidak benar maka pengelola aplikasi *mobile E-Marketplace* rumah kost berhak untuk menghapus iklan kost.

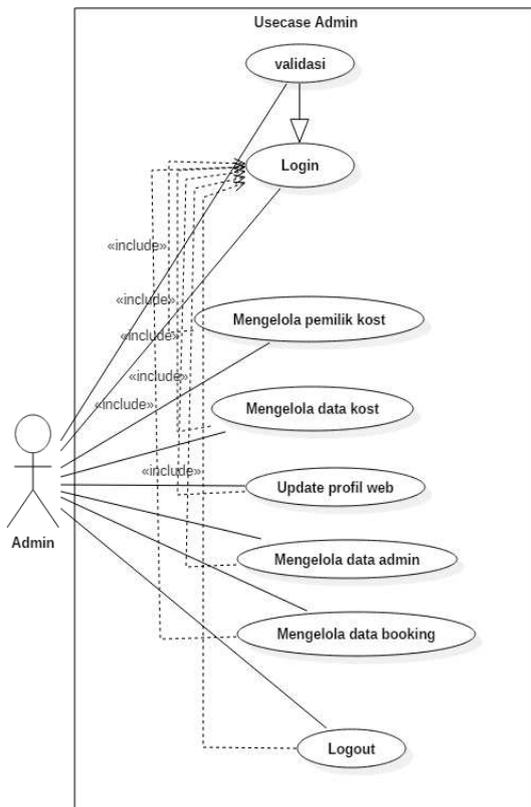
Aturan Kunjungan Rumah Kost

Berikut merupakan aturan kunjungan rumah kost yang berlaku di aplikasi *Mobile E-Marketplace* rumah kost :

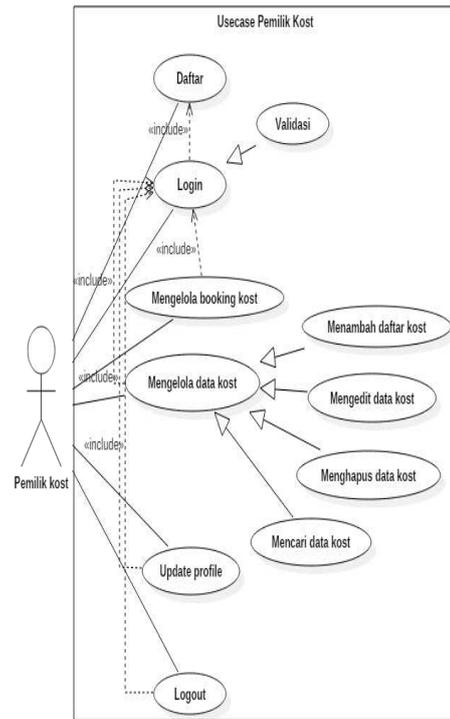
1. Pencari kost pada saat melakukan

booking kost wajib mengisi tanggal survey untuk memberitahu pemilik kost mengenai waktu kedatangan ke lokasi kost.

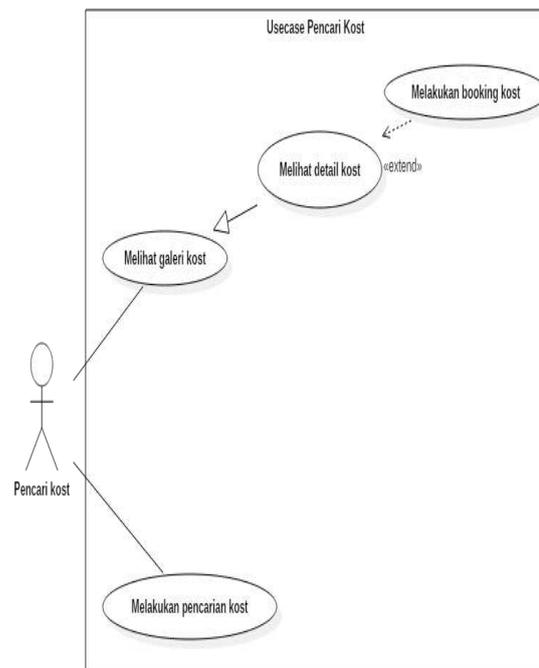
2. Survey ke lokasi kost berlaku selama 2 x 24 jam terhitung mulai dari tanggal survey yang telah ditentukan.
3. Apabila lebih dari batas waktu tersebut pencari kost tidak datang ke lokasi kost dan tidak ada kejelasan untuk melakukan *booking* kost, maka *booking* kost melalui aplikasi *mobile E-Marketplace* otomatis batal dan pemilik kost berhak untuk menerima pemesanan kost dari pihak lain.



Gambar 5. Usecase Admin



Gambar 6. Usecase pemilik kost



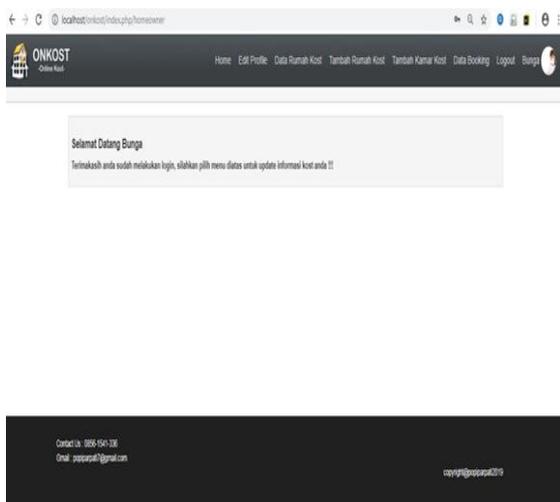
Gambar 7. Usecase pencari kost

Implementasi Sistem Halaman Utama Website

Gambar 8. Tampilan Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat beberapa menu diantaranya *Home*, *Tentang Kami*, *Daftarkan kost*, *Bookmark*, serta ada menu pencarian kost.

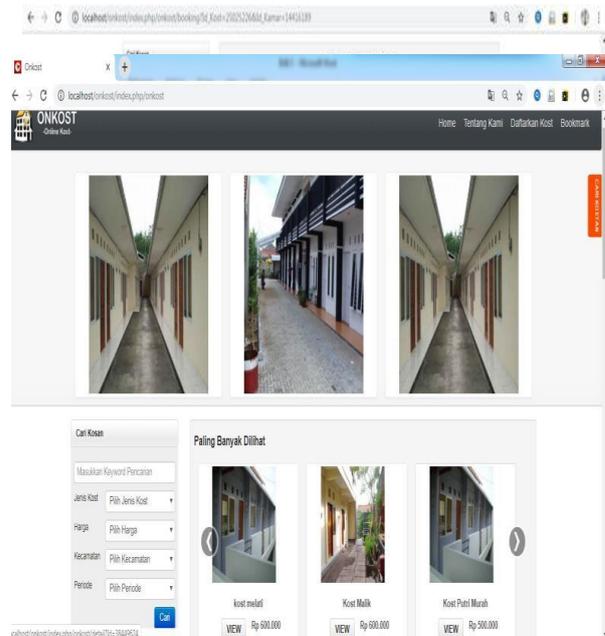
Halaman Daftarkan Kost



Gambar 9. Tampilan Halaman Daftarkan Kost

Halaman Daftarkan kost merupakan halaman yang nantinya akan diakses oleh pengguna yaitu pemilik kost untuk melakukan Login serta mendaftarkan diri ke dalam aplikasi *mobile e-marketplace* rumah kost.

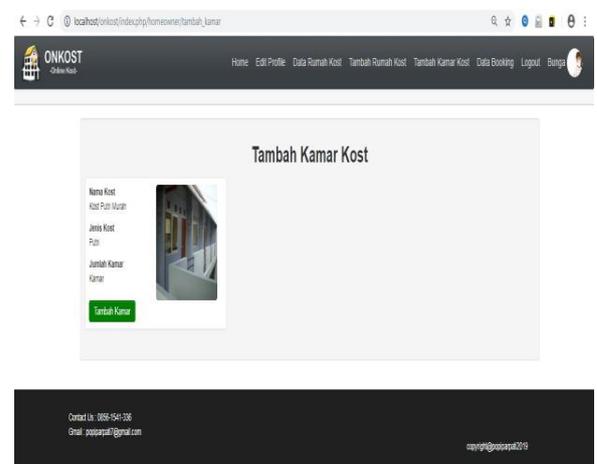
Halaman Booking Kost



Gambar 10. Tampilan Booking Kost

Halaman *booking* kost digunakan oleh pengguna untuk membooking kamar kost pada aplikasi *Mobile E-Marketplace* rumah kost.

Halaman Utama Pemilik Kost

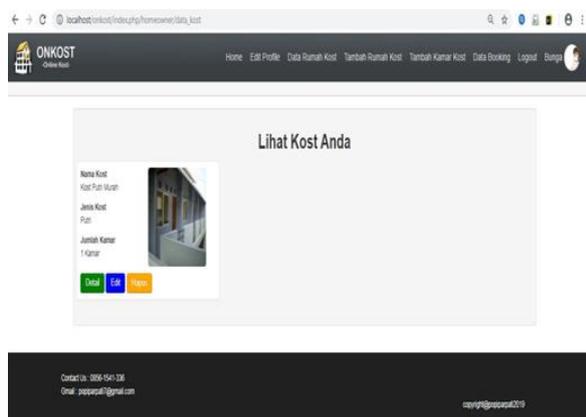


Gambar 11. Tampilan Halaman Utama Pemilik Kost

Halaman Utama Pemilik kost merupakan tampilan awal setelah pemilik kost melakukan login ke dalam aplikasi *Mobile E-Marketplace* rumah kost. Pada halaman utama pemilik kost terdapat beberapa menu yaitu Home, Edit Profile, Data Rumah Kost, Tambah Rumah Kost, Tambah Kamar Kost, Data Booking dan Logout.

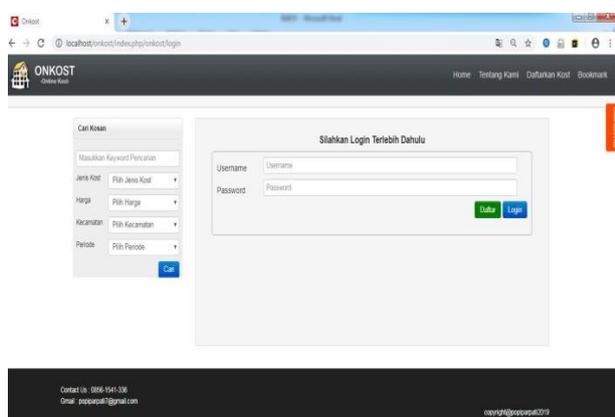
Halaman Data Rumah Kost

Gambar 12. Tampilan Data Rumah Kost



Halaman Data Rumah Kost digunakan untuk melihat data rumah kost yang sudah diinputkan oleh pemilik kost pada halaman tambah rumah kost.

Halaman Tambah Kamar Kost



Gambar 13. Tampilan Tambah Tamar Kost

Halaman tambah kamar kost digunakan oleh pemilik kost untuk menambahkan data kamar kost, halaman tambah kamar kost ini dapat digunakan setelah pemilik kost menginputkan data rumah kost pada halaman tambah rumah kost.

PENGUJIAN SISTEM

Testing Halaman Utama

Tabel 1. Testing Halaman Utama

No	Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Testi ng
1.	Klik button <i>booking</i>	Menampilka n form <i>booking</i>	Menampilka n form <i>booking</i>	Sesuai harapan
2.	Mengi si data dengan lengka p pada form bookin g kemudi an button bookin g	Menampilka n pemberitaha n <i>booking</i> berhasil dan menampilka n data booking yang telah diidi dan diminta untuk mengirim data melalui whatsapp atau sms	Menampilka n pemberitaha n <i>booking</i> berhasil dan menampilka n data booking yang telah diidi dan diminta untuk mengirim data melalui whatsapp atau sms	Sesua i harapan
3.	Mengklik button batal	Kembali ke halaman utama <i>E-Marketplac e</i> rumah kost	Kembali ke halaman utama <i>E-Marketpla ce</i> rumah kost	Sesua i harapan

Testing Booking Kost

Tabel 2. Testing *Booking* Kost

No	Masuka n	Hasil yang darapkan	Pengamat an	Hasil Testi ng
1.	Klik men u Ho	Kembali ke halaman awal	Kembali ke halama n awal	Sesuai harapan

	me			
2.	Klik menu Edit Profile	Menampilkan halaman profile pemilik dengan data yang sudah terisi sebelumnya	Menampilkan halaman profile pemilik dengan data yang sudah terisi sebelumnya	Sesuai harapan
3.	Klik menu Data Rumah Kost	Menampilkan halaman Data Rumah Kost	Menampilkan halaman Data Rumah Kost	Sesuai harapan
4.	Klik menu Tambah Rumah Kost	Menampilkan halaman Tambah Rumah Kost	Menampilkan halaman Tambah Rumah Kost	Sesuai harapan
5.	Klik menu Tambah Kamar Kost	Menampilkan halaman Tambah Kamar Kost	Menampilkan halaman Tambah Kamar Kost	Sesuai harapan
6.	Klik menu Data Booking	Menampilkan halaman Data Booking Kost.	Menampilkan halaman Data Booking Kost.	Sesuai harapan
7.	Klik menu Logout	Keluar dari halaman pemilik kost, dan kembali ke halaman utama <i>Mobile E-Marketplace</i> rumah kost	Keluar dari halaman pemilik kost, dan kembali ke halaman utama <i>Mobile E-Marketplace</i> rumah kost	Sesuai harapan

Testing Halaman Utama Pemilik Kost

Tabel 3. Testing halaman utama pemilik kost

	Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Testing
1.	Klik menu Home	Kembali ke halaman awal	Kembali ke halaman awal	Sesuai harapan
2.	Klik menu Tentang Kami	Menampilkan halaman tentang kami	Menampilkan halaman tentang kami	Sesuai harapan
3.	Klik menu Daftarkan Kost	Menampilkan halaman <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i>	Sesuai harapan
4.	Klik menu <i>Bookmark</i>	Menampilkan halaman <i>Bookmark</i>	Menampilkan halaman <i>Bookmark</i>	Sesuai harapan
5.	Klik <i>button view</i>	Menampilkan halaman <i>Detail Kost</i>	Menampilkan halaman <i>Detail Kost</i>	Sesuai harapan
6.	Klik <i>button</i>	Menampilkan halaman detail kost	Menampilkan halaman detail kost	Sesuai harapan

Testing halaman tambah rumah kost

Tabel 4. Testing halaman tambah rumah kost

No	Masukan	Hasil yang diharapkan	Pengamatan	Hasil Testing
1.	Mengisi form data rumah kost dengan lengkap, kemudian klik next Step	Menampilkan pemberitahuan data rumah kost berhasil disimpan dan masuk ke <i>step</i> Selanjutnya yaitu halaman tambah kost	Menampilkan pemberitahuan data rumah kost berhasil disimpan dan masuk ke <i>step</i> Selanjutnya yaitu halaman tambah kost	Sesuai harapan
2.	Mengisi form data rumah kost tidak lengkap, kemudian klik next step	Menampilkan pemberitahuan untuk melengkapi data rumah kost dan tetap berada di halaman tersebut.	Menampilkan pemberitahuan untuk melengkapi data rumah kost dan tetap berada di halaman tersebut.	Sesuai harapan

5. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dalam perancangan aplikasi mobile E-Marketplace rumah kost (studi kasus : Kabupaten Karawang) maka dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Aplikasi *mobile E-Marketplace* rumah kost (studi kasus : Kabupaten Karawang) dapat membantu pengguna untuk melakukan pencarian informasi kost di Kabupaten Karawang secara mudah.
2. Aplikasi *mobile E-Marketplace* rumah kost (studi kasus : Kabupaten Karawang) dapat membantu untuk mempermudah pemilik kost dalam memasarkan rumah kostnya.

Berikut ini saran dari penulis untuk kesempurnaan sistem ini antara lain :

1. Jangkauan pemasaran rumah kost diperluas tidak hanya di Kabupaten Karawang saja.
2. Aplikasi *mobile E-Marketplace* rumah kost masih menggunakan *platform* web bootstrap untuk mengembangkannya dapat menggunakan platform android agar pengguna lebih mudah dalam hal pemakaiannya.

Daftar Pustaka

- [1] B. D. Hutaeruk, J. F. Naibaho, and B. Rumahorbo, "Analisis dan perancangan aplikasi marketplace cindramata khas batak berbasis android," *J. Method.*, vol. 3, no. 1, 2017.
- [2] "No Title," *Https://news.detik.com.*
- [3] "No Title," *Https://databooks.katadata.co.id.*
- [4] E. K. Prasetyo, R. Hartanto, and Selo, "Perancangan Website Public E- marketplace produk usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) di Kabupaten Temanggung,," *Semin. Nas. Ilmu Komput.*, no. 978-602-1034-40-8., 2016.
- [5] I. P. Pratama, *E-commerce, E-business, dan mobile commerce*. Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [6] A. Kadir, *Pengenalan sistem informasi edisi revisi*. Yogyakarta: Andi, 2014.
- [7] B. Hartanto, *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011.
- [8] Rosa A.S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Beroientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2013.
- [9] E. Sutanta, *Basis Data Dalam*

- Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi, 2011.
- [10] E.Fridayanthie.dkk, “Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung),” *J. KHATULISTIWA Inform.*, vol. IV, no. 2, pp. 126–138, 2016.
- [11] Arief and M.Rudianto, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan Mysql*. Yogyakarta: ANDI, 2011.
- [12] R. R. Rerung, *Pemrograman Web Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [13] U. Wardhani and M. A. Nur, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Kos Untuk Mahasiswa Di Luwuk Banggai Dengan Metode Saw (Simple Additive Weighting),” *Jtriste*, vol. 4, no. 1, pp. 9–14, 2017.
- [14] H. Alatas, *Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia, 2013.
- [15] V. S. Putratama, *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeingiter*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.