

---

## Implementasi Metode Prototyping Pada Rancang Marketplace Rumah Kost Berbasis Mobile

Dini Silvi Purnia<sup>1\*</sup>, Ratningsih<sup>2</sup>, Mumun Surahman<sup>3</sup>, Widhiani Agustin<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri

<sup>2</sup> Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>3</sup> Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>4</sup> Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

\* Corresponding Author. E-mail: dini.dlv@nusamandiri.ac.id

### Abstract

Dalam perkembangan dunia bisnis di era sekarang, teknologi merupakan peran penting dalam menunjang kebutuhan dengan cepat dan informatif pada berbagai bidang usaha. Kehadiran teknologi sangat membantu para pemilik usaha dalam melakukan inovasi dan pengembangan usahanya baik dalam pemasaran, pemesanan, return barang bahkan sampai pembayaran. Tuntutan para pengusaha sekarang selain inovasi adalah penguasaan teknologi sehingga mereka bisa bertahan, banyak bidang bisnis yang saat ini harus survive. Salah satunya pada bisnis properti terutama untuk bisnis penyewaan rumah Kost. Rumah Kost merupakan tempat untuk sewa penginapan atau tempat tinggal sementara. Saat ini sistem yang mewadahi tentang informasi tempat Kost mulai dari pencarian sampai pemesanan masih sangat sedikit. Masalah yang sering ditemui terkait pencarian rumah Kost yaitu sulitnya akses informasi tempat Kost sesuai dengan yang diinginkan, begitu juga bagi para pemilik Kost yang kebanyakan melakukan promosi tempat kosnya dengan cara konvensional yaitu menggunakan brosur, flyer, dsb. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah aplikasi marketplace rumah Kost berbasis mobile. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan metode Prototyping dan memiliki fasilitas pencarian yang sudah terintegrasi dengan google maps, kemudahan dalam melakukan transaksi sewa, dan membantu pemilik Kost dalam mengelola maupun memasarkan tempat kosnya secara maksimal. Adapun hasil dari perancangan ini yaitu menjadikan sarana untuk mengaktifkan dan memberikan kemudahan bagi penyewa maupun pemilik dalam pemanfaatan aplikasi rumah Kost.

Kata Kunci: marketplace; mobile; rumah Kost; prototyping

### Abstract

In the development of the business world in today's era, technology is an important role in supporting the needs of quickly and informatively in various fields of business. The presence of technology is very helpful for business owners in innovating and developing their business both in marketing, ordering, returning goods and even payment. The demands of today's entrepreneurs besides innovation are mastery of technology so that they can survive, many business fields currently have to survive. One of them is in the property business, especially for the boarding house rental business. A boarding house is a place to rent lodging or a temporary residence. Currently, there are very few systems that accommodate information on boarding houses from

searching to ordering. Problems that are often encountered are related to the search for boarding houses, namely the difficulty of accessing boarding information as desired, as well as for boarding owners who often promote their boarding houses in a conventional way, namely using brochures, flyers, etc. Based on these problems, a mobile-based boarding house marketplace application is needed. This application is designed and built using the prototyping method and has a search facility that is integrated with google maps, in conducting rental transactions, and boarding owners in managing and marketing their boarding houses optimally. The results of this design are a means to streamline and provide for tenants or owners in managing boarding house applications..

**Keywords: boarding house; marketplace; mobile; prototyping**

## **1. Introduction**

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun menjadi sangat pesat kemajuannya. Teknologi Informasi merupakan peran penting dalam kebutuhan manusia di setiap bidang baik dalam bidang industri, bisnis, pendidikan, maupun di seluruh bidang kehidupan manusia. Penggunaan teknologi dengan tepat maka akan memperoleh hasil yang sesuai dengan kebutuhan sehingga keputusan dapat diambil dengan cepat. Hal ini bisa dimanfaatkan dengan baik melalui banyak hal, salah satunya suatu proses yang dikerjakan secara manual kini menjadi terkomputerisasi yang mana hal tersebut bisa mempercepat dan mempermudah proses pekerjaan. Pada bidang bisnis, teknologi informasi menjadi sarana pembelajaran dan pertukaran informasi yang berguna bagi penyedia jasa (*provider*) dan pengguna layanan (*consumer*). Salah satunya pada bisnis properti terutama untuk komoditi sewa rumah Kost, yang bertujuan untuk mempermudah seseorang dalam mendapatkan informasi yang praktis dan efisien tentang Kost pada suatu daerah.

Kost merupakan tempat untuk menyewa penginapan atau tempat tinggal sementara yang menyediakan beberapa fasilitas kamar dengan harga yang telah ditentukan oleh pemilik Kost dan lama waktu penyewaan ditentukan sendiri oleh penyewa kamar. Menurut (Maulana & Ginanjar, 2017) "Rumah Kost adalah sebuah hunian yang dipergunakan oleh sebagian kelompok masyarakat sebagai tempat tinggal sementara

atau sebuah hunian yang sengaja didirikan oleh pemilik untuk disewakan kepada beberapa orang dengan sistem pembayaran perbulan atau pertahun."

Saat ini sistem yang mewadahi tentang informasi tempat Kost di pencarian sampai pemesanan masih sangat sedikit, umumnya para pencari Kost melakukan survey secara langsung sehingga memakan waktu, tenaga, dan biaya untuk sekedar melakukan pencarian. Disisi lain, pemilik Kost juga terkadang memiliki kendala untuk mempublikasikan dan mengelola tempat Kostnya karena kebanyakan pemilik melakukan promosi dengan mencetak brosur atau *flyer* yang mana hal tersebut tidak efektif karena area promosi hanya sebatas dimana brosur atau *flyer* itu ditempel dan bagi seseorang yang berada diluar daerah akan kesulitan mengetahui informasi tersebut.

Sulitnya mencari tempat Kost yang nyaman untuk dihuni bagi pendatang baru memang hal yang tidak dapat dipungkiri karena fasilitas, harga, area Kost, ukuran kamar menjadi perbandingan penyewa sebelum menyewa tempat tersebut. Terkadang penyewa menemukan tempat Kost yang sesuai dengan harga dan fasilitas namun terkendala dengan posisi tempat Kost, begitupun masalah sebaliknya. Dan dalam mencari tempat Kost tersebut kebanyakan orang menggunakan pencarian google atau mendatanginya secara langsung, hal ini terkadang tidak menyelesaikan masalah karena sebagian orang akan bingung dalam mencari website yang akurat dan *up-to-date*,

survey langsung juga tidak efisien karena cukup menghabiskan waktu.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya sistem informasi yang mampu mengelola data dengan cepat dan akurat. Pencari Kost dapat melihat informasi tempat Kost yang diinginkan dimanapun tempatnya berada dengan waktu yang relatif cepat dan biaya yang bisa disesuaikan dan pemilik Kost dapat mempromosikan tempat Kostnya secara luas. Sehingga dengan kemudahan dan efisiensi tersebut, aplikasi dapat digunakan secara optimal, dikelola sedemikian rupa, sehingga akan sangat membantu dan bermanfaat dalam perkembangan bisnis terutama pada bidang properti

## **2. Materials and Methods**

Definisi sistem menurut (Anggraeni, 2017) Sistem adalah “kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan.”

Menurut (Nafiudin, 2019) Sistem dapat dikatakan sebagai “seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Sistem dapat merupakan sesuatu yang abstrak dan maupun yang berwujud.”

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem merupakan satu kesatuan atau rangkaian yang saling terhubung untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut (Anggraeni, 2017) mengemukakan bahwa “Informasi adalah data yang diolah menjadi berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.”

Menurut (Hutahaean, 2015) Informasi adalah “data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data.”

Menurut (Marakas & O'Brien, 2017) mengemukakan bahwa Sistem Informasi adalah “kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam menyimpan, mendapatkan kembali, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi.”

Menurut (Anggraeni, 2017) Sistem informasi yaitu “sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.”

Menurut (Hutahaean, 2015) mengatakan bahwa “sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.”

Menurut (Ratnasari, 2019) memberikan pendapat bahwa “Marketplace merupakan sebuah wadah online yang menggunakan platform internet (web-based) untuk melaksanakan berbagai aktivitas bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Marketplace merupakan tempat ataupun lokasi yang berbasis online di mana pembeli dan penjual melakukan transaksi komersial seperti menjual barang, jasa, maupun informasi”.

Sedangkan menurut (Putra, 2017) menjelaskan bahwa : Marketplace merupakan media online berbasis internet (web-based) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka.

Menurut (Mulyani, 2017) berpendapat bahwa “UML adalah sebuah teknik pengembangan

sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem”.

Menurut (Abdillah, 2019) memberikan pendapat bahwa “UML adalah salah satu metode dalam teknik rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan alur dan cara kerja sistem, fungsi, tujuan dan mekanisme kontrol sistem tersebut”.

Menurut (Hendini, 2016) Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

1) *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case Diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2) *Activity Diagram*

*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

3) *Class Diagram*

*Class Diagram* merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. *Class diagram* secara khusus meliputi: Kelas (*class*), Relasi *Assosiations*,

*Generalitation* dan *Aggregation*, Atribut (*Attributes*), Operasi (*Operation/method*) dan *Visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*.

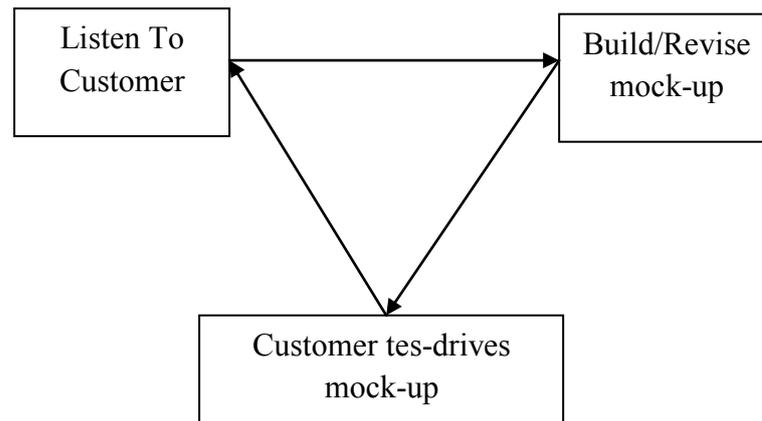
4) *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

(Ogedebe, 2012), menyampaikan bahwa prototyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode prototyping ini akan dihasilkan prototype sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi.

Prototype akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan ujicoba dilakukan secara simultan seiring dengan proses pengembangan

(Ogedebe, 2012), menegaskan: Telah ditemukan bahwa dalam analisis dan desain sistem, terutama untuk proses transaksi, di mana dialog yang ditampilkan lebih mudah difahami. Semakin besar interaksi antara komputer dan pengguna, besar pula manfaat yang diperoleh ketika proses pengembangan sistem informasi akan lebih cepat dan membuat pengguna akan lebih interaktif dalam proses pengembangannya.



Sumber : (Ogedebe, 2012)  
Gambar 1. Metode Prototyping

Menurut (Ogedebe, 2012), prototyping dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Langkah-langkah dalam prototyping adalah sebagai berikut :

1. *Listen To Customer*
2. *Revise Mook-Up*
3. *Costumer test-drives mock-up*

### 3. Results and Discussion

Pada tahap pembangunan system ini menggunakan metode prototyping dengan langkah-langkah dibawah ini

#### 3.1. Pengumpulan Kebutuhan (*listen to customer*)

Dalam perancangan aplikasi Rumah Kost ini, penulis menemukan beberapa permasalahan dan usulan solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Hal ini yang dijadikan latar belakang adanya aplikasi ini sehingga dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas dan mutu dalam pengembangan aplikasi.

1. Analisis Masalah
  - a. Sulitnya pencarian informasi rumah Kost yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan
  - b. Keterbatasan pemilik Kost dalam melakukan promosi
  - c. Proses *booking* (pemesanan) dan pembayaran dilakukan secara manual
2. Solusi yang ditawarkan
  - a. *Map GPS*

Aplikasi ini sudah terintegrasi dengan Google Maps guna memudahkan pencari Kost dalam mencari lokasi tempat Kost yang diinginkan.

- b. *Booking* (pemesanan)  
Penyewa Kost dapat memesan tempat secara langsung ataupun melakukan pemesanan dari jauh-jauh sebelum tempat Kost ditinggali.
- c. Layanan Pembayaran  
Sistem pembayaran dipermudah antara penyewa dan pemilik dalam otorisasi proses pembayaran menggunakan kartu kredit, transfer antar bank, ataupun pembayaran langsung.
- d. *Up-to-date system*  
Data Informasi Kost yang akurat dan selalu update berkala.
- d. Levelisasi Akses  
Masing-masing *user* diberikan hak akses yang berbeda tergantung dengan kewenangan yang diberikan.
- e. *Security System*  
Mencegah dari hal-hal yang tidak diinginkan maka *login* sistem di aplikasi melakukan enkripsi dengan MD5.
- f. *Mobile based system*  
Aplikasi ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja secara *online* dari *smartphone* yang terkoneksi dengan internet.
- g. *User-Friendly Interface*  
Tampilan yang memudahkan *user* dalam mengakses aplikasi dan nyaman saat penggunaannya.

Sejalannya dengan perancangan sistem aplikasi yang dibuat dan berdasarkan dari beberapa permasalahan yang ada, maka

diperlukan penentuan kebutuhan dari sistem yang dibangun guna mendapat hasil analisis yang optimal. Dalam perancangan aplikasi ini, terdapat beberapa hal yang diperlukan dalam perancangannya. Adapun kebutuhan tersebut antara lain :

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari aplikasi ini diantaranya :

- a. Aplikasi dapat menampilkan informasi rumah Kost.
- b. Aplikasi dapat menampilkan peta lokasi rumah Kost.

c. Aplikasi dapat melakukan pemesanan kamar Kost.

d. Aplikasi dapat melakukan konfirmasi pembayaran rumah Kost.

2. Kebutuhan Non Fungsional

4. Tampilan aplikasi yang dapat mempermudah pengguna dalam pemakaiannya.

a. Aplikasi dapat mempermudah pengguna dalam mencari informasi Kost.

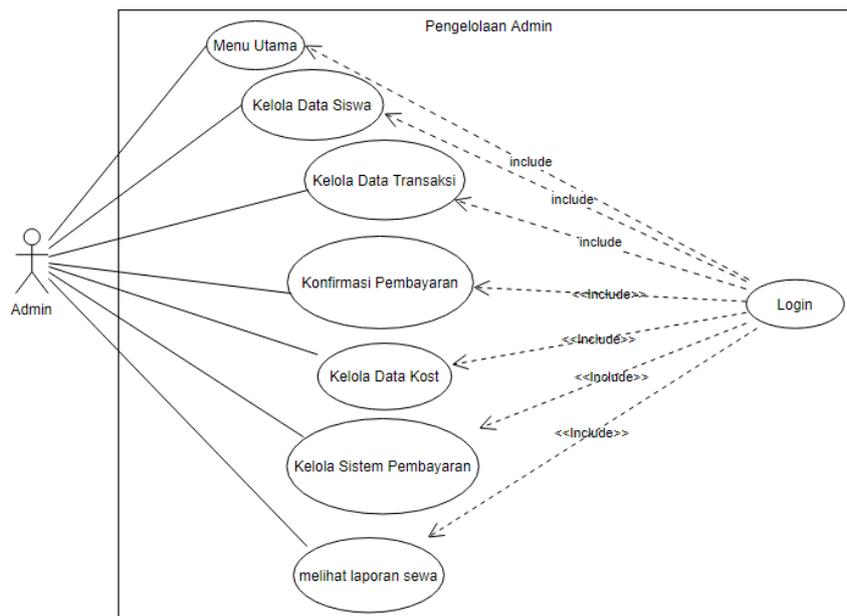
b. Aplikasi dapat menunjukkan rute terpendek menuju lokasi yang dipilih pengguna.

c. Aplikasi dapat dijalankan diberbagai perangkat *Mobile* yang terkoneksi dengan jaringan internet.

### 3.2. Perancangan (Revise Moock-Up)

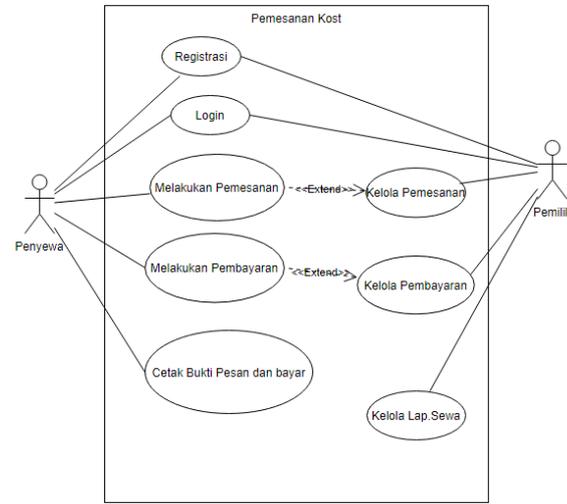
#### 1. Rancangan UML

##### a. Use Case Diagram Pengelolaan Admin



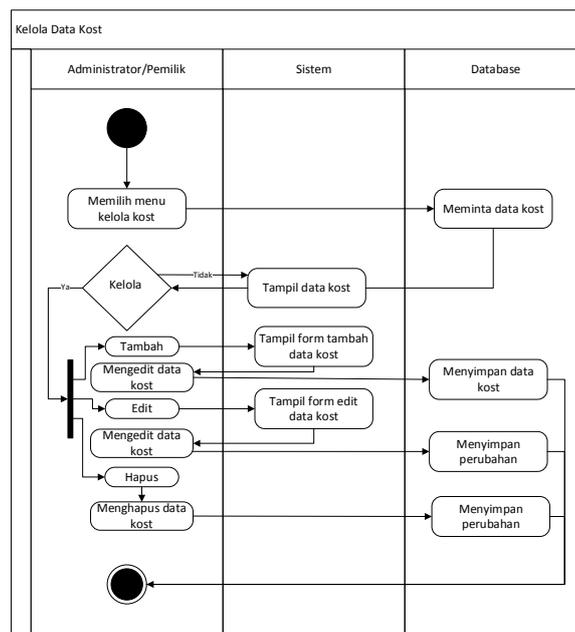
Gambar 1. Use Case Diagram Admin

**b. Use Case Diagram Pemesanan Kost**



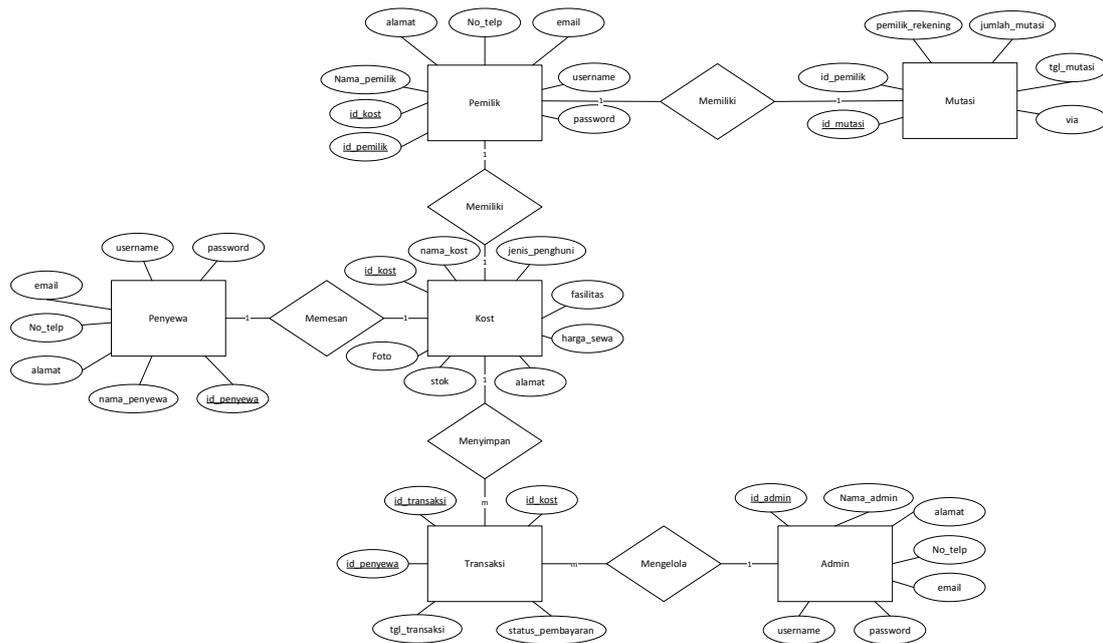
**Gambar 2. Use Case Diagram Pemesanan Kost**

**c. Activity Diagram Kelola Data Kost**



**Gambar 3. Activity Diagram Kelola Data Kost**

**3. Entity Relational Diagram (ERD)**



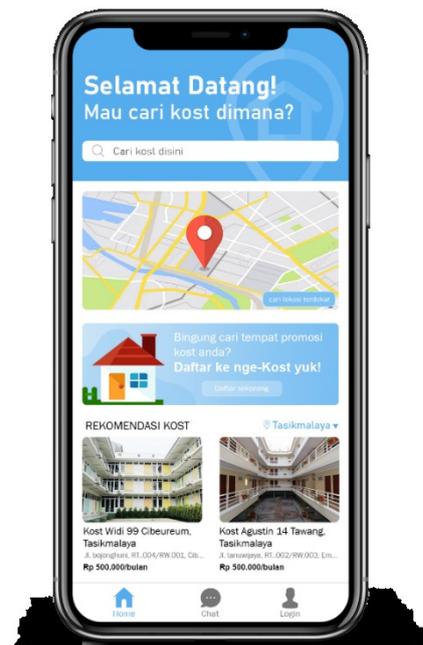
Gambar 4. Entity Relationship Diagram Penyewaan Kamar Kost

### 3.3. Customer test-drives mock-up

#### 1. Halaman Splash Screen



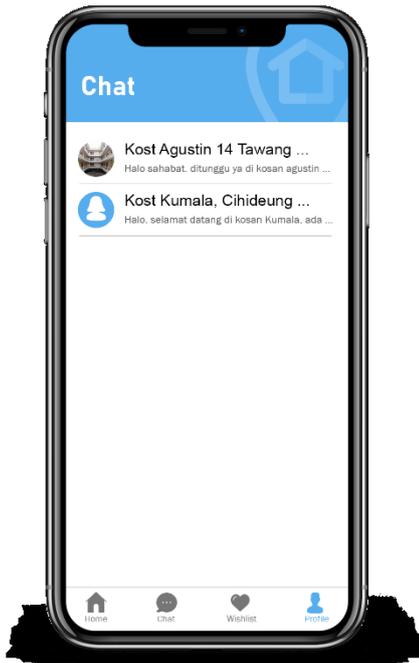
Gambar 5. Mock-up Splash Screen



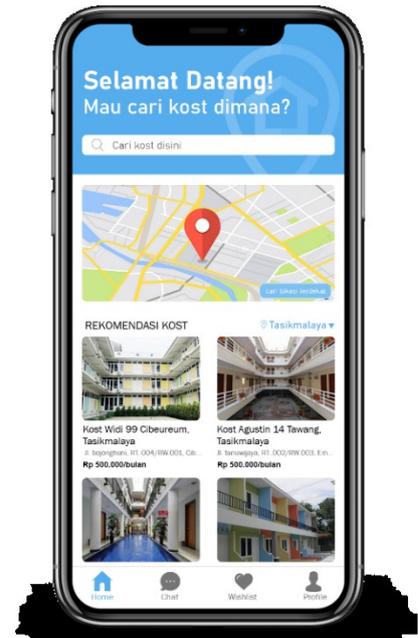
Gambar 6. Mock-up Halaman Utama Pengunjung

#### 2. Halaman Utama Pengguna

3. Halaman *Chat* Pemilik & Penyewa

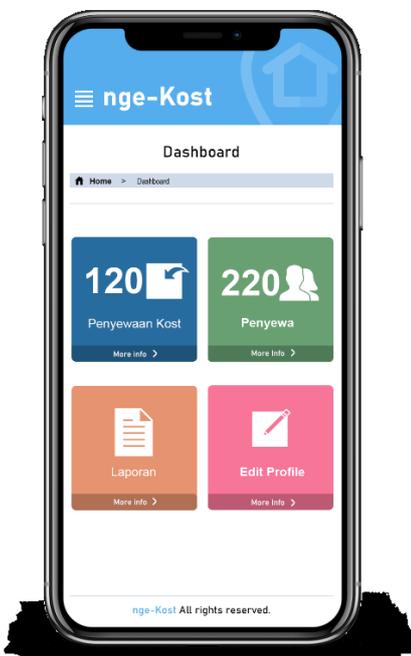


Gambar 7. *Mock-up Chat*



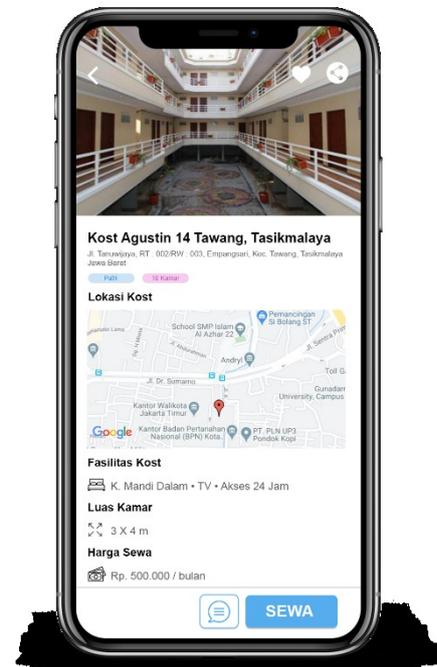
Gambar 9. *Mock-Up Halaman Utama Penyewa*

4. Halaman Administrator



Gambar 8. *Mock-up Halaman Utama Admin*

6. Halaman Detail Informasi Kost



Gambar 10. *Mock-Up Detail Informasi Kost*

5. Halaman Utama Penyewa

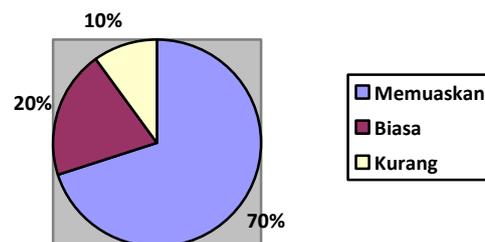
Aplikasi Rumah Kost dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan pemesanan dan

manajemen rumah Kost. Sehingga dengan adanya tahap implementasi aplikasi ini pengguna dapat memahami alur/jalannya aplikasi “Rancang Aplikasi Marketplace Rumah Kost Berbasis Mobile”

1. Administrator
  - a. Mengelola data sewa
  - b. Mengelola data transaksi sewa
  - c. Mengelola data user pengguna aplikasi
  - d. Mengelola data Kost
  - e. Mengelola sistem pembayaran sewa
  - f. Membuat laporan sewa masuk
2. Pemilik Kost
  - a. Mengelola data Kost
  - b. Mengelola daftar penyewaan Kost
  - c. Membuat laporan jumlah sewa Kost
3. Penyewa Kost
  - a. Mencari Kost
  - b. Melakukan pemesanan Kost
  - c. Mengecek riwayat pemesanan Kost
4. Pemesanan/Transaksi
  - a. Mengelola data transaksi sewa
  - b. Mengelola data konfirmasi pembayaran sewa masuk

Pada tahap pengujian system ini peneliti membuat uji coba ke sepuluh user dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner, dari hasil pengujian tersebut dapat dilihat dari bagan dibawah ini

- [1] Abdillah, R., Kuncoro, A., & Kurniawan, I. (2019). Analisis Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android dan Desain Sistem Menggunakan UML 2.0. *Jurnal Theorems*, 4(1), 138–146.
- [2] Alfeno, S., & Devi, R. E. C. (2017). Implementasi Global Positioning System ( GPS ) dan Location Based Service ( LSB ) pada Sistem Informasi Kereta Api untuk Wilayah Jabodetabek. *Sisfotek Global*, 7(2), 27–33.
- [3] Andriansyah, D. (2016). Sistem Informasi Pendaftaran Event dengan PHP untuk Panduan Skripsi.



Gambar 11. Bagan Hasil Uji Coba

#### 4. Conclusions

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi dapat membantu Penyewa dalam melakukan pencarian Kost sampai penyewaan.
- b. Aplikasi dapat menjadi sarana promosi pemilik Kost dalam memasarkan tempat kosnya.
- c. Aplikasi dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kualitas pelayanan atau pengelolaan dalam penyewaan rumah Kost.
- d. Aplikasi dibuat berbasis *mobile* dan sudah terintegrasi dengan *google maps* yang dapat memudahkan pengguna dalam pencarian rumah Kost.

#### References

- [4] Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- [5] Fridyantje, E. W. M. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). *Nusa*, 5(1), 1689–1699.
- [6] Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *Crop Science*, 23(2), 201–205.

- [7] Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish.
- [8] Lubis, A. (2016). *Basis Data Dasar*. Deepublish.
- [9] Marakas, G. M., & O'Brien, J. A. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- [10] Maulana, I., & Ginanjar, R. (2017). Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web. *Sistem Informasi*, 02(01), 11–19.
- [11] Mulyani, S. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*. Abdi Sistematika.
- [12] Muslihudin, M. (2016). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Penerbit Andi.
- [13] NAFIUDIN, S. E. (2019). *Sistem informasi manajemen*. Penerbit Qiara Media.
- [14] Nur, H. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.29407/gj.v3i1.12642>
- [15] Putra, A. K., Nyoto, R. D., & Sasty, P. H. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Penyedia Jasa Les Private Di Kota Pontianak Berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 22–25. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/viewFile/17991/15281>
- [16] Rachmawati, A. (2017). Membangun Informasi Layanan Umum Rumah Kos Melalui Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 9(2), 155. <https://doi.org/10.22441/fifo.2017.v9i2.009>
- [17] Ratnasari, A. D., Saputra, A., Gunawan, G., & Sylvia, C. (2019). Rancang Bangun Website Marketplace “E-Salon.” *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 213–219. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1591>
- [18] Romney, M. B., & Steinbart, P. J. (2015). *Sistem informasi akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- [19] Santos, G. B., Pradipta, H., Astiningrum, M., Studi, P., Informatika, T., Informasi, J. T., Malang, P. N., & Keputusan, S. P. (2016). Implementasi metode ahp untuk rekomendasi tempat Kost pada aplikasi Kost online. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*.
- [20] Triansah, A., Cahyadi, D., & Astuti, I. F. (2016). Membangun Aplikasi Web Dan Mobile Android Untuk Media Pencarian Kost Menggunakan Phonegap Dan Google Maps API. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(1), 58. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i1.21>
- [21] Trisianto, C. (2018). PENGGUNAAN METODE WATERFALL UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN EVALUASI PEMBANGUNAN PEDESAAN. *Gooseberry*, XII(01), 41–56. <https://doi.org/10.5749/j.ctttv6b.5>
- [22] Yanto, R. (2016). *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. Deepublish.
- [23] Yosephine, S., & Tji, J. (2018). *PROGRAM APLIKASI PETA WISATA KABUPATEN BOYOLALI DENGAN MENGGUNAKAN GOOGLE MAPS*.