

## PENERAPAN PLATFORM SEWA MOBIL BERBASIS WEB DALAM MENDORONG EKONOMI BERBAGI DI KOTA KUPANG

Adi Juanito Taklal<sup>1</sup>, Oswaldus Putra Fernando<sup>2</sup>, Annika Laurensia Hipir<sup>3</sup>, Olympio Bani<sup>4</sup>, Daniel Wilhelm Valentino Likadja<sup>5</sup>, Wildis Eko Yesron Nabut<sup>6</sup>, Anlidua Lua Hingmadi<sup>7</sup>, Julian Excel Dama<sup>8</sup>, Stefanus Naibesi<sup>9</sup>, Yongky Imanuel Yolimanto<sup>10</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknik,  
Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[aditaklal@gmail.com](mailto:aditaklal@gmail.com), <sup>2</sup>[fernandputa14@gmail.com](mailto:fernandputa14@gmail.com), <sup>3</sup>[annikahipir17@gmail.com](mailto:annikahipir17@gmail.com),  
<sup>4</sup>[Olimbani276@gmail.com](mailto:Olimbani276@gmail.com), <sup>5</sup>[likadjadave@gmail.com](mailto:likadjadave@gmail.com), <sup>6</sup>[wildisnabut24@gmail.com](mailto:wildisnabut24@gmail.com),  
<sup>7</sup>[liahingmadi10@gmail.com](mailto:liahingmadi10@gmail.com), <sup>8</sup>[exceldama04@gmail.com](mailto:exceldama04@gmail.com), <sup>9</sup>[stefanusnaibesi6@gmail.com](mailto:stefanusnaibesi6@gmail.com),  
<sup>10</sup>[yongkyyolimanto213@gmail.com](mailto:yongkyyolimanto213@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong munculnya model bisnis digital, termasuk konsep ekonomi berbagi (*shared economy*), yang memanfaatkan sumber daya tidak terpakai secara optimal melalui transaksi *peer-to-peer*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform sewa mobil berbasis web yang mengadopsi *shared economy* untuk menjawab kebutuhan penyewa akan akses kendaraan yang mudah serta pemilik mobil yang ingin memanfaatkan asetnya secara optimal. Metode pengembangan yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall*, dengan tahapan mencakup analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform ini mampu meningkatkan efisiensi penggunaan kendaraan dengan fitur-fitur seperti pencarian mobil berbasis kriteria, pemesanan online, serta panel manajemen kendaraan. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian spesifik terkait pembangunan platform web rental mobil berbasis *shared economy* di Kota Kupang. Uji coba menunjukkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 87,33%, yang mengindikasikan platform ini efektif dan sesuai kebutuhan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *shared economy* pada platform sewa mobil dapat mendukung optimalisasi sumber daya dan kebutuhan masyarakat secara efisien.

Kata kunci: Ekonomi Berbagi, Platform Digital, Sewa Mobil, Kota Kupang

### ABSTRACT

*The development of information technology has driven the emergence of digital business models, including the concept of shared economy, which optimally utilizes unused resources through peer-to-peer transactions. This study aims to develop a web-based car rental platform that adopts the shared economy concept to address the needs of renters for easy access to vehicles and car owners seeking to optimize their assets. The development method used is the System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall model, encompassing stages such as requirements analysis, design, implementation, testing, and maintenance. The study results show that this platform improves vehicle utilization efficiency with features such as criteria-based car search, online booking, and vehicle management panels. To date, no specific research has been found regarding the development of a web-based car rental platform utilizing shared economy in Kupang City. Trial results indicate a user satisfaction rate of 87.33%, indicating that the platform is effective and meets user needs. This study concludes that implementing the shared economy model in a car rental platform can support resource optimization and efficiently address societal needs.*

*Keywords: Shared Economy, Digital Platform, Car Rental, Kupang City*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor kehidupan [1]. Salah satu perubahan signifikan adalah munculnya model bisnis digital yang semakin mendominasi pasar global [2]. Teknologi digital memungkinkan terciptanya platform-platform inovatif yang mendukung kolaborasi dan efisiensi, seperti model ekonomi berbagi (*shared economy*) [3]. *Shared Economy* adalah konsep di mana sumber daya yang tidak terpakai dapat dimanfaatkan secara optimal melalui platform digital, sehingga meningkatkan efisiensi dan memberdayakan masyarakat [4]. Hal ini mendorong berbagai industri, termasuk industri transportasi, untuk memanfaatkan pendekatan serupa guna memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berkembang [5].

Di Kota Kupang, kebutuhan akan kendaraan sewa semakin meningkat, terutama dari masyarakat yang tidak memiliki mobil namun membutuhkannya untuk keperluan tertentu, seperti perjalanan dinas, wisata, atau aktivitas harian. Di sisi lain, banyak pemilik mobil pribadi yang tidak selalu menggunakan kendaraannya, sehingga mobil tersebut sering kali tidak dimanfaatkan secara optimal. Ketidakesesuaian antara tingginya kebutuhan mobil oleh penyewa dan potensi kendaraan yang tidak terpakai ini menciptakan peluang untuk menerapkan konsep *shared economy*. Konsep ini memungkinkan mobil yang jarang digunakan oleh pemiliknya untuk dimanfaatkan oleh penyewa melalui sistem berbagi yang terstruktur dan efisien. Dengan demikian, pengembangan platform digital berbasis web untuk sewa mobil berbasis *shared economy* dapat menjadi solusi untuk menghubungkan pemilik dan penyewa secara langsung melalui mekanisme yang transparan dan praktis.

Penelitian terkait *shared economy* mendukung relevansi solusi ini dengan menunjukkan keberhasilannya dalam meningkatkan efisiensi sumber daya dan memperluas akses bagi masyarakat. Berbagai studi menunjukkan bahwa penerapan model ini dapat mengatasi banyak permasalahan di industri bisnis. Sebagai contoh, sebuah penelitian dilakukan dengan mengimplementasikan model *shared economy* untuk meneliti pengaruhnya terhadap partisipasi kolaboratif melalui mediasi sikap berkonsumsi [6]. Kemudian, ada pula penerapan model *shared economy* sebagai alternatif pembiayaan pertanian [7]. Dengan demikian, model *shared economy* tidak hanya memberikan manfaat ekonomi lebih bagi banyak kasus sebelumnya, tetapi juga diharapkan dapat bermanfaat dalam menyelesaikan masalah yang ada pada penelitian ini. Namun, hingga saat ini, belum ditemukan penelitian spesifik terkait pembangunan platform web rental mobil berbasis *shared economy* di Kota Kupang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengembangkan platform digital yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Kota Kupang.

## 2. MATERI DAN METODE

### Ekonomi Berbagi (*Shared Economy*)

Ekonomi berbagi atau *shared economy* adalah model ekonomi yang memfasilitasi pemanfaatan aset atau layanan yang jarang digunakan melalui transaksi langsung antara individu (*peer-to-peer*) [8]. Model ini menjadi mungkin berkat kemajuan teknologi digital dan internet yang menghubungkan pemilik aset dengan orang-orang yang membutuhkan aset atau layanan tersebut. Dalam *shared economy*, aksesibilitas menjadi prioritas utama dibandingkan kepemilikan [9]. Konsep ini memungkinkan pemanfaatan aset-aset yang menganggur atau tidak selalu digunakan secara optimal. Contohnya adalah mobil yang jarang dipakai atau kamar kosong di rumah yang dapat disewakan kepada orang lain yang membutuhkan. Melalui platform digital, individu dapat dengan mudah menawarkan atau mencari layanan dengan sistem yang efisien, transparan, dan berbasis reputasi. *Shared economy* tidak hanya meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya, tetapi juga memberikan keuntungan ekonomi bagi pemilik aset dan akses yang lebih terjangkau bagi pengguna. Beberapa contoh sukses dari model ini adalah Airbnb untuk berbagi penginapan dan Gojek untuk transportasi. Model *shared economy* terus berkembang, mendukung berbagai sektor seperti transportasi, akomodasi, hingga layanan profesional [10].

### Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan pengembangan sistem dilakukan dengan pendekatan *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah salah satu model SDLC yang umum digunakan dalam pengembangan sistem informasi atau perangkat lunak [11]. Model *Waterfall* dipilih untuk pengembangan platform sewa mobil berbasis *shared economy* karena pendekatannya yang terstruktur dan linier. Model ini cocok digunakan ketika kebutuhan sistem sudah jelas dan stabil, serta memungkinkan setiap tahap pengembangan dilakukan dengan urutan yang teratur [12]. Tahapan pengembangan platform sewa mobil dalam model *Waterfall* adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kebutuhan

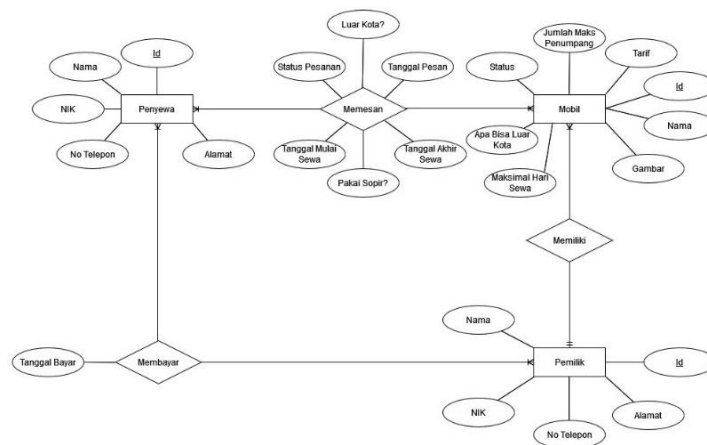
Analisis kebutuhan pada platform sewa mobil dilakukan dengan mempelajari dua jenis pengguna utama, yaitu pemilik mobil dan penyewa mobil. Pemilik mobil membutuhkan sistem untuk memungkinkan mereka mengelola kendaraan dengan mudah dan aman, sedangkan penyewa mobil memerlukan akses cepat dan detail terhadap informasi mobil yang tersedia. Berikut adalah rincian kebutuhan masing-masing pengguna :

##### a. Pemilik Mobil

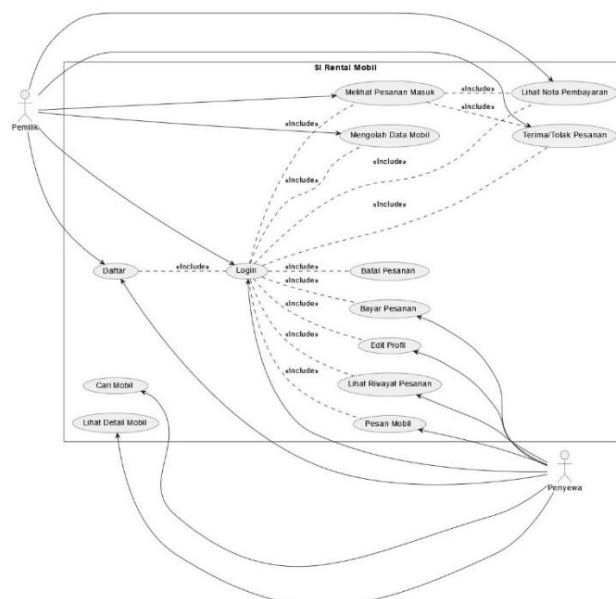
- Login dan register
- Formulir pendaftaran mobil
- Panel daftar mobil yang disewakan
- Notifikasi dan halaman permintaan sewa

- Panel pemantauan status pemesanan
  - b. Penyewa Mobil
    - *Login* dan *register*
    - Pencarian mobil berdasarkan kriteria
    - Melihat detail mobil
    - Pengisian formulir pemesanan
    - Pembayaran
2. Desain

Tahap ini menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke dalam representasi desain yang dapat diimplementasikan sebagai program pada tahap selanjutnya. Desain dilakukan untuk memastikan platform sewa mobil dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Pada tahap ini, *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk memodelkan struktur data (lihat Gambar 2), sementara *Use Case Diagram* digunakan untuk memvisualisasikan interaksi pengguna dan sistem (lihat Gambar 3).



Gambar 2. *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar 2. *Use Case Diagram*

3. Implementasi  
Tahap implementasi menghasilkan program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, pengkodean dilakukan untuk mengubah spesifikasi desain menjadi kode yang dapat dijalankan oleh sistem, dengan memperhatikan berbagai detail teknis agar platform berfungsi sebagaimana mestinya.
4. Pengujian  
Setelah implementasi selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan *Black Box Testing* untuk memastikan kesesuaian antara input dan output yang diharapkan tanpa memperhatikan struktur internal sistem. Selain itu, dilakukan juga *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan bahwa sistem memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna akhir, serta siap untuk digunakan dalam lingkungan operasional.
5. Pemeliharaan  
Pemeliharaan dilakukan untuk memastikan sistem tetap berjalan dengan baik setelah diterapkan dan untuk mengantisipasi adanya kesalahan yang mungkin tidak terdeteksi selama pengujian. Pemeliharaan ini meliputi perbaikan bug, pembaruan sistem, dan peningkatan fitur berdasarkan umpan balik pengguna serta perubahan kebutuhan yang mungkin muncul di masa depan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Implementasi Sistem

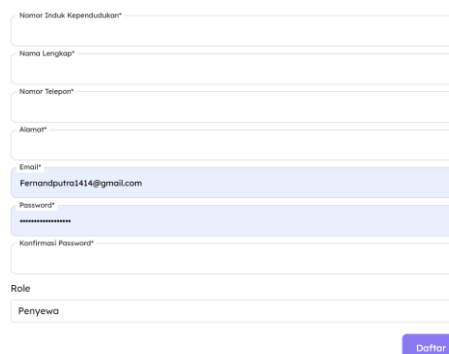
Hasil dari pengembangan sistem ini adalah sebuah web platform sewa mobil berbasis ekonomi berbagi (*shared economy*) yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di Kota Kupang. Platform ini memungkinkan pemilik mobil untuk menyewakan kendaraan mereka, serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari dan menyewa mobil yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

1. Halaman Masuk (*Login*)  
Halaman ini memungkinkan pengguna masuk ke sistem dengan mengisi email dan password seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3. Jika informasi yang dimasukkan benar, pengguna dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalam sistem.



Gambar 3. Halaman Masuk

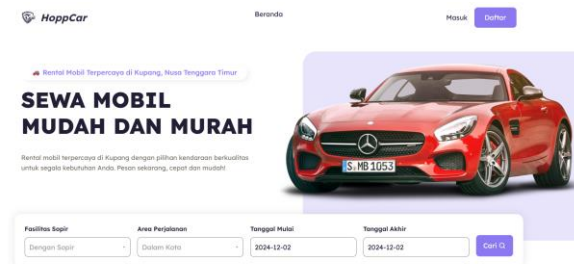
2. Halaman Daftar (*Register*)  
Halaman ini memungkinkan pengguna untuk mendaftar dengan mengisi informasi seperti NIK, Nama Lengkap, Nomor Telepon, Email, Password, dan memilih role yang diinginkan, apakah sebagai penyewa atau pemilik mobil. Setelah mengisi semua data, pengguna dapat menyelesaikan proses pendaftaran dan mulai mengakses sistem sesuai dengan peran yang dipilih. Tampilan halaman daftar dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Daftar

### 3. Halaman Beranda

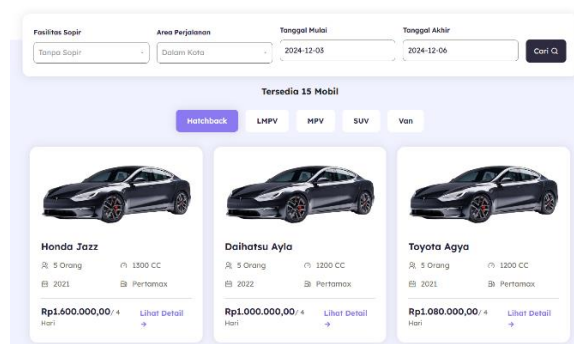
Saat pengguna mengakses sistem, mereka akan langsung diarahkan ke halaman beranda. Halaman ini berfungsi sebagai titik awal navigasi, memberikan informasi penting dan akses cepat ke fitur utama sistem. Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Beranda

### 4. Halaman Pencarian

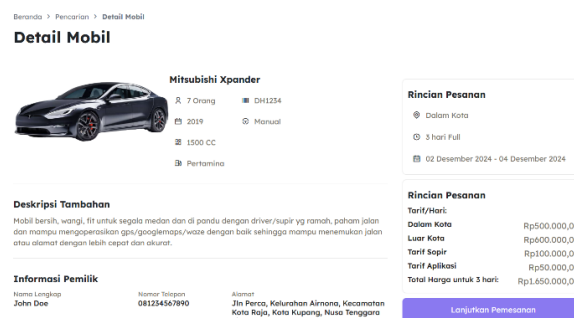
Halaman pencarian memudahkan pengguna menemukan mobil sesuai kebutuhan. Pengguna dapat menggunakan filter seperti fasilitas sopir, area perjalanan, tanggal mulai, dan tanggal akhir. Hasil pencarian menampilkan daftar mobil yang dapat dipilih. Setiap mobil dilengkapi tombol *Lihat Detail* untuk informasi lebih lanjut. Tampilan halaman pencarian dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Pencarian

### 5. Halaman Detail Mobil

Halaman ini menampilkan informasi lengkap tentang mobil yang dipilih, termasuk kapasitas, tahun, jenis transmisi, spesifikasi mesin, dan tarif sewa. Terdapat deskripsi tambahan, informasi pemilik mobil, serta rincian biaya sewa berdasarkan durasi pemesanan. Pengguna juga dapat melanjutkan pemesanan melalui tombol *Lanjutkan Pemesanan*. Tampilan halaman detail mobil ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Detail Mobil

6. Halaman Pemesanan

Halaman ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan dengan mengisi data pribadi, memilih fasilitas sopir, serta mengatur detail penjemputan dan pengembalian. Selain itu, rincian pemesanan, seperti harga dan durasi, juga ditampilkan sebelum melanjutkan ke pembayaran. Tampilan halaman pemesanan dapat dilihat pada Gambar 8.

Detail Mobil > Pemesanan

### Pemesanan

**Data Pribadi Penyewa**

Nama Lengkap\*  
Fridolin Gesira

Nomor Telepon\*  
082144711488

Alamat\*

**Fasilitas Sopir**

☐ Tidak Menggunakan Sopir ☒ Menggunakan Sopir

**Detail Penjemputan**

**Rincian Pesanan**

● Dalam Kota  
⌚ 2 hari Full  
📅 12 Desember 2024 - 24 Desember 2024

**Rincian Pesanan**

Harga untuk 2 hari:  
Tanpa Sopir: Rp.500.000  
Dengan Sopir: Rp.700.000

Lanjutkan Pembayaran

Gambar 8. Halaman Pemesanan

7. Halaman Pembayaran

Halaman ini memungkinkan pengguna untuk memilih metode pembayaran, seperti bayar di tempat, transfer bank, atau kartu kredit. Selain itu, rincian pemesanan, termasuk harga dan durasi, juga ditampilkan sebelum pengguna menyelesaikan pembayaran. Tampilan halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 9.

Detail Mobil > Pemesanan > Pembayaran

### Pembayaran

**Metode Pembayaran**

☐ Bayar di tempat  
☒ Transfer Bank BCA  
☐ Transfer Bank Mandiri  
☐ Kartu Kredit VISA

**Rincian Pesanan**

● Dalam Kota  
⌚ 2 hari Full  
📅 12 Desember 2024 - 24 Desember 2024

**Rincian Pesanan**

Harga untuk 2 hari:  
Tanpa Sopir: Rp.500.000  
Dengan Sopir: Rp.700.000

Bayar

Gambar 9. Halaman Pembayaran

8. Halaman Dashboard Pemilik Mobil

Halaman ini memungkinkan pemilik mobil untuk menambah mobil baru, melihat daftar mobil yang disewakan, serta melihat notifikasi konfirmasi penyewaan dan riwayat penyewaan. Tampilan halaman dashboard pemilik mobil dapat dilihat pada Gambar 10.

Tambah Mobil yang ingin disewakan

+

Daftar Mobil yang disewakan

**Toyota Fortuner**

7 Orang 2400 CC  
2018 Pertamax  
Rp500.000 / 2 Hari [Lihat Detail](#)

**Toyota Fortuner**

7 Orang 2400 CC  
2018 Pertamax  
Rp500.000 / 2 Hari [Lihat Detail](#)

Gambar 10. Halaman Dashboard Pemilik Mobil

9. Halaman Tambah Mobil
- Halaman ini memungkinkan pemilik untuk menambahkan mobil baru ke dalam daftar sewa. Pengguna dapat mengisi informasi seperti nama mobil, tipe, kapasitas, tahun, jenis bahan bakar, harga sewa, dan lainnya. Setelah semua data terisi, pemilik dapat menyimpan mobil tersebut untuk mulai disewakan. Tampilan halaman tambah mobil dapat dilihat pada Gambar 11.

Dashboard Pemilik > Tambah Mobil

Tambah Mobil

Informasi Mobil

Merk Mobil\*

Tipe Mobil\*

Foto Mobil

Choose File

No file chosen

Jumlah Penumpang\*

Plat Nomor\*

Tahun Keluaran\*

Informasi Pemesanan

Area Pemakaian

Dalam Kota

Luar Kota

Batas Waktu Pemesanan

Pilih tanggal

Fasilitas Sopir

Dengan Sopir

Tanpa Sopir

Harga tanpa Sopir\*

Informasi Sopir

Gambar 11. Halaman Tambah Mobil

Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan dua metode, yaitu *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT). *Black Box Testing* digunakan untuk memastikan fungsi platform berjalan dengan benar, sedangkan UAT bertujuan memastikan platform sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

1. *Black Box Testing*
- Pengujian ini difokuskan pada pengujian fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur internal kode. Setiap diuji dengan berbagai skenario input untuk memeriksa apakah output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian Black Box.

Tabel 1. Hasil *Black Box Testing*

No.	Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Login	Memasukkan Email dan password yang benar.	Masuk ke halaman yang sesuai.	Berhasil
2.	Daftar	Mengisi data yang diperlukan untuk melakukan pendaftaran sebagai penyewa atau pemberi sewa.	Data berhasil ditambahkan.	Berhasil
3.	Halaman Beranda	Melakukan tombol klik beranda untuk menampilkan halaman beranda	Menampilkan halaman beranda.	Berhasil
4.	Dashboard Pemilik	Login ke Dashboard sebagai pemilik mobil..	Menampilkan dan mengakses semua fitur, menu umum dan menu khusus untuk pemilik.	Berhasil
5.	Dashboard Penyewa	Login ke Dashboard sebagai penyewa mobil	Menampilkan dan mengakses fitur dan menu umum untuk penyewa	Berhasil
6.	Input, Edit dan Hapus data pemilik mobil	Pemilik menambahkan data mobil. Pemilik mengedit data mobil. Pemilik menghapus data mobil.	Data mobil berhasil ditambahkan. Data mobil berhasil diedit. Data mobil berhasil dihapus. Memperlihatkan data mobil setelah di input, diedit, atau dihapus.	Berhasil

7.	Mencari mobil untuk disewa	Mencari mobil yang tersedia dengan mengisi data “Fasilitas sopir”, “Area perjalanan”, “Tanggal mulai”. “Tanggal akhir”.	Menampilkan daftar mobil-mobil yang tersedia sesuai dengan data yang diinginkan penyewa.	Berhasil
8.	Tidak mengisi data untuk melakukan pencarian	Langsung menekan tombol cari tanpa mengisi data pencarian	Menampilkan mobil dengan default yang diberikan sistem.	Berhasil
9.	Melihat detail mobil	Menekan tombol “lihat detail” pada mobil yang dipilih.	Menampilkan detail dari mobil yang dipilih.	Berhasil
10.	Pembayaran	Penyewa memilih mobil dan melanjutkan sampai pembayaran dan memilih metode pembayaran.	Muncul halaman simulator pembayaran.	Berhasil

Hasil *Black Box Testing* yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat kesesuaian antara input dan output pada web platform sewa mobil yang telah dikembangkan.

## 2. User Acceptance Test (UAT)

Pengujian User Acceptance Test (UAT) bertujuan untuk memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi dilakukan melalui tiga aspek pertanyaan, yaitu: manfaat (I), kemudahan pemakaian (II), dan visualisasi (III). Berdasarkan hasil survei dari 20 responden, aspek pertama memperoleh skor 92%, aspek kedua 86%, dan aspek ketiga 84%.. Hasil pengujian UAT dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *User Acceptance Test* (UAT)

Menanggapi	Skor	Kategori Pertanyaan		
		I	II	III
Sangat Setuju/Sangat Puas	5	10	9	8
Setuju/Puas	4	6	6	7
Netral	3	2	3	3
Tidak Setuju/Tidak Puas	2	1	2	2
Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Puas	1	1	0	0
Persentase		92%	86%	84%

Tabel 2 menggambarkan distribusi responden beserta persentase untuk masing-masing kategori pertanyaan. Hasil menunjukkan bahwa pengguna sangat puas dengan aspek kemanfaatan (92%), kemudahan penggunaan (86%), dan tampilan antarmuka (84%). Secara keseluruhan, tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem tercatat sebesar 87,33%, yang menunjukkan respons positif dan optimisme terhadap sistem yang telah diimplementasikan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa platform sewa mobil berbasis *shared economy* yang dikembangkan mampu menghubungkan pemilik dan penyewa secara efisien, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mengoptimalkan sumber daya kendaraan yang tidak terpakai. Metode pengembangan *Waterfall* memastikan pendekatan yang terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian. Hasil pengujian menunjukkan platform ini memenuhi kebutuhan pengguna dengan tingkat keberhasilan fungsional yang tinggi dan tingkat kepuasan sebesar 87,33%. Penerapan *shared economy* ini tidak hanya memberikan manfaat ekonomi bagi pemilik kendaraan dan penyewa, tetapi juga berpotensi menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efisiensi sumber daya di wilayah lain. Namun, diperlukan penyempurnaan lebih lanjut pada aspek kemudahan penggunaan, antarmuka visual, dan keamanan platform berdasarkan umpan balik pengguna untuk mendukung adopsi platform ini secara lebih luas dan memberikan pengalaman yang lebih andal bagi penggunanya.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. V. Veldhoven and J. Vanthienen, "Digital transformation as an interaction-driven perspective between business, society, and technology," *Electronic Markets*, vol. 32, no. 32, Mar. 2021, doi: <https://doi.org/10.1007/s12525-021-00464-5>.
- [2] T. P. Böttcher, J. Weking, A. Hein, M. Böhm, and H. Krcmar, "Pathways to digital business models: The connection of sensing and seizing in business model innovation," *The Journal of Strategic Information Systems*, vol. 31, no. 4, p. 101742, Dec. 2022, doi: <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2022.101742>.
- [3] W. Sutherland and M. H. Jarrahi, "The sharing economy and digital platforms: A review and research agenda," *International Journal of Information Management*, vol. 43, no. 1, pp. 328–341, Dec. 2018, doi: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.07.004>.
- [4] M. Ranjbari, G. Morales-Alonso, and R. Carrasco-Gallego, "Conceptualizing the Sharing Economy through Presenting a Comprehensive Framework," *Sustainability*, vol. 10, no. 7, p. 2336, Jul. 2018, doi: <https://doi.org/10.3390/su10072336>.
- [5] S. Shaheen and N. Chan, "Mobility and the Sharing Economy: Potential to Facilitate the First- and Last-Mile Public Transit Connections," *Built Environment*, vol. 42, no. 4, pp. 573–588, Dec. 2016, doi: <https://doi.org/10.2148/benv.42.4.573>.
- [6] M. Yono, "PENGARUH SHARING ECONOMY TERHADAP PARTISIPASI KOLABORATIF YANG DIMEDIASI OLEH SIKAP BERKONSUMSI (Studi pada Pengguna Grab di Yogyakarta)," *upajiwa dewantara*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, Jun. 2021, doi: <https://doi.org/10.26460/mmud.v5i1.7756>.
- [7] H. L. D. Septiani, U. Sumarwan, L. N. Yulianti, and K. Kirbrandoko, "MINAT PETANI MENGADOPSI SHARING ECONOMY PEER-TO-PEER LENDING SEBAGAI ALTERNATIF PEMBIAYAAN PERTANIAN," *MIX: JURNAL ILMIAH MANAJEMEN*, vol. 11, no. 1, p. 1, Mar. 2021, doi: <https://doi.org/10.22441/mix.2021.v11i1.001>.
- [8] D. Schlagwein, D. Schoder, and K. Spindeldreher, "Consolidated, systemic conceptualization, and definition of the 'sharing economy,'" *Journal of the Association for Information Science and Technology*, vol. 71, no. 7, Oct. 2019, doi: <https://doi.org/10.1002/asi.24300>.
- [9] A. Filippas, J. J. Horton, and R. J. Zeckhauser, "Owning, Using, and Renting: Some Simple Economics of the 'Sharing Economy,'" *Management Science*, vol. 66, no. 9, Apr. 2020, doi: <https://doi.org/10.1287/mnsc.2019.3396>.
- [10] O. Gerwe and R. Silva, "CLARIFYING THE SHARING ECONOMY: CONCEPTUALIZATION, TYPOLOGY, ANTECEDENTS, AND EFFECTS," *Academy of Management Perspectives*, vol. 34, no. 1, Nov. 2018, doi: <https://doi.org/10.5465/amp.2017.0010>.
- [11] D. Nurcahya, H. Nurfauziah, and H. Dwiatmodjo, "COMPARISON OF WATERFALL MODELS AND PROTOTYPING MODELS OF MEETING MANAGEMENT INFORMATION SYSTEMS," *Jurnal Mantik*, vol. 6, no. 2, pp. 1934–1939, Jul. 2022, Available: <https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik/article/view/2677>
- [12] R. A. S. Rosa and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2018.