

Implementasi Aplikasi Android dan User Satisfaction Dalam Bisnis Rumah Sewa

Jannatun Aliyah^{1*}, Eny Suryani²

^{1,2} Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

¹jannatun.aliyah@uts.ac.id, ²eny.suryani@email.com



Histori Artikel:

Diajukan: 25 Mei 2024

Disetujui: 7 Juni 2024

Dipublikasi: 8 Juni 2024

Kata Kunci:

Application; Rental House; Prototype; Google Maps; Business

Digital Transformation Technology (Digitech) is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Abstrak

Kebutuhan akan rumah sewa di kota-kota tujuan para pendatang, baik mahasiswa maupun pekerja, semakin meningkat. Oleh karena itu, menyebabkan peningkatan kebutuhan akan rumah sewa untuk tempat tinggal sementara. Melihat fenomena ini, untuk memudahkan proses bisnis, perlu dibangun aplikasi pencarian rumah sewa berbasis Android guna mempermudah pemilik dan pencari rumah sewa. Dengan aplikasi ini, pencarian rumah sewa dapat dilakukan dengan cepat dan mudah karena dapat diakses melalui smartphone. Aplikasi ini juga didukung oleh Google Maps yang akan memudahkan pencari untuk menemukan rumah sewa yang diinginkan. Pencari rumah sewa dapat dengan mudah menemukan rumah sewa yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan dapat berinteraksi langsung dengan pemilik rumah melalui fitur yang ada dalam aplikasi. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak, sedangkan proses pengembangan perangkat lunak menggunakan model prototipe yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, tahap desain, tahap implementasi, dan tahap pengujian, kemudian untuk menentukan kepuasan pengguna aplikasi menggunakan Metode Three-Box. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa desain pencarian rumah sewa di Kabupaten Sumbawa berbasis Android memiliki dua sisi pada aplikasi yang dibangun untuk mendukung proses pencarian, yaitu sisi aplikasi untuk pengguna dan sisi panel admin untuk pengelola aplikasi. Selanjutnya, indeks persepsi responden secara keseluruhan terhadap kepuasan aplikasi pencarian rumah sewa berbasis Android tergolong tinggi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang, dimana teknologi informasi sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Sehingga tidak heran untuk melakukan kegiatan sehari-hari kita membutuhkan sebuah alat bantu komunikasi *mobile* yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tidak hanya mempengaruhi bidang yang berkaitan dengan komputer, tetapi juga dapat mempengaruhi bidang lainnya untuk menunjang semua proses agar lebih cepat dan akurat. Salah satu bidang yang juga terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah customer relation, banyak rumah sewa yang menggunakan teknologi *customer relation* untuk memudahkan penyelesaian masalah yang terkumpul serta menanggapi atau permintaan layanan informasi dari konsumen. Didukung dengan tampilan yang menarik dan simpel agar pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan (Suwito et al., 2020).

Dalam perkembangan saat ini ketika seseorang menggantungkan segala kegiatannya sehari-hari kepada sebuah perangkat *mobile phone*, banyak hal yang dapat dilakukan orang-orang dengan memanfaatkan *mobile phone* bukan menjadi suatu hal yang baru dengan tidak mengesampingkan fungsi utama dari *mobile phone*, itu sendiri, yaitu alat telekomunikasi. Pesatnya teknologi saat ini memudahkan masyarakat mendapat berbagai macam informasi, (Pinayungan, 2019).

Kebutuhan akan ketersediaan jaringan komunikasi dan internet sangat tinggi, karena semakin meningkatnya ketergantungan manusia pada peranan Teknologi Informasi. Orang-orang lebih banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi di media sosial karena kemudahan akses dari mana saja dan kapan saja. Tidak terkecuali dengan kebutuhan akan informasi terkait dengan ketersediaan rumah sewa yang terdapat di suatu wilayah. Untuk memudahkan customer terutama pendatang dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan mengenai ketersediaan dan fasilitas yang diberikan oleh pemilik rumah sewa tersebut.

Untuk menunjang kebutuhan pengguna terutama pendatang dalam mencari rumah sewa di kabupaten Sumbawa, sangat diperlukan aplikasi yang dapat membantu memberikan informasi rumah sewa sesuai kebutuhan yang disertai keterangan harga, fasilitas dan menampilkan peta rute menuju lokasi melalui *Google Maps*. *Google Maps* memberikan fasilitas yang akan membantu untuk memberikan informasi berupa lokasi dan menampilkan rute ke tujuan yang dimaksud (Sirenden, 2012). Aplikasi pencarian rumah sewa yang perlu

dirancang yaitu bersifat native karena native menghasilkan antar muka yang alami dengan baik (Purnia et al., 2021).

Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan, siapa yang berperan dalam hal ini dan bagaimana penyesuaian langkah perancangan. Umumnya perancangan bergerak dari *input* dan *output*, keluaran yang terdiri dari *report* dan *files* untuk memenuhi kebutuhan organisasi, harus dibatasi dengan sangat jelas (Juhara, 2016). Perancangan dapat diartikan yaitu menyusun sebuah sistem informasi baru maupun memperbaiki yang telah ada (Budiman et al., 2019).

Tahapan perancangan (*design*) dilakukan dengan tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi suatu bisnis yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (Kosasih, 2015).

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah Penelitian dilakukan di beberapa rumah sewa di kabupaten Sumbawa yang berniat mempromosikan rumah sewa yang dimiliki, pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *prototype*, menggunakan database *mysql* dan Aplikasi bersifat native.

Dalam proses implementasinya, dilakukan uji kepuasan pengguna dari aplikasi yang telah dibangun. Dimana indikator uji sistem informasi terdiri dari matriks atau parameter yang digunakan untuk mengukur berbagai aspek kinerja dan fungsionalitas dari suatu sistem informasi. Indikator ini membantu dalam mengevaluasi sejauh mana sistem informasi beroperasi sesuai dengan tujuan dan kebutuhan bisnis.

STUDI LITERATUR

Perkembangan bisnis rumah sewa telah mengalami peningkatan signifikan, didorong oleh beberapa faktor seperti urbanisasi, meningkatnya mobilitas masyarakat, dan kemajuan teknologi. Studi literatur menunjukkan berbagai inovasi dan adaptasi yang dilakukan oleh pelaku bisnis rumah sewa untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang. Pada tahun 2021, penelitian oleh Seitz (2021) mengungkapkan bahwa urbanisasi yang pesat di banyak kota besar meningkatkan permintaan akan rumah sewa, terutama di kalangan pekerja muda dan mahasiswa. Mereka menyoroti pentingnya lokasi strategis dan aksesibilitas transportasi umum dalam menentukan nilai sebuah properti sewa.

Pada studi yang dilakukan oleh Nanda et al. (2021) dan Ferreri & Sanyal (2022) memfokuskan pada dampak pandemi COVID-19 terhadap bisnis rumah sewa. Penelitian ini menemukan bahwa meskipun ada penurunan permintaan jangka pendek akibat lockdown dan pembatasan perjalanan, pasar rumah sewa mengalami pemulihan yang cepat. Mereka juga mencatat adanya peningkatan dalam penggunaan teknologi digital untuk pemasaran dan manajemen properti sewa, seperti tur virtual dan sistem pemesanan online. Sementara itu, studi oleh Gong (2023) mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam bisnis rumah sewa. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa integrasi adopsi teknologi tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga meningkatkan kepuasan dan loyalitas penyewa.

Secara keseluruhan menunjukkan bahwa bisnis rumah sewa terus berkembang dengan adaptasi terhadap perubahan permintaan pasar dan kemajuan teknologi dengan menghadirkan sistem informasi dalam proses bisnis rumah sewa.

Sistem informasi rumah sewa telah menjadi topik yang semakin relevan dalam beberapa tahun terakhir, terutama karena meningkatnya mobilitas masyarakat, baik untuk keperluan pendidikan maupun pekerjaan. Banyak studi yang telah dilakukan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan aplikasi pencarian rumah sewa berbasis teknologi. Pada tahun 2023, penelitian oleh Sipahutar & Handayani, menekankan pentingnya integrasi teknologi mobile dengan sistem informasi untuk mempermudah pencarian dan pemesanan rumah sewa. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mobile dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan bagi pengguna dalam menemukan tempat tinggal sementara.

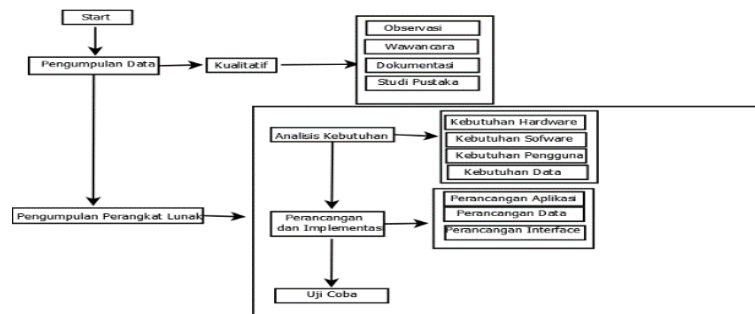
Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Zuhri pada tahun 2022, mengkaji implementasi sistem berbasis GIS (*Geographic Information System*) dalam aplikasi pencarian rumah sewa. Dalam penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan GIS membantu pengguna dalam mendapatkan informasi lokasi yang akurat dan visualisasi yang lebih baik terkait ketersediaan rumah sewa. Pada tahun 2022, studi oleh Yang & Tian, mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap aplikasi pencarian rumah sewa berbasis Android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor antarmuka pengguna, kecepatan akses, dan fitur interaktif seperti chat langsung dengan pemilik rumah menjadi kunci utama dalam meningkatkan kepuasan pengguna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi memainkan peran penting dalam evolusi sistem informasi rumah sewa, meningkatkan efisiensi, keamanan, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Berdasarkan hal tersebut peneliti membahas topik Aplikasi Sistem Pencarian Lokasi Sewa Kost

Berbasis Android. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan penyewa dalam mencari lokasi kost dan fasilitas yang diharapkan serta melihat informasi detail kost yang akan ditempati. Selain itu juga memudahkan pemilik kost dalam memberikan informasi terkini mengenai fasilitas yang ada di kosnya.

METODE

Metode yang dilakukan dalam melakukan Penelitian ini menggunakan metode *Prototype*, *Prototype* terdiri dari tujuh tahapan yaitu analisis kebutuhan, pembuatan *Prototype*, evaluasi *Prototype*, pengkodean aplikasi, pengujian aplikasi, evaluasi aplikasi, dan penggunaan aplikasi (Sari et al., 2022). Tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, pembuatan *Prototype*, evaluasi *Prototype*, pengkodean aplikasi dan pengujian aplikasi terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan metode Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini kebutuhan data yang diolah disesuaikan dengan data yang ada di dalam aplikasi berupa angka, simbol-simbol, huruf atau gabungan dari ketiga. Adapun kebutuhan data dalam aplikasi rumah sewa yang akan dibangun yaitu daftar rumah sewa (kos/kontrakan), lokasi rumah sewa (kos/kontrakan), harga, fasilitas dan nomor handphone pemilik kos.

Metodologi yang digunakan dalam proses pengumpulan data dalam penelitian, pertama dilakukan Observasi yaitu suatu cara yang ditempuh dalam melakukan penelitian secara langsung, yaitu dengan melakukan survey ke lokasi untuk mengumpulkan data-data rumah sewa yang ada di kota Sumbawa. Selanjutnya dilakukan wawancara dimana pada tahap ini melakukan wawancara kepada pemilik rumah sewa dan pengguna kos atau kontrakan untuk mendapatkan informasi harga, fasilitas, dan berapa kamar yang kosong. Terakhir peneliti mengambil data dokumentasi berupa gambar atau foto dari bangunan rumah sewa kos/kontrakan.

2. Membuat *Prototype*

Pada tahap ini yaitu mendesain tampilan antar muka admin, kemudian tahap kedua membuat tampilan antar muka *user* yang akan digunakan untuk mencari informasi rumah sewa, dan terakhir merancang *database* untuk menyimpan data pengguna dengan *databaseMySQL* (Meivi, 2020).

3. Evaluasi *Prototype*

Evaluasi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan pemilik kos dan pengguna aplikasi. Pembahasan dalam diskusi yaitu berkaitan dengan kesesuaian fungsi-fungsi yang terdapat pada *Prototype* untuk selanjutnya yaitu menulis kode (Ratnasari 2018).

4. Pengkodean Aplikasi

Setelah *prototype* dibangun kemudian dievaluasi apakah telah sesuai dengan apa yang diteliti, selanjutnya dilakukan proses *coding*. Dalam tahap ini pengkodean menggunakan bahasa pemrograman php, android studio, pemrosesan *database* menggunakan *phpMyAdmin* (Fransika et al., 2023).

5. Pengujian Aplikasi

Setelah proses *coding* kemudian sistem dilakukan pengujian, pada tahap ini dilakukan pengujian perangkat lunak yang telah dibuat dapat digunakan dengan baik dan sudah layak atau perlu disempurnakan lagi (Widiyawati, 2022).

6. Analisis Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna didefinisikan sebagai evaluasi keseluruhan dari pengalaman yang dirasakan oleh pengguna sistem dan dampak potensial dalam menggunakan sistem informasi (Setyo & Rahmawati, 2015). Semakin tinggi kepuasan pengguna maka *individual impact* atau kinerja individu yang terjadi akan semakin tinggi (Suarta & Sudiadnyani, 2015).

Kuisisioner menggunakan skala *likert* untuk menentukan nilai rata-rata dari masing-masing tanggapan responden. Analisis ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran empiris atas data yang diperoleh serta menjelaskan karakteristik variabel yang diteliti, sehingga indeks jawaban responden dapat dikembangkan dengan rumus, sebagai berikut.

$$((\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4))$$

Langkah selanjutnya, nilai indeks dihitung dengan cara nilai akumulasi indikator dibagi dengan jumlah skala yang digunakan. Kriteria nilai rentang menggunakan tiga kotak (*Tree-Box Method*). Menurut Ferdinand (2012) *Tree Box Method* dibagi dalam tiga kategori, sebagai berikut.

10,00 – 40,00	= Rendah
40,01 – 70,00	= Sedang
70,01 – 100	= Tinggi

HASIL

Adapun penerapan dari hasil metode *prototype* yang telah diterapkan sampai dengan pengujian sistem pada penelitian ini dibagi atas pembahasan hasil perancangan sistem dan pembangunan aplikasi pencarian rumah sewa di kabupaten Sumbawa yang telah dilakukan.

1. Hasil Analisa Kebutuhan

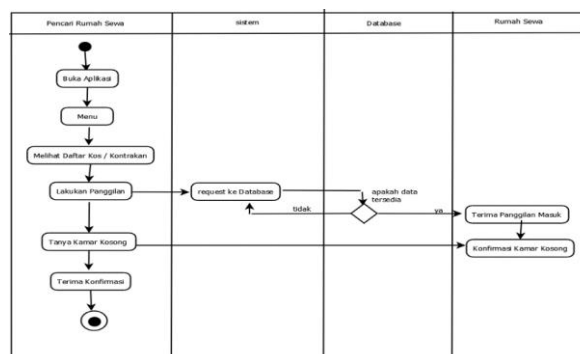
Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan dalam penelitian ini yaitu terdapat enam kos dan empat kontrakan yang bersedia memberikan data untuk aplikasi yang akan dibangun yaitu kos biru, kos hijau, kos ibu maun, kos orens, kos haja rimba, kos hendra dan untuk kontrakan yaitu rumah ibu sahra, rumah bapak ridwan, rumah bapak Muhammad, rumah bapak sukri. Pada tahap wawancara kepada responden dengan cara memberikan pertanyaan kepada pemilik rumah sewa dan penghuni rumah sewa dan yang terakhir yaitu memberikan pertanyaan kepada calon pengguna aplikasi rumah sewa dengan hasil yang mendukung dalam pembangunan aplikasi.

2. Pembuatan *Prototype*

Adapun tahapan dalam pembuatan *prototype* aplikasi pencarian rumah sewe ini meliputi tahapan perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. UML merupakan rancangan dari struktur aplikasi yang akan dibangun yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. Selanjutnya perancangan data dan perancangan *interface* (Nizar, 2021).

2.1. Diagram Alur Aplikasi

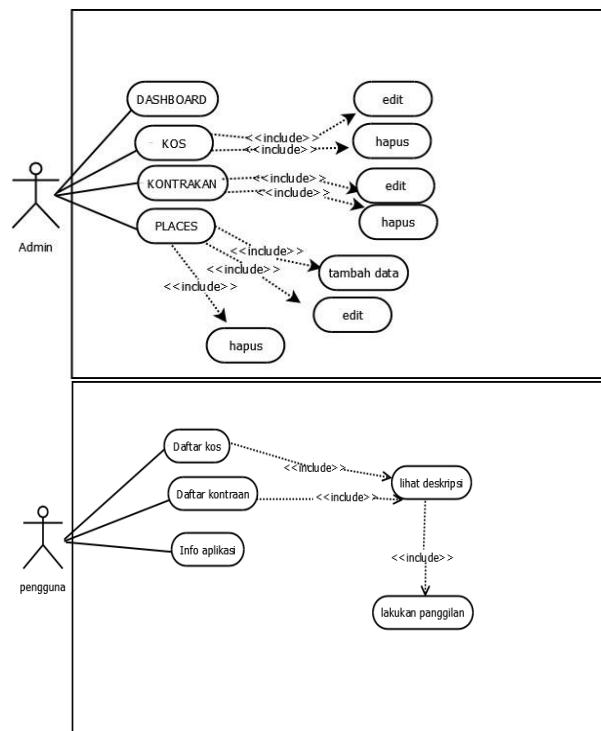
Dalam perancangan sistem ini dibuat sebuah batasan waktu dalam transaksi berikut digram proses transaksi dalam aplikasi.



Gambar 2. Alur Aplikasi Rumah Sewa

2.2. Usecase Diagram Aktor Admin dan Pengguna

Pada sistem terdapat 2 aktor. Untuk menjelaskan *usecase* diagram dari aplikasi yang akan di bangun dijelaskan pada *usecase* spesifikasi.



Gambar 3. Usecase Diagram Aktor Admin Login dan Pengguna

3. Hasil Kuisioner

Tabel 1. Persepsi Responden Terhadap Variabel Kepuasan

No	Indikator	Nilai Indeks
1	Informasi dapat diandalkan	90,25
2	Kemudahan	87,5
3	Kelengkapan data	89,2
	Rerata Kepuasan	88,98
No	Indikator	Nilai Indeks
1	user friendly	88
2	efisiensi	90.25
3	panduan	87.75
	Rerata Kemudahan Penggunaan	88,66
No	Indikator	Nilai Indeks
1	akurat	94.25
2	terpercaya	85
3	integritas data	77.75
4	kesesuaian informasi	78.75
	Rerata Akurasi Informasi	83,93

Sumber: Data primer diolah.

PEMBAHASAN

1. Pengujian Sistem

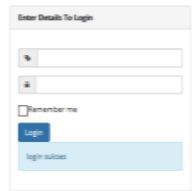
Metode Black Box testing merupakan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program. Tujuan dari metode Black Box testing untuk menemukan kesalahan fungsi pada program (Fitriani et al., 2024). Pengujian dengan menggunakan metode Black Box testing dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari software dan fungsionalitasnya tanpa mengetahui yang terjadi dalam proses detail, melainkan hanya mengetahui input dan output (Aman 2021).

1. Pengujian pada web

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba admin melakukan *login* dengan cara membuka sistem pemesanan rumah sewa pada web admin dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

1.1. Pengujian Admin Login

Tabel 2. Pengujian Admin Login

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Admin melakukan login		Valid

1.2. Pengujian Menu Utama

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba admin membuka Menu Utama dengan cara membuka sistem rumah sewa pada web admin dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

Tabel 3. Pengujian Menu Utama

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Admin Membuka Menu Utama		Valid

1.3. Pengujian Menu Kos

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba admin membuka data kos pada menu system rumah sewa pada web dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

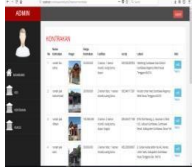
Tabel 4. Pengujian Menu Kos

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Admin membuka menu kos		Valid

1.4. Pengujian Menu Kontrakan

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba admin membuka data kontrakan pada menu system rumah sewa pada web dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

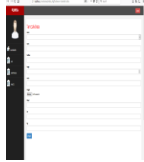
Tabel 5. Pengujian Menu kontrakan

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Admin Membuka menu kontrakan		Valid

1.5. Pengujian Tambah Data

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba admin melakukan Tambah Data dengan cara membuka sistem rumah sewa pada web dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

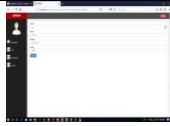
Tabel 6. Pengujian Tambah Data

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Admin Melakukan Tambah Data dengan mengklik kelola data produk pada kelola data produk		Valid

1.6. Pengujian Ubah Data

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba admin melakukan Ubah Data dengan cara membuka sistem rumah sewa pada web dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

Tabel 7. Pengujian Ubah Data

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Admin Melakukan Tambah Data dengan mengklik Kelola data produk pada kelola data produk		Valid

2. Pengujian Pada Android**2.1. Pengujian Menu Daftar Kos**

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba mengakses Menu Daftar kos dengan cara membuka Menu Daftar Kos pada emulator atau yang sudah terinstal pada Smartphone Android dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

Tabel 8. Pengujian Menu Daftar Kos

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Mengakses Menu Daftar Kos		Valid

2.2. Pengujian Menu Daftar Kontrakan

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba mengakses Menu Daftar kontrakan dengan cara membuka Menu Daftar Kontrakan pada emulator atau yang sudah terinstal pada Smartphone Android dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

Tabel 9. Pengujian Menu Daftar Kontrakan

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Mengakses Menu Daftar Kontrakan		Valid

2.3. Pengujian Menu Info Aplikasi

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba mengakses Menu Info Aplikasi dengan cara membuka Menu Daftar Kontrakan pada emulator atau yang sudah terinstal pada Smartphone Android dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut:

Tabel 10. Pengujian Menu Info Aplikasi

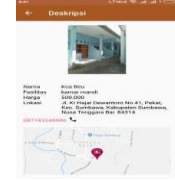
No	pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Mengakses Menu Daftar Kontrakan		Valid

2.4. Pengujian Detail Rumah Sewa

Berikut ini adalah tabel pengujian Black Box berdasarkan uji coba mengakses Melihat detail rumah sewa dengan cara membuka Melihat detail rumah sewa pada emulator atau yang sudah terinstal pada Smartphone Android dan pengujian ini dilakukan dengan skenario tabel berikut :

Tabel 11. Pengujian Detail Rumah Sewa

No	Pengujian	Hasil pengujian	Kesimpulan
----	-----------	-----------------	------------

1.	Melihat Detail Rumah sewa		Valid
----	---------------------------	---	-------

Analisis Kepuasan

Persepsi responden terhadap indikator Informasi dapat diandalkan (Y1) dengan nilai indeks sebesar 90,25 persen, persepsi terhadap indikator kemudahan (Y2) sebesar 87,5 persen, persepsi terhadap indikator kelengkapan data (Y3) sebesar 89,2 persen. Dari rincian tersebut secara keseluruhan indeks persepsi responden terhadap indikator kepuasan sebesar 88,98 persen. Dengan demikian persepsi responden terhadap variabel laten kepuasan berdasarkan interpretasi nilai indeks dapat dimaknai tergolong tinggi.

Persepsi responden terhadap variabel laten user friendly (X1.1) dengan indeks sebesar 88 persen, persepsi terhadap indikator efisiensi (X1.2) sebesar 90,25 persen, persepsi terhadap indikator panduan (X1.3) sebesar 87,75 persen. Sementara itu secara keseluruhan persepsi responden terhadap indikator kemudahan penggunaan sebesar 88,66 persen. Dengan demikian persepsi responden terhadap variabel laten kemudahan penggunaan berdasarkan interpretasi nilai indeks dapat dimaknai tergolong tinggi.

Persepsi responden terhadap variabel laten akurasi informasi untuk indikator akurat (X2.1) dengan indeks sebesar 94,25 persen, persepsi terhadap indikator terpercaya (X2.2) sebesar 85 persen, persepsi terhadap indikator integritas data (X2.3) sebesar 77,75 persen, persepsi terhadap indikator kesesuaian informasi (X2.4) sebesar 78,75 persen. Sementara itu secara keseluruhan persepsi responden terhadap indikator Akurasi informasi sebesar 83,93 persen. Dengan demikian persepsi responden terhadap variabel laten akurasi informasi berdasarkan interpretasi nilai indeks dapat dimaknai tergolong tinggi.

KESIMPULAN

Aplikasi pencarian rumah sewa memiliki dua sisi utama yaitu sisi pengguna dan sisi panel admin. Di sisi pengguna, aplikasi memungkinkan pengguna mencari informasi tentang rumah sewa dan melakukan pemesanan kamar melalui komunikasi telepon. Sementara itu, sisi panel admin memungkinkan pengelola untuk menerima informasi mengenai rumah sewa yang telah dipesan dan mengkonfirmasi pemesanan tersebut. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa indeks persepsi responden terhadap kepuasan penggunaan aplikasi pencarian rumah sewa berbasis Android tergolong tinggi. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi pelaku bisnis rumah sewa, khususnya di Kabupaten Sumbawa, untuk menerapkan aplikasi pencarian rumah sewa sebagai dasar pengambilan keputusan yang lebih baik guna meningkatkan layanan. Selain itu, penting untuk selalu menyediakan informasi terkini dan menambah data baru mengenai ketersediaan rumah sewa pada aplikasi, serta menerapkan input data dan proses booking online pada sistem informasi untuk kemudahan akses di masa depan.

REFERENSI

- Aman, A., Anugraha, N., & Hasni. (2021). Aplikasi Pemesanan Air Minum pada Depot Galon Dinda menggunakan Rest API berbasis Android. *Prosiding Semantik*.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.356>
- Ferreri, M., & Sanyal, R. (2022). Digital informalisation: rental housing, platforms, and the management of risk. *Housing Studies*, 37(6), 1035–1053. <https://doi.org/10.1080/02673037.2021.2009779>
- Fitriani, N., Apriansyah, & Dedi, H. (2024). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Pengujian Sistem Black Box. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 3(1), 21–26.
- Fransika, K. D., Fajriah, & Purbasari, Y. (2023). Aplikasi Pengolahan Data Pencatatan Dan Pelayanan Administrasi Pada Kantor Desa Karang Bindu. *ITECS (Indonesian Journal of Information Technology and Computer Science)*, 1(03), 80–85.
- Gong, S. (2023). Technology Adoption in the Short-Term Rental Property Management Industry. *Universidade de Lisboa, Instituto de Geografia e Ordenamento Do Território*.
- Meivi, M. (2020). Aplikasi Kegiatan Ormawa Polsri Berbasis Android Hybrid Dengan Framework Ionic Pada

- Politeknik Negeri Sriwijaya. *PATANI (Pengembangan Teknologi Pertanian Dan Informatika)*, 4(2). <https://doi.org/10.47767/patani.v4i2.10>
- Nanda, A., Xu, Y., & Zhang, F. (2021). How would the COVID-19 pandemic reshape retail real estate and high streets through acceleration of E-commerce and digitalization? *Journal of Urban Management*, 10(2), 110–124. <https://doi.org/10.1016/j.jum.2021.04.001>
- Nizar, C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31326/sistek.v3i1.852>
- Pinayungan, E. M. (2019). *Sistem Informasi Kost Berbasis Android di Kota Medan* (p. Vol. 4 No. 2). Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas (JTIUST). <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/43>
- Purnia, D. S., Ratningsih, R., Surahman, M., & Agustin, W. (2021). Implementasi Metode Prototyping Pada Rancang Marketplace Rumah Kost Berbasis Mobile. *EVOLUSI: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 9(1). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v9i1.10145>
- Sari, D. R., Dini, S. R., Aditya, F., Adiwidya, N. F., Ilham, M., & Muhammad, Z. (2022). *Rancang Bangun Sistem Pencarian Kos dan Kontrakan di Pekanbaru Berbasis Web Dengan Metode Prototipe*. 596–599.
- Seitz, W. (2021). Urbanization in Kazakhstan: desirable cities, unaffordable housing, and the missing rental market. *International Journal of Urban Sciences*, 25(sup1), 135–166. <https://doi.org/10.1080/12265934.2019.1709534>
- Sipahutar, L., & Handayani, N. (2023). The Application Development of Online Rental Housing. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS) Peer Reviewed-International Journal*, 04(03), 2745–9659. <https://ijcis.net/index.php/ijcis/index>
- Suwito, A. Q., Silimang, S., & Sambul, A. M. (2020). Pengembangan Aplikasi Pencarian Tempat Kos dan Rumah Kontrakan di Manado Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(3), 231–238.
- Widiyawati. (2022). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Rekayasa Perangkat Lunak*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Yang, X., & Tian, M. (2022). To see and then to believe: how image affect tenant decision-making and satisfaction on short-term rental platform. *Electronic Commerce Research*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10660-022-09622-z>
- Zuhri, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Penjualan dan Persewaan Properti di Kota Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi ...*, 5(1), 547–558.