

## REKAYASA APLIKASI CENTER RUMAH KOST BERBASIS WEB DI KABUPATEN SUMBAWA

Yuliadi<sup>1</sup>, Nurul Maulida Solihat<sup>2</sup>, Herfandi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, UTS Sumbawa

Jln. Raya Olat Maras, Batu Alang, Moyo Hulu, Pernek, Moyohulu,  
Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. 84371

<sup>1</sup>[yuliadi@uts.ac.id](mailto:yuliadi@uts.ac.id), <sup>2</sup>[nurulmaulidasolihat@gmail.com](mailto:nurulmaulidasolihat@gmail.com), <sup>3</sup>[herfandi@uts.ac.id](mailto:herfandi@uts.ac.id)

---

### Abstract

*A boarding house is a temporary residence for living with a number of rooms that are rented out and paid for within a certain period of time. This study aims to build a boarding house center application in Sumbawa Regency as a means of providing effective housing information for boarding house seekers, tenants, and boarding house owners to promote boarding houses to be rented out. This application was developed using qualitative research and built using the PHP programming language using MySQL as a database. The method used in building this application is using the waterfall method with UML (Unified Modeling Language) modeling. This application is expected to make it easier for boarding house seekers and boarding house owners to do promotions.*

**Keywords :** Applications, Boarding House Center, MySQL, Waterfall, UML

### Abstrak

Rumah kost merupakan rumah hunian sementara untuk tinggal dengan sejumlah kamar yang disewakan dan dibayar dalam kurun waktu tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi center rumah kost di Kabupaten Sumbawa sebagai sarana penyediaan informasi tempat tinggal yang efektif bagi para pencari rumah kost, penyewa, maupun bagi pemilik rumah kost untuk mempromosikan rumah kost yang akan disewakannya. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan penelitian kualitatif dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan MySQL sebagai database. Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah menggunakan metode waterfall dengan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah para pencari rumah kost dan pemilik rumah kost dalam melakukan promosi.

**Kata kunci :** Aplikasi, Center Rumah Kost, MySQL, Waterfall, UML

---

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sudah merambah di segala segi kehidupan yang banyak membantu semua kalangan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan. Salah satunya informasi tersebut adalah pencarian tempat tinggal sementara sesuai dengan kriteria. Atau pemilik informasi dalam menyampaikan informasi kepada penerima secara cepat. Dengan pemanfaatan teknologi informasi tersebut terkait dengan akses informasi berupa pencarian tempat tinggal (rumah Kost) maupun mempromosikannya yang dilakukan tidak terbatas pada ruang dan waktu [1].

Rumah kost merupakan rumah hunian sementara untuk tinggal yang didalamnya tersedia barang umum kebutuhan rumah seperti kasur, lemari, meja, dan lain sebagainya. Rumah kost juga merupakan sebuah tempat tinggal dengan sejumlah kamar yang disewakan dan dibayar dalam kurun waktu tertentu [2].

Pada umumnya, para pencari rumah kost di Kabupaten Sumbawa melakukan suatu pencarian melalui relasi pertemanan atau keluarga yang dikenal. Akan tetapi, tidak semua pendatang memiliki relasi pertemanan atau sanak saudara untuk dijadikan acuan informasi detail pencarian rumah kost. Langkah paling akurat untuk melakukan pencarian adalah dengan mendatangi

satu persatu wilayah yang terdapat rumah kost untuk memastikan kamar kosong dan kecocokan lingkungan tempat tinggal. Pencarian biasanya dilakukan dengan cara berkeliling dari satu rumah kost ke rumah kost lainnya. Kegiatan pencarian dengan metode berkeliling tersebut tentunya dirasa sangat tidak efektif dan efisien terhadap waktu pencari rumah kost. Dengan demikian, pendatang akan merasa kebingungan dan kesulitan dalam fase mencari rumah kost yang sesuai bagi mereka [3].

Periklanan yang terjadi pada sistem rumah kost di Kabupaten Sumbawa mayoritas dilakukan dengan metode secara lisan dan pemasangan papan nama kost yang didalamnya tercantum nomor telepon. Hal tersebut jadi kendala para pemilik kost di era komunikasi efektif menggunakan internet untuk mempromosikan rumah kost ke khalayak umum serta pencari kost yang tidak mendapatkan pusat informasi terkait pencarian rumah kost. Dalam hal ini website dapat menjadi sarana penyedia informasi tempat tinggal yang efektif bagi para pencari rumah kost dan pengelola rumah kost untuk mempromosikan rumah kost yang akan disewakannya [4].

Dalam penelitian ini melakukan pengembangan aplikasi center rumah kos yang berfungsi sebagai media pencarian tempat tinggal yang berbagai macam tempat tinggal. Pemilik tempat tinggal mempromosikan tepat tinggal secara cepat. Pada aplikasi ini pemilik tempat tinggal yang mempromosikan tempat tinggal tidak hanya satu orang tetapi bisa lebih yang berasal dari kabupaten Sumbawa atau diluar kabupaten Sumbawa. Adapun tujuan penelitian ini adalah dihasilkannya aplikasi yang mampu memberikan informasi mengenai rumah kost sesuai dengan kriteria yang dicari oleh pengguna dan sebagai media promosi rumah kost bagi pemilik kost.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

### 2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian yang dilakukan mengambil beberapa sumber, yakni;

Pertama penelitian sebelumnya terkait dengan Pengembangan *Website* Penyediaan Informasi Rumah Kontrakan Kab. Inhil. *Website* yang dibuat sebagai sarana penyediaan informasi dan mempromosikan rumah kontrakan yang akan disewakan. Pembangunan *website* menggunakan metode *waterfall* dan pemrograman menggunakan PHP dan XAMPP untuk database, sedangkan untuk pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) [5].

Kedua penelitian sebelumnya terkait Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website. *Website* yang dibangun sebagai sarana penyedia informasi kost yang efektif bagi para pencari tempat tinggal, maupun bagi pengelola rumah kost dalam mempromosikan rumah kost yang akan disewakan. Pengembangan sistem ini dilakukan menggunakan metode *Waterfall*, dengan pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah PHP dengan *webserver* XAMPP [6].

Ketiga penelitian sebelumnya terkait Sistem Informasi Pencarian Rumah Kost Berbasis Web. Pengembangan sistem informasi digunakan oleh masyarakat sebagai sarana pencarian tempat tinggal secara cepat dan pemilik rumah dalam promosi rumah kost miliknya. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi dan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* [7].

### 2.2. Rumah Kost

Suatu tempat tinggal yang disewakan kepada pihak lain dengan fasilitas-fasilitas sesuai kebutuhan dengan harga yang terjangkau. Rumah kost disewa dalam jangka waktu yang cukup lama menggunakan hitungan waktu yang disepakati. Tempat kost sangatlah bermacam-macam, dari cara penyewaannya, fasilitas-fasilitas dan harga yang bervariasi [8].

### 2.3. Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu perangkat yang diinstal pada komputer untuk menjalankan perintah yang diberikan oleh pengguna aplikasi tersebut. Dengan kata lain aplikasi tersebut berupa perangkat lunak yang difungsikan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang diinginkan penggunaannya [9].

### 2.4. UML (Unified Modeling Language)

Pemodelan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan UML. UML digunakan untuk menggambarkan perancangan awal dari sistem yang akan dibangun. UML merupakan salah standar Bahasa yang banyak digunakan untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek [10].

## 2.5. Website

*Website* atau yang dikenal dengan *World Wide Web* (biasa disingkat *WWW*) atau merupakan aplikasi internet yang paling digunakan oleh masyarakat dalam pencarian informasi. *Website* berupa informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah internet. Dengan kata lain *website* berisi dokumen atau informasi yang dihubungkan melalui hyperlink atau URL (*Uniform Resource Locator*) [11].

Berbagai macam jaringan lokal yang terhubung dengan jaringan global, dimana satu komputer pada wilayah tertentu dapat diakses dengan komputer lain, yang terdiri dari kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Setiap halaman dibawah homepage yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web [12].

## 2.6. Pemrograman PHP

Pemrograman PHP adalah satuan bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting* yang sesuai dengan kaidah standar yang ditetapkan. PHP bisa berinteraksi di semua teknologi web dan mampu mengeksekusi suatu program. Fleksibilitas ini sangat bermanfaat bagi pemilik situs-situs web yang kompleks dan bisa menggunakan aplikasi-aplikasi yang sudah ada seperti CGI, ISAP atau dengan script seperti Perl atau Python selama proses migrasi ke aplikasi baru yang dibuat dengan PHP [13].

## 2.7. Visual Studio Code

*Visual Studio Code* (VS Code) ini adalah sebuah teks editor untuk menulis kode program yang didukung oleh bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst). Fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya Intellisense, Git Integration, Debugging, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya versi *Visual Studio Code* [14].

## 2.8. Framework Codeigniter

*CodeIgniter* adalah sebuah *tools* yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membangun aplikasi. *CodeIgniter* menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis yang dapat mempercepat pengembang

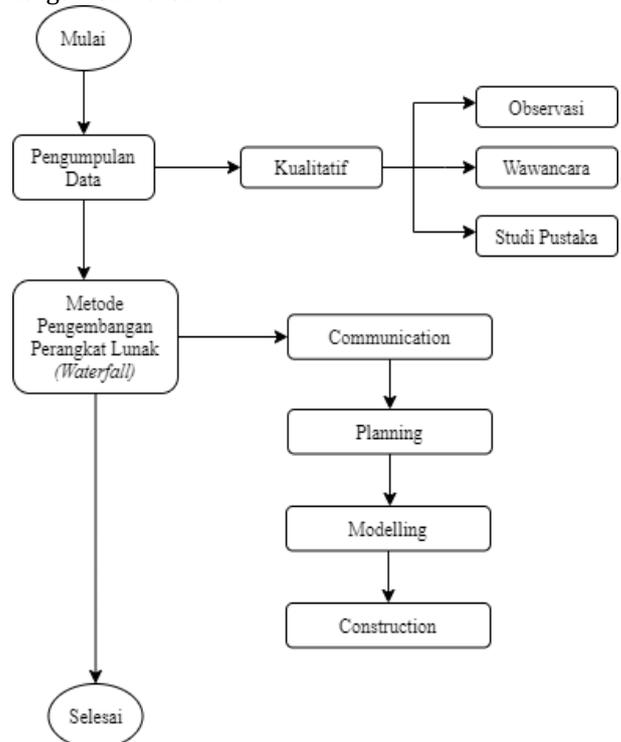
untuk membuat sebuah aplikasi web memiliki dokumentasi yang lengkap disertai dengan contoh [15].

## 2.9. Black Box Testing

*Black box testing* adalah sebuah teknik menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dilakukan untuk mengetahui berjalannya fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [16]. Atau *Black Box Testing* berfokus pada persyaratan fungsional dari perangkat lunak untuk mendapatkan set kondisi masukan yang sepenuhnya akan melaksanakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program [17].

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu proses pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak seperti tergambar dibawah ini :



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Pada alur penelitian diatas menunjukkan proses dalam melakukan metode penelitian, dimana terdapat proses utama yaitu pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan

model waterfall. Adapun pemaaparan dari metode penelitian adalah sebagai berikut :

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

1. Observasi berupa tahap peneliti terjun langsung ke lapangan dengan mengamati periklanan yang dilakukan oleh para pemilik kost melalui media sosial.
2. Wawancara berupa wawancara dengan beberapa pemilik dan pengelola rumah-rumah kost yang ada di Kecamatan Sumbawa, yakni Pak Kurnia (Kos Ungu Batu Alang), Ibu Rusmini (Kos Putri Salsabila), dan Ibu Susilowati (Eka Kos Cantik). Kegiatan wawancara dilakukan untuk mencocokkan data dengan informasi dari hasil observasi yang telah dilakukan dan untuk bertanya beberapa hal yang tidak didapatkan saat melakukan observasi.
3. Studi Pustaka berupa mencari informasi dan mengumpulkan data - data terkait dengan perancangan aplikasi yang bisa digunakan sebagai dasar teori. Informasi tersebut dapat dikutip dari buku, literatur, jurnal ilmiah, *ebook*, maupun dari internet.

b. Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *waterfall* yang hanya mengadopsi empat tahapan dari lima tahapan yang ada. Proses metode *waterfall* yaitu pada pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Berikut tahapan-tahapan dari metode *waterfall* adalah:

a) *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Melakukan komunikasi dengan *customer* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai.

b) *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap perencanaan yang menjelaskan tentang *estimasi* tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

c) *Modeling (Analysis & Design)*

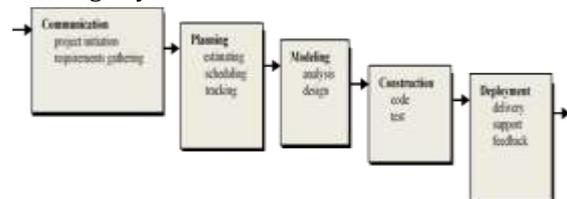
Tahapan perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada *perancangan* struktur data, arsitektur software, tampilan *interface*, dan algoritma program.

d) *Construction (Code & Test)*

Tahapan yang melakukan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat.

e) *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.



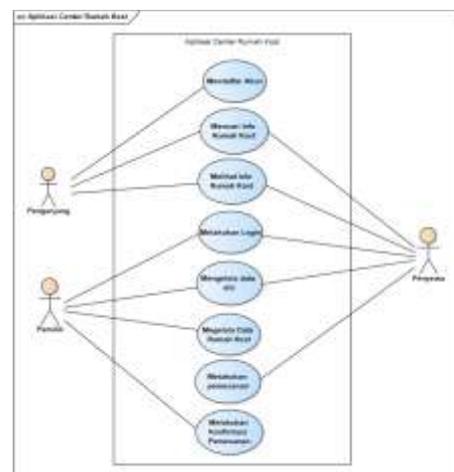
Gambar 2. Metode Pengembangan Waterfall [18]

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Pemodelan Sistem

#### a. Use Case Diagram

*Use case diagram* pada aplikasi center rumah kost di Kabupaten Sumbawa :



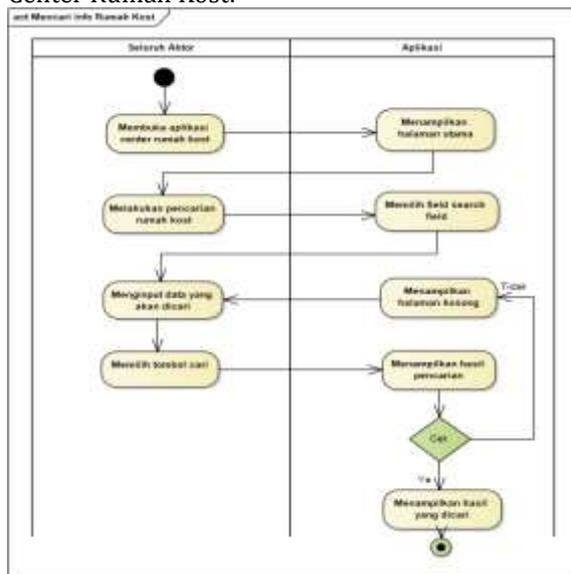
Gambar 3. Use Case Diagram

**Aplikasi Center Rumah Kost**

Model proses dari aplikasi yang tergambar pada *use case diagram* berupa interaksi aktor dengan aktivitas dalam aplikasi. Aktor terdiri dari pengunjung, penyewadn pemilik kos.

**b. Activity Diagram**

Adapun Activity Diagram atau Diagram Aktivitas merupakan salah satu cara memodelkan proses - proses yang terjadi dalam suatu Use Case. Berikut ini *activity diagram* dari Aplikasi Center Rumah Kost:

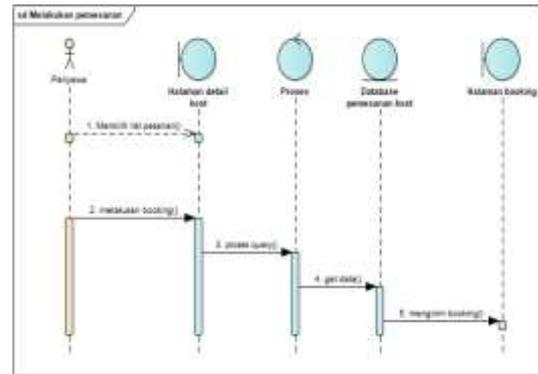


Gambar 4. Activity Diagram Mencari Informasi Rumah Kost

Pada Gambar 4. *activity diagram* menjelaskan bahwa seluruh aktor dapat melakukan pencarian rumah kost dengan membuka aplikasi center rumah kost kemudian sistem menampilkan halaman utama. Untuk melakukan pencarian, pengguna dapat memilih *search field* dan menginputkan data yang akan dicari, maka sistem akan menampilkan hasil pencarian. Jika pencarian tidak ditemukan maka halaman yang di tampilkan sistem adalah halaman kosong.

**c. Sequence Diagram**

Berikut adalah Sequence Diagram pada aplikasi center rumah kost di kabupaten sumbawa adalah:

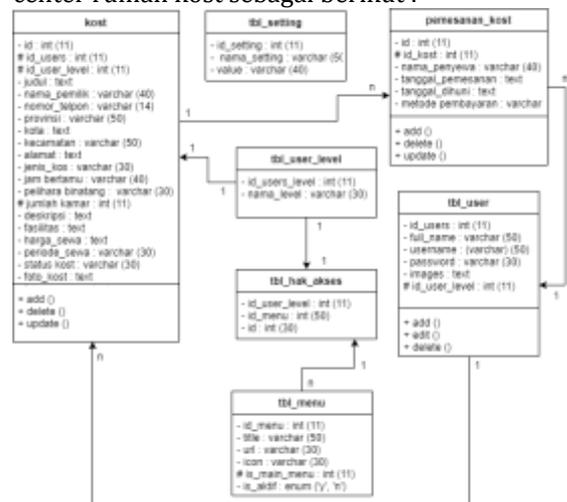


Gambar 5. Sequence Diagram Pemesanan

Pada gambar 6. tentang *sequence diagram* yang menjelaskan bahwa Ketika penyewa memilih list pesanan dan melakukan *booking* maka akan berproses dan mengambil data pada database kost lalu mengirim booking pada halaman *booking*.

**d. Class Diagram**

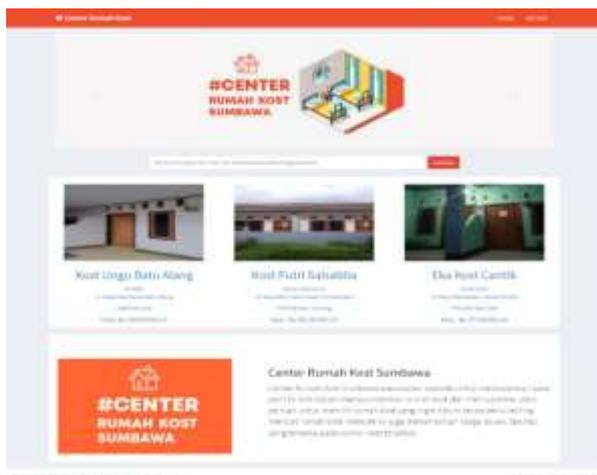
Pada class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam aplikasi dan berbagai macam hubungan yang terjadi pada sistem aplikasi center rumah kost sebagai berikut :



Gambar 6. Class Diagram Aplikasi Center Rumah Kost

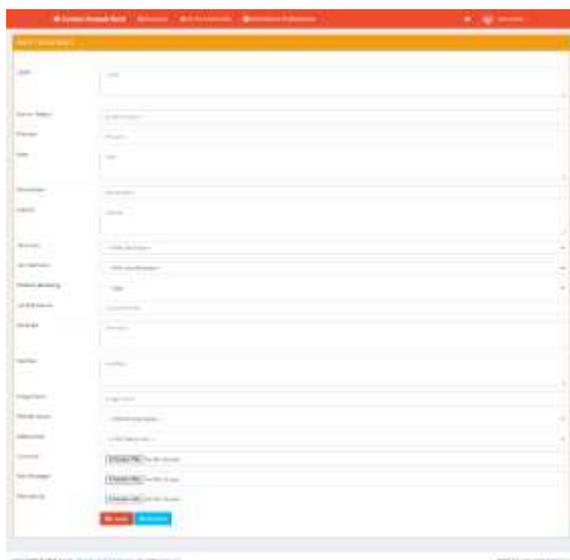
**4.2 Antar Muka Program**

Adapun pembuatan aplikasi ini dibangun menggunakan *Visual Studio Code* dengan bahasa PHP menggunakan *framework codeigniter*. Aplikasi ini berhasil dibangun untuk kebutuhan para pencari kost dalam proses pencarian kost dan para pemilik kost dalam melakukan promosi kost. Berikut ini implementasi antar muka pada aplikasi :



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

Pada Gambar 6. merupakan implementasi dari tampilan halaman utama sebelum pengguna memiliki akun. Pada halaman ini pengguna dapat melihat rumah kost yang tersedia pada aplikasi tanpa memiliki izin untuk dapat melakukan booking dan mendapatkan kontak pemilik. Maka dari itu, untuk mengakses fitur lengkap pengguna harus memiliki akun dengan cara melakukan daftar akun.



Gambar 8. Tampilan Layar Kelola Data Kost

Pada Gambar 7. merupakan implementasi tampilan layar kelola data kost. Pada tampilan ini pemilik kost dapat mengubah dan melakukan update terhadap kost yang sudah diinput.

## 5. Pengujian Program

Pada pengujian aplikasi ini menggunakan metode *Black Box Testing*. Pengujian dilakukan oleh ahli dalam bidang perangkat lunak. Berikut ini merupakan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*. Pengujian ini berfokus pada persyaratan

fungsional perangkat lunak. Berikut table hasil pengujian yang dilakukan adalah:

Tabel 1. Pengujian Sistem

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	Mengisi semua data pada halaman daftar akun	Berhasil menyimpan data akun	Berhasil menyimpan data akun	Berhasil
2.	Memilih user pada halaman daftar akun dengan klik drop down list pada baris Sebagai	Muncul list "Penyewa Kost" dan "Pemilik Kost"	Muncul list "Penyewa Kost" dan "Pemilik Kost"	Berhasil
3.	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar sesuai dengan akun yang sudah terdaftar, lalu klik tombol "Login"	Berhasil masuk kedalam akun pemilik/penyewa yang sudah terdaftar	Berhasil masuk kedalam akun pemilik/penyewa yang sudah terdaftar	Berhasil
4.	Memasukkan <i>username</i> tanpa memasukkan <i>password</i> lalu klik tombol "Login"	Pesan menampilkan "Please fill out this field"	Pesan menampilkan "Please fill out this field"	Berhasil
5.	Memasukkan <i>username</i> dengan benar dan <i>password</i> salah lalu klik tombol "Login"	Kembali ke halaman login	Kembali ke halaman login	Berhasil
6.	Melakukan klik pada no telepon	Tersambung langsung ke nomor whatsapp pemilik kost	Tersambung langsung ke nomor whatsapp pemilik kost	Berhasil
7.	Mengisi judul, mengisi nomor telepon, mengosongkan provinsi, kota, kecamatan, alamat, jenis kost, jam bertamu, peliharaan, binatang, jumlah kamar, deskripsi, fasilitas, harga sewa, periode sewa, status kost, menginput foto lalu mengklik create	Pesan menampilkan "the provinsi field is required", "the kota field is required", "the kecamatan field is required", "the alamat field is required", "the jenis kost field is required", "the jam bertamu field is required", "the peliharaan binatang field is required", "the jumlah		Berhasil

		kamar field is required", "the deskripsi field is required", "the fasilitas field is required", "the harga sewa field is required", "the periode sewa field is required", "the status kost field is required"		
8.	Memilih tanggal booking dan klik ikon kalender pada baris tanggal	Muncul tanggal, bulan, dan tahun pada kalender	Muncul tanggal, bulan, dan tahun pada kalender	Berhasil
9.	Pemilik melakukan konfirmasi pemesanan dengan mengklik tombol konfirmasi	Pesan "pending!" berubah menjadi "telah dibayar"		Berhasil

## 5. Kesimpulan dan Saran

Aplikasi *Center* Rumah Kost telah berhasil dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan *framework codeigniter* dengan *database* MySQL serta dalam pengembangannya menggunakan model *waterfall* dengan pemodelan *UML (Unified Modeling Language)*. Pada pengujian aplikasi menggunakan metode black box yang berfokus pada fungsional aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Saat dilakukan pengujian pada pengguna selaku pemilik kos dan pengguna sebagai pencari kos menyatakan fungsional yang tersedia pada aplikasi sudah sesuai kebutuhan. Dari operasi penggunaan juga sudah berhasil sesuai dengan keinginan pengguna. Terdapat fitur pesan singkat untuk dikirimkan pada pemilik kost berupa Kontak yang tercantum pada aplikasi sudah dapat terhubung langsung ke whatsapp pemilik kost. Pemilik rumah kost dapat dengan mudah mempromosikan rumah kost miliknya tanpa memerlukan biaya. Dengan aplikasi ini, dapat meringankan beban biaya, waktu dan informasi semakin akurat dan relevan. Selain itu, aplikasi center rumah kost ini sebagai alternatif center untuk memasarkan kos-kosan di Kabupaten Sumbawa.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya kegiatan penelitian bisa terselesaikan. Penelitian ini sudah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan moril dan materil. Masih banyak kekurangan di dalam penyusunan hasil penelitian, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun bagi rekan-rekan mahasiswa.

## Daftar Pustaka:

- [1] R. G. Ichang Maulana, "Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web," *Inf. Syst. Appl.*, vol. 2, no. 1, 2017, [Online]. Available: <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/informationssystemapplication/article/download/293/160>.
- [2] A. Rachmawati, "Membangun Informasi Layanan Umum Rumah Kos Melalui Aplikasi Berbasis Web," *J. Ilm. FIFO*, vol. 9, no. 2, p. 155, 2017, doi: 10.22441/fifo.2017.v9i2.009.
- [3] J. Agape Sianturi, I. N. Piarsa, and I. K. Adi Purnawan, "Aplikasi Pencarian dan Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web dan Android," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 6, no. 3, p. 192, 2018, doi: 10.24843/jim.2018.v06.i03.p06.
- [4] E. Syam, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost Dan Kontrakan Teluk Kuantan," *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 1, no. 1, pp. 1-7, 2018, doi: 10.36378/jtos.v1i1.2.
- [5] A. S. Bayu Rianto, "Website Penyediaan Informasi Rumah Kontrakan Kab. Inhil," *J. Intra Tech*, vol. 3, no. 2, 2019, [Online]. Available: <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/49>.
- [6] C. Nizar, "Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1-10, 2021, [Online]. Available: <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/SISTEK/article/view/852/pdf>.
- [7] N. Destiana Yusma, Nita Merlina, "Sistem Informasi Pencarian Rumah Kost Berbasis WEB," *J. Inti Nusa Mandiri*, vol. 15, no. 2, pp. 9-16, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/inti/article/view/1702/788>.

- [8] H. Fitri Damayanti, "Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis Web Dangoole Maps Api," *Multitek Indones.*, vol. 10, no. 1, p. 19, 2016, doi: 10.24269/mtkind.v10i1.235.
- [9] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti," *Apl. Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, vol. 8, no. 2, pp. 61-69, 2014, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>.
- [10] R. A. Shalahuddin, M., Sukamto, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi," *book. Informatika*, Bandung, p. 53, 2013, doi: Chronic ischaemic mitral regurgitation. Current treatment results and new mechanism-based surgical approaches☆.
- [11] A. Prasetyo and R. Susanti, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya Sejahtera Sentosa Blitar," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 10, no. 2, pp. 1-16, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jitika/article/view/57/45>.
- [12] K. I. Sofiansyah Fadli, Maulana Ashari, "Sistem Penjadwalan Event Organizer Dengan Metode Round Robin (RR)," *Sist. Penjadwalan Event Organ. Dengan Metod. Round Robin*, vol. 3, no. 2, pp. 100-107, 2020, [Online]. Available: <https://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/misi/article/view/136/95>.
- [13] S. Euis Mustika P, "Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Geografis Di Bandar Lampung," *J. Cendikia*, vol. 14, no. 1, pp. 13-18, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/JC/article/download/39/17/>.
- [14] P. R. A. Yudi Permana, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode SDLC Pada PT. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile," *SIGMA - J. Teknol. Pelita Bangsa*, vol. 15, no. 6, pp. 153-167, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/sigma/article/view/585/395>.
- [15] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)," *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, p. 30, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i2.24.
- [16] R. A. Shalahuddin, M., Sukamto, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi*. Jakarta: Informatika.
- [17] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012.
- [18] R. S. Pressman, *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach Fifth Edition*. New York San Francisco St. Louis: McGraw-Hill Higher Education, 2015.