

Implementasi Metode Design Thinking Pada Kos Wisma Rahayu Berbasis Website

Annisa Nur Baiti ^{1*}, Afifah Vollyani Saktiana ², Rosalina Alda³

¹²³ Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

Corresponding Author : 20104073@ittelkom-pwt.ac.id

Abstract: *Wisma Rahayu boarding house is one of the many boarding houses in Indonesia that still applies a conventional management system. Ordering and payment transactions are still done manually, making it difficult for boarding house residents to view transaction history and record payment transactions. The information system development method used is the Design Thinking method. In the research process, data collection, analysis of hardware and software requirements, system design, system testing using usability testing and implementation will be carried out. Based on the results of tests carried out on respondents, quite good results were obtained regarding the design of the User Interface Design. From the results of this research, it is hoped that it can help boarding house owners and boarding house residents in carrying out the boarding house rental process in a more structured and efficient way and can provide complete information to prospective boarding house residents.*

Keyword : *Information Systems, Rentals, Design Thinking*

Copyright © 2024 Walisongo Journal of Information Technology

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



1. Introduction

Wisma Rahayu adalah sebuah hunian sewa berbentuk rumah kos yang berlokasi di Jalan Puteran Berkoh, Purwokerto Selatan, Jawa Tengah. Usaha kos ini memiliki bangunan dengan 2 lantai dan total 50 kamar. Sistem manajemen yang diterapkan pada kos ini masih dengan konvensional, seperti pembayaran dan laporan keluhan masih melalui penjaga hunian sewa tersebut. Usaha kos Wisma Rahayu membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat mengelola beberapa kegiatan atau aktivitas khususnya pada hubungan antara penghuni, penjaga dan pemilik dari kos tersebut (Choldun et al., 2022). Untuk mengatasi permasalahan ini, dilakukan perancangan sistem informasi pengelolaan berbasis website pada kos hunian dengan menggunakan metode design thinking (Amalia et al., 2017). Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada kos wisma rahayu yaitu sulitnya melakukan transparansi pengelolaan keuangan antara penjaga dan pemilik kos, sistem manajemen yang masih konvensional dirasa kurang efektif, apabila terdapat keluhan tidak bisa langsung tersampaikan kepada penjaga karena kesibukan dari penghuni kos yang tidak setiap waktu dapat bertemu dengan penjaga (Leitch, 2015; Sari et al., 2020). Oleh sebab itu, Kos Wisma Rahayu memerlukan sebuah sistem informasi yang diharapkan dapat menjadi solusi dari beberapa permasalahan tersebut (Agape Sianturi et al., 2018; Dam & Siang, 2018).

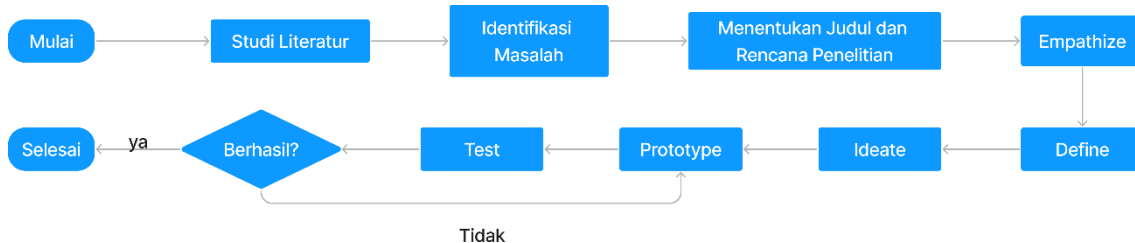
Tujuan dari penelitian terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Berbasis Website pada Kos Wisma Rahayu menggunakan Metode *Design Thinking* adalah Untuk mempermudah pengelolaan keuangan, komunikasi serta media promosi pada Kos Wisma Rahayu (Choldun et al., 2022; Gunawan, 2021). Pada penelitian ini, kami akan membuat perancangan sistem informasi berbasis website dengan menggunakan metode design thinking. Penggunaan dan kebutuhan user akan menjadi acuan untuk perancangan website (Fahrudin & Ilyasa, 2021; Zeck, 2019).

Penelitian ini menggunakan metode design thinking, karena merupakan kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi (Fahrudin & Ilyasa, 2021). Metode ini memiliki model cara berpikir kreatif untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dan berfokus kepada pengguna. Design thinking digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna dan fokus terhadap bentuk, hubungan, perilaku, interaksi serta emosi manusia untuk menghasilkan sebuah solusi dengan optimal (Selviana & Dwi Utari, 2019). Terdapat lima tahapan di dalam metode design thinking, yaitu *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Dengan memahami lima proses tahapan tersebut di dalam proses perancangan, maka masalah kompleks yang dihadapi oleh pengguna dapat terpecahkan (Satria et al., 2022). Penelitian ini memberikan pengaruh positif kepada pemilik kos, penjaga kos, maupun penghuni kos Wisma Rahayu. Dengan adanya sistem informasi pengelolaan berbasis website ini akan mempermudah akses informasi dan komunikasi mengenai berbagai kegiatan di Kos Wisma Rahayu (Budiman et al., 2019; Nizar, 2021). Pengelolaan manajemen kos sudah tidak secara konvensional lagi, sehingga akan menghemat waktu dan tenaga (Karnawan, 2021). Segala permasalahan maupun informasi dapat dengan mudah ditangani dan tersampaikan.

2. Method

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada alur penelitian yang ada pada gambar 1.

Gambar 1
Flowchart Penelitian



Penjelasan Flowchart

2.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan sebagai tahap awal dalam melakukan penelitian. Pada tahap awal ini dilakukan dengan mencari informasi melalui buku, jurnal, bahan publikasi atau sumber lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.

2.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan penyebab diperlukannya penelitian.

Peneliti perlu memahami dengan baik terhadap permasalahan penyebab dari penelitian.

a. Menentukan Judul dan Rencana Penelitian

Sebelum dilakukannya sebuah penelitian diperlukan judul dan rencana penelitian terlebih dahulu. Dengan adanya judul dan rencana penelitian, maka maksud dan tujuan dari penelitian dapat diketahui sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan baik.

2.3 Empathize

Pada tahap ini melakukan analisis data analitis, melakukan survey pengguna, dan melakukan FGD. Tujuan dari empathize adalah untuk membantu desainer dalam mencari tahu pandangan dan kebutuhan dari target penggunaanya dengan research sebelum mendefinisikan problem statement dan melakukan ideation (Zeck, 2019).

2.4 Define

Proses pendefinisian akan membantu desainer dalam tim untuk mengumpulkan ide yang akan digunakan dalam pencarian ide terkait fitur, fungsi, dan elemen-elemen yang akan memungkinkan kita untuk memecahkan masalah yang ada. Proses ini memiliki hasil sebuah pernyataan singkat dan jelas atas hasil pemahaman aktivitas riset dan inspirasi (Zeck, 2019).

2.5 Ideate

Ideate adalah tahap pengembangan ide atau biasa disebut dengan brainstorming (Satria et al., 2022).

2.6 Prototype

Prototype menurut bahasa Indonesia merupakan rupa awal yang dibuat untuk mewakili skala sebenarnya sebelum dikembangkan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya (Fahrudin & Ilyasa, 2021).

2.7 Testing

Tahap testing atau pengujian tidak dapat dipisahkan dengan tahap *prototype* sebelumnya. *Prototype* yang sudah dibuat selanjutnya akan diuji coba dengan cara mendemonstrasikannya kepada pengguna. Tahap pengujian memiliki tujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna (Zeck, 2019).

3. Result and Discussion

Pada penelitian ini akan dibangun sebuah rancangan pengelolaan sistem informasi dengan pendekatan design thinking sebagai solusi dari permasalahan yang terjadi pada kos Wisma Rahayu.

3.1 Target Pengguna Sistem Informasi Berbasis Website

Target pengguna website sistem informasi pengelolaan Kos Wisma Rahayu adalah pemilik kos, penjaga kos dan penghuni kos.

3.2 Analisa Kebutuhan Sistem Informasi

Sistem Informasi Pengelolaan Berbasis Website pada Kos Wisma Rahayu bertujuan untuk memudahkan dalam transparansi pengelolaan keuangan antara penjaga dan pemilik kos yang berada di luar kota, serta keluhan dari penghuni sewa kos agar tersampaikan kepada penjaga kos. Berikut perancangan desain sistem informasi berbasis website yang dibutuhkan pengguna:

1. Membuat desain halaman landing page
2. Membuat desain halaman login sebagai pemilik, penjaga dan penghuni kos
3. Membuat desain halaman register sebagai pemilik, penjaga dan penghuni kos
4. Membuat desain halaman homepage sebagai pemilik, penjaga dan penghuni kos
5. Membuat desain halaman profil sebagai pemilik, penjaga dan penghuni kos
6. Membuat desain halaman keluhan
7. Membuat desain halaman pembayaran

3.3 Empathize

Pada tahapan Empathize mencakup kajian literatur, observasi dan wawancara kepada beberapa narasumber yang telah dipilih dan berkompeten dalam bidang sistem informasi. Sehingga didapatkan pokok permasalahan yang menjadi acuan untuk membuat perancangan sistem informasi berbasis website.

a. Kajian Literatur

Pada tahapan ini dilakukan kajian literatur terkait sistem informasi berbasis website dengan lebih spesifik.

Table 3.1

Kajian Literatur terhadap problem kos-kosan

No.	Judul	Masalah
1	Rancang Bangun Sistem Informasi Kos-Kosan Menggunakan Framework Rapid Application Development (Gian Z, 2019)	Pemesanan kos-kosan pelanggan yang masih harus dtaanag ke tempat atau melalui telpon. Sehingga dilakukan penelitian untuk mengembangkan sistem informasi kos-kosan yang mudah dan cepat.
2	Perancangan Sistem Informasi Rumah Kos Berbasis Web dan Short Message Service Menggunakan PHP dan MySQL. (Shinta & Iffan, 2015)	Informasi kos yang ada saat ini belum memberikan informasi yang memuaskan calon penyewa serta untuk penyewa yang berasal dari luar kota akan sangat kesulitan untuk mencari tempat kost.
3	Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web dan Messaging. (Abidin B., Ira & Tita)	bagaimana mahasiswa tersebut dapat mencari rumah kost yang sesuai, mengingat beberapa kendala seperti tidak tahu daerah tersebut, atau tidak memiliki teman yang dapat menunjukkan rumah kost yang sesuai buat mahasiswa tersebut.

b. Observasi

Pada tahapan ini kami melakukan pengamatan langsung dengan datang ke kos Wisma Rahayu dengan melakukan 5 tahapan sebagai berikut:

1. *Preparations* (persiapan)
2. *Preserving* (memelihara dan mengamkan data)
3. *Collecting* (mengumpulkan data)
4. *Confirming* (menetapkan data)
5. *Identifying* (mengenal data)

c. Wawancara

Pada tahapan ini dilakukan wawancara kepada pemilik dan penyewa yang ada di kos Wisma Rahayu. Wawancara dilakukan untuk menemukan masalah apa saja yang dihadapi pada tahapan perancangan sistem informasi. Adapun reserach question / rumusan masalah sebagai arah pene;itian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Apa kebutuhan dan kendala pengguna pada Kos Wisma Rahayu?
2. Bagaimana reaksi pengguna ketika ingin menyampaikan keluhan kepada pemilik kos tetapi tidak tersampaikan?
3. Bagaimana cara pengguna membayar sewa kamar kos?
4. Bagaimana cara pemilik kos memantau kegiatan dan proses yang berlangsung ketika tidak berada di kos?

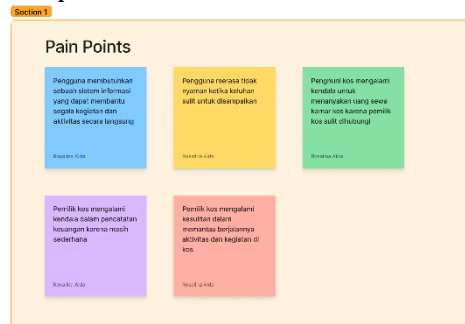
3.4 Define

Pada bagian ini penulis membuat pain point dan how might we di Figjam sehingga lebih mudah untuk menarik kesimpulan. Lalu akan dianalisa dan didapat hasil sebagai berikut:

a. *Pain Points*

Gambar 4.1.

Tahapan Define Pain Points



b. *How Might We*

Gambar 4.2.

Tahapan Define How Might We



3.5 Ideate

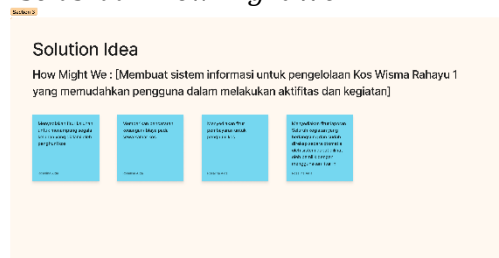
Tahapan ketiga adalah ideate, merupakan analisa dan memahami informasi yang didapat (Karnawan, 2021). Adapun hasil nya sebagai berikut:

a. *Solution Idea*

Berikut solusi ide yang penulis dapat dari proses sebelumnya:

Gambar 4.3

Solusi dari How Might We



b. Affinity Diagram

Dari solution idea, didapatkan 5 kelompok yaitu:

- Profile setting
- Keluhan
- Biaya
- Pembayaran
- Laporan

c. Prioritization Diagram

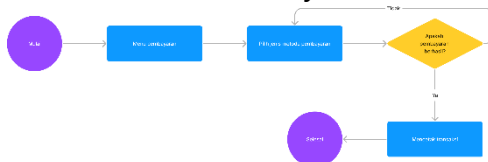
Gambar 4.4
Prioritization Idea



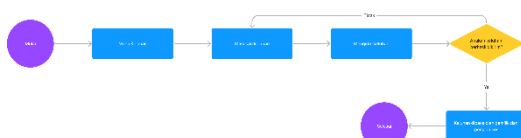
d. User Flow

Terdapat 5 user flow pada pembuatan sistem informasi pengelolaan Kos Wisata Rahayu yaitu:

Gambar 4.5
User Flow Menu Pembayaran



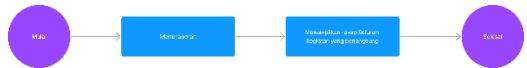
Gambar 4.6
User Flow Menu Keluhan



Gambar 4.7
User Flow Menu Biaya



Gambar 4.8
User Flow Menu Laporan



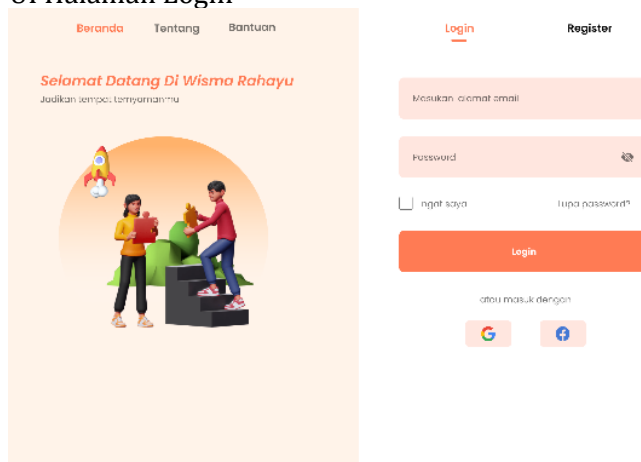
Gambar 4.9
User Flow Menu Setting Profile



e. UI Design

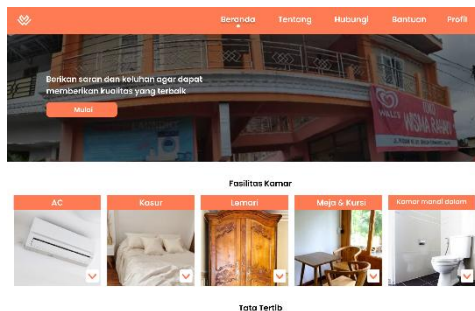
User Interface design atau UI design adalah desain dari seluruh tampilan layar yang dilalui oleh pengguna saat menggunakan *web* atau aplikasi. Berikut beberapa halaman UI Design:

Gambar 4.16
UI Halaman Login



Gambar 4.16 (UI Halaman Login) – Ketika pengguna mengakses halaman login pengguna dapat melakukan login jika sudah memiliki akun dan melakukan register terlebih dahulu ketika belum memiliki akun. Untuk dapat login pengguna diminta untuk input alamat email dan password terlebih dahulu. Selain menggunakan email, pengguna juga dapat *login* menggunakan akun *google* maupun *facebook*.

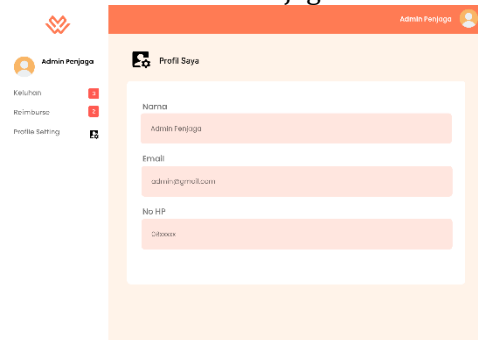
Gambar 4.17
UI Halaman Beranda



Gambar 4.17 (UI Halaman Beranda) – Halaman beranda merupakan halaman utama pada *website* Wisma Rahayu. Pada halaman ini pengguna dapat mengakses beberapa fitur yang ada seperti beranda, tentangm hubungi, bantuan, dan profil. Selain itu di halaman beranda pengguna juga menampilkan beberapa fasilitas yang disediakan pada wisma rahayu.

Gambar 4.18

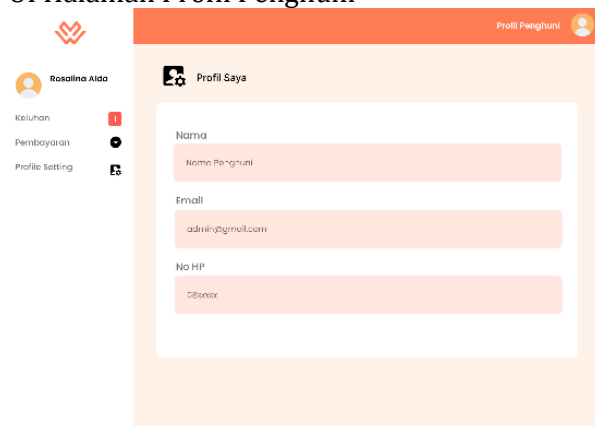
UI Halaman Profil Penjaga



Gambar 4.18 (UI Halaman Profil Penjaga) – Halaman profil penjaga terdapat foto profil penjaga dan identitas penjaga seperti nama, email, dan no. hp. Pada halaman profil penjaga dapat mengakses beberapa menu yaitu keluhan untuk melihat keluhan dari penghuni, reimburse, serta profil setting.

Gambar 4.19

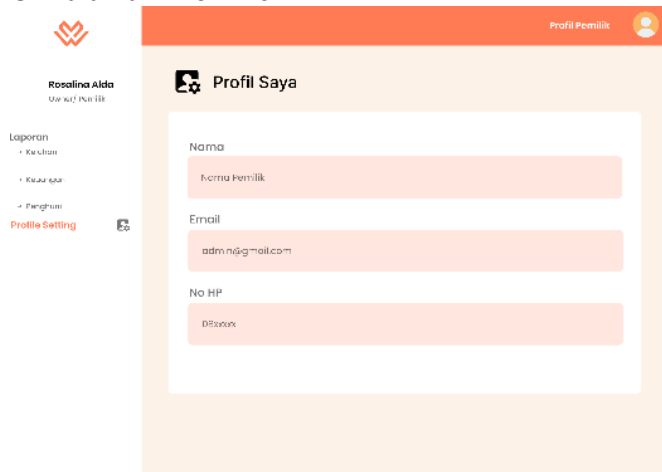
UI Halaman Profil Penghuni



Gambar 4.19 (UI Halaman Profil Penghuni) – Sama hal nya dengan halaman profil penjaga, halaman profil penghuni juga terdapat foto profil penghuni dan identitas penghuni seperti nama, email, dan no. hp. Pada halaman profil penghuni dapat mengakses beberapa menu yaitu keluhan untuk memberi keluhan terhadap kondisi wisma rahayu, pembayaran untuk melakukan pembayaran kost, serta profil setting.

Gambar 4.20

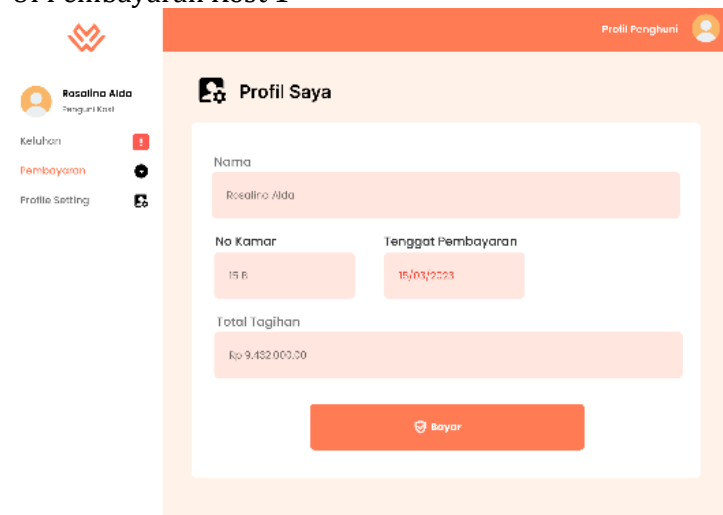
UI Halaman Profil Pemilik



Gambar 4.20 (UI Halaman Profil Pemilik) – Halaman profil pemilik memiliki halaman UI yang sama dengan profil penjaga dan profil penghuni. Halaman ini berisi foto profil pemilik serta identitas pemilik seperti nama, email, dan no. hp. Menu yang membedakan halaman profil pemilik dengan halaman profil penghuni dan profil penjaga ialah menu keuangan serta menu penghuni untuk melihat data penghuni.

Gambar 4.21

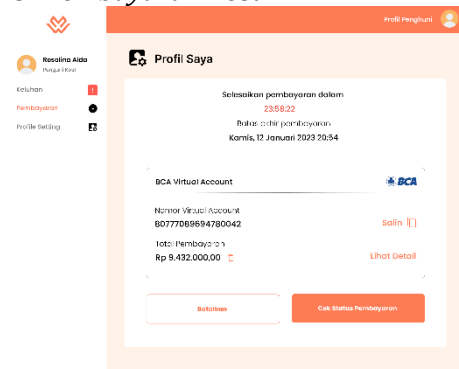
UI Pembayaran Kost 1



Gambar 4.21 (UI Halaman Pembayaran Kost 1) – Menu pembayaran merupakan salah satu menu yang terdapat pada halaman profil penghuni. Pada halaman ini penghuni dapat melakukan pembayaran kost dengan input data seperti nama, no. kamar, tanggal pembayaran, dan total tagihan terlebih dahulu.

Gambar 4.22

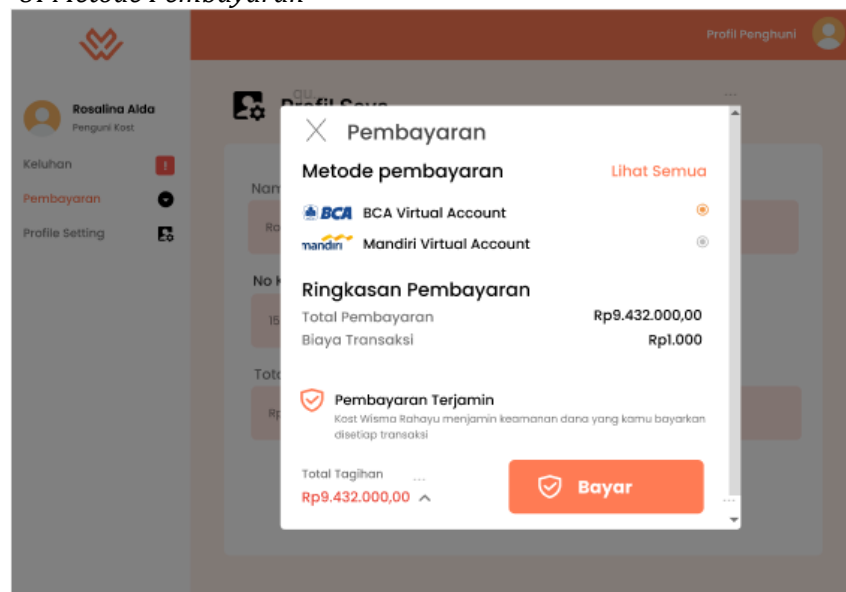
UI Pembayaran Kost 2



Gambar 4.22 (UI Halaman Pembayaran Kost 2) – Setelah input data dan memilih metode pembayaran, pengguna akan ditampilkan halaman detail pembayaran yang berisi no va, total pembayaran, serta batas pembayaran. Jika, pengguna sudah melakukan pembayaran pengguna dapat melihat status pembayaran melalui *button* “Cek Status Pembayaran”.

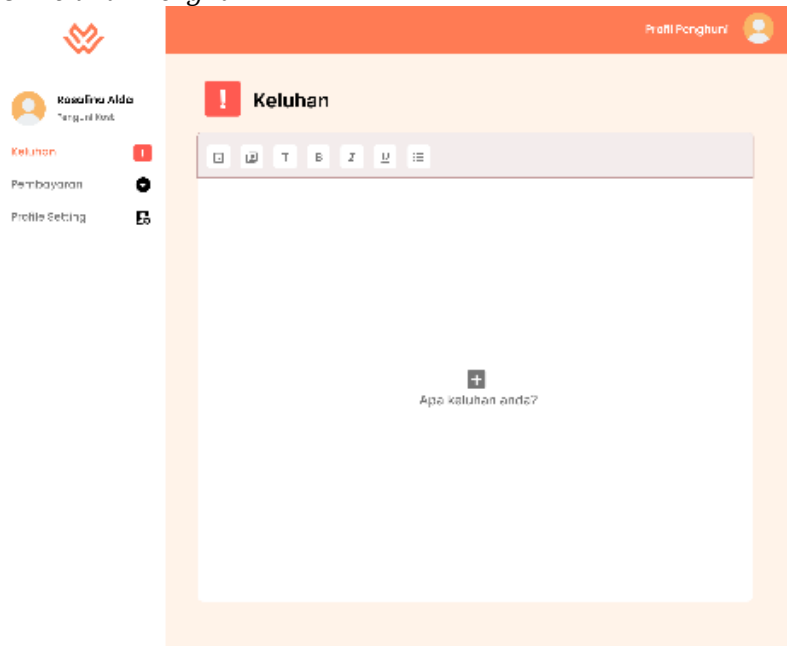
Gambar 4.23

UI Metode Pembayaran



Gambar 4.23 (UI Halaman Metode Pembayaran) – Saat pengguna akan melakukan pembayaran, pengguna diminta untuk input data setelah itu pengguna dapat memilih metode pembayaran. Halaman metode pembayaran ditampilkan dalam bentuk pop up pada halaman pembayaran kost 1. Jika pengguna sudah memilih metode pembayaran, pengguna dapat klik *button* “Bayar” untuk menampilkan detail pembayaran.

Gambar 4.24
UI Keluhan Penghuni



Gambar 4.24 (Halaman UI Keluhan Penghuni) – Menu keluhan penghuni terdapat pada halaman profil penghuni. Halaman ini menampilkan sebuah teext box yang dapat digunakan oleh pengguna untuk input keluhan yang dimiliki.

a. Testing

Tahap kelima adalah tahap terakhir dari Metode *Design Thinking* yaitu Testing. Pada tahap ini melakukan uji coba kepada responden yang bersangkutan untuk mendapatkan feedback dan penilaian dari responden yang diuji. Usability Testing dilakukan dengan beberapa pertanyaan dan meminta responden untuk melakukan pada *prototype website*.

Survei tampilan *website* dilakukan pada 3 responden yaitu penghuni kos, pemilik kos dan penjaga kos. Terdapat beberapa pertanyaan umum sebagai bentuk pengenalan dan pendekatan kepada responden selanjutnya akan dilakukan sesi pengerjaan task dan *feedback* untuk tampilan *website*.

Feedback yang diberikan oleh responden mendapatkan hasil yang baik dan ada beberapa saran dari responden untuk mengatasi keluhan yang lainnya.

Gambar 4.25
Testing Penghuni Kost

4	Apakah anda mengetahui tata tertib yang ada di Kost Wisma Rahayu?	Untuk tata tertib sepenuhnya saya tidak mengetahui paling cuman yang umum saja
5	Seberapa sering anda menggunakan aplikasi atau website?	Sangat sering sekali, hampir setiap hari saya menggunakan aplikasi berbasis android maupun website
6		
7		
[TASK 1] Onboarding, Register dan Login		Single Ease Question
1	Halaman register sudah cukup bagus	6.5
2	Halaman login mudah dipahami	
3		
4		Result PASSED
Alasan : cukup bagus dan memberikan kesan		

Gambar 4.25 (Testing Penghuni Kost) – Hasil dari testing yang dilakukan penghuni kost cukup bagus dengan nilai 6,5 yang masuk dalam skala mudah.

Gambar 4.26

Testing Pemilik Kost

5	Apakah ada kesulitan dalam berkomunikasi dengan penghuni kost?	Ada, karena saya tidak berada di dekat kost sehingga bisa terjadi miskomunikasi
6	Apakah penggunaan website pada kost Wisma Rahayu akan lebih praktis dan efektif bagi Anda?	Iya, karena dengan menggunakan website dapat mengatasi masalah yang saya alami
7		
[TASK 1] Onboarding, Register dan Login		Single Ease Question
1	Halaman on boarding cukup bagus	7
2	Login mudah untuk dipahami	
3		
4		Result PASSED
5		Alasan :

Gambar 4.26 (Testing Pemilik Kost) – Hasil dari testing yang dilakukan pemilik kost sangat baik yaitu dengan nilai 7 dengan skala sangat mudah.

Gambar 4.27

Testing Penjaga Kost

5	Apakah terdapat kendala saat anda menyampaikan keluhan penghuni kost kepada pemilik kost?	Ada, pemilik kost terkadang slow respon
6	Seberapa sering anda menggunakan aplikasi atau website?	Cukup sering, hampir setiap hari saya menggunakan aplikasi berbasis mobile maupun website.
7		
[TASK 1] Onboarding, Register dan Login		Single Ease Question
1	Halaman register cukup bagus	7
2	Halaman login mudah dipahami	
3		
4		Result PASSED
5		Alasan :

Gambar 4.27 (Testing Penjaga Kost) – Hasil dari testing penjaga kost juga cukup bagus dengan nilai 7 dengan skala sangat mudah.

f. **Conclusion**

Metode *Design Thinking* pada perancangan sistem informasi berbasis website sangat membantu menghasilkan desain User Interface yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kos Wisma Rahayu, penerapan metode *design thinking* memberikan kemudahan dan dapat mengatasi kendala untuk pengguna. Ini dapat dilihat pada hasil Testing yang dilakukan kepada responden. Hasil yang didapat dari penghuni kos, pemilik kos dan penjaga kos pada *Usability Testing* mengenai tampilan *Interface website* adalah baik. Metode *Design Thinking* dapat dilakukan secara berulang sampai mendapatkan hasil yang baik untuk pengguna. Pada tahapan *emphatize* adalah tahapan yang sangat menentukan konsep dan fitur kebutuhan pengguna. Lebih baik lakukan *emphatize* yang lebih mendalam agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna.

g. References

- Agape Sianturi, J., Piarsa, I. N., & Adi Purnawan, I. K. (2018). Aplikasi Pencarian dan Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web dan Android. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 192. <https://doi.org/10.24843/JIM.2018.v06.i03.p06>
- Amalia, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2017*.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCARIAN DAN PEMESANAN RUMAH KOS BERBASIS WEB (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.356>
- Choldun, I., Fauziah, D., & Sentanu, B. D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kost Putri Sufia. *Improve*, 14(1).
- Dam, R., & Siang, T. (2018). Stage 4 in the Design Thinking Process: Prototype | Interaction Design Foundation. *Interaction Design Foundation*.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Gunawan, D. (2021). Didit Gunawan, Ernes Cahya Nugroho Sistem Informasi Sewa Rumah Kost dan Rumah Kontrakan Berbasis Web di Surakarta. *ISTMIK AUB Surakarta INFORMATIKA Vol 2 No.1*, 2(1).
- Karnawan, G. (2021). IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>
- Leitch, R. A. (2015). 14 Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli | DosenIT.com. In 7 November.
- Nizar, C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(1). <https://doi.org/10.31326/sistek.v3i1.852>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Satria, S., Gusman, D., & Azrialdi, E. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Kost Berbasis Web di Kecamatan Tampan. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.57152/malcom.v2i1.188>
- Selviana, R., & Dwi Utari, L. (2019). Sistem Informasi Pencarian Kos Kosan Di Sekitar Kecamatan Beji Berbasis Web. *Jurnal SPIRIT*, 11(1).
- Zeck, G. T. F. (2019). Jurnal Onlie Mahasiswa Sistem Informasi dan Akuntansi (ONESISMIK) 226 AMIK Dian Cipta Cendikia RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOS-KOSAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. *Jurnal ONESISMIK*, 3(3).