

# PERANCANGAN APLIKASI MARKETPLACE BERBASIS ANDROID UNTUK PENYEWAAN ALAT DAN PAKAIAN ADAT DI KOTA BAUBAU

## ANDROID-BASED MARKETPLACE APPLICATION DESIGN FOR TRADITIONAL EQUIPMENT AND CLOTHING RENTAL IN BAUBAU CITY

La Atina<sup>1</sup>, Abdul Rasyid Sabirin<sup>2</sup>, Munfia<sup>\*3</sup>

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No.124 Baubau Sulawesi Tenggara

e-mail: <sup>1</sup>laatina@unidayan.ac.id, <sup>2</sup>rasyidsabirin.saw@gmail.com, <sup>3\*</sup>munfia455@gmail.com

Article Info:	Received 15 Okt 2023	Revised 21 Okt 2023	Accepted 31 Okt 2023
---------------	----------------------	---------------------	----------------------

### Abstrak

Kebutuhan informasi tentang layanan penyewaan maupun peminjaman alat dan pakaian adat di Kota Baubau masih belum memiliki media yang dapat di akses dengan mudah oleh masyarakat khususnya masyarakat Kota Baubau dan sekitarnya. Proses sewa menyewa alat dan pakaian adat khususnya di Kota Baubau masih bersifat konvensional, penyewa harus mencari barang atau jasa yang dibutuhkan sedangkan pemilik barang kesulitan dalam hal mempromosikan barang yang hendak disewakannya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun aplikasi marketplace berbasis android untuk penyewaan alat dan pakaian adat di Kota Baubau. Metode penelitian yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC), model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan terurut mulai dari tahap identifikasi kebutuhan sistem, Analisis, Desain, Coding, dan Testing. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat menyediakan media alternatif bagi orang yang ingin meminjamkan atau menyewakan alat dan pakaian adat serta penyewa dapat dengan mudah mencari alat dan pakaian adat yang dibutuhkan.

**Kata kunci:** Marketplace, sewa, pakaian adat.

### Abstract

The need for information regarding rental and borrowing services for traditional equipment and clothing in Baubau City still does not have media that can be easily accessed by the community, especially the people of Baubau City and its surroundings. The process of renting tools and traditional clothing, especially in Baubau City, is still conventional, the renter has to look for the goods or services needed, while the owner of the goods has difficulty promoting the goods he wants to rent. This research aims to design an Android-based marketplace application for renting tools and traditional clothing in Baubau City. The research method used is the System Development Life Cycle (SDLC), this model takes a systematic and sequential approach starting from the system requirements identification, Analysis, Design, Coding and Testing stages. This research produces an application that can provide alternative media for people who want to lend or rent traditional tools and clothing and renters can easily find the tools and traditional clothing they need.

**Keywords:** Marketplace, rental, traditional clothing.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



## 1. PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya makhluk yang tidak dapat hidup sendiri. Terkadang manusia membutuhkan bantuan orang lain, baik bantuan berupa materi maupun tenaga. Namun memperoleh bantuan materi baik berupa barang pinjaman atau sewaan terkadang menjadi masalah tersendiri, terutama jika tidak ada relasi yang memiliki barang yang dibutuhkan. Di sisi lain, banyak orang yang memiliki barang yang tidak terpakai akan tetapi karena suatu hal, mereka tidak berniat untuk menjual barang tersebut. Sayangnya akses pinjam meminjam barang ataupun penyewaan barang fisik yang sifatnya langsung sangat terbatas dan tergantung dengan relasi yang dimiliki.

Demikian halnya dengan kebutuhan informasi tentang layanan penyewaan maupun peminjaman alat dan pakaian adat di Kota Baubau masih belum memiliki media yang dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat luas khususnya masyarakat Kota Baubau dan sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut rancang bangun sebuah aplikasi *marketplace* merupakan solusi yang dapat mewadahi kegiatan bisnis dan transaksi antara peminjam dan penyewaan alat dan pakaian adat. Peminjam dapat mencari alat dan pakaian adat sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Sedangkan bagi pemilik barang dapat mengetahui masyarakat yang membutuhkan produk atau jasa yang ditawarkan.

Beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan judul Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Mobil Berbasis Android Studi Kasus : CV. Amanah Kalimantan Rent. Tujuan penelitian ini untuk membuat sebuah sistem yang dapat digunakan sebagai media penyewaan mobil berbasis android. Hasil penelitian ini yaitu dengan adanya aplikasi rental mobil ini para pelanggan dapat memesan mobil dengan mudah dengan adanya aplikasi mobile setiap pelanggan dapat melihat informasi mobil yang akan di sewa apakah tersedia karena informasi mobil dapat dilihat hanya dalam sebuah aplikasi mobile [1].

Penelitian lainnya dengan judul Bangun Rumah: Aplikasi Marketplace untuk Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Android (Studi Kasus: Toko Bangunan Bali). Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi agar membantu para pemilik toko bangunan meningkatkan hasil penjualannya serta mendorong masyarakat supaya lebih efisien dalam membeli bahan bangunan. Pembeli tidak perlu keliling kota untuk mencari toko bangunan yang menyediakan kebutuhannya. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang diharapkan dapat memudahkan masyarakat membeli bahan bangunan, meningkatkan daya jual toko bahan bangunan serta menciptakan lapangan kerja baru [2].

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan judul Perancangan Aplikasi Penyewaan Alat Hiking Di Toko Green Campus Daerah Cilandak Berbasis Java Netbeans. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi Penyewaan Alat Hiking Di Toko Green Campus agar pengelolaan data barang dan pengolahan data lain pada toko green campus lebih akurat dan terstruktur. Hasil penelitian yaitu dengan diterapkan aplikasi penyewaan alat hiking yang sudah terkomputerisasi, maka dapat mempercepat transaksi penyewaan di dalam koperasi serta aplikasi yang telah dibuat dapat menunjang pembuatan laporan yang lebih efektif dan efisien [3].

Penelitian dengan judul Aplikasi Marketplace Jasa Reparasi Barang Elektronik Berbasis Android. Tujuan penelitian ini yaitu membuat aplikasi marketplace yang berfokus pada jasa reparasi elektronik sebagai salah satu jasa yang paling banyak dicari semua orang. Hasil penelitian yaitu dengan adanya marketplace di bidang jasa ini, calon pengguna jasa akan memiliki lebih banyak pilihan dan para penyedia jasa akan selalu bersaing untuk memberikan pelayanan terbaik kepada penggunanya [4].

Penelitian berikut dengan judul Perancangan Aplikasi Marketplace Pemesanan Jasa Tukang Kunci Berbasis Android. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu membuat aplikasi yang dapat membantu pelayanan para jasa tukang kunci dan masyarakat untuk mencari jasa tersebut. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat membantu si pemilik jasa tukang kunci untuk mempromosikan

jasanya dan masyarakat dalam mengatasi masalah tentang kunci sehingga lebih mudah dalam mencari jasa tukang kunci sesuai keinginan pengguna [5].

Penelitian lainnya berjudul Implementasi Metode Waterfall pada Aplikasi Marketplace Laundry Berbasis Android. Tujuan dari penelitian membuat perancangan sistem marketplace laundry berbasis android agar mempermudah pelaku usaha dalam mempromosikan bisnis jasa laundry nya. Hasil dari pengembangan sistem ini merupakan bisa menolong owner usaha jasa laundry dalam mempromosikan bisnisnya, serta bisa menolong pelanggan dalam mencari jasa laundry yang cocok dengan kebutuhan [6].

Penelitian berikutnya mengambil judul Penerapan Marketplace Penjualan Cenderamata Khas Batak Di Destinasi Wisata Kabupaten Samosir Berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan dengan mudah dan cepat, membantu penjual mempromosikan cenderamata batak yang akan dijual. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu aplikasi yang dibangun dapat menjual cenderamata etnik Batak di Samosir untuk mempromosikan produknya lewat marketplace yang sudah dibangun serta aplikasi yang dibangun dapat memudahkan pelanggan dalam mencari produk cenderamata etnik Batak di Samosir tanpa harus datang ke Samosir [7].

Penelitian lain yang pernah dilakukan yaitu Sistem Informasi Aplikasi Sewa Gedung Wilayah Karawang Berbasis Android, Jurnal Teknologi Pelita Bangsa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan solusi dengan cara merancang aplikasi sewa gedung berbasis android. Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yaitu diharapkan dengan aplikasi sewa gedung ini dapat membantu masyarakat untuk melakukan survey atau memesan gedung menjadi lebih mudah tanpa harus mendatangi gedung secara langsung serta dapat mempermudah pemilik gedung dan konsumen dalam proses booking gedung [8].

Sumber penelitian lainnya berjudul Perancangan Sistem Aplikasi Mobile Penyewaan Barang Elektronik Kebutuhan Mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem aplikasi mobile agar mempermudah komunikasi antar penyedia barang dan mahasiswa. Dari hasil yang telah dibuat dari sistem aplikasi mobile penyewaan barang elektronik kebutuhan mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa diperoleh suatu sistem penyewaan barang yang dimana hal tersebut dapat ditunjukkan. Untuk memudahkan para mahasiswa melakukan penyewaan barang dan mempermudah mereka untuk melakukan pencarian barang dengan metode yang telah ditentukan dalam sistem aplikasi mobile tersebut [9].

Judul yang masih berkaitan dengan penelitian yaitu Aplikasi E-Sewa Barang Berbasis Mobile. Tujuan penelitian yaitu untuk membuat dan menerapkan aplikasi e-sewa barang agar dapat mengoptimalkan fungsi dan pemanfaatan aktivitas sewa-menyewa, sehingga lebih mudah dan efisien. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi sewa barang yang dapat digunakan oleh pihak pelaku usaha dalam mencari barang yang akan disewa dalam membantu menyelesaikan proses bisnis yang mereka kelola [10].

Pengembangan penelitian selanjutnya dengan judul Perancangan Aplikasi *Marketplace* Berbasis Android Untuk Penyewaan Alat dan Pakaian Adat di Kota Baubau. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat aplikasi *marketplace* berbasis android untuk penyewaan alat dan pakaian adat di kota baubau yang dapat memudahkan masyarakat yang ingin meminjamkan atau menyewakan alat dan pakaian adat serta penyewa dapat dengan mudah mencari alat dan pakaian adat yang di butuhkan.

## 2. METODE PENELITIAN

- a. Metode pengamatan, yaitu dengan cara melakukan observasi terhadap objek-objek yang berkaitan dengan penelitian seperti tempat-tempat yang sering menyewakan barang
- b. Metode wawancara, yaitu dengan cara melakukan wawancara dan tanya jawab dengan pihak-pihak

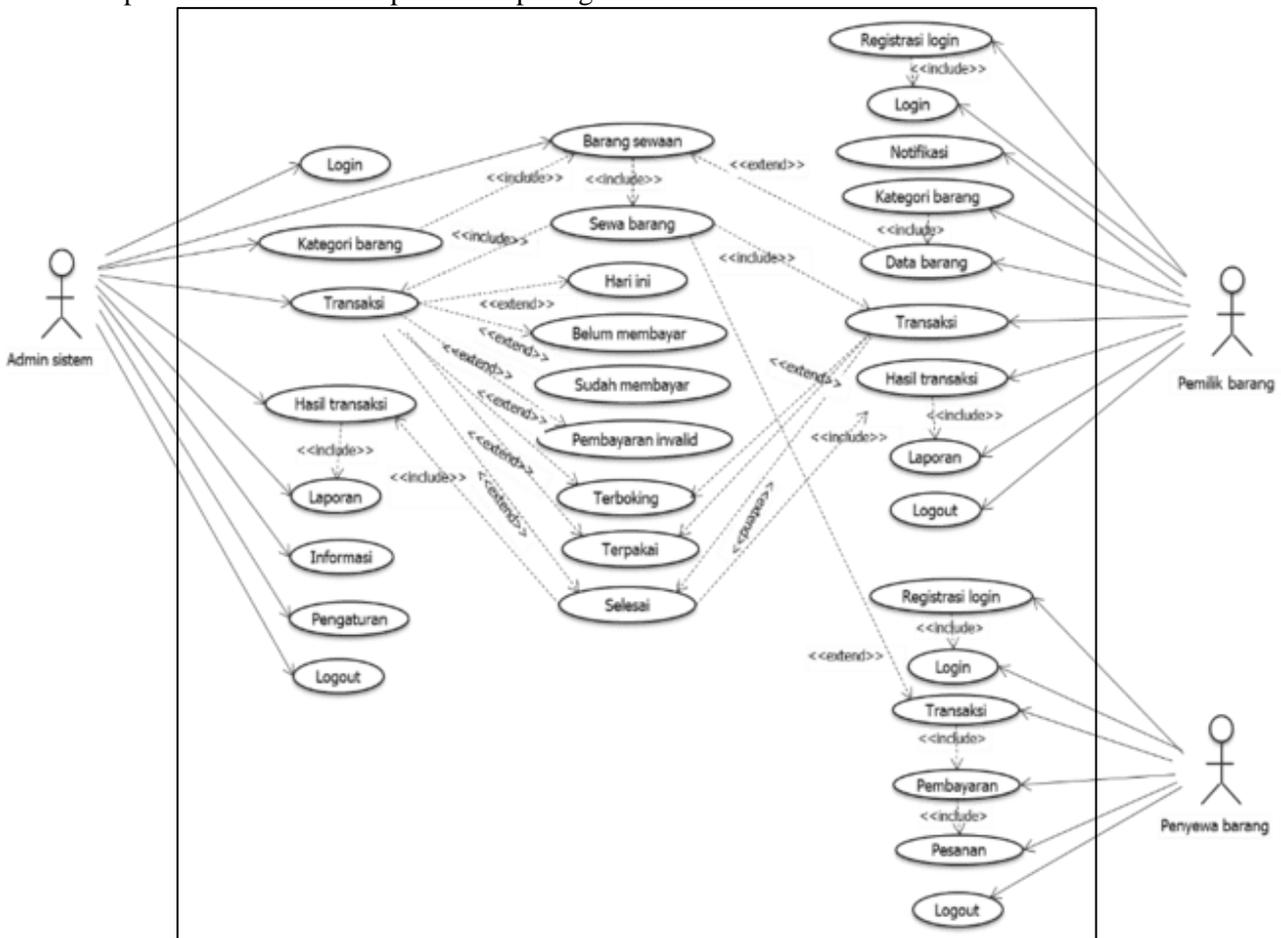
yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu dengan pemilik barang maupun masyarakat yang sering melakukan transaksi peminjaman barang.

- c. Metode pustaka, yaitu dengan cara mempelajari buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi dalam merancang aplikasi Layanan aduan persampahan berbasis android.
- d. Metode *browsing*, yaitu dengan cara mencari literatur dari internet yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

2.1 Gambaran Umum Sistem

2. 2.1 Use Case

Adapun *use case* sistem dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram untuk menunjukkan peran dari berbagai pengguna dan bagaimana peran-peran menggunakan sistem. Adapun Use case pada Gambar 1 menggambarkan peran dari masing-masing aktor yaitu sebagai berikut:

- a. Admin mengakses form login dan menginput *username* dan *password* agar dapat mengakses halaman utama. Saat halaman utama tampil kemudian admin melakukan penginputan data berupa mengelola data kategori barang, melihat transaksi berupa transaksi (hari ini, belum membayar, sudah membayar, pembayaran invalid, terbooking, terpakai dan selesai), melihat hasil transaksi, laporan transaksi,

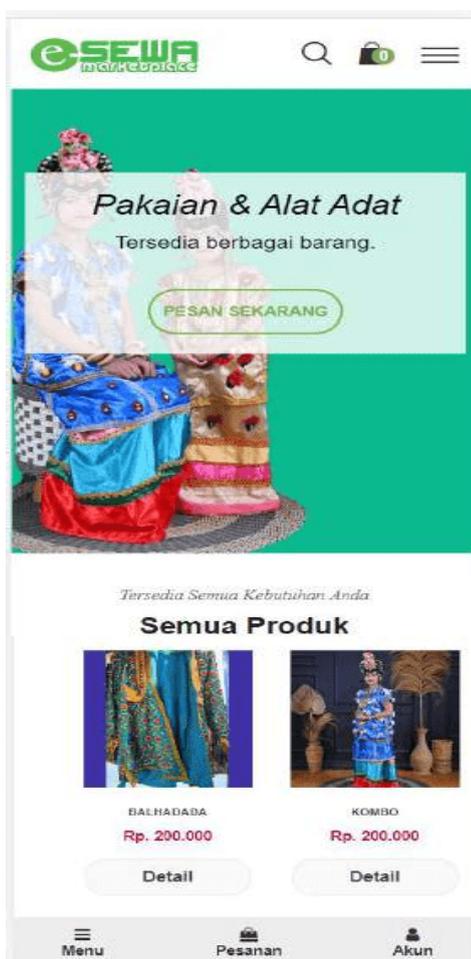
mengelola informasi, mengelola pengaturan sistem dan keluar aplikasi.

- b. Pemilik barang melakukan registrasi agar mempunyai akun login pada aplikasi. Apabila telah memiliki akun maka, pemilik barang mengakses form login dan mengisi *username* dan *password* agar dapat mengakses halaman utama. Saat halaman utama berhasil di akses kemudian pemilik barang menginput data barang sewaan dan penginputan tersebut menghasilkan data-data barang sewaan. Kemudian pemilik barang akan mendapati notifikasi saat ada barang yang di sewa oleh pengguna dan mengolah data transaksi berupa transaksi terbooking, terpakai dan selesai. Selain itu pemilik barang juga melihat data hasil transaksi, laporan transaksi kemudian keluar dari aplikasi.
- c. Penyewa barang melakukan registrasi agar mempunyai akun login pada aplikasi. Apabila telah memiliki akun maka, pemilik barang mengakses form login dan mengisi *username* dan *password* agar dapat mengakses halaman utama. Saat halaman utama berhasil di akses kemudian pemilik barang melakukan penyewaan barang dan melakukan pembayaran. Setelah melakukan pembayaran maka penyewa akan menerima barang sewaan saat waktu yang telah dibutuhkan. Selain itu penyewa juga melihat hasil transaksi yang telah dilakukan dan kemudian keluar dari aplikasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Metode Pengujian

- 1. Halaman Utama Aplikasi *Marketplace* Penyewaan Barang



Gambar 2 Halaman Utama Aplikasi *Marketplace* Penyewaan Barang

Halaman utama aplikasi merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan menu-menu dan fitur dalam proses penggunaan aplikasi *marketplace*. Adapun data-data yang tampak pada halaman utama tersebut yaitu gambar barang-barang dan alat pakaian adat yang dilengkapi dengan nama barang serta harga penyewaan masing-masing barang.

2. Halaman Daftar Penyewaan Barang



Gambar 3 Halaman Penyewaan Barang

Gambar 3 merupakan halaman yang menampilkan halaman proses penyewaan barang pada aplikasi *marketplace*. Halaman penyewaan barang akan tampil apabila penyewa barang telah memilih salah satu barang yang akan disewa. Pada halaman penyewaan barang tersebut tampak data berupa gambar barang yang akan disewa, jumlah pesanan, waktu penyewaan dan waktu selesai penyewaan, lama pemakaian, harga sewa per item barang dan total pembayaran.

3. Halaman Hasil Transaksi Proses Penyewaan



Gambar 4 Halaman Hasil Transaksi Proses Penyewaan

Gambar 4 merupakan halaman hasil transaksi proses penyewaan yang berfungsi untuk menampilkan data-data dalam proses transaksi penyewaan barang. Pada halaman tersebut tampak data berupa biodata penyewa barang meliputi foto KTP, nama lengkap, alamat lengkap, nomor telepon, email dan waktu pemesanan. Selain itu terdapat pula item barang yang telah disewa berupa gambar barang yang akan disewa, jumlah pesanan, waktu penyewaan dan waktu selesai penyewaan, lama pemakaian, harga sewa per item barang dan total pembayaran.

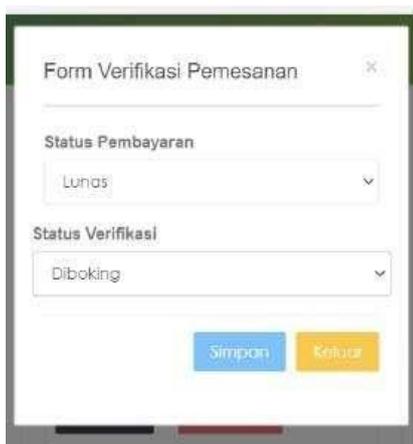
#### 4. Halaman Proses Pembayaran Barang



Gambar 5 Halaman Proses Pembayaran Barang

Halaman Proses Pembayaran merupakan yang berfungsi sebagai form input untuk melakukan proses pengisian data pembayaran oleh penyewa barang. Pada halaman tersebut terdapat item total bayar, upload bukti pembayaran, *checkbox* persetujuan melakukan pembayaran dan *button* kirim untuk penyimpanan data. Proses upload bukti dilakukan setelah melakukan pembayaran agar dapat dilakukan proses verifikasi pemesanan.

#### 5. Halaman Proses Verifikasi Pemesanan Barang



Gambar 6 Halaman Proses Verifikasi Pemesanan Barang

Gambar 6 merupakan proses verifikasi status penyewaan barang agar dapat diketahui konsumen tentang status barang yang telah disewa. Apabila pelanggan telah membayar maka admin mengecek bukti transfer, jika bukti telah ditransfer dan uang telah diterima maka admin melakukan verifikasi status penyewaan. Jika pelanggan belum melakukan pembayaran dengan waktu yang telah ditentukan maka admin melakukan pembatalan pemesanan. Pada status barang terdapat dua pilihan yaitu Diboking dan Ditolak yang kemudian dapat dilihat oleh pemesan barang serta terdapat *button* kirim yang berfungsi untuk proses pengiriman data dan *button* keluar halaman.

#### 6. Halaman Hasil Verifikasi Pemesanan Barang



Gambar 7 Halaman Hasil Verifikasi Pemesanan Barang

Gambar 7 merupakan tampilan form hasil verifikasi yang dilakukan oleh admin. Hasil verifikasi tersebut ditujukan kepada penyewa barang agar mengetahui status pemesanan yang dilakukan. Pada halaman hasil verifikasi menampilkan data rincian pemesanan berupa gambar dan nama barang pemesanan, tanggal penyewaan, jumlah pesanan, waktu penyewaan dan waktu selesai penyewaan, lama pemakaian, harga sewa per item barang dan total pembayaran, status pembayaran dan informasi hasil verifikasi.

7. Halaman Data Laporan Hasil Transaksi Penyewaan Barang

No.	Tanggal Pemesanan	NIK	Nama Pemesan	Kontak	Alamat	Total Bayar
1.	21 Agustus 2023	747245352638002	AKIL IMATAMA	akil@gmail.com / 081244879442	Batu RT 01 / RW 02 Kel. Batu Kec. Wolo Baubau	Rp. 150.000,-
2.	21 Agustus 2023	747245352638002	AKIL IMATAMA	akil@gmail.com / 081244879442	Batu RT 01 / RW 02 Kel. Batu Kec. Wolo Baubau	Rp. 150.000,-
3.	21 Agustus 2023	747245352638002	AKIL IMATAMA	akil@gmail.com / 081244879442	Batu RT 01 / RW 02 Kel. Batu Kec. Wolo Baubau	Rp. 150.000,-
4.	21 Agustus 2023	747289766788002	HAYATI JANNAH	hayati@gmail.com / 082293209935	Log RT 04 / RW 05 Kel. Log Kec. Murhum Baubau	Rp. 50.000,-
5.	21 Agustus 2023	747298766788002	INDAH MELANI	indah@gmail.com / 081292266035	Jembatan tengah RT 01 / RW 02 Kel. Bataraguru Kec. Wolo Baubau	Rp. 1.000.000,-
6.	21 Agustus 2023	747258626620001	DIAN SAFITRI	diand@gmail.com / 082211623300	Warunaga RT 03 / RW 05 Kel. Warunaga Kec. Kakalukuna Baubau	Rp. 150.000,-
7.	21 Agustus 2023	747205432968001	IHLAN ALAMSYAH	ihlan@gmail.com / 085342251855	Lamanaga RT 01 / RW 02 Kel. Lamanaga Kec. Murhum Baubau	Rp. 200.000,-
8.	21 Agustus 2023	7472324210798001	HAMDAN MAHDI	hamdan@gmail.com / 082260949078	Iladita RT 01 / RW 02 Kel. Iladita Kec. Murhum Baubau	Rp. 2.500.000,-
9.	21 Agustus 2023	747243219876202	GIANG PUTRA	giang@gmail.com / 082259236798	Batu RT 01 / RW 02 Kel. Batu Kec. Wolo Baubau	Rp. 300.000,-
10.	21 Agustus 2023	747289766788002	FAURIA ALMADY	fauria@gmail.com / 082195359931	Jembatan Sekel RT 01 / RW 02 Kel. Bataraguru Kec. Wolo Baubau	Rp. 200.000,-
11.	21 Agustus 2023	747245352638001	EVA STEFANI	evastefani@gmail.com / 081243020993	Wayo RT 04 / RW 02 Kel. Wayo Kec. Murhum Baubau	Rp. 300.000,-
12.	21 Agustus 2023	7472324210798001	TARJAN	tarjan@gmail.com / 081291817910	Pos 1 RT 03 / RW 04 Kel. Pos 1 Kec. Murhum Baubau	Rp. 50.000,-
13.	21 Agustus 2023	747243219876202	JHAN ERIKA	jhan@gmail.com / 08273720010	Tanah abang RT 02 / RW 03 Kel. Tanah abang Kec. Wolo Baubau	Rp. 1.500.000,-
14.	21 Agustus 2023	747243219876202	EMILIA YUSUF	emilia@gmail.com / 085344425135	Warne RT 01 / RW 02 Kel. Warne Kec. Bataraguru Baubau	Rp. 2.500.000,-
15.	21 Agustus 2023	747243219876202	ELMON SYAHPUTRA	elmon@gmail.com / 082291411248	Lipu RT 01 / RW 02 Kel. Lipu Kec. Bataraguru Baubau	Rp. 1.000.000,-
16.	21 Agustus 2023	747243219876202	ELLA ALIJA	ella@gmail.com / 082196259349	Lamanaga RT 01 / RW 02 Kel. Lamanaga Kec. Murhum Baubau	Rp. 2.300.000,-
17.	21 Agustus 2023	747243219876202	EMT SETIAWAN	emt@gmail.com / 082118811382	Lamanaga RT 02 / RW 03 Kel. Lamanaga Kec. Murhum Baubau	Rp. 150.000,-
18.	21 Agustus 2023	747254789109801	DELVI RAISYAH	delvi@gmail.com / 082264527283	Tomba RT 01 / RW 02 Kel. Tomba Kec. Wolo Baubau	Rp. 50.000,-
19.	21 Agustus 2023	747289766788001	DINDA WJAHNA	dinda@gmail.com / 085323553234	Lipu RT 03 / RW 04 Kel. Lipu Kec. Bataraguru Baubau	Rp. 300.000,-
20.	21 Agustus 2023	747298766788002	HARDI ANTO	hardi@gmail.com / 082244674206	Warne RT 02 / RW 03 Kel. Warne Kec. Bataraguru Baubau	Rp. 150.000,-
21.	21 Agustus 2023	747243219876201	BUSTANUL ATYAL	bustanul@gmail.com / 082296452027	Lamanaga RT 01 / RW 02 Kel. Lamanaga Kec. Murhum Baubau	Rp. 300.000,-
22.	19 Agustus 2023	747297652318002	ASAM ARSA	asam@gmail.com / 082292796809	Warunaga RT 02 / RW 03 Kel. Warunaga Kec. Kakalukuna Baubau	Rp. 300.000,-
23.	19 Agustus 2023	7472367891078001	APRILDA THYANTI	aprida@gmail.com / 082292973498	Tanah abang RT 01 / RW 02 Kel. Tanah abang Kec. Wolo Baubau	Rp. 60.000,-
24.	19 Agustus 2023	747234890212001	ANA CAHYANI	ana@gmail.com / 081245419371	Wangkarap RT 02 / RW 03 Kel. Wangkarap Kec. Wolo Baubau	Rp. 150.000,-
25.	19 Agustus 2023	747256972523001	AFIATIL NAWA	afiatal@gmail.com / 0822932246309	Lorong SKB RT 01 / RW 02 Kel. Lorong SKB Kec. Wolo Baubau	Rp. 300.000,-
26.	19 Agustus 2023	747243219876201	ADINDA APRIL	adinda@gmail.com / 085347962488	Bukit sialit inah RT 02 / RW 03 Kel. Bukit sialit inah Kec. Wolo Baubau	Rp. 250.000,-
27.	19 Agustus 2023	7472547891078001	ABDOLULAH FITRAH	abdulhah@gmail.com / 081242886599	Lamanaga RT 01 / RW 02 Kel. Lamanaga Kec. Murhum Baubau	Rp. 200.000,-
28.	19 Agustus 2023	747251020259001	AAN ADY	ady@gmail.com / 085687238279	Batu RT 03 / RW 04 Kel. Batu Kec. Wolo Baubau	Rp. 50.000,-
29.	19 Agustus 2023	747243219876202	TRI JULIAN	tri@gmail.com / 082259724818	Kadilompa RT 01 / RW 02 Kel. Kadilompa Kec. Kakalukuna Baubau	Rp. 300.000,-
30.	19 Agustus 2023	747243219876202	MUHAMMAD AINUL	ainul@gmail.com / 081236572300	Kabula RT 01 / RW 02 Kel. Kabula Kec. Batuobano Baubau	Rp. 1.000.000,-
31.	19 Agustus 2023	747234890212002	MUHAMMAD INFANIL	infanil@gmail.com / 082219990114	Tarafa RT 03 / RW 07 Kel. Tarafa Kec. Batuobano Baubau	Rp. 150.000,-
32.	19 Agustus 2023	747234890212001	ARJUN SANTRANA	arjun@gmail.com / 082298671199	Wayo RT 01 / RW 02 Kel. Wayo Kec. Murhum Baubau	Rp. 50.000,-
33.	19 Agustus 2023	747243219876202	YOGGY RI	yoggy@gmail.com / 081235086099	Wayo RT 01 / RW 02 Kel. Wayo Kec. Murhum Baubau	Rp. 500.000,-
34.	19 Agustus 2023	747243219876201	ELTY RENJU	elty@gmail.com / 082299423883	Wangkarap RT 04 / RW 05 Kel. Wangkarap Kec. Wolo Baubau	Rp. 150.000,-
35.	19 Agustus 2023	7472367891078002	PUTRI MAHARANI	putri@gmail.com / 085217254265	Bataraguru RT 01 / RW 02 Kel. Bataraguru Kec. Wolo Baubau	Rp. 100.000,-
36.	19 Agustus 2023	7472567891078002	ZUL FARIH	farih@gmail.com / 085993033966	Tomba RT 05 / RW 07 Kel. Tomba Kec. Wolo Baubau	Rp. 300.000,-
37.	19 Agustus 2023	7472567891078001	WAWYUNIS	wawyunis@gmail.com / 081342904803	Batu RT 03 / RW 05 Kel. Batu Kec. Wolo Baubau	Rp. 200.000,-

Gambar 8 Halaman Data Laporan Hasil Transaksi Penyewaan Barang

Data laporan hasil transaksi berfungsi sebagai wadah penampungan data hasil penyewaan yang telah selesai dilakukan dan sudah diverifikasi oleh admin, maka data akan tampil pada halaman data hasil transaksi aplikasi marketplace. Pada halaman data hasil transaksi terdapat kolom tabel yang berfungsi untuk menampilkan pesanan yaitu nomor, id pesan (nama lengkap dan nik), kontak (nomor telepon dan alamat email), alamat lengkap, status (pembayaran dan button hijau yang berfungsi untuk mengecek bukti pembayaran, total pembayaran dan button hijau yang berfungsi untuk menampilkan detail hasil transaksi. Item-item yang ditampilkan pada halaman laporan data hasil transaksi meliputi item-item dalam tabel yaitu no urut transaksi, tanggal pemesanan, (nama lengkap dan nik), kontak (nomor telepon dan alamat email), alamat lengkap, total pembayaran dan total jumlah pembayaran hasil transaksi penyewaan barang.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi marketplace berbasis android untuk penyewaan alat dan pakaian adat di kota baubau yang diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu memberikan kemudahan bagi admin, pemilik barang dan pengguna aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini admin sistem dapat melihat jumlah transaksi yang dilakukan antara pemilik barang dengan penyewa. Pemilik barang yang memiliki barang berupa alat adat maupun pakaian adat dapat menginput barang-barang yang ingin disewakan, melakukan verifikasi dan melihat laporan transaksi dalam aplikasi marketplace yang dibuat. Sedangkan penyewa dapat dengan mudah melakukan proses penyewaan barang

yang diinginkan dan melakukan proses pembayaran apabila sudah di verifikasi oleh pemilik barang.

## 5. SARAN

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu aplikasi *marketplace* berbasis android yang sudah dibuat dapat dikembangkan dengan menampilkan peta dan jarak lokasi tujuan pengiriman untuk mempermudah mengetahui lokasi pengiriman barang yang telah dipesan oleh penyewa alat dan pakaian adat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Wahyudi, “Pembangunan Sistem Aplikasi Penyewaan Mobil Berbasis Android Studi Kasus : Cv. Amanah Kalimantan Rent,” *J. JIEOM*, vol. 2, no. 1, hlm. 10–16, 2019.
- [2] R. S. Nasution, “Bangun Rumah: Aplikasi Marketplace untuk Penjualan Bahan Bangunan Berbasis Android (Studi Kasus: Toko Bangunan Bali),” *ILMU Komput. DAN Inform.*, vol. 2, no. 5, hlm. 183–191, 2019.
- [3] K. D. Laksana, Y. P. Octavian, dan C. G. Priambodo, “Perancangan Aplikasi Penyewaan Alat Hiking Di Toko Green Campus Daerah Cilandak Berbasis Java Netbeans,” *JUST IT J. Sist. Inf. Teknol. Inf. Dan Komput.*, vol. 11, no. 1, hlm. 53, Okt 2020, doi: 10.24853/justit.11.1.53-61.
- [4] A. D. Kusumastuti, D. Avianto, dan A. P. Wibowo, “Aplikasi Marketplace Jasa Reparasi Barang Elektronik Berbasis Android,” *Ilm. Sist. Inf.*, vol. 1, hlm. 16–23, 2020.
- [5] I. B. Sembiring, D. R. Manalu, S. Sitepu, J. maslan Hutapea, dan A. Gea, “Perancangan Aplikasi Marketplace Pemesanan Jasa Tukang Kunci Berbasis Android,” *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–6, 2021.
- [6] D. S. Purnia dan Y. Herlina, “Implementasi Metode Watterfall pada Aplikasi Marketplace Laundry Berbasis Android,” *Indones. J. Softw. Eng. IJSE*, vol. 7, no. 2, hlm. 159–168, 2021.
- [7] J. C. Sidabutar, E. Rajagukguk, J. F. Naibaho, D. Hasibuan, dan M. Hutapea, “Penerapan Marketplace Penjualan Cinderamata Khas Batak Di Destinasi Wisata Kabupaten Samosir Berbasis Android,” *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, hlm. 20–26, 2021, doi: 10.46880/methosisfo.v1i1.14.
- [8] A. Siswandi dan A. Muhidin, “Sistem Informasi Aplikasi Sewa Gedung Wilayah Karawang Berbasis Android,” *J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 13, No.4, no. 4, hlm. 199–206, 2022.
- [9] Ardiansa dan Purwani, “Perancangan Sistem Aplikasi Mobile Penyewaan Barang Elektronik Kebutuhan Mahasiswa,” *J. Sist. Inf.*, vol. 04, no. 02, hlm. 52–57, 2022.
- [10] I. D. G. A. Pandawana, M. L. Radhitya, I. M. S. Sandhiyasa, dan B. T. Bramstya, “Aplikasi E-Sewa Barang Berbasis Mobile,” *J. Krisnadana*, vol. 1, no. 3, hlm. 26–36, Mei 2022, doi: 10.58982/krisnadana.v1i3.190.