

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Indekos Berbasis *Website* dengan Metode *Waterfall*

Anindo Saka Fitri^{1*}, Muhammad Akhtar ariq², Rayhan Nashrullah Viddyartha³, Roudhotul
 Izzah Imroatunnadhiroh⁴

Sistem Informasi, UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

*e-mail *Corresponding Author*: anindo.saka.si@upnjatim.ac.id

Abstract

In the digital era, the existence of a website is crucial for the boarding house industry services. However, a number of issues need to be addressed, such as design, functionality and effective communication. This research aims to develop an effective online platform to improve boarding house management services in the era of digitalization. Through the use of waterfall development methods, observations, and interviews, data was collected to design an integrated system. Use Case Diagrams describe user interactions, Class Diagrams show relationships between classes, and Activity Diagrams illustrate user activity processes. The results of website testing using the usability testing method from 23 users showed several deficiencies that needed to be corrected, but over all the results were satisfactory, with most users responding positively to the features provided. The developed online platform is able to increase efficiency and effectiveness in managing boarding houses in the era of digitalization, with various important contributions to the development of the industry.

Keywords: *Design; Website; Boarding house; Waterfalls*

Abstrak

Dalam era digital, keberadaan *website* menjadi krusial bagi layanan industri indekos. Meskipun demikian, sejumlah masalah perlu diatasi, seperti desain, fungsionalitas, dan komunikasi efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *platform online* efektif untuk meningkatkan layanan pengelolaan indekos di era digitalisasi. Melalui penggunaan metode pengembangan *waterfall*, observasi, dan wawancara, data dikumpulkan untuk merancang sistem terintegrasi. Diagram *Use Case* menggambarkan interaksi pengguna, *Class Diagram* menunjukkan relasi antar *class*, dan *Activity Diagram* mengilustrasikan proses aktivitas pengguna. Hasil dari pengujian *website* menggunakan metode *usability testing* dari 23 pengguna menunjukkan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki, namun secara keseluruhan mendapatkan hasil yang memuaskan, dengan kebanyakan pengguna merespons positif terhadap fitur-fitur yang disediakan. *Platform online* yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan indekos di era digitalisasi, dengan berbagai kontribusi penting bagi perkembangan industri tersebut.

Kata kunci: *Perancangan; Website; Indekos; Waterfall*

1. Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, keberadaan *website* menjadi sangat penting untuk mendukung berbagai fungsi dan layanan di berbagai sektor industri. Penelitian ini difokuskan pada industri indekos, di mana penggunaan teknologi informasi dan adanya *website* bukan hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam mempermudah komunikasi antara penyedia layanan dan pengguna. Pentingnya peran *website* dalam menghubungkan penyedia layanan dan pengguna di era digital menjadi fokus utama yang menjadi dasar dari penelitian ini[1].

Meskipun *website* telah menjadi bagian umum dalam industri indekos, studi literatur menyoroti bahwa desain situs yang optimal harus mencakup beberapa aspek kunci, termasuk estetika visual, fungsionalitas, kemudahan navigasi, dan responsif terhadap berbagai perangkat dan pengguna[2]. Namun, dalam situasi yang sekarang, terdapat perbedaan besar antara kondisi saat ini dan kondisi yang diinginkan yang lebih ideal. Saat ini dalam studi kasus kami, kami masih melihat bahwa sistem pemesanan dan pembayaran dilakukan secara manual. Hal ini

menyebabkan proses menjadi tidak efisien dan tidak efektif, serta meningkatkan risiko kehilangan data. Masalah ini menjadi cukup serius karena tidak sesuai dengan kebutuhan akan sistem yang lebih terintegrasi dan otomatis. Yang kami inginkan adalah adanya sebuah website yang memungkinkan pemilik indekos dan calon pelanggan untuk melakukan transaksi dan berkomunikasi secara online. Hal ini akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas bagi kedua belah pihak.

Penelitian ini menyarankan penggunaan desain sistem yang berbasis pada pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). Proses ini melibatkan tahapan analisis kebutuhan yang mencakup proses *login*, pendataan, *booking*, dan pembayaran. Desain sistem ini mencakup pengembangan diagram seperti *use case*, *sequence*, dan *class* diagram untuk memahami interaksi antara pengguna dan sistem. Selain itu, desain antarmuka pengguna juga menjadi fokus, dengan menciptakan tampilan yang mudah dimengerti dan informatif untuk membantu pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia.

Dalam mengatasi situasi tersebut, penelitian ini mengusulkan pendekatan pengembangan *website* menggunakan *metode waterfall*. Metode ini dipilih karena mempertimbangkan kebutuhan pengguna, dengan tujuan meningkatkan interaksi antara penyedia layanan dan pengguna layanan indekos. Penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya memberikan pengalaman pengguna yang optimal dalam pengembangan aplikasi berbasis *website*, dengan tujuan meningkatkan kepuasan pengguna dan mendukung pertumbuhan bisnis. Referensi dari kajian literatur sebelumnya memberikan landasan konsep yang mendukung pendekatan ini, menegaskan bahwa fokus pada pengalaman pengguna optimal dapat mendukung pertumbuhan bisnis dan kepuasan pengguna[3].

Implementasi dilakukan dengan memanfaatkan teknologi web seperti HTML, CSS, *JavaScript* untuk *frontend*, *Node.js* untuk *backend*, dan *MySQL* sebagai basis data. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Usability Testing* untuk menguji desain UI dengan skenario tertentu. Meskipun sebagian besar fitur mendapat respons positif dari pengguna, terdapat temuan signifikan terkait tingkat kesalahan klik yang tinggi pada halaman *booking* kamar, menunjukkan perlunya peningkatan visibilitas dan kejelasan fitur tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *website* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan efisiensi pengelolaan indekos, tetapi juga mematuhi standar desain yang optimal. Dengan menggunakan metode pengembangan *waterfall*, diharapkan dapat memberikan pendekatan yang terstruktur dan sistematis dalam merancang *website*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan dan memperkuat komunikasi antara penyedia layanan dan pengguna melalui *platform online*. Dengan demikian, paper ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas layanan indekos di era digitalisasi.

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan Sistem Informasi Pengelolaan Penginapan, khususnya indekos. Pertama adalah "Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web(Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)". Penelitian ini membahas tentang perancangan sistem informasi pencarian dan pemesanan rumah kost berbasis web di kota Bandar Lampung yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, database *MySQL* dan dirancang dan dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara (*interview*), pengamatan (*observasi*), studi literatur, dan dokumentasi. Dari hasil pengumpulan data tersebut, didapatkan mengenai adanya sistem yang dapat menyajikan informasi tentang pencarian rumah kost berdasarkan wilayah dan detail kost seperti alamat, harga kamar, fasilitas, jenis kost dan nomor kontak pemilik kost. Sistem tersebut hanya menyediakan menu pencarian rumah kost serta detail kost namun belum ada menu pemesanan/*booking*, sehingga sistem yang dikembangkan berupa bagaimana cara memesan/*booking*[4].

Penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Deo Garut Berbasis Web" Penulis menggunakan metodologi *Unified Model Language*. Mengenai proses pembangunan aplikasi pengelolaan Rumah Kos menggunakan metodologi dengan *Unified Software Development Process* pemodelan menggunakan *Unified Model Language* yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Inception*, *Collaboration*, dan *Construction*. Penelitian ini secara umum membahas tentang perancangan dan implementasi aplikasi sistem informasi pengelolaan rumah kos dengan fokus pada Kos Deo di Kabupaten Garut. Fitur-fitur utama yang dikembangkan

mencakup manajemen penghuni, transaksi bulanan, dan pelaporan keluhan. Metode pengembangan yang digunakan mencakup USDP dengan pendekatan berbasis objek, dan UML digunakan untuk pemodelan sistem. Tahapan-tahapan tersebut kemudian diimplementasikan dengan detail melalui konsep *Work Breakdown Structure* (WBS), diagram alur aktivitas, dan rancangan *layout*[5]

Penelitian berjudul "Perancangan Sistem Pengelolaan Rumah Kos Khusus Perempuan Dengan Basis Web Studi Kasus Di Kos Uda Saiful". Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memfasilitasi transaksi antara pemilik dan pencari kost. Sistem ini memiliki fitur-fitur kunci, seperti proses *login* admin, penyewaan/pemesanan kamar oleh pengguna (*user*), pendataan penghuni kost, pembayaran kamar, dan proses *logout*. Dalam implementasinya, penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak, implementasi teknis berdasarkan data yang diperoleh, pengujian keseluruhan sistem, dan pemeliharaan serta perbaikan sistem secara berkala. Untuk pemodelan sistem menggunakan UML dan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dengan *framework* Laravel[6].

Penelitian keempat berjudul "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile" Penelitian ini meneliti tentang perancangan UI/UX Aplikasi Siakadu Mahasiswa, dengan fokus pada meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) dan antarmuka pengguna (*user interface*) dalam aplikasi tersebut. Penggunaan metode *Design Thinking* untuk pendekatan berbasis solusi dalam mengatasi permasalahan, dengan melibatkan pengguna dalam proses pengembangan. Pengujian *Usability Testing* menggunakan aplikasi Maze Design untuk mengevaluasi *user experience* dari rancangan antarmuka yang telah dibuat[7].

Dalam penelitian ini, fokus pada pengembangan *website* indekos dengan menggunakan metode *waterfall*, berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang lebih menekankan pada pemrograman berorientasi objek dan metode pengembangan yang berbeda seperti *Unified Software Development Process*. Perbedaan ini mencerminkan pendekatan yang unik dan inovatif dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan sistem informasi pengelolaan indekos.

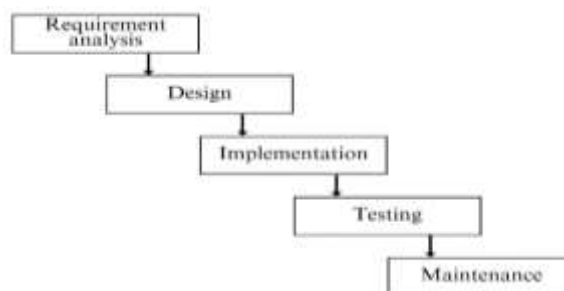
3. Metodologi

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode observasi, dan wawancara[8]. Metode observasi dilakukan dengan cara mendatangi tempat studi kasus yaitu Indekos Bu Bambang yang terletak di wilayah sekitar Gunung Anyar, Kota Surabaya dan melakukan pengamatan secara langsung dari tempat dan fasilitas yang tersedia. Sedangkan untuk metode wawancara, pengumpulan data dilakukan dengan tatap muka dari Bu Bambang selaku pemilik indekos dan beberapa penghuni indekos. Jawaban dari seluruh responden direkam dan ditulis untuk data awal dari analisis.

3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *website* adalah dengan menggunakan metode *waterfall*. Metode ini dipilih karena pengembangan dengan metode ini dilakukan dengan sangat sistematis dan terstruktur. Tahapan pada metode ini diselesaikan satu per satu tanpa meloncati setiap tahapan yang membuat metode ini sering digunakan oleh kebanyakan *developer*[9].



Gambar 1 Tahapan Metode *Waterfall*

Berikut adalah penjelasan dari tahapan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan model *waterfall*[10]:

- 1) *Requirement analysis* (Analisis Kebutuhan)
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif dan spesifik terhadap kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
- 2) *Design* (Desain)
Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean.
- 3) *Implementation* (Implementasi)
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- 4) *Testing* (Pengujian)
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. *Requirement analysis* (Analisis Kebutuhan)

Hasil dan pembahasan adalah hasil dari implementasi dari permasalahan yang diteliti. Analisis ini menghasilkan perancangan sebuah sistem yang terintegrasi. Dengan ini diharapkan sistem ini dapat menyesuaikan kebutuhan para *user*, dari pemilik indekos dan para calon pelanggan indekos sesuai dengan studi kasus yang kami ambil.

Berikut adalah cakupan kebutuhan dari para *user*:

- 1) Proses *Login*
Dalam proses ini pengguna atau calon pelanggan dapat melakukan *login* terlebih dahulu, sehingga pengguna dapat menggunakan fitur lebih lengkap. Dan untuk pemilik indekos dapat *login* dan akan mengarahkan ke halaman yang berbeda.
- 2) Proses Pendataan
Pada proses ini calon pelanggan akan mengisi sebuah form untuk memberikan informasi identitas diri, untuk memenuhi persyaratan *booking*.
- 3) Proses *Booking*
Pada proses ini pelanggan akan memilih kamar kosong mana yang mau disewa, dan melakukan pembayaran dp.
- 4) Proses Pembayaran
Pada proses ini pelanggan akan dapat melakukan pembayaran bulanan dan juga pembayaran dp, sebelum melakukan pembayaran pelanggan akan mengisi form pembayaran dengan memberikan informasi dari kamar berapa dan informasi data diri, serta mengirimkan bukti pembayaran.

4.2. *Design* (Desain)

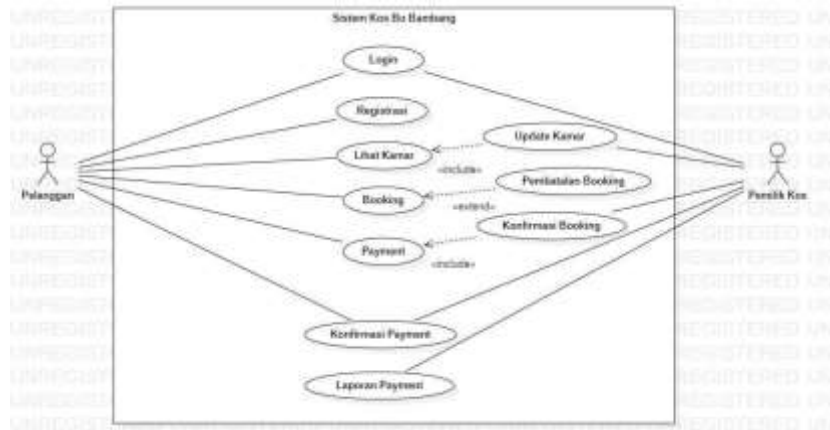
Desain adalah gambaran sistem yang digunakan untuk mengetahui seluruh rancangan sistem informasi agar proses selanjutnya bisa berjalan.

Berikut adalah beberapa rancangan website dari indekos:

1) **Desain Sistem**

Pada desain sistem ini mencakup beberapa diagram yang digunakan untuk menggambarkan sistem informasi dari *website* ini. Diagram ini mencakup *use case diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*[11], [12], [13].

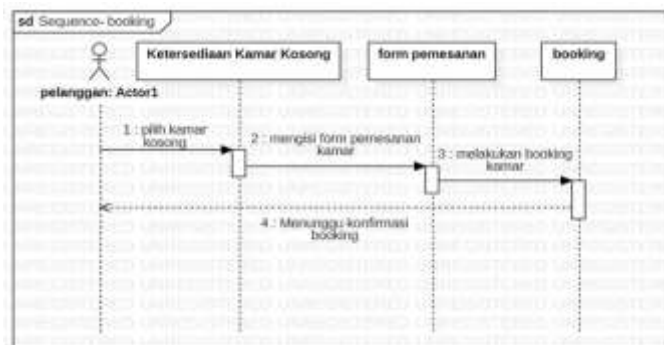
- a. *Use Case Diagram* adalah diagram grafis yang menampilkan kemungkinan interaksi pengguna dengan sistem. Diagram ini menunjukkan berbagai kasus pengguna dan jenis pengguna yang digunakan oleh sistem dan sering kali disertakan dengan diagram lainnya.



Gambar 2 Use Case Diagram

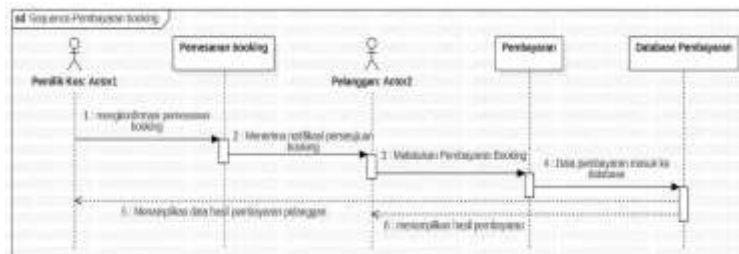
b. *Sequence Diagram*

Pada tahap *Sequence Diagram*, *use case* yang telah dibuat sebelumnya diubah menjadi objek dinamis yang saling terhubung. Alur ini dibuat berdasarkan kejadian dalam sistem. Objek-objek ini terhubung untuk membentuk serangkaian pesan satu sama lain, menghasilkan aktivitas terkait. Pada proses *booking* yang dilakukan oleh aktor pelanggan. Pertama pelanggan memilih kamar kosong, setelah itu dilanjutkan dengan mengisi form pemesanan kamar. Selanjutnya akan melakukan booking kamar dan menunggu konfirmasi pembayaran yang akan disetujui oleh aktor pemilik indekos.



Gambar 3 Sequence Diagram Booking

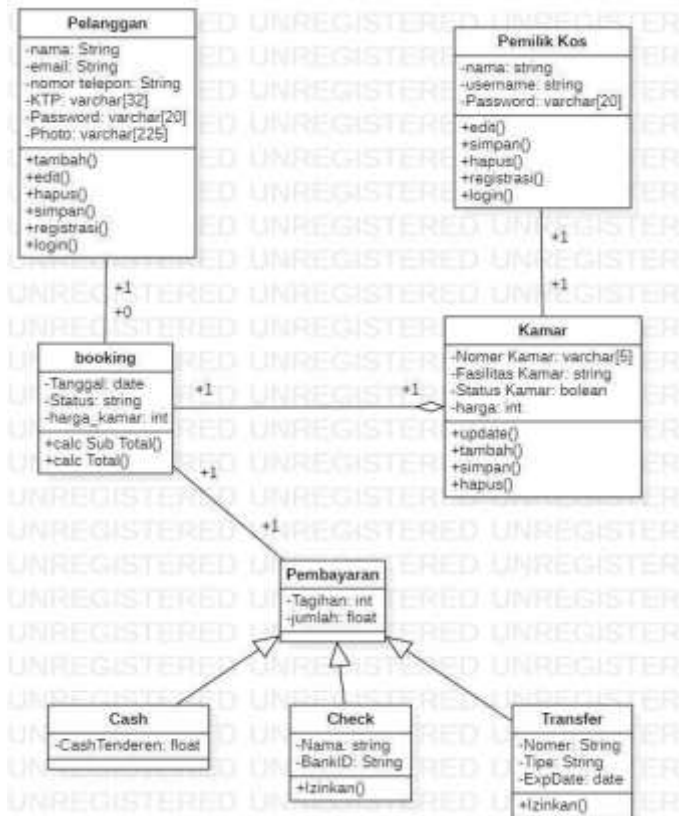
Setelah mendapat konfirmasi pembayaran yang sudah disetujui oleh aktor pemilik indekos. Pelanggan melakukan pembayaran *booking*.



Gambar 4 Sequence Diagram Pembayaran

c. *Class Diagram*

Pada class diagram menggambarkan relasi antar *class*, atribut, metode, dan hubungan setiap objek yang ada. Dalam *class diagram* pada sistem ini terdapat 10 *class* dengan atribut masing masing, dimana setiap *class* saling terhubung satu sama lain.



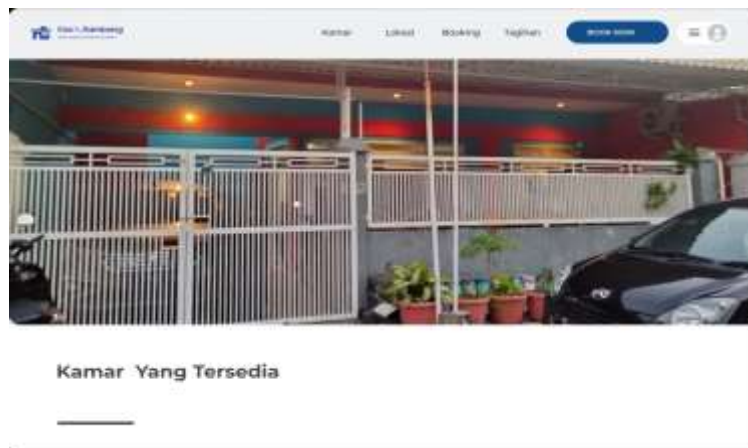
Gambar 5 Class Diagram

2) Desain User Interface

Dibawah merupakan hasil dari implementasi perancangan diatas.

a. Halaman Beranda

Halaman beranda adalah tampilan utama dari *website* Indekos Bu Bambang untuk user para pelanggan indekos.



Gambar 6 Beranda

b. Halaman Dashboard Bu Bambang

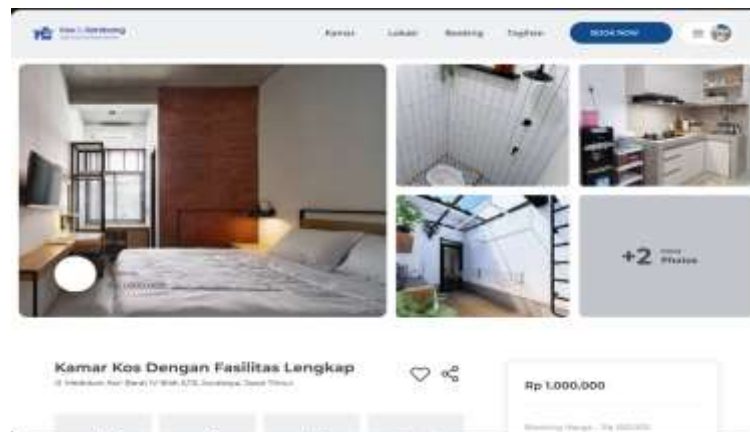
Halaman ini adalah tampilan utama dari *website* Indekos Bu Bambang untuk user pemilik indekos.



Gambar 7 Dashboard Bu Bambang

c. Halaman Kamar Pelanggan

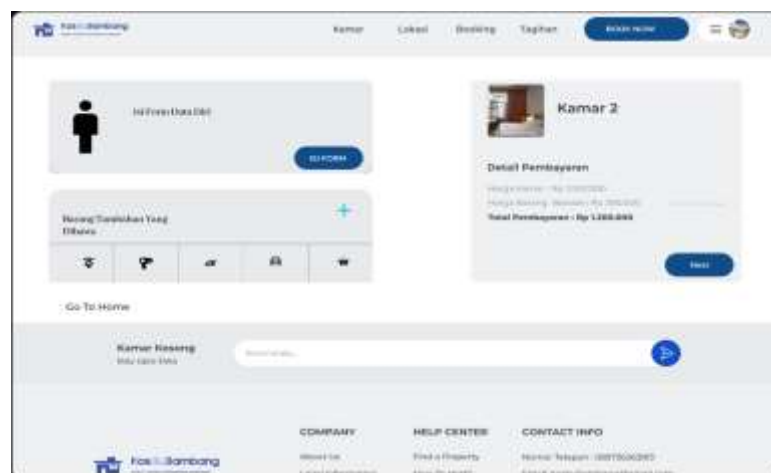
Pada halaman kamar pelanggan disini menampilkan mengenai fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan kamar yang dipilih oleh pelanggan indekos. Tidak hanya fasilitas di halaman ini juga menampilkan rincian harga perbulan kamar.



Gambar 8 Kamar Pelanggan

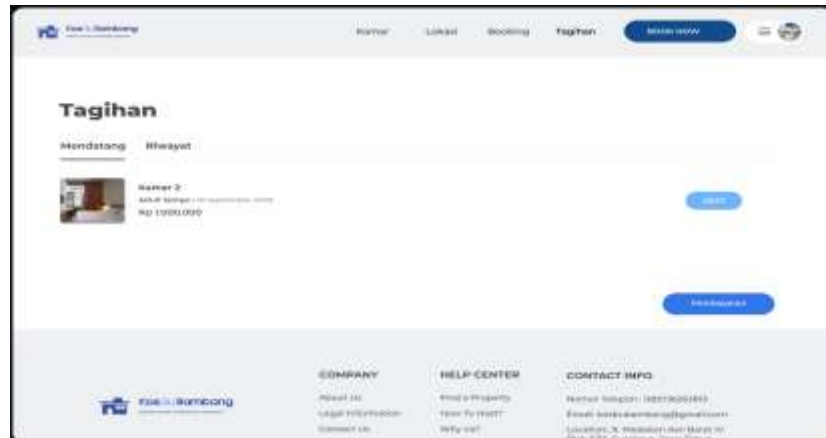
d. Halaman *Booking*

Pada halaman *booking* ini para pelanggan akan mengisi form pemesanan dan memilih barang-barang apa saja yang akan dibawa di saat menggunakan kamar tersebut. Setelah pelanggan mengisi semua, maka akan keluar harga keseluruhan yang harus dibayar.



Gambar 9 Booking

- e. Halaman Pembayaran
Setelah pemilik indekos mengkonfirmasi pemesanan *booking* kamar, selanjutnya adalah proses pembayaran. Tagihan kamar akan muncul seperti gambar di bawah ini.



Gambar 10 Pembayaran

4.3. Implementation (Implementasi)

Tahap implementation biasa dikenal dengan tahap coding/pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun web ini adalah, HTML, CSS, JavaScript untuk *frontend*, untuk *backend*nya sendiri menggunakan Node.js, dan Database yang digunakan adalah MySQL. Pemilihan bahasa pemrograman dilakukan berdasarkan fungsionalitas dan juga kemampuan dari penulis[14][15]

4.4. Testing (Pengujian)

Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Usability Testing* yang dijalankan untuk menguji desain *user interface* yang dibuat menggunakan aplikasi Maze. Maze ini digunakan untuk menguji desain UI tampilan baru dengan tugas atau skenario yang diberikan oleh penulis ke responden[7].

Tabel dibawah akan menjelaskan mengenai hasil testing dari beberapa responden. Berikut adalah tabel tentang fitur yang digunakan dalam pengujian *testing*:

Pengukuran dilakukan kepada 23 pengguna. Tugas yang diberikan berupa fitur utama pada aplikasi kami.

Table 1. Tugas *Usability*

No.	Halaman Menu
1.	Halaman Sign-Up
2.	Halaman Booking Kamar
3.	Halaman Pembayaran Kamar

- a. Pengukuran Tingkat Kesuksesan

Berikut adalah hasil dari tingkat kesuksesan dalam mengoperasikan *testing* website ini:

Table 2. Tingkat Kesuksesan

Tugas Usability testing	Direct Success	Inderect Success	Mission Unfinishe d
Halaman <i>Sign-Up</i>	91.3%	0	4.3%
Halaman <i>Booking</i> Kamar	91.3%	0	8.7%
Halaman Pembayaran Kamar	95.7%	0	4.3%

Dari hasil pengukuran Tingkat kesuksesan dapat dilihat pengguna masih belum bisa memahami perintah pada halaman *booking* kamar dengan dibuktikan

pengguna yang masih belum menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga harus ditingkatkan agar pengguna lebih memahami desain dan tiap fungsi dari fitur yang digunakan.

b. Waktu Yang Dibutuhkan

Berikut adalah hasil dari waktu yang dibutuhkan dalam mengoperasikan *testing website* ini:

Table 3. Waktu yang Dibutuhkan

Tugas Usability testing	Rata-rata Durasi (Detik)
Halaman <i>Sign-Up</i>	19.1
Halaman <i>Booking Kamar</i>	13.3
Halaman Pembayaran Kamar	9.8

Dari hasil pengukuran waktu pada tabel diatas dapat diketahui pada bagian halaman *sign-up* memiliki waktu yang paling lama sendiri dari pada beberapa fitur lainnya, sehingga bisa dilakukan perbaikan agar bagian *sign-up* bisa lebih ringkas dan lebih jelas untuk user menggunakannya.

c. Tingkat *Misclick*

Berikut adalah hasil dari tingkat *misclick* dalam mengoperasikan *testing website* ini:

Tabel 4 Tingkat *Misclick*

Tugas Usability Testing	Rata-Rata <i>Misclick</i>
Halaman <i>Sign-up</i>	19.7%
Halaman <i>Booking Kamar</i>	36.5%
Halaman Pembayaran Kamar	10.4%

Dari hasil tabel diatas, tingkat kesalahan masih memiliki tingkat kesalahan yang besar terutama pada halaman booking kamar. Maka tingkat visibilitas bisa ditingkatkan lagi agar *website* berjalan lebih baik.

d. Kepuasan Pengguna

Kami memberikan pertanyaan kepada pengguna yaitu mengenai kelancaran semua fitur. Dan berikut adalah hasil dari kepuasan pelanggan:

Tabel 5 Kepuasan Pelanggan

Tugas Usability Testing	<i>Opinion Scale</i>			
Nilai	7	8	9	10
Jumlah Pengguna	1	2	3	17

Dari hasil kepuasan pengguna dapat dilihat bahwa banyak pengguna yang memberikan nilai 10 yang menandakan semua fitur dapat berjalan dengan lancar.

4.5. Pembahasan

Dari permasalahan yang ditemukan pada Indekos Bu bambang, dari sistem *booking* dan sistem pembayaran yang masih manual sehingga menyebabkan tidak efektif dan efisien serta menimbulkan kehilangan data. Maka dengan adanya *website* pelanggan dan pemilik dapat melakukan transaksi dan komunikasi secara *online*. Dan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dari pelanggan maupun dari pemilik. Pengujian ini menggunakan pengujian *usability testing* menggunakan alat bantu atau *tools* Maze hasil dari skenario yang diujikan telah menunjukkan hasil yang baik tetapi pada tabel 4 pada skenario ke-2 menunjukkan hasil *misclick* yang buruk sehingga perlu dilakukan peningkatan.

Perancangan website ini berdasarkan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) seperti penelitian terdahulu. Dan melakukan pengujian *usability testing* yang telah dilakukan penelitian[7].

5. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan rancangan website ini dapat diambil kesimpulan berupa, hasil perancangan *website* dapat dijalankan dengan baik sesuai dengan metode yang digunakan, dan berdasarkan hasil dari pengujian dapat disimpulkan setiap tahap skenario mendapatkan hasil yang baik tetapi pada skenario ke-2 masih terdapat nilai buruk sehingga masih diperlukan peningkatan. Dengan adanya *website* ini *booking* dan pembayaran dengan *online* dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas.

Daftar Referensi

- [1] E. Rosliani, C. Fahmidin, I. Nurul, P. Sistem Informasi, and S. Likmi Bandung, "Sistem Informasi Pembayaran Rumah Kost Berbasis Website pada Elin Kost Garut," *INTERNAL (Information System Journal)*, vol. 5, no. 1, pp. 29–39, 2022, doi: 10.32627.
- [2] R. A. A. and D. Kurniawan, "Perancangan User Experience Aplikasi Android Konsultasi Skripsi dengan Metode User Centered Design," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 183–189, Jul. 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.834.
- [3] W. K. Hidayat, "Perancangan Web Design Sebagai Marketplace Online Brand Hanif", *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, vol. 2, no. 1, pp. 39–51, 2024, doi: 10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1925.
- [4] A. Budiman, L. Sri Wahyuni, and S. Bantun, "Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *Jurnal TEKNOKOMPAK*, vol. 13, no. 2, pp. 24–26, 2019.
- [5] R. Setiawan, A. Deddy Supriatna, and A. H. Kusuma, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Deo Garut Berbasis Web.", *Jurnal Algoritma*, vol. 17, no. 2, pp. 368-377. [Online]. Available: <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- [6] J. I. A. Z. S. Z. W. Wangi, "Perancangan Sistem Pengeolaan Rumah Kos Khusus Perempuan Dengan Basis Web Studi Kasus Di Kos Uda Saiful." *Jurnal Widya*, vol. 4, no. 1, pp. 154–167, 2023.
- [7] F. Candra Wardana and I. Gusti Lanang Putra Eka Prisma, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *JE/SBI*, vol. 03, no. 04, pp. 1-11, 2022.
- [8] A. Christian and F. Ariani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman Perangkat Demo Video Conference Berbasis Web Dengan Metode Waterfall," *Maret*, vol. 14, no. 1, p. 131, 2018.
- [9] F. Fitriah, & T. Haryanti, "Perancangan Sistem Informasi Website Sewa Kos (E-Kos) Studi Kasus Surabaya". *SinarFe7*, vol 5, no. 1, pp. 100-105, 2022.
- [10] J. Munajat, "Implementasi Model Waterfall Pada Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Pamindo Tiga T)," *Media Informatika Budidarma*, vol. 2, no. 2, pp. 1–9, 2018, [Online]. Available: <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/mib>
- [11] A. ' Inun Jannah *et al.*, "Sistem informasi pemasaran rumah kost berbasis web," *Jurnal SimanteC*, vol. 8, no. 2, pp. 78-86, 2020.
- [12] A. M.Kom, D. Setyorini, and L. I. P. Putri, "Rancang Bangun Sistem Online Penyewaan Rumah Kost," *remik*, vol. 6, no. 4, pp. 610–623, Oct. 2022, doi: 10.33395/remik.v6i4.11478.
- [13] A. Saka Fitri, E. Nurhayati, N. Anidew, A. Pratita, and S. Saskia Elfaretta, "Website Analysis and Design Using Iconix Process Method: Case Study: Kedai Lenggihan," *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 8, no. 1, pp. 64–70, Jan. 2023, doi: 10.25139/inform.v8i1.4758.
- [14] A. Saka Fitri, D. Arya Rafa, A. Yusuf Al Ma'ruf, F. F. Ana Wati, and A. Rezha Efrat Najaf, "Developing a Web-Based Information System for Tour Package Ticket Purchases (Case Study: Bersukaria Tour)," *MATEC Web of Conferences*, vol. 372, p. 04010, 2022, doi: 10.1051/mateconf/202237204010.
- [15] I. Yustiana, "Perancangan Sistem Informasi Kontrakan Bu Jamilah Menggunakan Website," *Jurnal Informasi dan Teknologi*, vol. 5, no. 2, pp. 63–72, 2023, doi: 10.37034/jidt.v5i1.345.