

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PROMOSI INTER KOST
BERBASIS *WEBSITE* DI KOTA JAMBI DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *DESIGN SPRINT***

Muhammad Iqbal Siham¹, M. Yusuf², Saldi Yulistian³
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

E-mail: ikbalsiham068@gmail.com¹, yusufyssc@uinjambi.ac.id², saldiyulistian@uinjambi.ac.id³

Abstrak

Seiring dengan banyaknya masyarakat yang menempuh perguruan tinggi di Kota Jambi maka kebutuhan tempat tinggal sementara (rumah kost) juga semakin meningkat. Pesatnya teknologi saat ini memudahkan masyarakat mendapat berbagai macam informasi, salah satunya informasi pencarian tempat kost. Rumah kost merupakan salah satu tempat penyedia jasa penginapan atau tempat tinggal sementara. Seringkali ketersediaan jumlah kost tidak sebanding dengan pencari kost, maka pencari kost harus mencari informasi lebih cepat agar mendapat tempat tinggal sesuai yang diinginkan. Pemilik kost dalam mempromosikan rumah kostannya juga masih secara konvensional yaitu dari mulut ke mulut, menyebar brosur, atau menempel pengumuman di tempat-tempat umum. Penulis penelitian ini menggunakan kualitatif dengan mode prototyping dan metode pengumpulan data, meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk menganalisis alur proses bisnis nya di sini menggunakan Design Sprint dan desain antar muka adalah Wordpress.

Kata Kunci: Rumah Kost, Teknologi Informasi, Desain Antarmuka.

Abstract

As the number of people studying at universities in Jambi City increases, the need for temporary accommodation (boarding houses) is also increasing. Today's rapid technology makes it easier for people to get various kinds of information, one of which is information about finding a boarding house. A boarding house is a place that provides lodging services or temporary residence. Often the number of boarding houses available is not comparable to boarding house seekers, so boarding house seekers have to search for information more quickly in order to get the place they want to live. Boarding house owners still promote their boarding houses conventionally, namely by word of mouth, distributing brochures, or posting announcements in public places. The author of this research used qualitative prototyping mode and data collection methods, including observation, interviews and documentation. To analyze the business process flow here we use Design Sprint and the interface design is WordPress.

Keywords: Boarding House, Information Technology, Interface Design.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Semakin meningkatnya persaingan bisnis, maka sejalan dengan perkembangan arus informasi, suatu perusahaan dituntut agar mampu memberikan informasi yang lengkap dan akurat, baik untuk kepentingan internal maupun eksternal perusahaan dengan perkembangan arus informasi yang meningkat. Kondisi perekonomian Indonesia yang dinamis menyebabkan banyak perusahaan yang bergerak dalam bidang properti harus berhati-hati dalam menentukan langkah dalam melakukan pemasaran terhadap produk yang dikembangkan. Selain harus dituntut untuk kreatif dalam pemasaran, perusahaan properti harus dapat mempertahankan untuk memenuhi tuntutan dari penyewaan perumahan yang akan di sewa

(Zunaibah Siregar.2021).

Kisah sukses digital seperti Google, Facebook, Twitter, dll menginspirasi banyak generasi muda untuk mendirikan bisnis mereka dan menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitar mereka. Hal ini juga terjadi di Indonesia yang iklim industri teknologinya masih tergolong baru berkembang. Meskipun demikian, antusiasme pelaku industri digital sangat tinggi yang dibuktikan dengan banyaknya bisnis digital yang lahir setiap tahun (Saputra.2015).

Menurut Encarta Dictionary, ekonomi digital memiliki pengertian “transaksi bisnis yang ada di internet”. Ekonomi digital juga berarti, penggunaan teknologi informasi secara luas meliputi pemanfaatan perangkat lunak, perangkat keras, aplikasi, serta telekomunikasi pada setiap aspek perekonomian. Aspek perekonomian yang dimaksud disini adalah meliputi pengadaan, pendistribusian, penjualan barang dan jasa serta transaksi keuangan. Istilah sederhananya adalah transaksi jual beli yang dilakukan secara daring. Meskipun kelihatannya rumit, namun keberadaan ekonomi digital bukanlah hal yang aneh. Saat ini hampir setiap lapisan masyarakat telah memanfaatkan informasi untuk melakukan berbagai hal, termasuk transaksi sewa menyewa kost-kostan (Kustoro Budiarta ; 2).

Provinsi Jambi memiliki pertumbuhan penduduk yang masih relatif tinggi karena adanya banyak pendatang yang dari desa ke kota, ada yang untuk berwisata dan ada juga yang untuk melanjutkan pendidikan. Pada hasil Sensus Penduduk 2020 (September 2020) Provinsi Jambi memiliki Jumlah Penduduk sebesar 3,55 juta jiwa dan setiap tahunnya memiliki kenaikan rata-rata 45,60 ribu jiwa pertahunnya. Dengan laju pertumbuhan penduduk ini pertahun dapat mencapai 1,34 persen pada tahun 2010-2020 sudah menurun dibandingkan dengan 10 tahun sebelumnya yaitu pada tahun 2000-2010 laju pertumbuhan penduduk 2,54 persen pertahunnya (BPS Provinsi Jambi Tahun 2020).

Masyarakat saat ini mengetahui betapa pentingnya pengetahuan dan status pendidikan dimana akan membantu masa depannya sendiri, banyaknya remaja saat ini yang menuntut pendidikan dari lulusan sekolah menengah pertama (SMP) hingga ke lulusan menengah keatas (SMA). Dalam sekolah menengah ke atas sendiri memiliki dua jenis yaitu sekolah menengah umum (SMA) dan sekolah menengah kejuruan (SMK) (Herdinata F.N, 2021). Siswa saat ini banyak mengharapkan setelah mereka lulus akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi di Provinsi Jambi.

Seiring dengan banyaknya masyarakat yang menempuh perguruan tinggi maka kebutuhan tempat tinggal sementara (rumah kost) juga semakin meningkat. Pesatnya teknologi saat ini memudahkan masyarakat mendapat berbagai macam informasi, salah satunya informasi pencarian tempat kost. Rumah kost merupakan salah satu tempat penyedia jasa penginapan atau tempat tinggal sementara. Seringkali ketersediaan jumlah kost tidak sebanding dengan pencari kost, maka pencari kost harus mencari informasi lebih cepat agar mendapat tempat tinggal sesuai yang diinginkan. Pemilik kost dalam mempromosikan rumah kostannya juga masih secara konvensional yaitu dari mulut ke mulut, menyebar brosur, atau menempel pengumuman di tempat-tempat umum. (Romadhony, Ludfiandy:2018).

Kost merupakan sejenis kamar sewa selama kurun waktu tertentu sesuai dengan perjanjian pemilik kamar dan harga yang disepakati. Umumnya booking kamar dilakukan selama kurun waktu satu tahun. Namun demikian ada pula yang hanya menyewakan selama satu bulan, tiga bulan, dan enam bulan, sehingga sebutannya menjadi sewa tahunan, bulanan, tiga bulanan, dan setengah tahunan. Penyewaan yang kurang dari waktu itu mahasiswa lebih memilih di penginapan. Berbeda dengan kost-kostan, rumah kontrakan merupakan bentuk satu rumah sewa yang disewakan kepada masyarakat khususnya bagi para pelajar dan mahasiswa yang bertempat tinggal disekitar kampus,

selama kurun waktu tertentu sesuai dengan perjanjian sewa dan harga yang disepakati. Meskipun rumah kost dikota Jambi sudah sangat banyak, nyatanya pelajar ataupun mahasiswa cukup sulit untuk memperoleh informasi yang lengkap tentang rumah kost.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan bahwasanya di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi banyak tempat penyewa kost-kostan yang masih menggunakan sistem secara manual yang belum berkembang saat ini masih memiliki manajemen yang sangat sederhana untuk dibidang kost-kostan, beberapa kost-kostan di telanaipura proses awal yang dilalui untuk memesan atau menyewa pada saat ini hanya ada dua proses dengan datang langsung ke kostan untuk menyewa dan ada juga memesan via telephone. Setelah dilakukannya observasi belum ada Website yang memfasilitasi orang-orang untuk memperoleh informasi tentang Kost- kostan sehingga penulis tertarik untuk merancang Website tersebut.

Dari hasil observasi diatas, maka penulis akan merancang Inter Kost berbasis Website dengan menggunakan dua metode yaitu metode design sprint dan metode perancangan sistem. Metode design sprint nantinya akan digunakan untuk menganalisis proses bisnis Inter Kost, sedangkan untuk perancangan Website Inter Kost menggunakan metode prancangan sistem. Website ini diharapkan akan menjadi sebuah media yang memudahkan para pencari kostan dalam perncarian informasi mengenai kostan dan menjadi tempat promosi bagi penyedia kosan.

Berdasarkan uraian diatas, maka hal ini lah yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian penulis sajikan dalam skripsi berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Promosi Inter Kost Berbasis Website Di Kota Jambi Dengan Menggunakan Metode Design Sprint”

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif atau pengumpulan data yang hanya dibatasi tahapan perancang Prototype. penelitian kualitatif, sebagai bentuk penelitian tentang yang cenderung memotret fenomena sosial. Melalui kemampuan olah basis data yang dimiliki oleh metode kualitatif deskriptif, sangatlah membantu dalam melakukan pengamatan dalam bentuk ukuran-ukuran berupa angka-angka (Sholikhah Amirotnun: 2016).

3. PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Rumah Kost

Rumah Kost merupakan salah satu tempat tinggal yang berada di Kota Jambi yang terdiri dari beberapa kamar dan fasilitas yang telah disediakan oleh pemilik kost-kostan. Rumah kost adalah hunian yang menyediakan kamar untuk tinggal, lengkap dengan perabot standar tempat kost tempat tidur dan lemari. Pembayarannya dilakukan bulanan, dan penghuni kost “biasa disebut anak kost” (Ariefah Rachmawati:2020). Rumah Kost merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang penyewaan rumah/kamar yang akan memberikan jasa sewa rumah/kamar pada konsumen, konsumen merupakan salah satu bagian penting bagi owner pemilik Rumah Kost, perkembangan konsumen pada rumah kost selalu meningkat tiap bulannya, hal ini dikarenakan banyaknya mahasiswa/pelajar pendatang dan masyarakat yang sedang bekerja di luar kota untuk mencari sewa rumah kost.

2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Dengan menganalisis sistem yang sedang berjalan, diharapkan bisa mengetahui bagaimana kebutuhan-kebutuhan sistem yang belum terpenuhi dapat dipenuhi dan diterapkan dalam tahap perancangan sistem. Analisis sitem yang sedang berjalan dapat digunakan sebagai gambaran alur infromasi terkait, indentifikasi dan evaluasi permasalahan

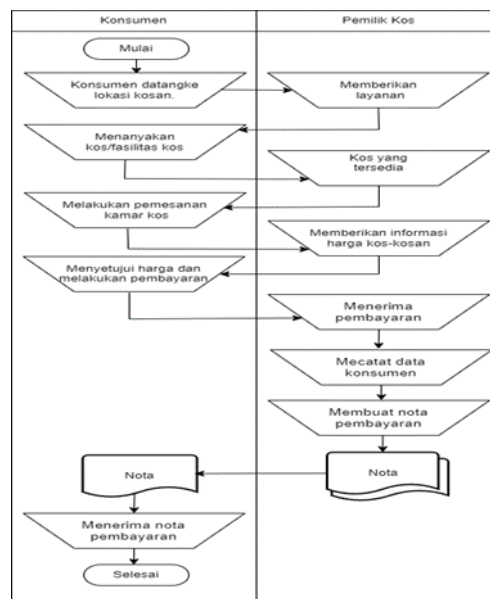
yang ada serta kebutuhan sistem yang diperlukan sehingga perbaikan dapat diusulkan pada sistem tersebut. Berikut analisis sitem yang sedang berjalan:



Gambar 1. Analisis Yang Sedang Berjalan.

- Flowchart Document

Berdasarkan penjabaran diatas maka disusun flowchart document yang disebut juga bagan alir formulir atau paperwork yang menunjukkan arus laporan dan formulir berikut ini:



Gambar 2. Bagan Alir Dokumen Penyewaan kamar Kost.

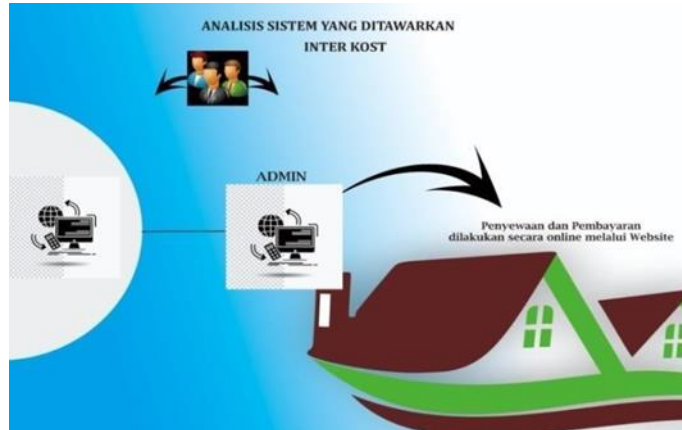
- Masalah Berdasarkan Hasil Pengamatan.

Berdasarkan hasil pengamatan, maka penulis memperoleh kesimpulan bahwa proses pengolahan data pemesanan kos-kosan saat ini masih terdapat memiliki kelemahan yaitu:

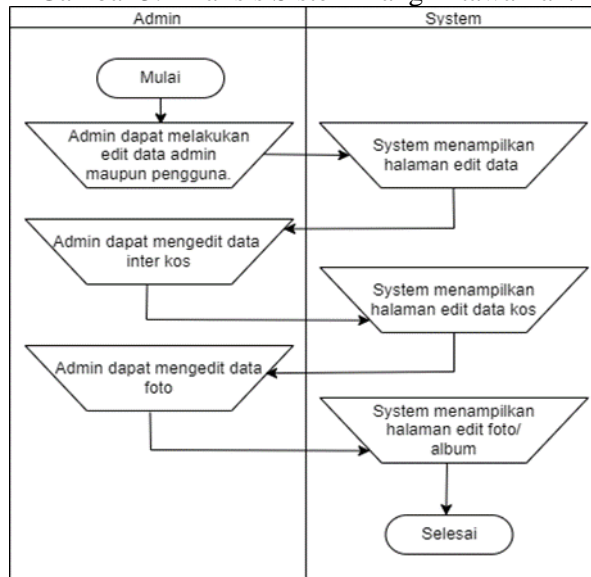
1. Customer masih banyak melakukan pemesanan rumah kos secara langsung di lokasi tempat kost berada.
2. Informasi yang terbatas mengenai tipe dan fasilitas kamar yang tersedia.

3. Analisis Sistem Yang Di Tawarkan.

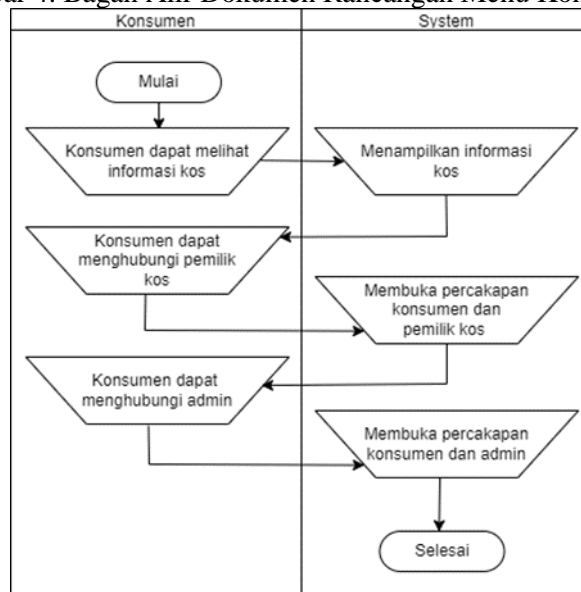
Berdasarkan pada kelemahan sistem yang berjalan saat ini maka, solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah suatu perubahan sistem promosi rumah kost dimana informasi yang ditawarkan dalam bentuk digital ditampilkan berupa web, dimana melalui sistem ini pelanggan dimudahkan untuk mendapatkan informasi rumah kost atau fasilitas apa saja yang di sediakan pada rumah kost secara cepat dan lengkap serta memudahkan pelanggan untuk berkomunikasi dengan pihak pemilik rumah kost.



Gambar 3. Analisis Sistem Yang Ditawarkan.



Gambar 4. Bagan Alir Dokumen Rancangan Menu Konsumen.



Gambar 5. Bagan Alir Dokumen Rancangan Menu Admin.

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa solusi sistem promosi yang ditawarkan kepada Inter kost dapat dijangkau secara global baik di dalam atau diluar provinsi Jambi dengan menggunakan sistem berbasis Website. Pada sistem promosi yang ditawarkan ini

semua pemesanan dan pembayaran Inter Kos dapat dilakukan secara online melalui Website pemesanan kos-kosan. Dari gambar di atas sistem promosi yang ditawarkan dapat digolongkan pada warna gambar, yaitu:

1. Penjelasan (Konsumen)
 - Konsumen dapat melihat informasi kost.
 - Konsumen dapat melihat fasilitas yang tersedia.
 - Konsumen dapat menghubungi pemilik kost/admin.
2. Penjelasan (Admin)
 - Admin dapat melakukan edit data admin maupun pengguna.
 - Admin dapat mengedit data Inter kost.
 - Admin dapat mengedit data foto.

4. Analisis Kebutuhan Sistem.

Dari tahapan permasalahan yang dibahas sebelumnya, pada bagian analisa kebutuhan sistem ini adalah proses pemecahan sistem menjadi beberapa sub sistem yang lingkupnya lebih kecil, dengan maksud agar lebih mudah dalam mengidentifikasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan dan kesempatan-kesempatan yang ada pada sistem, serta untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan sistem. Sehingga pada akhirnya nanti akan bisa diusulkan metode-metode perbaikan sistem. Tahap ini merupakan salah satu tahap terpenting, karena kesalahan dalam mengidentifikasi permasalahan dalam sistem akan menimbulkan salah persepsi ketika ingin merancang sistem. Hal ini akan berakibat pada kurang efektifnya perancangan yang akan dibuat.

5. Analisis proses bisnis

Pada tahap perencanaan alur bisnis ini peneliti mencoba membuat alur bisnis inter kost dengan menggunakan metode design sprint, berikut tahap-tahapan alur bisnis :



Gambar 6. Tahap 1 Team Role & Biodata.

Pada tahap satu team role & biodata. ini peneliti membuat suatu organisasi atau kelompok untuk melakukan proses alur bisnis inter kost tersebut, dan didalam organisasi terdiri dari 4 anggota dan memiliki bagiannya masing-masing.

| Stakeholders & Actions | | | | | | |
|------------------------|--------------|--------------|--------------|---------------|---------------|---------------|
| | Konsumen | Admin | Pemilik Kost | Stakeholder 4 | Stakeholder 5 | Stakeholder 6 |
| Action 1 | View Profile | View Profile | View Profile | | | |
| Action 2 | View Profile | View Profile | View Profile | | | |
| Action 3 | View Profile | View Profile | View Profile | | | |
| Action 4 | View Profile | View Profile | View Profile | | | |
| Action 5 | View Profile | View Profile | View Profile | | | |

Gambar 7. Tahap 2 Stakholders & Actions

Pada tahap dua Stakholders & Actions. ini terdiri dari tiga action, yaitu action konsumen, admin dan pemilik kost. Action konsumen memiliki opsi di antaranya dapat melihat informasi dan fasilitas kost-kostan, selain itu konsumen dapat memesan kost-

kostan. Action admin memiliki opsi menerima pemesanan dari semua konsumen, lalu action admin juga dapat mengelola data-data konsumen dan data-data fasilitas kostan. Action pemilik kost memiliki peran menerima sewa.



Gambar 8. Tahap 3 User Journey.

Pada tahap tiga User Journey, akan menjelaskan proses dimana stakeholder saling berinteraksi yang akan membentuk alur bisnis pada tahap admin, konsumen dan pemilik kost.



Gambar 9. Tahap 4 How Might We.

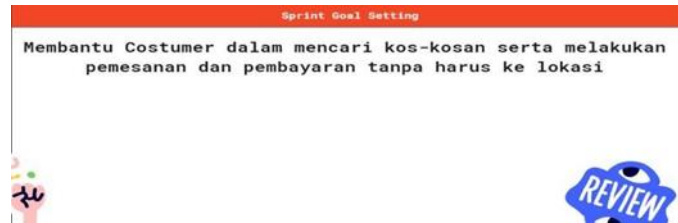
Pada tahap empat how might we, setiap anggota memiliki pendapat tentang pembuatan Website kost-kostan ini adapun pendapat anggota sebagai berikut:

1. Anggota 1 berpendapat bahwa dengan pembuatan Website ini waktu menjadi lebih cepat dan customer tidak perlu datang ketempat.
2. Anggota 2 berpendapat bahwa web ini mudah untuk melihat kost.
3. Anggota 3 berpendapat bahwa web ini dapat mengetahui info kost, transparansi biaya kemudian interaksi customer dan pemilik kost lebih cepat.



Gambar 10. Tahap 5 Categorising & Voting.

Pada tahap 5 Categorising & Voting akan dilakukan pengelompokan pendapat para anggota untuk dilakukan voting. Dengan hasil voting ini ditemukan bahwa kategori informasi lebih banyak dipilih oleh para anggota.



Gambar 11. Tahap 6 Sprint Goal Setting.

Pada tahap 6 Sprint Goal Setting, di simpulkan bahwa Website inter kost bisa membantu costumer dalam mencari kost-kostan serta melakukan pemesanan dan pembayaran tanpa harus ke lokasi.



Gambar 12. Tahap 7 Feedback Museum

Pada tahap 7 Feedback Museum, ini merupakan konsumen melakukan kritik dan saran pada Website kost-kostan.



Gambar 13. Tahap 8 Solution Steckh.

Pada tahap 8 merupakan solusi sketch diambil dari gambar crazy 8 yang telah dibuat oleh tim, solution sketch ini terdiri dari tiga gambar solusi yang dibuat oleh tim anggota tim berisikan tahapan- tahapan pada starup sketsa solusi dari setiap anggota tim untuk menciptakan suatu ide baru untuk alur bisnis star up Website inter kost.



Gambar 14. Tahap 9 Solution Steps.

Pada tahap 9 solution step, ini merupakan hasil tahapan-tahapan yang telah di susun atau diurutkan.

6. Desain Sistem.

Pada tahap desain sistem ini menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan dalam bahasa programan komputer yang berupa Website, pada tahap desain sistem ini juga penulis menggunakan metode perancangan Wodpress.

Wordpress merupakan salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan system yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena Wordpress menyediakan bebrapa design sistem yang memungkinkan bagi pengembang system untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif.

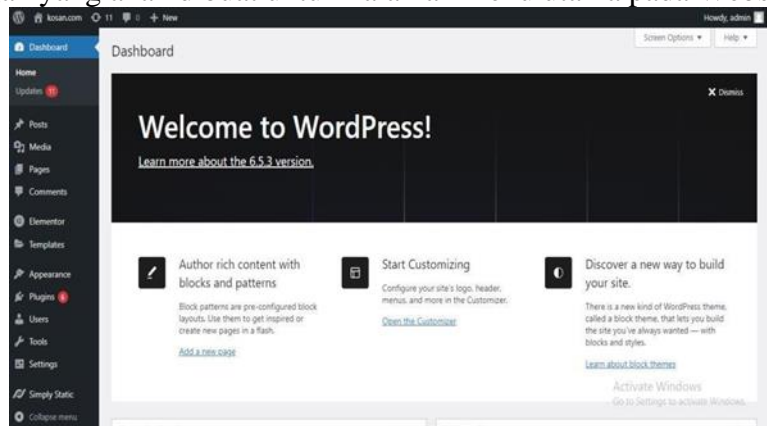
7. Implementasi Design

Tujuan penerapan perancangan ini adalah sebagai gambaran sistem promosi yang akan dibuat nantinya kemudian desain antarmuka sistem promosi ini dirancang sebagai berikut.

Perancangan berikut ini adalah perancangan yang terdapat di dalam Website Inter Kost yang di rancang untuk admin sebagai aktor pengelola sistem Website.

1. Rancangan Menu Utama/Dashboard.

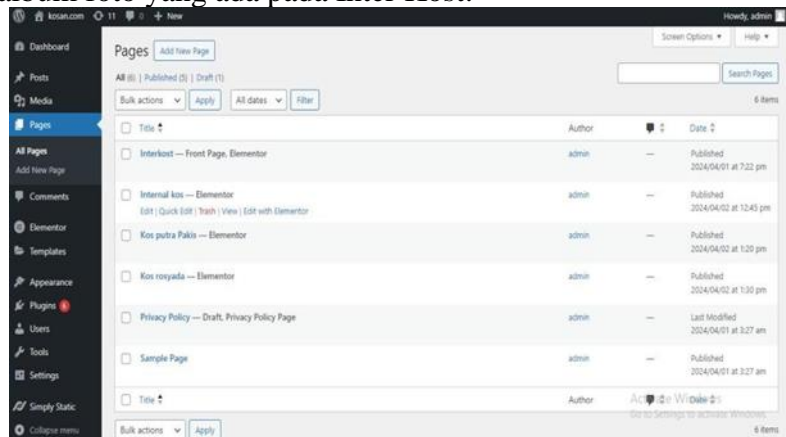
Halaman Beranda ini digunakan oleh admin dan Perancangan menu utama adalah desain rancangan yang akan dibuat untuk halaman menu utama pada Website.



Gambar 15. Perancangan Dashboard.

2. Perancangan Menu Album.

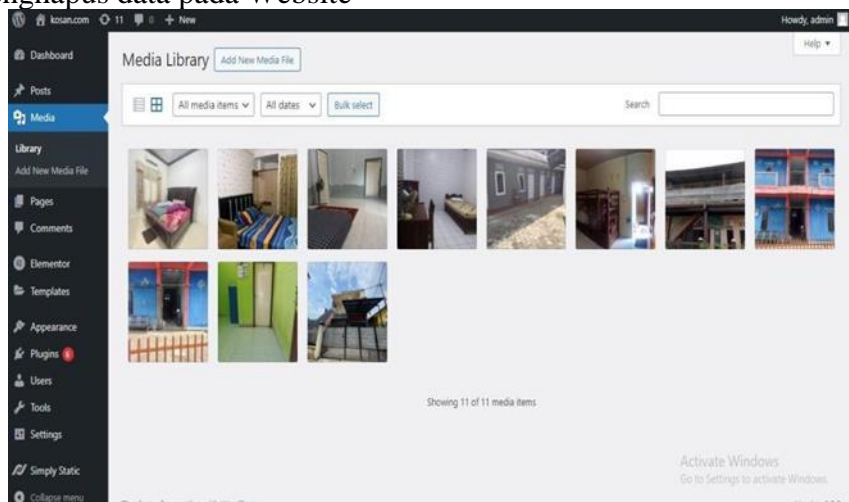
Pada perancangan berikut ini adalah rancangan Website yang akan dibuat menu tampilan edit album foto yang ada pada Inter Kost.



Gambar 16. Perancangan Menu Album.

3. Perancangan Menu, Tambah, Edit dan Hapus Data Kost.

Pada perancangan berikut ini adalah rancangan yang akan dibuat untuk menambah, edit dan menghapus data pada Website

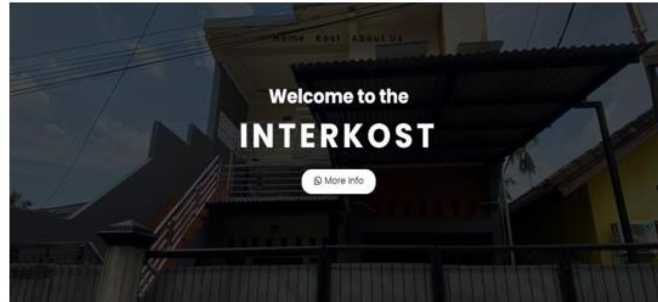


Gambar 17. Perancangan Data Kos.

8. Hasil Implementasi.

1. Tampilan Menu Dashboard Konsumen.

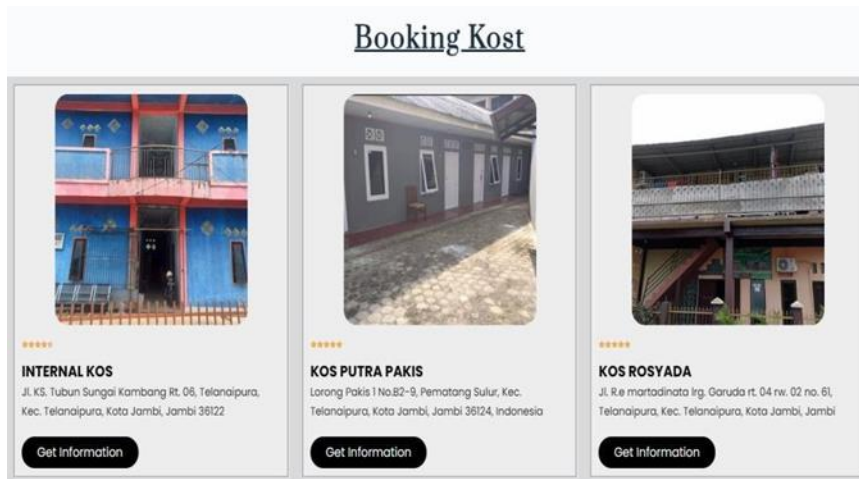
Perancangan Berikut ini merupakan perancangan yang direncanakan untuk menu tampilan dashboard konsumen.



Gambar 18. Tampilan Halaman *Dashboard*

2. Menu Halaman Kost.

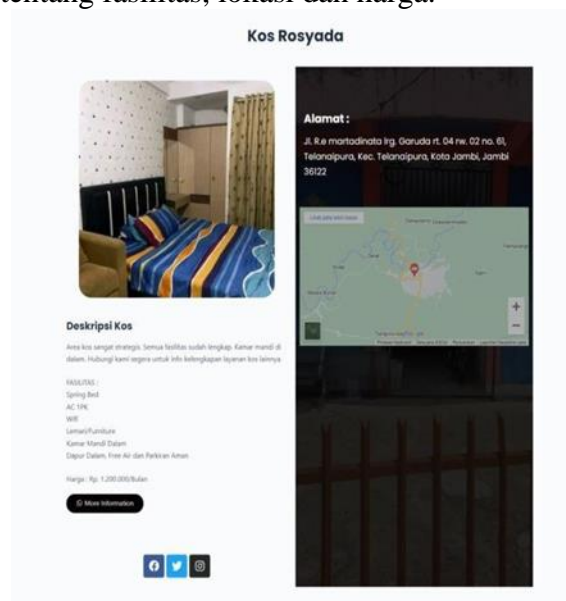
Gambar berikut merupakan perancangan menu halaman kost yang tersedia di Website inter kost.



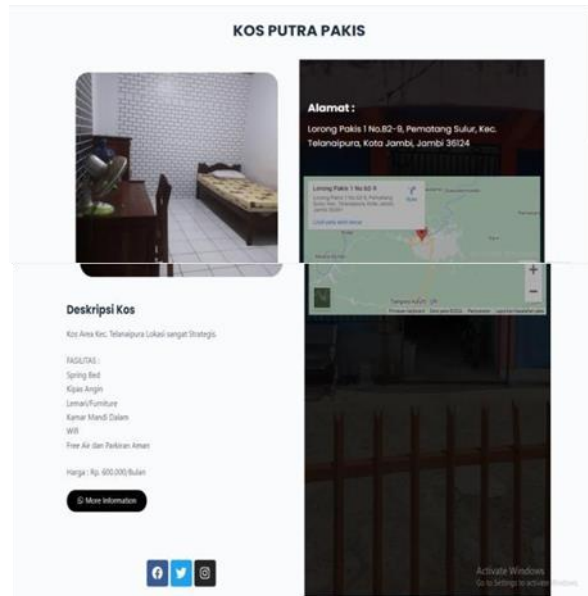
Gambar 19. Menu Halaman Kost.

3. Tampilan Detail Informasi Kost.

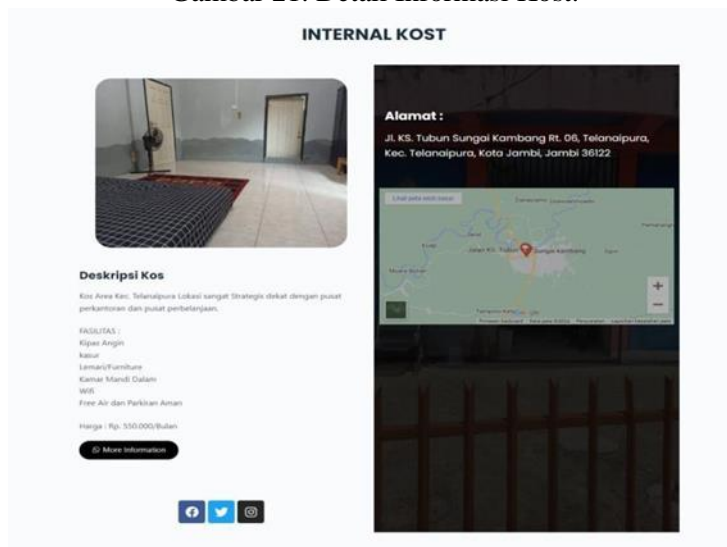
Perancangan pada tampilan ini merupakan detail informasi kost yang mana diantaranya informasi tentang fasilitas, lokasi dan harga.



Gambar 20. Detail Informasi Kost.



Gambar 21. Detail Informasi Kost.



Gambar 22. Detail Informasi Kost.

4. Tampilan About Us.

Tampilan berikut merupakan informasi tentang Website inter kost dan juga admin memberikan sebuah kata-kata ucapan terimakasih kepada pengunjung inter kost.



Gambar 23. Tampilan About Us.

9. Pengujian Sistem.

Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian blackbox testing yaitu dengan pengujian yang hanya dilakukan untuk mengamati hasil dari software. Pengamatan hasil ini melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak itu sendiri.

1. Pengujian Admin.

Pengujian halaman utama dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional normal dan terbebas error.

Tabel 1. Pengujian Menu Admin

| No | Input | Hasil Harapan | Kesimpulan |
|----|---------------------------------------|--|------------|
| 1 | Memasuki halaman utama <i>admin</i> . | Menampilkan tampilan utama atau <i>dashboard admin</i> . | Berhasil |
| 2 | Memilih menu album atau media. | Menampilkan halaman album. | Berhasil |
| 3 | Tambah data album. | Tampil pesan "data berhasil disimpan". | Berhasil |
| 4 | Tambah data album gagal. | Tampil pesan "data album wajib di isi". | Berhasil |
| 5 | Klik pencarian. | Menampilkan data sesuai data album. | Berhasil |
| 6 | Memilih menu data kos. | Menampilkan halaman menu data kost. | berhasil |
| 7 | Tambah data kos. | Tampil pesan "data berhasil tersimpan". | Berhasil |
| 8 | Edit data kos. | Tampil pesan "data berhasil di update". | Berhasil |
| 9 | Hapus data kos. | Tampi pesan data berhasil dihapus. | Berhasil |

2. Pengujian halaman menu konsumen.

Pengujian halaman konsumen dilakukan untuk memeriksa apakah fungsional normal dan terbebas error, pengujian dilakukan dengan dua kondisi, kondisi yang pertama jika dalam keadaan berhasil dan yang kedua jika dalam keadaan gagal.

Tabel 2. Pengujian Menu Konsumen.

| No. | Input | Hasil Harapan | Kesimpulan |
|-----|---|--|------------|
| 1 | Memasuki halaman utama <i>Website</i> inter kost. | Menampilkan halaman utama <i>Website</i> inter kost. | Berhasil. |
| 2 | klik tombol <i>more information</i> . | Membuka aplikasi <i>whatsapp</i> admin. | Berhasil. |
| 3 | Klik menu kost | Menampilkan menu data kost yang tersedia. | Berhasil. |
| 4 | Klik tombol <i>get information</i> . | Menampilkan halaman deskripsi kost | Berhasil. |
| 5 | Klik tombol <i>more information</i> . | Menampilkan aplikasi <i>whatsapp</i> pemilik kost | Berhasil. |
| 6 | Pada halaman utama klik tombol menu <i>about us</i> | Menampilkan halaman <i>about us</i> | Berhasil. |

KESIMPULAN

Setelah dilakukan Perancangan Sistem Promosi Website inter kost di Kota Jambi Berbasis Web, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Analisis alur bisnis menggunakan metode design sprint mendapatkan hasil yang maksimal terhadap inter kost di kota Jambi dan dapat dilanjutkan pada tahapan perancangan sistem.
2. Perancangan Sistem Promosi inter kost di Kota Jambi Berbasis Web berhasil dibuat sebagai media untuk membantu mendapatkan calon anak kost mendapatkan informasi kos yang lebih efektif.
3. System ini menggunakan wordpress web. Dengan menggunakan wordpress penulis dapat merancang inter kost lebih mudah dan sesuai rancangan. Selain itu alur bisnis yang digunakan yaitu design sprint. Dengan desain sprint alur bisnis jadi lebih terstruktur.
4. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan prototype mencakup observasi, wawancara, dokumen dan bahan-bahan lainnya sehingga data yang dianalisis dapat menghasilkan rancangan yang dapat diterapkan dan dapat diberikan rekomendasi untuk konsumen.
5. Hasil pengujian sistem perangkat lunak ini menggunakan Blackbox Testing dengan hasil yang secara keseluruhan sukses dan sesuai dengan apa yang telah di rancang.

Saran

Dalam proses perancangan sistem promosi Website inter kost di kota Jambi berbasis web. Terdapat beberapa saran yang mungkin dapat digunakan sebagai penyempurnaan

lebih lanjut, sebagai berikut:

- Perancangan ini diharapkan untuk pengembangan selanjutnya menambahkan fitur registrasi akun, pemesanan secara online di Website inter kost.
- Tampilan pada Website ini masi sederhana untuk itu tampilan Website ini dapat dikembangkan dan disesuaikan.
- Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengimplementasikan rancangan sistem ini dalam bentuk aplikasi agar rancangan ini dapat digunakan.
- Disarankan untuk penelitian yang akan datang untuk mencari ruang lingkup populasi yang berbeda dan lebih luas dari populasi dalam penelitian ini.

REFERENCES

- Arifin, N. Y., Kom, S., Kom, M., Tyas, S. S., Sulistiani, H., Kom, M., ... & Kom, Azis, N. (2022). Analisis Perancangan Sistem Informasi.
- Budiarta, K., Ginting, S. O., & Simarmata, J. (2020). Ekonomi dan Bisnis Digital. Yayasan Kita Menulis.
- Febriansyah, A. D., & Amin, C. (2022). Kajian Spasio-Temporal Harga Sewa Kost Di Kawasan Kampus Universitas Jambi Tahun 2012-2021 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Frankland, W., Kitchener, J. N., Whitten, T., & Hulme, P. (2007). The delivery of the roof of Terminal 5. *Proceedings of the Institution of Civil Engineers- Management, Procurement and Law*, 160(3), 101-115.
- M. (2022). Analisa Perancangan Sistem Informasi. Cendiki Mulia Mandiri.
- Rachmawati, Ariefah. "Membangun Informasi Layanan Umum Rumah Kos Melalui Aplikasi Berbasis Web." *Jurnal ilmiah fifo 9.2* (2017): 155- 162.
- Rahmawati, M., & Harahap, E. (2021). Analisis Keuntungan Usaha Kos-Kosan Menggunakan Program Linear Dengan Aplikasi Geogebra. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika*, 20(1), 59-66.
- Romadhony, L. (2018). TA: Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web pada Startup Borhouse (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Santi, I. H. (2020). Analisa perancangan sistem. Penerbit NEM.
- Saputra, A. (2015). Peran Inkubator bisnis dalam mengembangkan digital startup lokal di Indonesia. *CALYPTRA*, 4(1), 1-24.
- Siregar, Z., Erwina, P., & Munandar, M. H. (2021). Sistem Informasi Penyewaan Perumahan Mutiara Simpang Mangga Berbasis Web. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1(1), 1-6.
- Wulandari, Estri, and Grace Gata. "Penerapan E-Commerce Untuk Penjualan Rokok Elektrik (Vape) Menggunakan Content Management System Wordpress Pada Toko Vape Grande." *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System 3.1* (2020): 545-551.