

## Implementasi Platform Penyewaan Tenun Berbasis Web dengan Konsep Ekonomi Berbagi di Kota Kupang

Raynata Helen Christania Bien<sup>1</sup>, Nadya Salvira Tiffany Sihite<sup>2</sup>, Nathalia Dwiyantri Talnoni<sup>3</sup>  
Mariana Kartika Pandeiro<sup>4</sup>, Melani Flafiana Adu<sup>5</sup>, Lukas Geron Hadrian<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana,  
Indonesia

Email: <sup>1</sup>[raynatabien95@gmail.com](mailto:raynatabien95@gmail.com), <sup>2</sup>[nadyasihite10@gmail.com](mailto:nadyasihite10@gmail.com), <sup>3</sup>[nathaliatalnoni@gmail.com](mailto:nathaliatalnoni@gmail.com),  
<sup>4</sup>[marianapandeiro523@gmail.com](mailto:marianapandeiro523@gmail.com), <sup>5</sup>[melaniadu157@gmail.com](mailto:melaniadu157@gmail.com), <sup>6</sup>[lukigeron8@gmail.com](mailto:lukigeron8@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong lahirnya berbagai model bisnis digital, salah satunya konsep ekonomi berbagi (*shared economy*) yang memungkinkan pemanfaatan sumber daya secara lebih optimal melalui platform digital. Kain tenun ikat di Kota Kupang merupakan aset budaya yang sering dibutuhkan untuk berbagai keperluan, namun proses penyewaannya masih dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform penyewaan tenun berbasis web yang mengadopsi konsep ekonomi berbagi sebagai sarana penghubung antara pemilik tenun dan penyewa. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall* yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform yang dikembangkan mampu meningkatkan kemudahan akses informasi, efisiensi proses penyewaan, serta pemanfaatan tenun secara lebih optimal. Dengan demikian, penerapan konsep ekonomi berbagi pada platform penyewaan tenun berbasis web dinilai efektif dalam mendukung kebutuhan masyarakat dan pelestarian pemanfaatan tenun ikat di Kota Kupang.

Kata kunci: Platform Web, Ekonomi Berbagi, Sewa Tenun, Kota Kupang

### ABSTRACT

The development of information technology has led to the emergence of various digital business models, one of which is the shared economy concept that enables the optimal utilization of resources through digital platforms. Ikat woven fabric in Kupang City is a cultural asset frequently used for various purposes; however, the rental process is still carried out conventionally and remains unintegrated. This study aims to develop a web-based woven fabric rental platform that adopts the shared economy concept as a medium to connect fabric owners and renters. The system development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall model, which includes the stages of requirements analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The results show that the developed platform is able to improve access to information, increase the efficiency of the rental process, and optimize the utilization of woven fabrics. Therefore, the implementation of the shared economy concept in a web-based woven fabric rental platform is considered effective in supporting community needs and preserving the utilization of ikat woven fabrics in Kupang City.

Keywords: Web Platform, Shared Economy, Woven Fabric Rental, Kupang City

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat menjadi dorongan bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan transaksi tanpa harus datang ke toko[1]. Pembangunan infrastruktur yang terus meningkat menjadi salah satu kemudahan bagi masyarakat yang dapat mengakses berbagai konten digital di internet. Teknologi informasi dapat digunakan sebagai tempat untuk menyimpan data dan menyajikan informasi yang bermutu dan relevan[2]. Platform merupakan teknologi yang dikembangkan untuk menciptakan tempat yang dapat digunakan untuk memungkinkan pelaku usaha menyeragamkan, mengedit, dan mempromosikan produk pada sebuah internet. Salah satu model dalam bisnis digital yang paling fenomenal dalam dekade terakhir ialah ekonomi berbagi (*shared economy*). Model ini secara fundamental mengubah cara individu mengakses dan memanfaatkan sumber daya, beralih dari kepemilikan mutlak ke arah akses berbasis platform[3].

Kota Kupang merupakan ibu kota propinsi Nusa Tenggara Timur dengan ragam suku/etnis. Dalam aktifitas sehari-hari, kain tenun ikat merupakan kebutuhan masyarakat kota kupang. Pakaian dari kain tenun ikat merupakan salah satu pakaian wajib motif daerah dari hampir semua instansi dan perusahaan di kota kupang, selain itu salah satu pakaian wajib seragam Sekolah Dasar yaitu rompi dari kain tenun ikat. Oleh karena itu bagi masyarakat kota kupang, kain tenun ikat sudah merupakan kebutuhan dan budaya[4]. Namun, proses penyewaan kain tenun ikat di kota kupang masih dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi, sehingga menyulitkan masyarakat dalam memperoleh informasi terkait ketersediaan, motif, dan ukuran kain. Kondisi tersebut mendorong perlunya sebuah platform berbasis web dengan pendekatan ekonomi berbagi (*shared economy*) yang dapat mempertemukan pemilik kain tenun dan penyewa dalam satu sistem terpusat untuk meningkatkan kemudahan dan efisiensi layanan penyewaan.

Meskipun kain tenun ikat Nusa Tenggara Timur telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek budaya, nilai estetika, serta pelestarian tenun sebagai warisan budaya lokal. Beberapa penelitian lain juga membahas pemasaran tenun melalui media digital, namun umumnya masih terbatas pada promosi produk atau penjualan langsung tanpa mengakomodasi mekanisme penyewaan dan kolaborasi antar pemilik tenun. Hingga saat ini, masih terbatas penelitian yang mengkaji pengembangan platform berbasis web dengan pendekatan ekonomi berbagi (*shared economy*) yang secara khusus mempertemukan pemilik kain tenun dan penyewa dalam satu sistem terintegrasi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dengan menghadirkan konsep platform penyewaan tenun berbasis web yang menerapkan model *shared economy* sebagai solusi digital terhadap permasalahan penyewaan kain tenun ikat di Kota Kupang.

Platform berbasis web dengan konsep ekonomi berbagi seperti BETATENUN diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat bagi masyarakat dan pelaku usaha tenun di Kota Kupang. Pertama, platform ini memungkinkan peningkatan akses pasar bagi pemilik tenun, sehingga produk tenun ikat lokal tidak lagi terbatas di lingkup lokal saja, pasar dapat diperluas secara online dan lintas daerah. Kedua, bagi konsumen atau penyewa, platform ini memudahkan pencarian motif dan ketersediaan tenun secara cepat tanpa harus mengunjungi toko fisik, serta memberi fleksibilitas waktu dan tempat dalam melakukan penyewaan. Ketiga, dengan sistem terpusat dan transparan, efisiensi proses transaksi meningkat, meminimalkan risiko ketidakjelasan informasi dan mempermudah pengelolaan inventaris bagi pemilik. Terakhir, platform ini juga berpotensi mendukung pelestarian budaya lokal dengan memfasilitasi distribusi kain tenun ikat ke lebih banyak orang, sehingga nilai budaya tenun tetap hidup sambil membuka peluang ekonomi baru.

## 2. MATERI DAN METODE

### Ekonomi Berbagi

Ekonomi berbagi, yang sering kali disebut sebagai "*shared economy*" atau "*gig economy*", merujuk pada model bisnis di mana individu atau kelompok berbagi akses terhadap sumber daya, seperti kendaraan, properti, atau keahlian, melalui platform digital yang memfasilitasi pertukaran tersebut[5]. Modal dalam ekonomi berbagi dapat diraih dengan berkerjasama, yaitu mengumpulkan pihak-pihak memiliki aset tidak terpakai. Adanya platform layanan semakin memudahkan untuk mempertemukan kedua belah pihak, antara pihak memiliki aset menganggur dan konsumen memerlukan layanan[6].

Penerapan ekonomi berbagi telah banyak diadopsi dalam berbagai sektor, seperti transportasi, akomodasi, dan penyewaan barang, yang menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan efisiensi pemanfaatan aset serta memberikan nilai ekonomi bagi pemilik maupun pengguna[7]. Melalui pendekatan ini, aset yang sebelumnya kurang dimanfaatkan dapat memberikan manfaat ekonomi yang lebih optimal, sekaligus menciptakan peluang usaha baru berbasis teknologi digital.

### Tahapan Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah *System Development Life Cycle* atau yang dikenal dengan istilah SDLC. SDLC menjadi dasar dari berbagai pengembangan sistem informasi dalam membentuk kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian sistem informasi. SDLC memiliki beberapa pemodelan dan model yang digunakan pada pengembangan sistem ini adalah model *Waterfall*, model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan[8]. Tahapan pengembangan platform penyewaan tenun dengan model *Waterfall* adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini berfokus untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem. pekerjaan dimulai dengan menentukan kebutuhan untuk semua elemen sistem, lalu memisahkan kebutuhan yang khusus untuk pengembangan perangkat

lunak[9]. Sistem ini melibatkan dua pengguna yaitu pemilik toko tenun sebagai admin dan penyewa tenun sebagai customer. Keduanya memiliki peran dan kebutuhan yang berbeda.

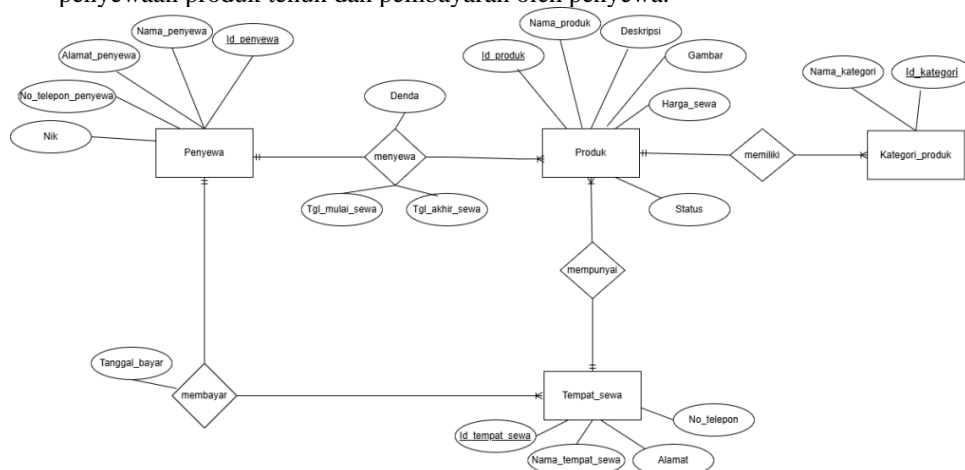
- Kebutuhan Pemilik
  - *Login* dan *Register* Pemilik
  - Kelola Data Tenun ( Menambah,mengedit,menghapus dan melihat daftar tenun)
  - Kelola Penyewaan (Melihat daftar penyewaan,menyetujui dan menolak penyewaan, memperbarui status penyewaan)
- Kebutuhan Penyewa
  - *Login* dan *Register*
  - Melihat Katalog Tenun (Melihat seluruh daftar tenun)
  - Melihat Detail Tenun (Menampilkan motif, harga, deskripsi, dll)
  - Melakukan Proses Penyewaan

## 2. Desain

Setelah menganalisis kebutuhan,tahapan selanjutnya adalah mendesain sistem. Proses desain bertujuan mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi karakteristik yang dapat dipahami perangkat lunak sebelum penulisan kode dimulai[9].

- *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD merupakan suatu diagram yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya[10]. ERD sistem penyewaan tenun terdiri dari entitas Penyewa, Produk, Kategori\_Produk, dan Tempat\_Sewa. Entitas Penyewa menyimpan data penyewa seperti id\_penyewa, nama, alamat, nomor telepon, dan NIK. Entitas Produk menyimpan data tenun yang disewakan dengan atribut id\_produk, nama\_produk, deskripsi, harga\_sewa, gambar, dan status. Produk dikelompokkan ke dalam Kategori\_Produk yang memiliki id\_kategori dan nama\_kategori. Selain itu, setiap produk dimiliki oleh satu Tempat\_Sewa yang memiliki id\_tempat\_sewa, nama, alamat, dan nomor telepon. Relasi menyewa menghubungkan Penyewa dan Produk, serta memiliki atribut tanggal\_mulai\_sewa, tanggal\_akhir\_sewa, dan denda. Relasi membayar menghubungkan Penyewa dengan Tempat\_Sewa dan menyimpan tanggal\_bayar. ERD ini menggambarkan proses utama sistem, yaitu penyewaan produk tenun dan pembayaran oleh penyewa.



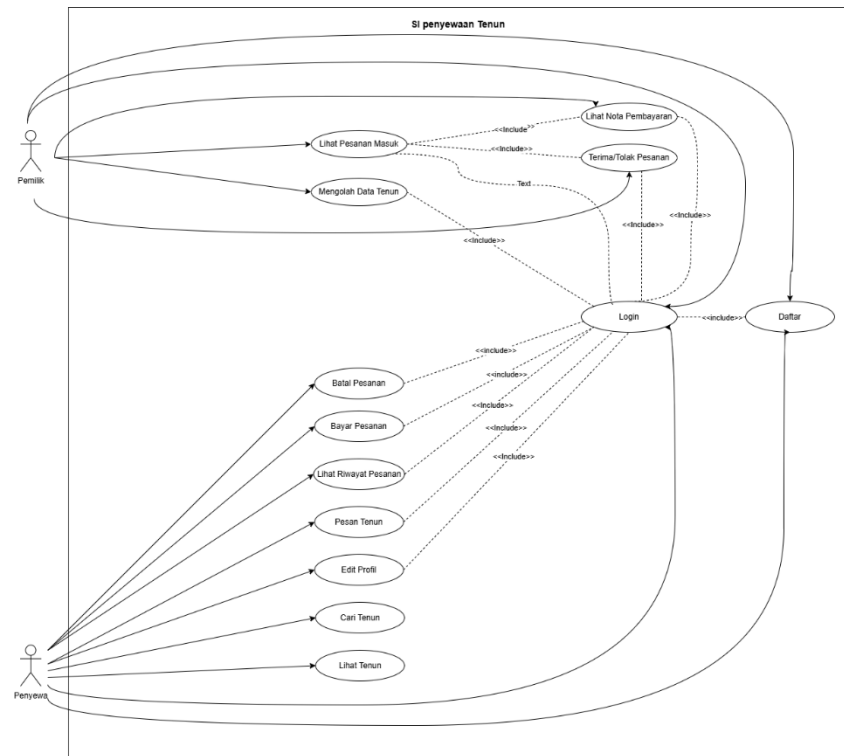
Gambar 1. ERD Penyewaan Tenun

- *Use Case Diagram*

Digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya[11]. *Use Case Diagram* sistem penyewaan tenun memiliki dua aktor, yaitu Penyewa dan Pemilik. Penyewa dapat melakukan aktivitas seperti melihat tenun, mencari tenun, memesan tenun, membayar pesanan, membatalkan pesanan, melihat riwayat pesanan, dan mengedit profil. Semua aktivitas tersebut mengharuskan penyewa melakukan *login* terlebih dahulu.

Pemilik berperan dalam mengelola sistem, seperti melihat pesanan masuk, mengelola data tenun, melihat nota pembayaran, serta menerima atau menolak pesanan. Sama

seperti penyewa, pemilik juga harus *login* sebelum mengakses fitur-fitur tersebut. Use case daftar digunakan oleh pengguna baru sebelum melakukan *login*.



Gambar 2. Use Case Diagram Penyewaan Tenun

### 3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan hasil perancangan sistem ke dalam bentuk sistem yang dapat dijalankan. Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean untuk menerjemahkan desain sistem menjadi program komputer. Implementasi dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan fungsional sistem agar platform penyewaan tenun dapat beroperasi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

### 4. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan setelah sistem berhasil diimplementasikan untuk memastikan seluruh fungsi berjalan dengan baik. Metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing*, yang berfokus pada pengujian fungsional sistem berdasarkan kesesuaian antara input dan output yang dihasilkan. Selain itu, dilakukan *User Acceptance Test* (UAT) untuk menilai apakah sistem telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna serta layak digunakan dalam kegiatan operasional.

### 5. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah sistem digunakan untuk menjaga kinerja sistem tetap optimal. Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan yang ditemukan setelah sistem berjalan, pembaruan sistem, serta pengembangan fitur tambahan sesuai dengan masukan pengguna dan perubahan kebutuhan di masa mendatang.

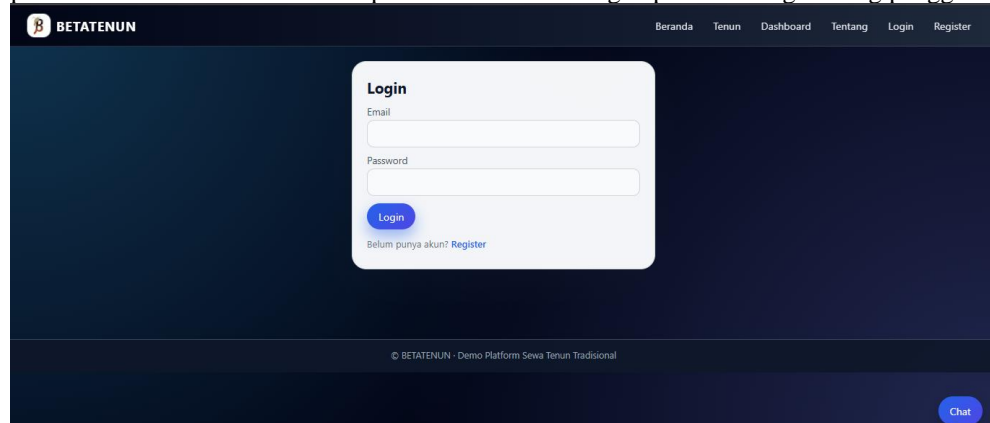
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Sistem

Hasil pengembangan sistem ini adalah sebuah platform penyewaan tenun NTT di kota kupang dengan konsep *shared economy*, "BETATENUN". Web ini adalah platform digital yang menghubungkan pemilik tenun tradisional dengan penyewa di wilayah Nusa Tenggara Timur. Web ini dirancang untuk mempermudah proses pencarian, pemesanan, dan pengelolaan sewa tenun secara praktis dan transparan.

1. Halaman Masuk (*Login*)

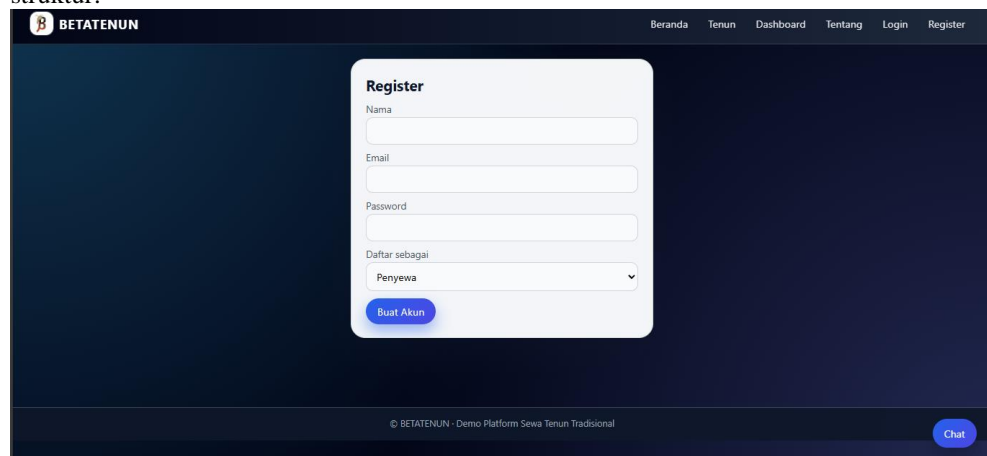
Halaman masuk (*Login*) digunakan oleh pengguna yang sudah memiliki akun agar bisa mengakses sistem BETATENUN. Saat membuka halaman ini akan muncul fitur untuk memasukkan username/email dan password yang sudah terdaftar. Halaman ini berfungsi untuk membedakan hak akses untuk penyewa dan pemilik tenun. Sehingga setelah username dan password dimasukkan akan ditampilkan fitur sesuai dengan peran masing-masing pengguna.



Gambar 3. Halaman Masuk

2. Halaman Daftar (*Register*)

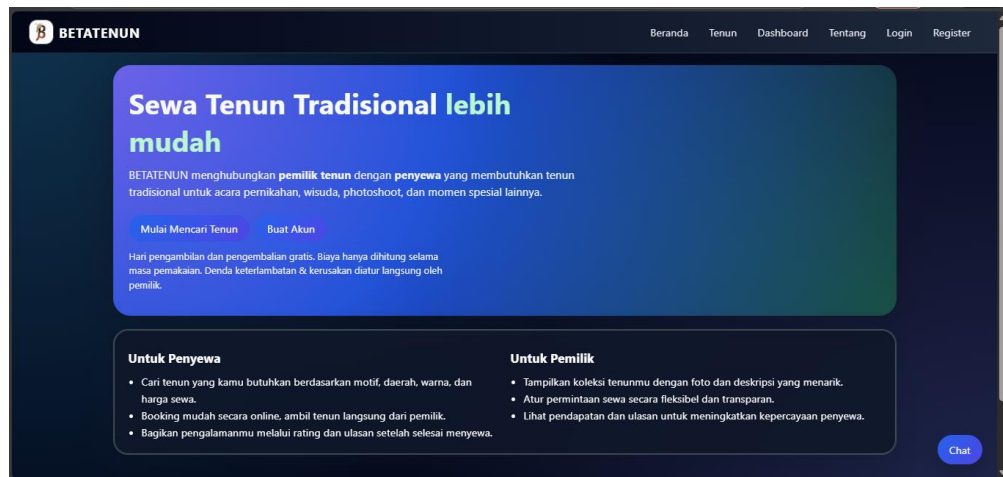
Halaman daftar (*Register*) digunakan untuk pengguna baru yang ingin bergabung ke dalam platform BETATENUN. Saat mendaftar pengguna diminta mengisi data seperti nama, email, password, dan peran pendaftar. Untuk peran pendaftar akan disesuaikan dengan pilihan pengguna baik sebagai penyewa atau pemilik tenun. Tujuannya untuk menyimpan identitas pengguna agar dapat melakukan proses penyewaan maupun pengelolaan tenun secara terstruktur.



Gambar 4. Halaman Daftar

3. Halaman Beranda

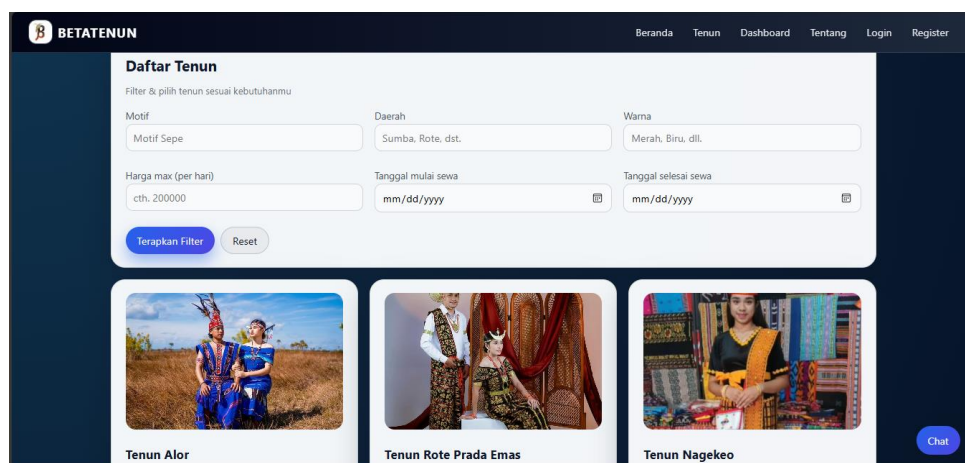
Halaman beranda merupakan halaman utama yang muncul pertama kali saat pengguna mengakses web. Halaman ini berisi beberapa informasi umum, tujuan dan ajakan untuk menggunakan layanan platform BETATENUN. Beranda ini juga berfungsi sebagai pintu navigasi utama menuju halaman katalog, login dan pendaftaran.



Gambar 5. Halaman Beranda

#### 4. Halaman Katalog

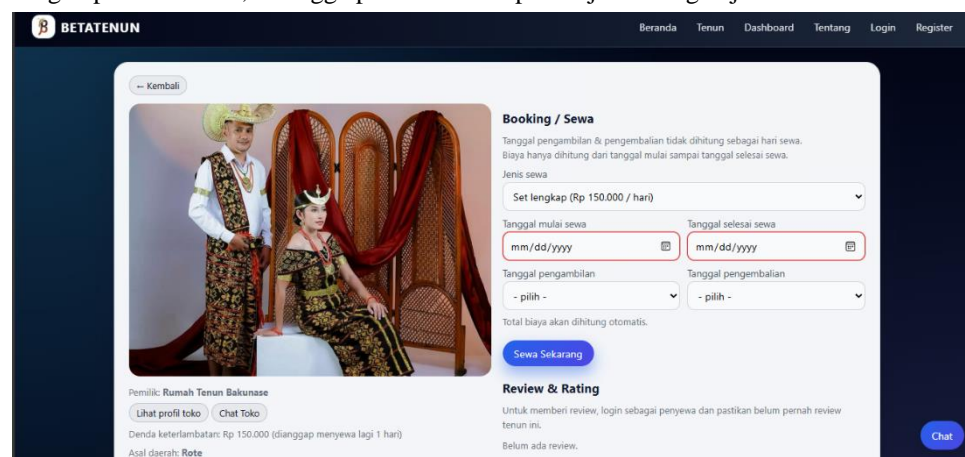
Halaman katalog menampilkan daftar tenun tradisional NTT yang tersedia untuk disewa. Setiap item tenun ditampilkan dengan informasi seperti motif, asal daerah, deskripsi singkat, dan gambar tenun. Halaman ini membantu penyewa dalam menjelajahi dan memilih tenun yang sesuai dengan kebutuhan acara mereka.



Gambar 6. Halaman Katalog

#### 5. Halaman Penyewaan

Halaman penyewaan digunakan untuk melakukan proses pemesanan tenun. Pada halaman ini, penyewa dapat melihat detail tenun secara lengkap dan melanjutkan proses penyewaan sesuai ketentuan yang berlaku. Halaman ini berperan penting dalam menghubungkan penyewa dengan pemilik tenun, sehingga proses sewa dapat berjalan dengan jelas dan terarah.



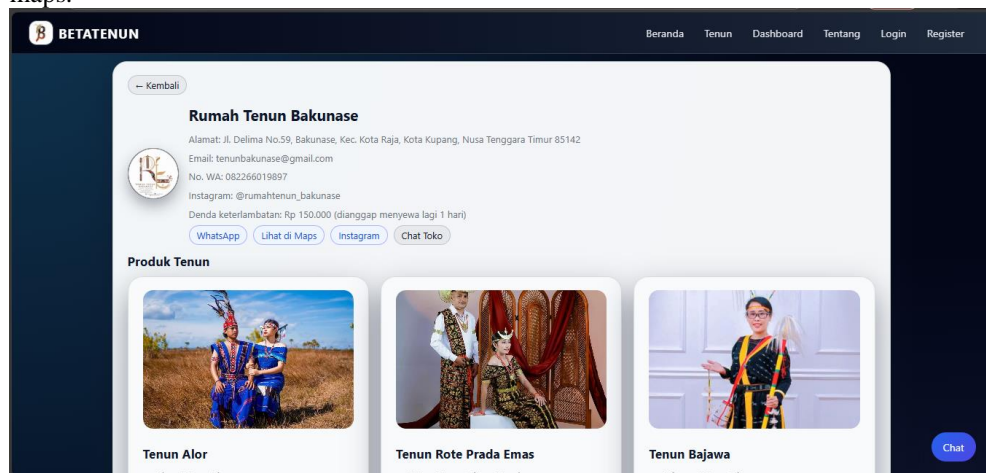




Gambar 7. Halaman Penyewaan

#### 6. Halaman Profil Pemilik Sewa

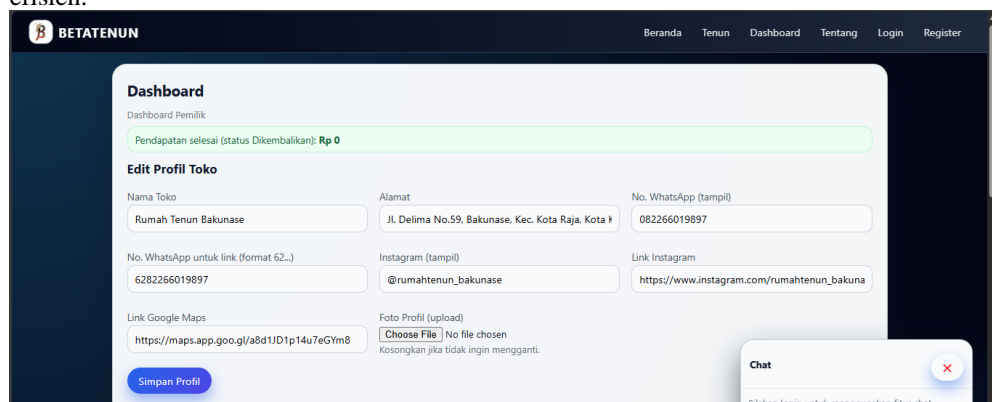
Halaman profil pemilik sewa bertujuan menampilkan informasi pemilik tempat penyewaan tenun, seperti identitas singkat dan koleksi tenun yang dimiliki. Halaman ini bertujuan untuk memberikan kepercayaan kepada penyewa, karena mereka dapat mengetahui siapa pemilik tenun yang akan disewa. Profil ini juga mempunyai fitur untuk menghubungkan calon penyewa dengan pemilik tenun ke sosial media seperti whatsapp, instagram hingga google maps.



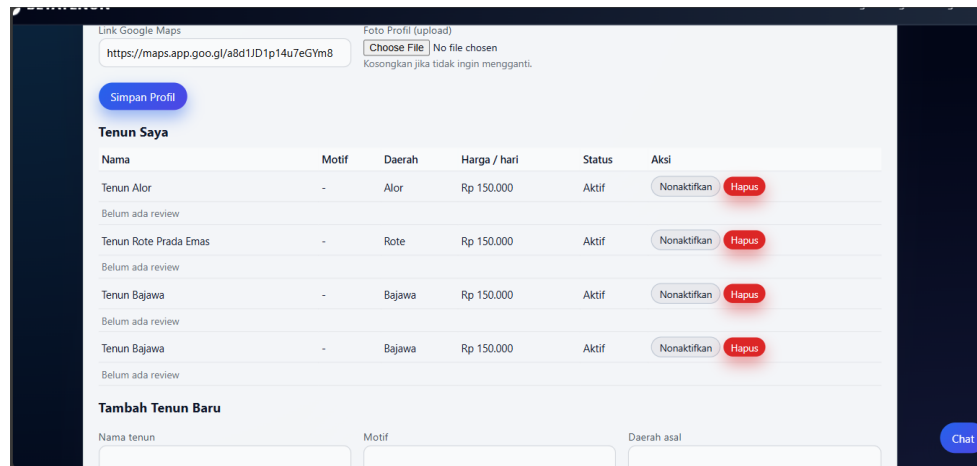
Gambar 8. Halaman Profil Pemilik Sewa

#### 7. Halaman Dashboard Milik Pemilik

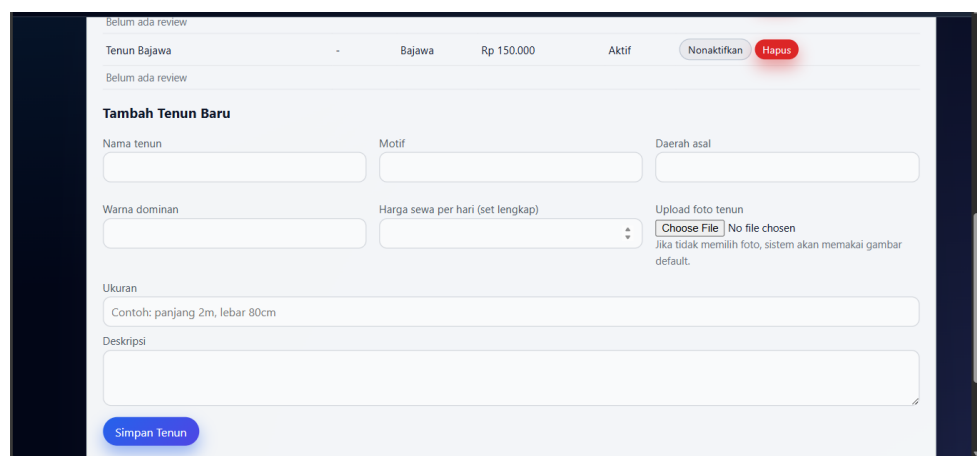
Halaman *Dashboard* Pemilik digunakan khusus oleh pengguna yang berperan sebagai pemilik tenun. Pada halaman ini, pemilik dapat mengelola profil toko, mengelola data tenun, melihat daftar penyewaan, serta memantau aktivitas sewa. *Dashboard* berfungsi sebagai pusat pengelolaan, sehingga pemilik dapat mengatur proses penyewaan dengan lebih mudah dan efisien.



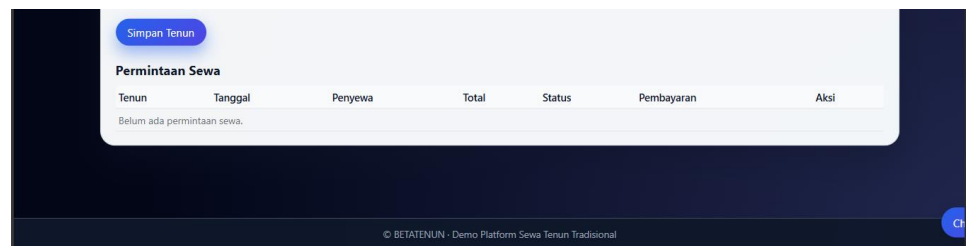
Gambar 9. Halaman Dashboard Pemilik fitur edit profil



Gambar 10. Halaman Dashboard Pemilik Fitur Daftar Penyewaan



Gambar 11. Halaman Dashboard Pemilik Fitur Tambah Tenun



Gambar 12. Halaman Dashboard Pemilik Fitur Status Penyewaan

## Pengujian

Pengujian sistem pada aplikasi penyewaan tenun dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT). Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

### 1. *Black Box Testing*

*Black Box Testing* dilakukan dengan menguji fungsi-fungsi sistem berdasarkan input dan output tanpa melihat struktur internal sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu memproses input dengan benar dan menghasilkan output sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian sistem dimuat dalam Tabel 1.



Tabel 1. Hasil Black Box Testing

No	Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login	Memasukan Email dan Password	Masukan ke halaman beranda	Berhasil
2	Daftar	Mengisi data sebagai penyewa atau pemilik toko sewa	Data berhasil ditambahkan	Berhasil
3	Halaman Beranda	Melihat halaman beranda dengan menekan opsi beranda	Tampilan halaman beranda	Berhasil
4	Dashboard Pemilik	Login sebagai pemilik tempat sewa	Melihat dan dapat mengakses semua fitur sebagai pemilik tempat sewa	Berhasil
5	Halaman Katalog	Melihat katalog dengan menekan opsi katalog	Menampilkan daftar tenun yang tersedia dari berbagai tempat penyewaan	Berhasil
6	Halaman Penyewaan	Menekan tenun yang ingin di sewa dan melakukan pengisian data penyewaan	Menampilkan detail tenun yang dipilih serta mengisi tanggal sewa hingga proses pembayaran	Berhasil
7	Input, Edit dan Hapus data penyewaan pemilik tenun	Pemilik menambahkan data tenun, mengedit data tenun dan menghapus data tenun	Menampilkan data tenun yang ada, data tenun berhasil ditambahkan, data tenun berhasil di edit, data tenun berhasil di hapus.	Berhasil
8	Melakukan Pembayaran	Penyewa melakukan penmbayarn setelah memilih dan mengisi ketentuan penyewa.	Muncul halaman pembayaran	Berhasil

## 2. User Acceptance Testing (UAT)

*User Acceptance Testing (UAT)* dilakukan untuk memastikan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir. Pengujian dilakukan melalui tiga pertanyaan, yaitu: manfaat (I), kemudahan pemakaian (II), dan visual web (III). Berdasarkan hasil UAT, aspek pertama memperoleh skor 90%, aspek kedua memperoleh skor 85,33% dan aspek ketiga memperoleh 89,33%. Hasil pengujian berdasarkan survey dari 30 responden dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil User Acceptance Test (UAT)

Menanggapi	Skor	Kategori Pertanyaan		
		I	II	III
Sangat Puas	5	15	10	14
Puas	4	15	18	16
Cukup Puas	3	0	2	0
Tidak Puas	2	0	0	0
Sangat Tidak Puas	1	0	0	0
Persentase		90%	85,33%	89,33%

Secara keseluruhan, tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem tercatat sebesar 88,22%, yang menunjukkan respons positif dan optimisme terhadap sistem yang telah diimplementasikan.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa platform penyewaan tenun berbasis web dengan konsep ekonomi berbagi yang dikembangkan mampu menjadi media penghubung yang efektif antara pemilik tenun dan penyewa. Pemanfaatan teknologi digital dalam platform ini memungkinkan proses penyewaan berjalan lebih terstruktur serta membantu optimalisasi pemanfaatan tenun yang sebelumnya belum digunakan secara maksimal. Penerapan metode pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall* memberikan alur kerja yang sistematis, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga proses pengujian sistem. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat keberhasilan fungsional yang baik serta memperoleh tingkat penerimaan pengguna yang tinggi, yaitu sebesar 88,22%, yang mengindikasikan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna. Meskipun demikian, pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan, khususnya pada aspek kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, dan peningkatan keamanan sistem, agar platform dapat diadopsi secara lebih luas serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal dan andal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. H. Annisa, N. Saputra, A. Gymnastiar, R. H. K. Anam, R. A. Firmansyah, dan A. Al Ghozali, "Perancangan Desain User Interface Aplikasi Jasa Tukang Online Berbasis Website," *TIJ*, vol. 2, no. 2, hlm. 83–92, Des 2023, doi: [10.32639/tij.v2i2.769](https://doi.org/10.32639/tij.v2i2.769).
- [2] C. Iswayudi, I. A. Kautsar, dan S. Suprianto, "Designing and Building a Web-Based Book Sales and Tenancy Platform," *PELS*, vol. 2, no. 2, Jan 2023, doi: [10.21070/pels.v2i2.1328](https://doi.org/10.21070/pels.v2i2.1328).
- [3] L. T. Ramadhan, Y. G. A. Blikololong, dan S. Gloria, "Implementasi Sharing Economy untuk Mendorong Pertumbuhan Usaha di Sektor Logistik," vol. 10, no. 1.
- [4] H. Hasriyanti, A. Saputro, dan A. Isromi, "KEARIFAN LOKAL LILIFUK DI NUSA TENGGARA TIMUR DALAM PENGELOLAAN SUMBER DAYA LAUT BERKELANJUTAN," *JES*, vol. 4, no. 1, Des 2021, doi: [10.35580/jes.v4i1.20786](https://doi.org/10.35580/jes.v4i1.20786).
- [5] M. A. Hapsoro, "Kajian Tentang Ekonomi Berbagi dan Dampaknya pada Industri Tradisional".
- [6] S. Amanda dan N. Sari, "Platform Layanan Ekonomi Berbagi: Studi Kualitas Layanan dan Kepercayaan terhadap Keberlanjutan Penggunaan dengan Religiusitas sebagai Moderasi," *JESI*, vol. 11, no. 2, hlm. 115, Des 2021, doi: [10.21927/jesi.2021.11\(2\).115-123](https://doi.org/10.21927/jesi.2021.11(2).115-123).
- [7] R. Belk, "You are what you can access: Sharing and collaborative consumption online," *Journal of Business Research*, vol. 67, no. 8, hlm. 1595–1600, Agu 2014, doi: [10.1016/j.jbusres.2013.10.001](https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.10.001).
- [8] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," 2020.
- [9] A. Z. D. Nur Adiya, D. L. Anggraeni, dan Ilham Albana, "Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Iterative, Spiral, Rapid Application Development (RAD))," *Merkurius*, vol. 2, no. 4, hlm. 122–134, Jun 2024, doi: [10.61132/merkurius.v2i4.148](https://doi.org/10.61132/merkurius.v2i4.148).
- [10] I. S. Akbar dan T. Haryanti, "Pengembangan Entity Relationship Diagram Database Toko Online Ira Surabaya," *CI:JCS*, vol. 3, no. 2, hlm. 28–35, Jul 2023, doi: [10.30651/comp\\_insight.v3i2.12002](https://doi.org/10.30651/comp_insight.v3i2.12002).
- [11] Rizky Khairuna dan Muhammad Dedi Irawan, "PENERAPAN METODOLOGI PENGEMBANGAN SISTEM WATERFALL PENGEMBANGAN APLIKASI BUKU TAMU BERBASIS ANDROID," *jirsi*, vol. 3, no. 2, hlm. 110–122, Mei 2024, doi: [10.70340/jirsi.v3i2.93](https://doi.org/10.70340/jirsi.v3i2.93).