

**Jutisi:** Jurnal Ilmiah Sistem Informasi  
 Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru  
 Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com  
 e-ISSN: 2685-0893  
 p-ISSN: 2089-3787

## Desain Sistem Informasi Manajemen Operasional Asrama Mahasiswi

**Muslihuiddin<sup>1\*</sup>, Nidia Rosmawanti<sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Banjarbaru, Banjarbaru, Indonesia

\*e-mail *Corresponding Author*: muslihuiddien@gmail.com

### **Abstract**

*A female student dormitory is a residential building intended for a group of people who are studying at a university or college. The Student Dormitory Information System is a technology solution aimed at optimizing the management and operationalization of dormitories for female students in a tertiary institution. Here describes the design of an information system that integrates various aspects of hostel management, including registration, placement, security monitoring, inventory of facilities, and communication between dormitory residents and related staff. This study presents a solution to overcome the problem of lack of information regarding the availability of rooms at the Serai Paser Dormitory for female students. The system development approach used is the System Development Life Cycle (SDLC) with a focus on web-based prototyping methods. With the research on the Serai Female Student Dormitory Information System, Paser Regency, the positive impact is to help disseminate information about the Seratai student dormitory, facilitate the hostel management process, facilitate the preparation and reporting of dormitory information, room availability, use of facilities and facilitate the process of registration and management of room availability so as to assist the process registration.*

**Keywords:** *Information System Dormitory; Female students; Prototyping*

### **Abstrak**

Asrama mahasiswi merupakan sebuah bangunan tempat tinggal yang diperuntukkan bagi sekelompok orang yang sedang menjalani pendidikan pada sebuah universitas atau perguruan tinggi. Sistem Informasi Asrama Mahasiswi merupakan solusi teknologi bertujuan untuk mengoptimalkan manajemen dan operasionalisasi asrama bagi mahasiswi di lingkungan perguruan tinggi. Disini menjelaskan perancangan sistem informasi yang mengintegrasikan berbagai aspek pengelolaan asrama, termasuk pendaftaran, penempatan, pemantauan keamanan, inventarisasi fasilitas, dan komunikasi antara penghuni asrama serta staf terkait. Penelitian ini menyajikan solusi untuk mengatasi permasalahan kurangnya informasi mengenai ketersediaan kamar di Asrama Seratai Paser bagi mahasiswi. Pendekatan pengembangan sistem yang digunakan adalah Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC) dengan fokus pada metode *prototyping* berbasis *web*. Dengan adanya penelitian Sistem Informasi Asrama Mahasiswi Seratai Kabupaten Paser, dampak positifnya yaitu membantu penyebaran informasi mengenai asrama mahasiswi Seratai, memudahkan proses pengelolaan asrama, memudahkan pembuatan dan pelaporan informasi asrama, ketersediaan kamar, pemakaian fasilitas serta memudahkan proses registrasi dan pengelolaan ketersediaan kamar sehingga membantu proses registrasi.

**Kata Kunci:** *Sistem Informasi; Asrama mahasiswi; prototyping*

### **1. Pendahuluan**

Salah satu faktor berkembangnya ranah pendidikan di ibukota ditandai dengan banyaknya lembaga pendidikan negeri ataupun swasta. Banyaknya para pelajar dari luar ibukota juga menjadi sasaran empuk bagi para pencari peluang usaha di luar dunia pendidikan. Bidang usaha yang digeluti dan ditargetkan untuk para pendatang ini biasanya adalah jasa tempat tinggal sementara. Jenis tempat tinggal ini banyak ragamnya mulai dari jenis rumah kost, kontrakan, asrama, atau apartemen bagi pelajar dengan tarif sewa murah [1]. Asrama merupakan hunian bersama bagi pelajar yang dibangun dalam berbagai skala, mulai dari skala

kecil (sampai 50 penghuni) hingga skala besar dengan lebih dari 200 kamar [2]. Asrama Putri Seratai Paser adalah satu fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Kabupaten Paser untuk memudahkan masyarakat perantau untuk bersekolah di jenjang pendidikan perguruan tinggi secara gratis selama masih berkuliah dan mahasiswi dapat menghuni asrama paling lama 3 bulan setelah lulus dari kuliahnya. Selama ini penyebaran informasi mengenai Asrama terbatas hanya dilakukan secara verbal antara mahasiswi senior ke mahasiswi yang lain dengan orang-orang yang saling mengenal [3].

Tidak adanya informasi ketersediaan kamar dengan baik yang mengakibatkan harus melakukan menyewaan rumah kost dengan biaya yang cukup tinggi [4], kurangnya updatenya informasi ketersediaan kamar, daftar penghuni dan inventaris asrama yang tidak tersampaikan secara *real-time*, proses pelaporan setiap bulan yang harus direkap terlebih dahulu dan dikirimkan melalui *email* atau media sosial [5].

Pemanfaatan sistem dan teknologi informasi secara digital dirasakan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Teknologi dan informasi yang dirancang dapat memberikan gambaran kepada masyarakat secara umum, dan kepada sipencari tempat tinggal khususnya mahasiswa [6]. Sistem informasi bertujuan untuk menyajikan informasi tempat tinggal mahasiswi secara cepat dan akurat. Serta membantu mengatasi permasalahan dalam kurangnya updatenya informasi ketersediaan kamar, daftar penghuni, fasilitas umum sekitar kost yang terdapat dalam peta, selain itu sistem ini menggunakan pengolahan database sehingga pengolahan data menjadi terorganisasi dalam satu tempat penyimpanan [7].

Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain sistem informasi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan manajemen dan operasionalisasi asrama bagi mahasiswi di lingkungan perguruan tinggi

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, dengan judul Aplikasi Sistem Informasi Rumah Kost Kota Pangkalpinang Berbasis Android Menggunakan Algoritma Dijkstra, Sistem memberikan informasi tentang pencarian rumah kost terdekat dengan Algoritma Dijkstra untuk pencarian rute terpendek penerapan di dalam sistem geografis akan menampilkan visualisasi data dalam bentuk peta ke kost [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rasyid Sabirin dengan judul Sistem Informasi Jasa Pemesanan Kamar Kost Online Di Kota Baubau, sistem informasi yang disediakan untuk memudahkan pencari kost, memesan kamar kost dan memberi informasi detail tentang gambaran kost, membantu pemilik kost dalam promosi tempat kostnya dan melakukan pemesanan secara online [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Andes Jhontra Volta dengan judul Sistem Informasi Rumah Kost Di Taluk Kuantan Berbasis Web, sistem informasi yang disediakan memberikan informasi fasilitas, harga, membantu pemilik kost dalam promosi, mempermudah mahasiswa dalam mencari tempat kost, melihat informasi lokasi Tempat Kos [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Pinayungan dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Pencarian Tempat Kost Berbasis *Web* Dan *Android*, Aplikasi ini memiliki informasi lengkap seputar profil rumah kost serta dilengkapi dengan teknologi GPS (*Global Positioning System*) yang diinputkan didalamnya sehingga pemakai aplikasi ini dapat dengan mudah menemukan lokasi tempat kost yang diinginkan [11].

Penelitian yang dilakukan oleh Usman dengan judul Aplikasi Pencarian Lokasi Kos Di Kota Tembilahan Berbasis Web Mobile, aplikasi ini memberikan informasi pencarian lokasi kos berbasis *web mobile*, memajemen data-data kos dan memberikan informasi kos secara detail dan lokasi yang akurat dengan memanfaatkan peta *Google* dan memberikan keuntungan bagi pengelola kos sebagai promosi [12].

Penelitian yang dilakukan oleh Silvester Sari dengan judul Sistem Informasi Pemetaan Sebaran Kos-Kosan Berbasis *Web* Menggunakan *Google Maps API*, aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *google maps API* untuk menampilkan google maps dalam website sebagai peta dasar dan memberikan fitur-fitur yaitu fitur map yang menampilkan market sebaran kos-kosan, fitur filter harga dan jenis kos yang dapat memudahkan dalam pencarian, fitur lihat jarak yang dapat menunjukkan jarak dan rute jalan dari kos ke kampus terdekat memudahkan pemilik kos untuk sarana promosi [13].

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Hakim dengan judul Aplikasi Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode *Haversine* Formula Pencarian Rumah Kost Daerah Jakarta

Selatan, aplikasi yang berusaha membantu para mahasiswa menemukan tempat kost yang tepat di daerah sekitar kampus dengan mengembangkan Sistem Informasi Geografis dengan model Formula *Haversine*, membantu mahasiswa mencari informasi tempat Kost sesuai dengan kebutuhan, sebagai ajang promosi [14].

Penelitian yang dilakukan oleh Elisabet Yunaeti Anggareni dengan judul Pengembangan Sistem Aplikasi Lokasi Rumah Kost Kabupaten Pringsewu Berbasis *Web Mobile*, sistem ini memberikan informasi dan mempermudah Mahasiswa mahasiswa dalam mencari tempat kost dan dengan harga yang sesuai, dan sarana promosi Kost [15].

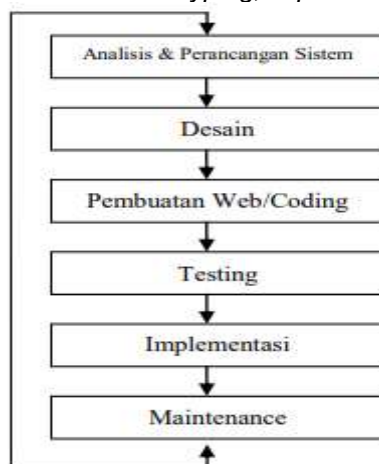
Penelitian yang dilakukan Martza Merry Swastikasari dengan judul Rancang Bangun Aplikasi *Mobile E-Kost* menggunakan *Location Based Service (Lbs)* Berbasis *Android*, aplikasi ini aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah serta mengefisiensi waktu pencarian rumah kost berbasis *android* dengan menggunakan teknologi *Located Based Service (LBS)*, memudahkan mahasiswa mencari kost yang di butuhkan, serta ajang promosi bagi pemilik kost dengan Metode *Object Oriented Business Application Development* dan menjadikan *Codeigniter* sebagai *framework* sistem[16].

*State of the art* dari beberapa penelitian yang ada yang dikemukakan pada artikel ini dalam konteks perancangan sistem informasi asrama mahasiswa, integrasi antara modul pendaftaran, penempatan, keamanan, inventarisasi, dan komunikasi adalah aspek penting, serta dapat membantu staf pengelola asrama untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam manajemen operasional, alokasi sumber daya, dan peningkatan fasilitas.

### 3. Metodologi

#### 3.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam membangun sistem ini yaitu dengan menggunakan metode pendekatan siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle* atau SDLC). SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analisis sistem programmer dalam membangun sistem informasi. Penelitian ini mengikuti beberapa langkah yang disesuaikan dengan Fase-fase dalam model *Prototyping*, seperti disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Fase-Fase Dalam Model *Prototyping* Bagan Metode SDLC

- 1) Desain awal, merupakan pemikiran tentang sistem yang akan dipakai. Pada tahap ini juga dilakukan beberapa analisa sistem yang, yaitu:
  - a) Analisis sistem yang sedang berjalan Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang sistem yang sedang berjalan baik mengenai kelebihan, kekurangan ataupun kelemahan maupun kasus-kasus yang sedang terjadi asrama mahasiswa.
  - b) Analisis kebutuhan Pada tahap ini dilakukan interview atau wawancara untuk mendapatkan data tentang model-model yang dikehendaki oleh pejabat pemerintah daerah dan mahasiswa, serta melakukan pemilihan solusi yang akan dilakukan dengan mendasarkan analisis pada kondisi yang ada pada asrama mahasiswa. Dalam hal ini ditetapkan bahwa solusinya adalah melalui aplikasi berbasis web dengan kelengkapan menu yang dibutuhkan Desa.

- c) Analisis kebutuhan perangkat yang akan digunakan Pemilihan kebutuhan perangkat dimaksudkan agar mencapai hal yang diharapkan dalam perancangan maupun penerapan system informasi berbasis web pada. Kebutuhan perangkat dalam penelitian ini meliputi *Hardware*, *Software* maupun *Brainware*.
- 2) Desain Proses, digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.
  - 3) Pengkodean/*Coding*. Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.
  - 4) Pengujian. Dalam tahap ini, sebuah program yang telah dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *website* yang telah dibuat. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.
  - 5) Implementasi Pada tahap ini terlebih dahulu dilakukan pembuatan sistem informasi berbasis web final dan menerapkannya pada komputer yang ada pada pengelola asrama putri. Setelah sistem diyakini berjalan, maka langkah berikutnya adalah memberikan pelatihan kepada pengelola asrama putri atau adminnya. Langkah lebih lanjut lagi adalah mensosialisasikan sistem melalui *web*, *banner*, *pamflet* ataupun spanduk-spanduk sehingga masyarakat mengerti tentang system yang akan diterapkan.
  - 6) Evaluasi dan pemeliharaan sistem. Tahap ini adalah tahap akhir, pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil-hasil yang diperoleh dengan penerapan sistem informasi berbasis *web*. Selama itu pula dilakukan pemeliharaan terhadap web yang sudah dibuat [17].

### 3.2. Kebutuhan Fungsional Sistem Aplikasi

Adapun detail kebutuhan fungsional dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional

No	Fitur Fungsional Aplikasi	Keterangan
	Autentifikasi Pengguna	- Pengguna menggunakan form login untuk masuk ke dalam aplikasi dan melakukan transaksi yang disediakan.
	Form Master <ul style="list-style-type: none"> <li>• data Kamar</li> <li>• data fasilitas</li> <li>• data anggota</li> </ul>	- menyimpan data Kamar, fasilitas, anggota
	Form Transaksi <ul style="list-style-type: none"> <li>• admin</li> <li>- data anggota keluar</li> <li>- data iuran bulanan</li> <li>- data pendanaan bulanan</li> <li>- data pengeluaran bulanan</li> </ul>	- Pada form anggota user dapat melihat hasil pengolahan data
	Form Laporan <ul style="list-style-type: none"> <li>- data anggota</li> <li>- data ketersediaan kamar</li> <li>- data inventaris</li> <li>- data keuangan asrama</li> </ul>	- Pada form pengolahan data digunakan untuk melihat dan mencetak laporan
	Form Fasilitas Ganti Kata sandi	- Pengguna dapat menggunakan fasilitas

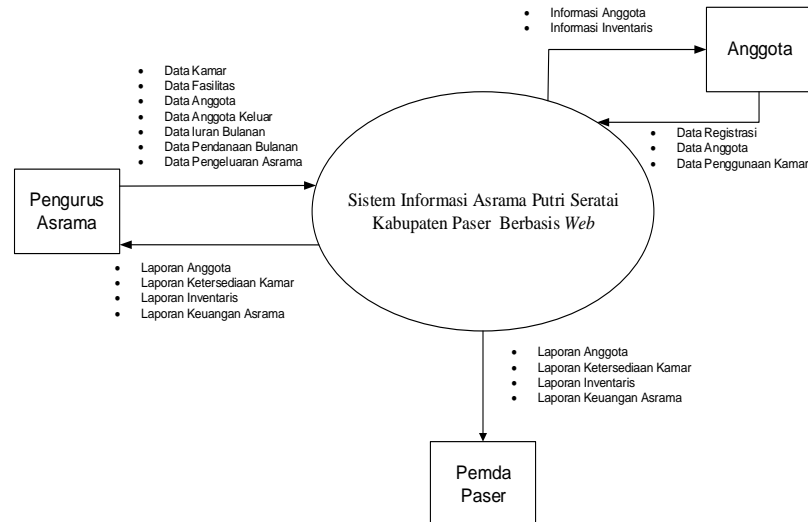
seperti mengganti kata sandi.

### 3.3 Desain Sistem

Perancangan sistem menggunakan metode pemodelan berorientasi objek dengan *tools* pemodelan UML (*Unified Modelling Language*).

#### 3.3.1 Model Proses Sistem

Diagram konteks merupakan diagram yang menyajikan aliran data dalam sebuah sistem yang akan dibuat dan hubungannya dengan bagian luar. Dengan diagram ini maka akan mempermudah pemahaman terhadap hasil analisa, sehingga apabila terjadi kesalahan dapat diketahui. Diagram ini terdapat tiga pengguna, diagram konteks tersebut ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



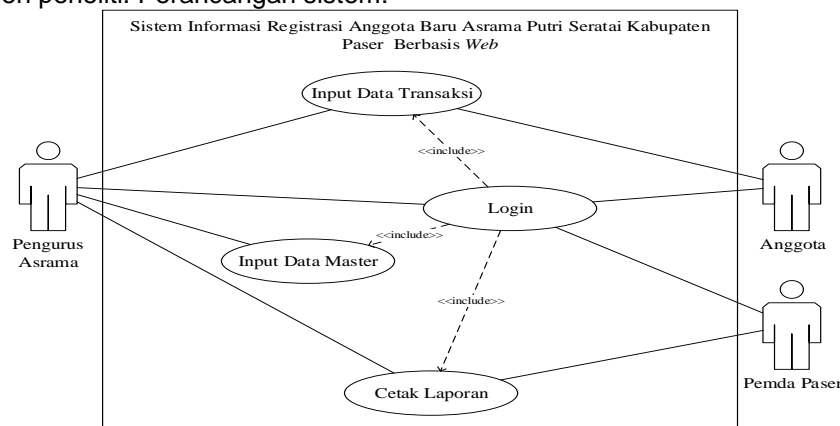
Gambar 2. Diagram Konteks Sistem Aplikasi

#### 3.3.2 Model Fungsi Sistem

*Use case diagram* digunakan untuk memvisualisasikan proses bisnis berdasarkan sudut pandang pengguna sistem. Sasaran *use case* diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional suatu sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan yang disepakati antara pemakai dan pengembang (*developer*).

Gambar 3 menyajikan fitur-fitur fungsional pada sisi Administrator sistem. Sistem kerja yang dilakukan admin yaitu dapat mengakses mulai dari masuk, memasukkan data kamar, data fasilitas, data anggota keluar, data iuran bulanan, data pendanaan bulanan data pengeluaran asrama dan mencetak laporan. Selain itu juga pada gambar 3 yang disajikan dari sisi user meliputi pendaftaran, data anggota dan data penggunaan kamar dan informasi berupadata anggota dan inventaris.

Analisis dan perancangan sistem Perancangan dilakukan dilaboratorium yang telah disiapkan oleh peneliti. Perancangan sistem:

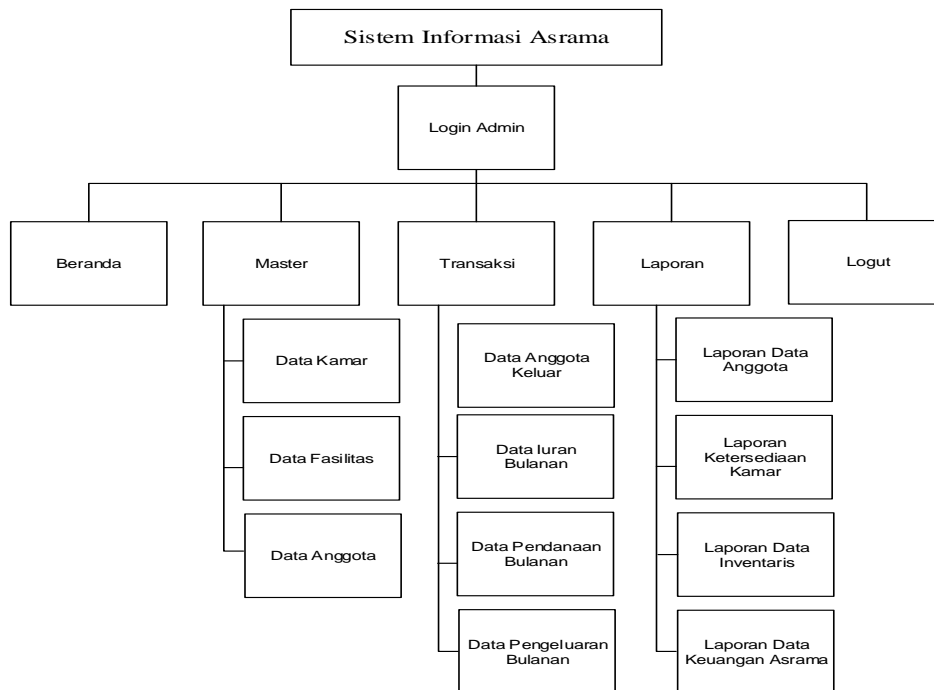


Gambar 3. Use Case Diagram untuk User / Administrator sistem

### 3.3.3 Desain Struktur Aplikasi

Gambaran di bawah ini menjelaskan tentang susunan menu yang terdapat di dalam sistem.

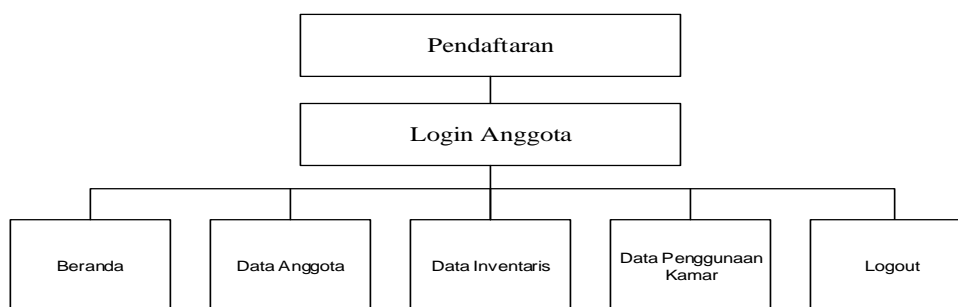
#### a) Struktur Aplikasi pada Sisi Administrator Sistem



Gambar 4. Desain Struktur Aplikasi pada Sisi Admin

Pada Sisi Administrator Sistem disajikan *input* data master meliputi data kamar, data fasilitas, data anggota. Juga dapat melakukan transaksi dan mencetak laporan data anggota, ketersediaan kamar, data inventaris, laporan data keuangan asrama, serta menggunakan fasilitas untuk ganti sandi.

#### b) Desain Struktur Aplikasi pada Sisi User/Pengguna



Gambar 5. Desain Struktur Aplikasi pada Sisi Pengguna

Berikut adalah Struktur menu yang dapat diakses oleh pengguna atau *user* dari sistem. diantaranya: Halaman login, halaman user, menu transaksi yaitu data anggota, data inventaris, data penggunaan kamar, menu ganti password, dan *logout* dari sistem.

### 3.3.4 Desain Antarmuka Pengguna

Beberapa contoh tampilan antarmuka bagi pengguna sistem, baik pada sisi pengguna maupun admin disajikan berikut:

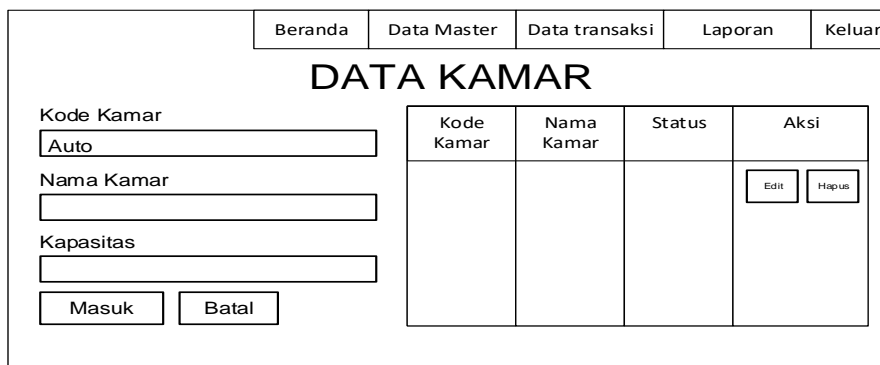
1) Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 6. Menu Utama

Pada gambar 6 awal membuka aplikasi terdapat menu utama merupakan halaman yang akan ditampilkan setelah proses login berhasil dilakukan.

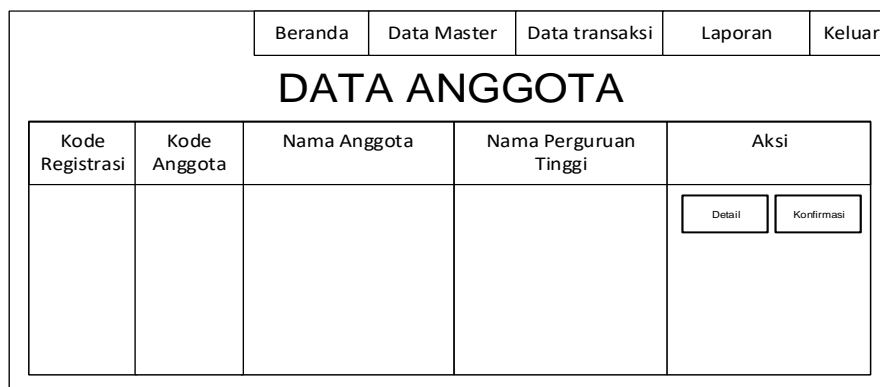
2) Antarmuka Desain Tambah Data Kamar



Gambar 7. Tambah Data kamar

Pada gambar 7 Halaman tambah data kamar digunakan untuk menambah data kamar baru kedalam sistem.

3) Antarmuka Desain Data Anggota Asrama



Gambar 8. Data anggota asrama

Pada gambar 8 Halaman data anggota berfungsi untuk mengkonfirmasi anggota baru setelah permohonan mengisikan seluruh data yang diperlukan oleh sistem.

#### 4) Antarmuka Desain Laporan Data Ketersediaan Kamar

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Logo</div>	<p>PEMERINTAH KABUPATEN PASER ASRAMA PUTRI SERATAI PASER Jalan Mistar Cokrokusumo RT002/RW11 Kelurahan Cempaka, Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan</p>		
<b>LAPORAN KETERSEDIAAN KAMAR</b>			
No	Kamar	Nama Penghuni	Status
			Paser, dd/mm/yyyy Mengetahui
Pengelola Asrama			

Gambar 9. Laporan Data Ketersediaan Kamar

Pada gambar 9 Halaman cetak laporan data ketersediaan kamar atau di simpan dengan format pdf.

### 3.4 Pembahasan

Rancangan database diperlukan dalam sebuah sistem guna memanajemen data yang diinginkan. Dalam database berisi tabel yang berkaitan membentuk hubungan yang saling berkaitan pada sistem informasi pencarian dan penyewaan rumah kost berbasis Web dan Android [18]. Database yang dibuat pada perancangan sistem informasi asrama memiliki beberapa tabel yang saling terkait seperti tb\_admin, Tb\_kamar, tb\_fasilitas, Tb\_registrasi, tb\_anggota, Tb\_iuran, Tb\_dana dan Tb\_pengeluaran. Sehingga dengan adanya database memungkinkan penyimpanan data dengan cara yang efisien, serta memungkinkan pencarian, manipulasi, dan analisis data dengan mudah.

Hasil rancangan pemilik tempat kost dipergunakan oleh pemilik kost untuk melakukan perubahan data pemilik, pengisian data tempat kost (rumah kost) dan untuk melihat daftar penyewa yang telah melakukan penyewaan terhadap rumah kos [19]. Berdasarkan perancangan dan implementasi sistem, maka sistem informasi ini menggunakan 2 hak akses yakni administrator dalam hal pengelolaan dan user dalam hal penggunaan. Admin adalah orang yang bertugas atau ditugaskan untuk mengelola, memeriksa dan memasukkan data-data yang dibutuhkan dan kemudian menampilkan kedalam sistem informasi sewa rumah kost dan kontrakan, mengelola dan mengontrol secara penuh transaksi yang dilakukan user atau member. Pengguna adalah orang-orang menggunakan fasilitas dari sistem informasi sewa rumah kost dan kontrakan berbasis web untuk membantu memenuhi kebutuhan mencari informasi rumah kost dan kontrakan [20]. Proses seperti pendaftaran, alokasi kamar, perubahan informasi pribadi, dan permintaan layanan dapat diatur secara otomatis. Perubahan informasi pribadi, dan permintaan layanan dapat diatur secara otomatis, hal ini mengurangi waktu dan upaya yang diperlukan dalam proses administratif [21].

Secara keseluruhan, Perancangan Sistem Informasi Asrama mahasiswa Seratai Kabupaten Paser, berbasis web memiliki dampak positif yang luas dalam meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan interaksi antara mahasiswa dan pengelola asrama, serta memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengelolaan asrama secara efisien, transparan, dan terintegrasi, memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak yang terlibat.

### 4. Kesimpulan

Perancangan sistem informasi asrama mahasiswa bertujuan untuk meningkatkan integrasi dan efisiensi dalam manajemen asrama. Dengan menggabungkan berbagai modul seperti pendaftaran, penempatan, keamanan, inventarisasi, dan komunikasi, sistem ini akan memudahkan pengelolaan asrama secara menyeluruh.



**Daftar Referensi**

- [1] N.N. Pala, G.A. Susilo, & S.T. Harjanto, "Asrama Mahasiswa Sumba Barat di Kota Malang Tema: Arsitektur Vernakular", *Pengilon: Jurnal Arsitektur*, vol. 5, no. 01, pp. 307-322, 2021.
- [2] M.A. Adi, & Y. Trihadiningrum, "Pengelolaan Limbah Elektronik di Asrama Mahasiswa di Kota Surabaya", *Jurnal Teknik ITS*, vol. 9, no. 2, pp. C121-C126, 2021.
- [3] M. Mulyadi, "Asrama Mahasiswa Universitas Tanjungpura", *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, vol. 6, no.1, pp. 21, 2018.
- [4] P.A. Primanda, E. Santoso, & T. Afirianto, "Pemilihan Kost di Sekitar Universitas Brawijaya menggunakan Metode *Analitycal Hierarchy Process* (AHP) dan *Simple Additive Weighting* (SAW)", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 6, pp. 2094-2103, 2018.
- [5] D. Ratnasari, D. B. Qur'ani, & A. Apriani, "Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android", *An International Journal on Information and Communication Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 32-45, 2018.
- [6] E. Syam, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost Dan Kontrakan Teluk Kuantan", *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, vol. 1, no.1, pp.1-7, 2018.
- [7] D. Yusma, N. Merlina, & N. Nurajijah, "Sistem Informasi Pencarian Rumah Kost Berbasis Web", *Inti Nusa Mandiri*, vol. 15, no. 2, pp. 127-134, 2021.
- [8] L. Laurentinus, & V. Julio, "Aplikasi sistem informasi rumah kost kota pangkalpinang berbasis *android* menggunakan algoritma dijkstra", *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI)*, pp. 99-106, 2018.
- [9] A.R. Sabirin, & S. Sulfia, "Sistem Informasi Jasa Pemesanan Kamar Kost Online di Kota Baubau", *Jurnal Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 1-10, 2018.
- [10] A.J. Volta, "Sistem Informasi Rumah Kost Di Taluk Kuantan Berbasis Web", *Jurnal Perencanaan, Sains Dan Teknologi (JUPERSATEK)*, vol. 2, no. 1, pp. 9-14, 2019.
- [11] E.M. Pinayungan, "Sistem Informasi Kost Berbasis Android di Kota Medan", *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, vol. 4, no. 2, pp. 133-141, 2019.
- [12] U. Usman, & M. Masdi, "Aplikasi Pencarian Lokasi Kos Di Kota Tembilahan Berbasis *Web Mobile*", *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 7, no.1, pp. 38-47, 2018.
- [13] N. A. Pison, "Sistem Informasi Pemetaan Sebaran Kos-Kosan Berbasis *Web* Menggunakan *Google Maps API* (Studi Kasus: Kelurahan Sumber Sari)", *Doctoral dissertation, ITN Malang*, pp. 19-27, 2018.
- [14] A. Hakim, & M. Saefudin, "Aplikasi Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Haversine Formula Pencarian Rumah Kost Daerah Jakarta Selatan", *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, vol. 5, no. 2, pp. 397-408, 2021.
- [15] E. Y. Anggareni, E. R. HCN, & M. Muhaidi, "Pengembangan Sistem Aplikasi Lokasi Rumah Kost Kabupaten Pringsewu Berbasis *Web Mobile Expert*", vol. 8, no. 1, pp. 346039, 2018.
- [16] M. M. Swastikasari, R. Y. Hetharie, E. Sedyono, & A. S. Ardjo, "Rancang Bangun Aplikasi *Mobile E-KOST* Menggunakan *Location Based Service (LBS)* Berbasis *Android*", *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, vol. 2, no.2, pp. 150-162, 2018.
- [17] B. Bahar, "Pengembangan Model Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Artikel Ilmiah Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Extreme Programming*". *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 1-12.
- [18] E. Syam, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost Dan Kontrakan Teluk Kuantan", *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, vol. 1, no. 1, pp. 1-7, 2018.
- [19] Y. Yusmaida, N. Neneng, & A. Ambarwari, "Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Metode *Hill Climbing*", *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 68-74, 2020.
- [20] S. Kosasih, "Sistem informasi geografis pemetaan tempat kost berbasis *web*", *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, vol. 6, no. 3, pp. 171-181, 2018.
- [21] S. Siharningish, V. Sihombing, & M. Masrizal, "Sistem Informasi Administrasi Data Siswa Berbasis *Web* Pada Smk Swasta Pembangunan Bagan Batu", *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, vol. 4, no. 1, pp. 70-76, 2021.