

# E-Kost : Rancangan Platform Sewa Rumah Berbasis Online

**Gita Dhitawati Putri**

Program Studi Magister Manajemen Inovasi – STIE STEMBI Bandung

Email : [gitadhita09@gmail.com](mailto:gitadhita09@gmail.com)

**Intan Noviani**

Program Studi Magister Manajemen Inovasi – STIE STEMBI Bandung

Email : [intannvn15@gmail.com](mailto:intannvn15@gmail.com)

## Abstrak

**Tujuan\_** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan rancangan platform sewa rumah berbasis online, untuk menguraikan segala permasalahan dan mencari solusi antara pemilik sewa rumah dan konsumen sewa rumah agar terjalin *sharing economy* melalui platform yang berbasis online.

**Desain/Metode\_** Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan dua sumber data. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara.

**Temuan\_** Bisnis sewa rumah secara konvensional saat ini seiring dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya kebutuhan akan tempat tinggal, saat ini sudah banyak kendala baik bagi pemilik rumah sewa maupun konsumen rumah sewa. Adapun kendala saat ini seperti efektifitas dan efisiensi waktu baik dalam segi promosi maupun mencari rumah sewa, menentukan harga pembandingan antara rumah sewa satu dengan yang lainnya, juga kemudahan dalam transaksi dengan metode *sharing economy*.

**Implikasi\_** Hasil penelitian ini dapat merealisasikan dan mengembangkan sebuah platform sewa rumah bernama E-Kost berbasis online.

**Originalitas\_** Materi yang diangkat dalam penelitian rancangan platform sewa ini hasil dari karya ilmiah dan penelitian yang dilakukan langsung oleh peneliti.

**Tipe Penelitian\_** Studi Empiris

**Kata Kunci :** *Bisnis Sewa rumah, Sharing Ekonomi, Platform.*

## I. Pendahuluan

Hasil Sensus Penduduk (SP2020) pada September 2020 mencatat jumlah penduduk sebesar 270,20 juta jiwa. Jumlah penduduk hasil SP2020 bertambah 32,56 juta jiwa dibandingkan hasil SP2010. ([bps.go.id](http://bps.go.id), 21 Januari 2021). Seiring dengan pertumbuhan penduduk yang terus meningkat, kebutuhan terhadap rumah juga terus bertambah. Saat ini diperkirakan kebutuhan rumah berdasarkan kepemilikan sebesar 11,4 juta unit, (*Kompas*, 9 Februari 2021). Salah satunya kota Bandung yang merupakan ibu kota Jawa Barat menjadi daya tarik bagi kebanyakan pendatang dari luar daerah, baik untuk keperluan pekerjaan ataupun pendidikan. Seiring dengan banyaknya pendatang maka kebutuhan akan tempat tinggal juga akan meningkat, dengan keterbatasan memiliki rumah pribadi sebagai tempat tinggal maka banyak orang yang tertarik dan memutuskan untuk mencari rumah sewa.

Bisnis pemilik sewa rumah atau kos-kosan merupakan salah satu usaha yang menggiurkan dan potensial mendapatkan keuntungan, Namun terdapat beberapa yang perlu diperhatikan seperti bangunan rumah sewa, Sumber Daya Manusia untuk mengelolanya apabila tidak kita kelola secara langsung, pemilihan lokasi strategis yang dapat menarik konsumen, sarana penunjang yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan konsumen juga

biaya pemeliharaan rumah yang akan disewakan dan media promosi untuk memasarkannya, apabila dibantu oleh agen rumah sewa konvensional saat ini kita akan mengeluarkan biaya tambahan untuk membayar fee agen yang cukup tinggi. Sementara konsumen yang membutuhkan tempat tinggal dan memutuskan untuk sewa rumah, tidak dengan mudah mendapatkan rumah sewaan yang sesuai dengan kebutuhan baik fasilitas yang diperlukan dan budget yang sesuai dan adanya kendala keterbatasan waktu untuk mencari rumah yang sesuai apalagi tempatnya di luar kota seperti untuk kebutuhan kuliah dan pekerjaan yang di dapat di luar kota yang mengharuskan konsumen menyewa rumah tetapi untuk mencarinya terkendala jarak dan waktu.

Dengan berbagai permasalahan tersebut maka dibuatlah platform yang bisa menyatukan semua dengan konsep *sharing economy* (ekonomi berbagi) dimana pada penelitian ini dirancang untuk mengatasi permasalahan dalam bisnis persewaan rumah secara online dan juga menciptakan *value* bernilai tinggi dengan mengurangi resiko yang ada. Maka dirancanglah sebuah platform E-Kost dimana Bisnis Sewa Rumah Berbasis Online.

## II. Kajian Teori

### Bisnis Sewa Rumah

Menurut Iswi, dkk(2021:182) Keuntungan investasi rumah sewa adalah tingginya permintaan sebab masih banyak orang yang membutuhkan rumah sewa apalagi di kota-kota besar dan di lokasi yang strategis. Pendapatan yang masuk pun lebih cepat dan teratur setiap bulan atau setiap tahun dibandingkan inventansi tanah. Perhitungan keuntungan investasi rumah sewa sebagai berikut. Misalnya rumah kita bernilai Rp.600juta, bisa disewakan dengan harga Rp.30juta per tahun atau Rp.2,5juta per bulan, sekitar 25% per tahun.

Disisi lain, kekurangan berbisnis rumah sewa adalah *capital rate*-nya tergolong rendah, hanya 3-5% per tahun. Hal ini disebabkan rumah memiliki luas tanah lebih luas dibandingkan bangunannya. Dalam bisnis sewa rumah ini yang dihitung menghasilkan adalah bangunannya, bukan tanahnya. Karena itu, investasi sewa rumah merupakan investasi jangka panjang. Kekurangan lainnya terletak pada resiko kerusakan rumah. Bila berbisnis rumah sewa, kita harus selektif memilih penyewa yang baik. Rumah bisa cepat rusak, adanya biaya pemeliharaan, dan promosi yang tepat agar lebih efektif dan efisien.

### *Sharing Economy*

*Sharing Economy* atau ekonomi berbagi, merupakan ekonomi di mana orang atau organisasi berbagi barang dan jasa. Ekonomi berbagi juga disebut ekonomi akses, ekonomi sejawat, ekonomi kolaboratif, dan kapitalisme *crowdsourcing* (Cherry and Pidgeon, 2018 dalam Andi, 2021:191).

*Sharing economy* merupakan sebuah bisnis model baru dimana lebih dari satu penyedia jasa bekerjasama dan saling berbagi akses terhadap barang, jasa atau pun aset untuk meningkatkan performa bisnis, meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya, dan mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan. Penyedia jasa dan konsumen dihubungkan oleh sebuah platform. Konsep *sharing* ini berbeda dengan konsep platform yang disediakan oleh sebuah perusahaan yang kemudian berperan sebagai pelantara bagi pemilik aset dengan konsumen (Eckhardt, 2019 dalam Ricky 2020:36)

### *Platform E-Kost*

*Platform* adalah sebuah sarana yang mempertemukan dua pihak atau lebih untuk berinteraksi, seperti melakukan pertemuan, melakukan transaksi perdagangan, mengiklankan produk atau jasa. Jika ada 2 pihak tersebut berinteraksi disebut *two-sided platform*, contohnya sistem perdagangan antara pembeli dan penjual saham, sistem kartu kredit yang menyediakan sarana interaksi pada pengguna kartu dan bank. Jika ada lebih dari

2 pihak yang berinteraksi, hal itu disebut multi-sided platform, misalnya sebuah gawai yang menyediakan interaksi antara pemakai, software pada gawai, software penyedia konten media sosial, dan berbagai tools yang melakukan transaksi dengan perusahaan online. (Andi, 2021:46).

### **Decoupling**

*Decoupling* atau “keterlepasan” antara kebutuhan dan keinginan adalah fenomena yang bakal kian marak di tengah Indonesia yang kian makmur dengan banyaknya konsumen kelas menengah alias consumer 3000, Dimana orang menginginkan barang yang dibelinya karena membutuhkannya, sekarang banyak orang menginginkan barang yang dibeli bukan karena membutuhkan, jadi tidak ada keterkaitan kebutuhan dengan keinginan (Yuswohady, 2013:41)

### **Prototype**

*Prototype* adalah contoh yang mewakili sebuah model suatu produk. *Prototype* berfungsi sebagai alat uji suatu konsep atau proses suatu produk sebelum produk kreatif tersebut dibuat dan diperbanyak lalu dikirim ke konsumen. *Prototype* biasanya digunakan sebagai alat evaluasi atas desain baru yang dibuat oleh suatu usaha produk kreatif. Nantinya *Prototype* tersebut akan dianalisis secara sistematis. *Prototype* adalah penyajian data berbasis praktik, bukan teori, bisa juga berwujud potongan desain sebuah karya produk kreatif atau pengaplikasian sebuah teori. (Furkon dan Joko, 2017:87)

### **Design Platform**

Arti kata *design* dalam Kamus Oxford adalah "rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya sebelum benar-benar dibuat". Menurut Bruce Nussbaum, Professor of Innovation and Design di Parsons The New School of Design New York, definisi desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis. Desain berfungsi sebagai sarana desainer menyampaikan ide atau karya ciptanya kepada khalayak. Terakhir, fungsi desain adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan manusia sehingga bisa lebih memahami bentuk gambar bidang, ruang, konfigurasi, komposisi, susunan, dan lainnya. (Detikedu, 16 April 2021).

### **Studi Kelayakan Bisnis**

Studi Kelayakan Bisnis adalah bagian dari memulai fase siklus proyek, (Setelah kebutuhan telah diidentifikasi, studi kelayakan dilakukan untuk menentukan apakah kebutuhan dapat realistis untuk dipenuhi (Heagney,2011 dalam Sulasih,dkk 2021:2). Paling tidak ada lima, menurut kasmir 2003, dalam Sulasih dkk 2021:6) tujuan mengapa suatu usaha atau proyek dijalankan perlu dilakukan studi kelayakan, yaitu: menghindari risiko kerugian, memudahkan perencanaan, memudahkan pelaksanaan pekerjaan, memudahkan pengawasan, memudahkan pengendalian.

#### **a. Aspek Pemasaran**

Aspek pasar dan pemasaran menempati urutan pertama dalam studi kelayakan bisnis. Banyak permintaan produk serta kecenderungan perkembangan permintaan selama masa kehidupan bisnis yang akan datang perlu diperkirakan dengan cermat (Rita,dkk 2018:20) Aspek yang dibahas adalah aspek ini, antara lain :

1. permintaan,
2. penawaran,
3. proyeksi permintaan dan penawaran,
4. proyeksi penjualan,
5. produk,

6. analisis pesaing,
7. segmentasi pasara,
8. pemasaran dan implementasi strategi.

b. Aspek Sosial

Kurangnya kepekaan perusahaan terhadap aspek sosial kemasyarakatan secara tidak langsung dapat mengancam kelangsungan perusahaan atau bisnis di masa yang akan datang. Karena itu penting kiranya pada studi kelayakan bisnis. Aspek sosial yang terkait dengan bagaimana pengaruh bisnis yang akan didirikan terhadap perubahan struktur sosial. (Abdul, 2019 :28)

c. Aspek Operasi

Sebelum perusahaan dijalankan, penentuan kelayakan teknis dan operasi dalam studi kelayakan bisnis sangat dibutuhkan karena menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan proses produksi yang harus dianalisis dengan baik agar perusahaan tidak mengalami kendala dalam proses produksi. Aspek teknis dan operasi dapat menjadi konsep dari suatu aspek yang berkaitan dengan pendirian usahan (bisnis) yang telah direncanakan mulai dari aspek tata letak perusahaan, luasnya produksi, proses produksi, pemakaian teknologi, serta suasana area yang berkaitan dengan produksi. ( sudung, dkk, 2022:133)

### III. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci ( Albi dan Johan, 2018:8). Penelitian kualitatif dilakukan dengan karakteristik yang mendeskripsikan suatu keadaan yang sebenarnya atau fakta, tetapi laporan yang dibuat bukan laporan sekedar laporan suatu kejadian tanpa suatu interpretasi ilmiah. Sementara itu dengan metode kualitatif untuk menjawab rumusan masalah. Pendekatan kuantitatif sederhana berupa survei dengan cara menyebarkan kuesioner, Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menentukan rancangan sebuah platform yang akan dibuat agar berada dalam kriteria yang sangat layak.

### IV. Hasil dan Pembahasan

#### *Decoupling*

Bisnis rumah sewa secara konvensional saat ini dengan adanya kemajuan teknologi selain banyak nya persaingan yang ada, terdapat kekurangan dan permasalahan yang muncul, seperti dengan menentukan harga rumah yang akan disewakan, pemilik harus melakukan riset secara langsung untuk mencari berapa harga pasaran yang sesuai dengan lokasi dan kualitas yang hendak disewakan, dimana kurang efektivitas dan efisiensi. Karena akan membutuhkan waktu yang cukup banyak dan mendapatkan kesempatan untuk rumah sewa agar cepat laku lebih lama.

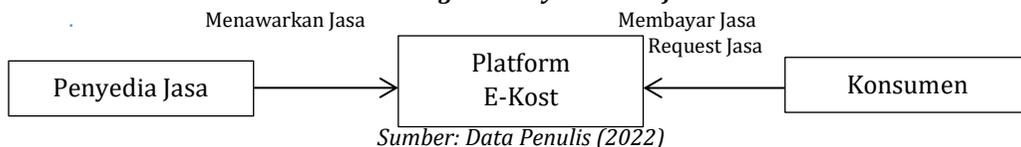
Perkembangan peranan Internet dalam dunia bisnis meningkat dengan pesat seiring dengan berkembangnya teknologi. Dengan adanya Internet, komunikasi dan interaksi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Teknologi Internet juga dapat membantu dan mendukung perusahaan dalam aktivitas eksternal dengan cara memperluas kesempatan untuk terintegrasi dengan pihak eksternal sehingga dapat menciptakan suatu kolaborasi yang saling menguntungkan. Salah satu proses bisnis yang dapat dikembangkan dengan pemanfaatan Internet dalam menciptakan Platform, dimana Platform adalah sebuah sarana yang mempertemukan dua pihak atau lebih untuk berinteraksi, seperti melakukan pertemuan, melakukan transaksi perdagangan, mengiklankan produk atau jasa. Konsep sewa rumah yang diterapkan oleh Platform E-Kost memungkinkan masyarakat untuk lebih mudah, efektif dan efisien untuk menyewakan rumah yang akan disewakannya dan juga mencari rumah yang akan disewakan.

*Sharing economy* merupakan sebuah bisnis model baru dimana lebih dari satu penyedia jasa bekerjasama dan saling berbagi akses terhadap barang, jasa ataupun aset untuk meningkatkan performa bisnis, meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya, dan mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan. Penyedia jasa dan konsumen dihubungkan oleh sebuah platform.

**Prototype**

Prototype adalah model pertama dari produk yang akan digunakan untuk men-testing konsep atau gambaran dari ide kita. Pada Platform E-Kost dimana akan dibuat semacam *sharing economy* atau yang dikenal dengan ekonomi berbagi atau saling memberi. Untuk penyedia jasa disini adalah pemilik rumah yang menawarkan jasa sewa rumahnya dan dipromosikan dengan mudah dan tepat sasaran di platform E-Kost, Sementara untuk konsumen adalah dapat menikmati fasilitas jasa sewa rumah dengan mudah sesuai dengan kebutuhan yang disesuaikan tersebut dengan membayar jasa dan syarat sesuai kesepakatan dengan pemilik sewa rumah.

**Gambar 1 Sharing Economy Pada Platform E-Kost**



**Gambar 2 Tampilan prototype Platform E-Kost**

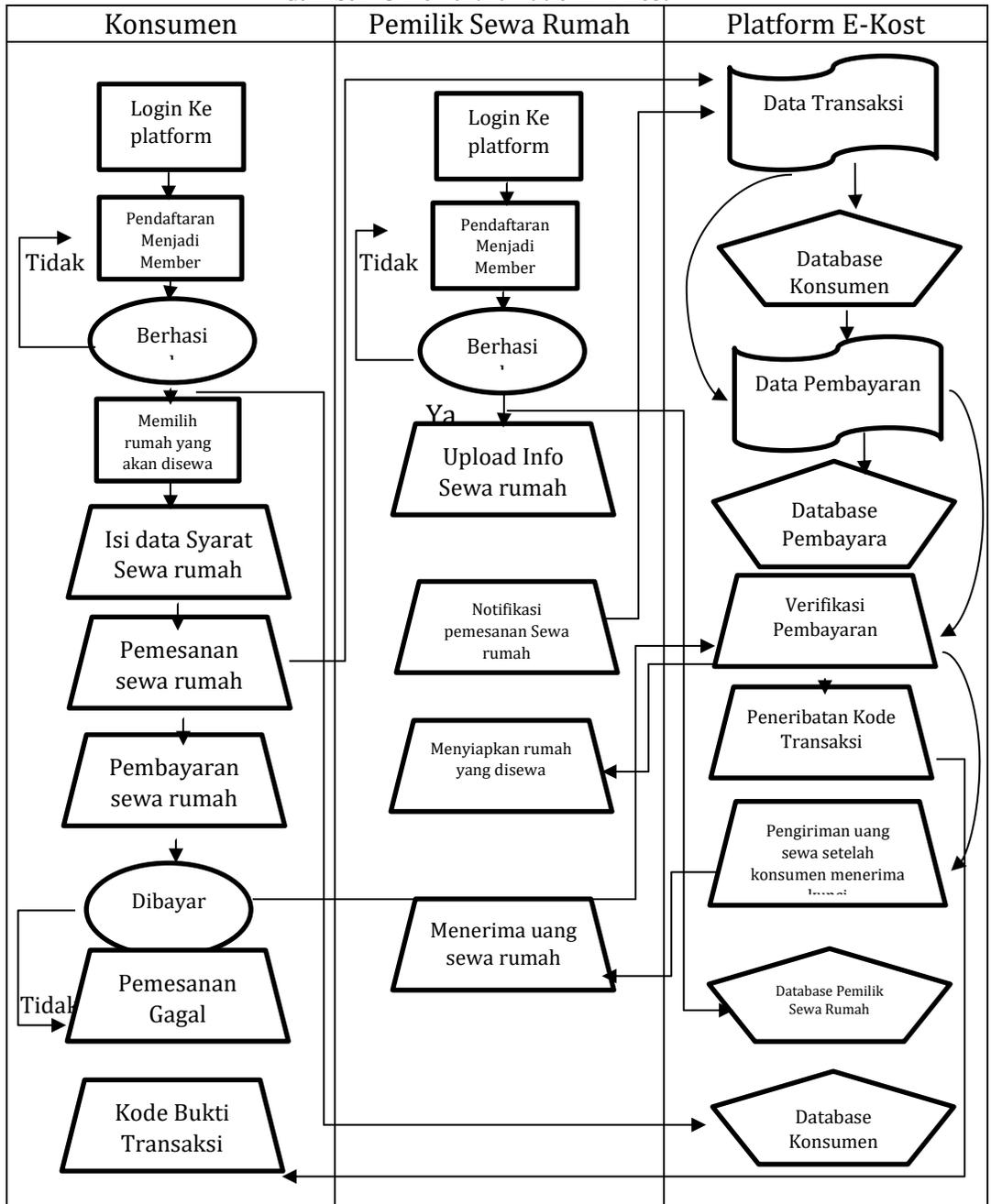
Logo E- Kost				
Promosi Rumah Sewa	Data Sewa Rumah	Pencarian	Pemesanan	Pembayaran
FOTO & KETERANGAN	FOTO & KETERANGAN	FOTO & KETERANGAN	FOTO & KETERANGAN	FOTO & KETERANGAN
E- KOST		Hubungi Kami		
	Pusat Bantuan			
Tentang Kami		<a href="mailto:www.e-kost@gmail.com">www.e-kost@gmail.com</a>		

Sumber: Data Penulis (2022)

**Design Platform**

Rancangan Platform E-Kost secara fungsional dibuat sesuai kebutuhan yang akan menggunakannya. Berikut penjelasan fungsi yang ada pada platform E-Kost, Sebagai berikut :

**Gambar 3 Flowchart Platform E-Kost**

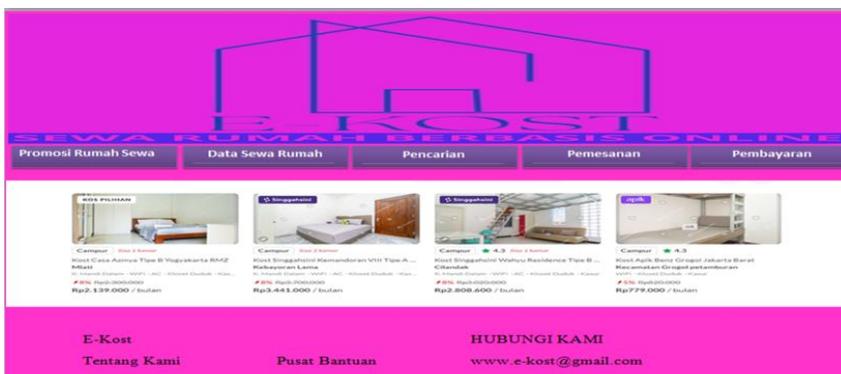


Sumber: Data Penulis (2022)

A. Tampilan Layar utama E- Kost

Pada tampilan layar utama E-Kost dibuat sesederhana mungkin dan mudah diakses, agar pengguna platform lebih mudah dengan adanya 5 Portal utama. Portal Promosi sewa rumah untuk kemudahan pemilik rumah yang akan mempromosikan rumah yang dimilikinya, Portal Data Sewa Rumah dimana mempermudah pemilik rumah memasukan data rumah yang akan di promosikan secara lengkap dan sesuai dengan kondisi rumah sebenarnya, Portal pencarian untuk memudahkan konsumen mendapatkan rumah yang diperlukannya sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan, Portal pemesanan untuk memudahkan konsumen dalam proses pemesanan rumah sewa sesuai pilihan, dan portal pembayaran dimana membuat transaksi lebih efektif dan efisien pada konsumen dalam pembayaran sewa rumah.

Gambar 4 Tampilan Layar Utama E-Kost



Sumber: Data Penulis (2022)

B. Portal Pemilik Sewa Rumah

Pada portal ini digunakan khusus untuk pemilik sewa rumah yang akan mempromosikan rumahnya harus mendaftarkan dan mengisi data pribadi sesuai Kartu Identitas yang berlaku, sampai selesai di verifikasi.

Gambar 5 Portal Pemilik Sewa Rumah

Nama	:
No KTP	:
Tempat, Tanggal Lahir	:
Alamat lengkap	:
Kelurahan	:
Kecamatan	:
Kota	:
kode Pos	:
Provinsi	:
Negara	:
Alamat Domisili	:
No Telepon	:
Email	:
No.Rekening	:
BCA	:
BRI	:
Bank Mandiri	:
Upload KTP	:
Upload Foto	:
<b>VERIFIKASI</b>	

C. Portal Data Sewa Rumah

Pada portal Data sewa rumah, digunakan oleh pemilik sewa rumah untuk mengupload seluruh data informasi rumah yang akan disewakan beserta syarat dan ketentuan secara lengkap, karena nanti akan menjadi bahan informasi kepada konsumen agar tidak ada kekeliruan ataupun ketidaksesuaian dengan kondisi sebenarnya rumah yang akan disewakan, karena konsumen akan memutuskan dengan melihat informasi yang ada di dalam data sewa rumah tersebut

Gambar 6 Tampilan Portal Sewa Rumah

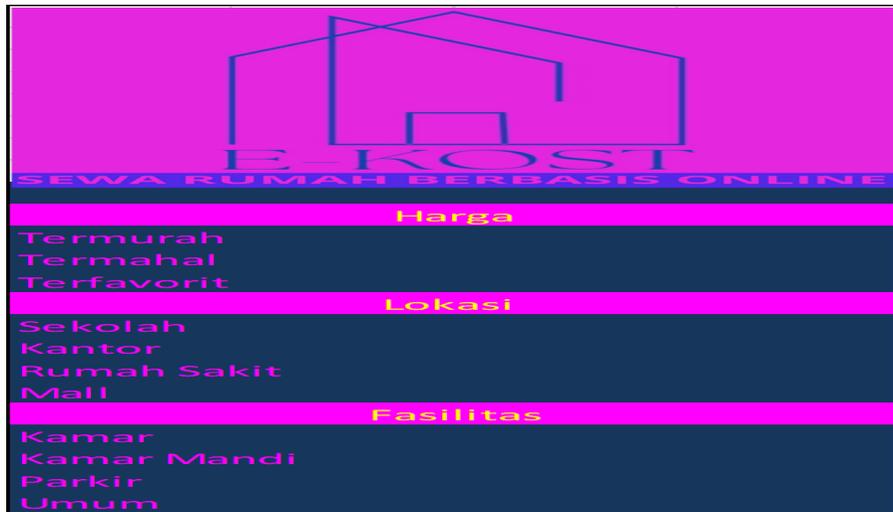


Sumber: Data Penulis (2022)

D. Portal Pencarian Sewa Rumah

Pada portal pencarian Sewa Rumah, Konsumen bisa memilih rumah yang akan disewa berdasarkan harga, lokasi, fasilitas. Digunakan konsumen sebagai pembandingan dari rumah semua rumah yang disewakan berdasarkan spesifikasi yang diperlukan oleh konsumen. Agar apabila di klik tampilan rumah yang muncul di layar platform hanya yang diperlukan sesuai spesifikasi yang konsumen inginkan. Tampilan dalam Portal Pencarian Sewa Rumah, adalah sebagai berikut

Gambar 7 Portal Pencarian Sewa Rumah

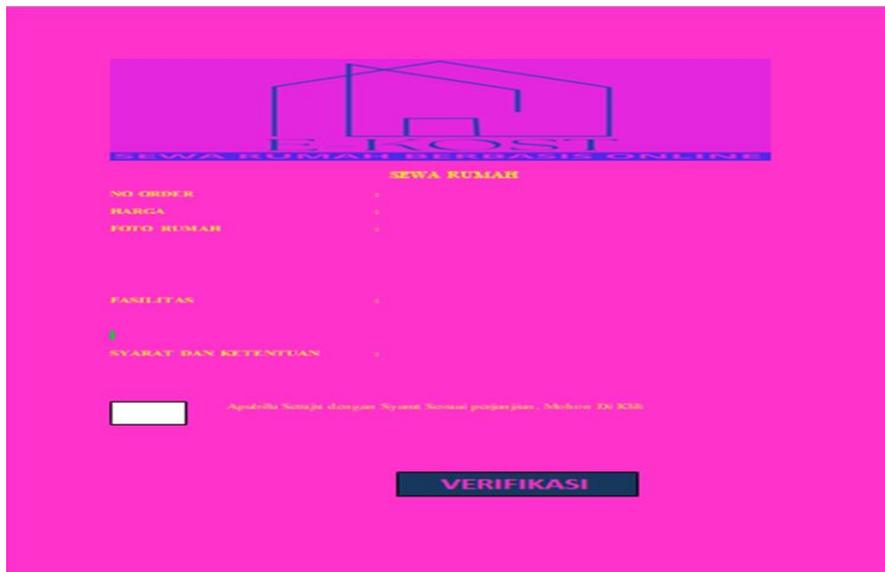


Sumber: Data Penulis (2022)

#### E. Portal Pemesanan Sewa Rumah

Portal pemesanan sewa rumah digunakan konsumen untuk memverifikasi rumah yang akan disewa sesuai dengan pilihan konsumen akan muncul lagi secara spesifikasi di portal pemesanan rumah lengkap dengan foto tampilan rumah, fasilitas, spesifikasi, lokasi sesuai maps, harga yang sewa rumah, dan lengkap dengan syarat dan ketentuan yang telah dicantumkan oleh pemilik sewa rumah dan harus disetujui oleh konsumen. Tampilan dalam Portal pemesanan Sewa Rumah.

Gambar 8 Portal Pemesanan Sewa Rumah



Sumber: Data Penulis (2022)

## **Pengujian Kelayakan Platform E-Kost**

### **A. Aspek Pemasaran**

Aspek pasar dan pemasaran menjadi hal penting yang perlu diperhatikan dalam studi kelayakan bisnis. Aspek tersebut nantinya dapat membantu sebuah bisnis untuk menentukan arah, tujuan, dan sasaran dari pemasaran produk yang akan ditawarkan. Dalam rancangan Platform E-Kost dalam aspek pemasaran mempunyai target pada :

#### **Segmentasi Pasar**

1. Mahasiswa luar kota yang memerlukan rumah sewa
2. Pekerja luar kota yang memerlukan rumah sewa
3. Pengguna Media Platform

#### **Analisa Pemasaran**

1. Permintaan masyarakat yang sangat meningkat akan kebutuhan tempat tinggal.
2. Adanya harga perbandingan yang jelas dengan rumah sewa yang lainnya.
3. Merencanakan promosi

#### **Analisa Persaingan**

1. Membantu bisnis untuk bisa lebih unggul dari cara konvensional
2. Memberikan persentase fee yang sangat rendah untuk platform dibandingkan pesaing dari rumah sewa yang transaksinya berhasil

#### **Promosi**

1. Memberikan diskon harga
2. Iklan melalui media sosial
3. Iklan melalui brosur atau spanduk

### **B. Aspek Sosial**

Dalam menjalankan platform E-Kost, perusahaan hendaknya memperhatikan keseimbangan kehidupan sosial karena perusahaan hidup bersama dengan komponen-komponen lain yang berada dalam tatanan kehidupan yang kompleks, sehingga Platform E-Kost mempunyai tanggung jawab sosial, Seperti berikut :

1. Terbukanya kesempatan lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekaligus mengurangi angka pengangguran.
2. Tersedianya sarana dan prasarana umum berupa platform yang nantinya dapat berguna untuk masyarakat banyak.
3. Tersedianya beragam produk jasa sewa rumah di masyarakat dalam satu platform, yaitu E-Kost, Sehingga meningkatkan persaingan dalam menciptakan dan memenuhi kebutuhan masyarakat

### **C. Aspek Operasi**

Pada rancangan penelitian kelayakan platform E-Kost ini, dalam Aspek Operasi yang di uji adalah:

1. Kemudahan platform E-Kost yang akan digunakan oleh semua kalangan.
2. Tampilan Platform E-Kost yang cukup mudah dipahami untuk konsumen.
3. Kejelasan platform dalam memberikan informasi.
4. Fungsi dari setiap portal yang memiliki manfaat dan informasi yang sesuai dengan keterangan
5. Sistem yang harus terus dikembangkan pada platform E-Kost.

Dalam hal ini melibatkan 10 orang responden dimana 5 orang pengguna platform, 2 orang ahli dalam Ilmu Teknologi, dan 3 orang Pemilik sewa rumah, Dimana untuk menilai rancangan platform berdasarkan pertanyaan yang telah disediakan, para responden mengisi kuisioner yang telah disediakan.

Tabel 1 Hasil Responden mengisi Kuisisioner

No	Pertanyaan	Jumlah Responden Terhadap Jawaban					Jumlah Skor	PI (%)
		STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)		
1	Apakah E-Kost mudah digunakan segala kalangan		3	2	2	3	35	70
2	Tampilan Platform E-Kost cukup mudah untuk konsumen		1	3	4	2	34	68
3	Platform E-Kost memberikan Informasi yang jelas		2	2	4	3	41	82
4	Fungsi dari setiap portal sesuai keterangan		2	3	3	2	35	70
5	Sistem Informasi masih perlu perkembangan			2	3	5	43	86
Rata-Rata PI								75

Sumber: Data Penulis (diolah)

Dari hasil penilaian yang telah diberikan oleh responden dengan mengisi quisioner, rata-rata nilai interpretasi sebesar 75%, yang Artinya Rancangan pada Platform E-Kost ini berada dalam kriteria yang sangat layak.

## V. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan rancangan platform E-Kost sewa rumah berbasis online tersebut, dapat diambil kesimpulan dimana dengan adanya rancang platform sewa rumah berbasis online dapat memberikan solusi untuk mengatasi masalah yang ada saat ini, baik konsumen dalam mencari tempat sewa rumah yang sesuai dengan kebutuhan dan budget, efektivitas pemilik rumah dalam mempromosikan rumah yang akan disewakan, juga adanya pembandingan harga untuk menyesuaikan dengan harga pasaran yang sesuai.

Dalam mengakses platform sewa rumah dalam E-Kost ini di rancang sangat mudah di akses dengan petunjuk yang jelas baik dari konsumen dalam proses pemesanan hingga pembayaran dan dari pihak pemilik yang akan mengakses dalam mempromosikan rumah di E-Kost hingga menerima pembayaran dari konsumen.

## Daftar Pustaka

- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV.Jejak Darusalam, Andi Zulfikar. (2021). *Pemasaran Kontemporer Ekonomi Digital Berbasis 4.0*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Furqon,Z dan Joko Pramono. (2017). *Produk Kreatif dan Kewirausahaan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hariyani, Iswi, Dkk. (2021). *Property Top Secret Buku Pintar Bisnis & Investasi Properti di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- Martono, Ricky Virona. (2020). *Supply Chain 4.0*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Nurmalina, Lita (2018). *Studi Kelayakan Bisnis*. Bogor: PT. Penerbit IPB Press.
- Sulasih,dkk. (2021). *Studi Kelayakan Bisnis*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Haris, Abdul. (2019). *Studi Kelayakan Bisnis Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Sidoarjo: Zifatama Jawaara.

- Yuswohady. (2013). *Consumer 3000 Revolusi Konsumen Kelas Menengah Indonesia*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Sudung, dkk. 2022. *Studi Kelayakan Bisnis*. Bandung: CV.Media Sains Indonesia.
- Bps.go.id.2021. Hasil Sensus Penduduk pada September 2020 mencatat jumlah penduduk sebesar 270,20 juta jiwa , Melalui <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html> [21/01/21]
- Kompas.com. Wapres: Kebutuhan rumah Indonesia mencapai 11,4 Juta Unit, Melalui <https://nasional.kompas.com/read/2021/02/09/15193061/wapres-kebutuhan-rumah-di-indonesia-capai-114-juta-unit> [09/02/21]