



## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MEMBERSHIP KOSAN BERBASIS WEB DENGAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* STUDI KASUS KOSAN MULYANI

Binastya Anggara Sekti<sup>1</sup>, Riki Beni Setiawan<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul

anggara@esaunggul.ac.id<sup>1</sup>, rikibeni75@student.esaunggul.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*Membership information system design is an effort to develop a system that can manage Membership data efficiently and effectively. This system is designed to meet the needs of organisations in monitoring, organising, and maintaining Residents information in a structured manner. In the design process, a needs analysis is carried out which includes collecting data from stakeholders, identifying key features, and determining system workflows. This Membership information system includes key features such as new Residents registration, Residents personal data management, Membership status update, dues payment management, and Membership data reporting and analysis. The use of web-based technology and relational database is implemented to ensure accessibility, security, and data integrity. The result of this design is a prototype system that is tested through user trials to ensure that the system can function in accordance with the needs and specifications that have been set. The implementation of the Membership information system is expected to improve the operational efficiency of the organisation, reduce errors in data management, and improve the quality of service to members.*

**Keywords:** *Membership Information System, Membership Management, Web-Based Technology, Relational Database, Operational Efficiency.*

### ABSTRAK

Perancangan sistem informasi *Membership* merupakan suatu upaya untuk mengembangkan suatu sistem yang dapat mengelola data *Membership* secara efisien dan efektif. Sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi pada kosan pak mulyani dalam memonitor, mengatur, dan memelihara informasi *Penghuni* secara terstruktur. Dalam proses perancangan, dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi pengumpulan data dari stakeholder, identifikasi fitur-fitur utama, dan penentuan alur kerja sistem. Sistem informasi *Membership* ini mencakup fitur-fitur utama seperti pendaftaran *Penghuni*, pengelolaan data pribadi *Penghuni*, update status *Penghuni*, pengelolaan pembayaran iuran, serta pelaporan dan analisis data *Penghuni*. Penggunaan teknologi berbasis web dan basis data relasional diimplementasikan untuk menjamin aksesibilitas, keamanan, dan integritas data. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah prototipe sistem yang diuji melalui uji coba pengguna untuk memastikan bahwa sistem dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Implementasi sistem informasi *Membership* ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional organisasi, mengurangi kesalahan dalam pengelolaan data, dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada *Penghuni*.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi Membership, Pengelolaan Keanggotaan, Teknologi Berbasis Web, Database Relasional, Efisiensi Operasional.



## PENDAHULUAN

Semua orang, organisasi, lembaga, dan perguruan tinggi mengharapkan kemajuan teknologi informasi dan pelayanan teknologi yang baik untuk mendukung operasi dan memudahkan proses bisnis. Ada banyak penggunaan teknologi informasi untuk memproses, mengolah, dan menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas, dan akurat. Pada dasarnya, teknologi ini membantu manusia melakukan banyak hal. (G. B. Putri & Sutabri, 2023).

Penerapan metode Rapid Application Development (RAD) merupakan suatu metode dalam perancangan sistem informasi dengan konsep mempersingkat tahapan dalam merancang system, sehingga dinilai tepat digunakan pengembangan sistem informasi monitoring rencana strategis. Aminah & Puspita (n.d.).

Peningkatan teknologi saat ini berperan menyampaikan berbagai informasi pada pengguna dengan banyaknya permasalahan seperti pada bidang perusahaan, perbisnisan, pendidikan, dan hampir semua aspek kegiatan manusia. Bersama dengan pesatnya teknologi juga mempermudah masyarakat untuk mendapatkan berbagai yang dibutuhkan sesuai keperluan. Rumah kos sendiri merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, khususnya bagi mereka yang belum memiliki tempat tinggal. Sehingga pemanfaatan teknologi digital dalam pencarian tempat tinggal dalam hal ini rumah kos sangat dibutuhkan, sehingga memudahkan Masyarakat dalam memperoleh informasi tempat kos yang tersedia. (Bantuk et al., n.d.).

Penggunaan sistem informasi berbasis web dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai tantangan ini. Sistem informasi Membership kosan berbasis web dapat membantu pengelola kos-kosan dalam mengelola data penghuni, pembayaran sewa, dan laporan keuangan dengan lebih efisien. Metode Rapid Application Development (RAD) adalah pendekatan yang tepat untuk pengembangan sistem ini karena memungkinkan pengembangan yang cepat dan iteratif, serta memungkinkan umpan balik dari pengguna untuk segera diakomodasi dalam proses pengembangan. (Kasyif Gufran Umar et al., 2022).

Pengelolaan keuangan merupakan hal penting yang perlu diperhatikan oleh sebuah bisnis. Oleh karena itu, informasi keuangan yang baik sangat diperlukan untuk memahami hasil kinerja perusahaan. Laporan keuangan yang baik harus memuat data yang terintegrasi dengan baik, mulai dari dokumen bisnis hingga laporan keuangan akhir. Human error merupakan salah satu permasalahan yang muncul pada saat penyusunan laporan keuangan. Kesalahan terjadi ketika manajer mengembalikan data bisnis dan manajer tidak mampu membuat laporan keuangan yang akurat. Oleh karena itu, keberadaan komputer diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut dan mempermudah segala sesuatunya.

Rancang bangun sistem informasi Membership rumah kos berbasis web untuk meningkatkan efisiensi operasional pengelolaan data Penghuni dan keuangan diharapkan dapat Penghuniikan solusi yang tepat dan efektif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pemilik rumah kos. Selain itu, penelitian ini dapat Penghuniikan kontribusi dalam meningkatkan pemanfaatan informasi teknologi untuk meningkatkan kinerja dan daya saing dan daya saing usaha mikro dan kecil di industri properti dan jasa.

Pada penelitian ini penulis memilih teknologi code PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membangun aplikasi ini didasarkan pada kelebihan PHP keunggulan PHP, antara lain fleksibilitas, dapat diakses dari berbagai-bagai perangkat, kemudahan dalam pemahaman, dan kestabilan. Dengan adanya aplikasi berbasis web, pemilik rumah kos diharapkan dapat mencatat, mengelola, dan memvisualisasikan data-data penting data-data penting yang berhubungan dengan usaha mereka dengan mudah dan efisiensi dalam aplikasi.

Berdasarkan dari uraian latar belakang penelitian bahwasan sistem informasi Membership kosan berbasis web dirancang untuk mempermudah proses administrasi dan manajemen kosan, termasuk pendaftaran anggota, pembayaran, serta pengelolaan data keuangan. Metode rapid application development dipilih karena memungkinkan pengembangan cepat dan iteratif, sehingga sistem dapat segera diuji dan diperbaiki berdasarkan umpan balik pengguna. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan di dalam perancangan sebuah sistem.



## TINJAUAN PUSTAKA

Menurut pengertian bahasa, Echols dan Shadly (Thoha, 2003:1) mengemukakan bahwa “kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran.” Menurut pengertian istilah, Thoha (2003:1) mengatakan bahwa “evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan.” Secara umum, Cross (Sukardi, 2005:1) berpendapat

## METODE

Pada saat ini peneliti menggunakan metode kualitatif untuk memperoleh informasi terkait permasalahan pada materi penelitian di Rumah Kosan Pak Mulyani dan data mengenai permasalahan pada proyek penelitian perancangan sistem informasi Membership di Rumah Kosan Pak Mulyani yang berada di wilayah kota Tangerang.

Teknik dalam mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan wawancara dengan meninjau secara langsung di Rumah Kosan Pak Mulyani, untuk mengetahui perihal permasalahan yang ada untuk diteliti dan Penghuni kontribusi perihal mengatasi suatu permasalahan terkait pengelolaan rumah kosan pak mulyani. Tujuannya untuk mendapatkan informasi dan data terkait kebutuhan penerapan dalam sebuah perancangan sistem informasi Penghuni.

Analisa sistem untuk mengatasi sebuah permasalahan menggunakan metode *PIECES* kegunaan dalam metode tersebut dapat mengklasifikasi suatu masalah, peluang dan kebijakan yang terdapat pada bagian pelingkupan, analisis, dan perancangan sistem

Peneliti melakukan penelitian di Rumah Kosan Pak Mulyani yang berada di daerah Kp. Rawa Bokor Kecamatan Benda. Kota Tangerang. Provinsi Banten. Lokasi tersebut dipilih karena saat proses observasi dan wawancara dengan pihak pemilik kosan tersebut. Peneliti menyadari bahwasanya kosan tersebut memiliki permasalahan dalam pengelolaan manajemen kosan. Objek dalam penelitian ini perancangan sistem informasi Membership berbasis web terutama dalam pengelolaan data Penghuni, perpanjangan Penghuni, penerimaan pendapatan kosan melalui transaksi perpanjangan Penghuni dan pendaftaran Penghuni baru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Result Testing System*

#### *Black Box Testing*

*Black Box Testing* adalah sebuah ujian hal ini dilakukan untuk memastikan sistem baik fungsi input maupun outputnya sesuai dengan target tanpa mengetahui struktur kode dari sistem itu sendiri. Pengujian ini dilakukan setelah proses berhasil diselesaikan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan baik dan tidak menemui kesalahan apa pun. Hasil pengujian black box ini dapat disimpulkan bahwa sistem dapat bekerja dengan baik pada fungsi login admin, pengurus dan pemilik. Hasil dari uji tersebut pada bagian lampiran.

#### *Usability Testing*

Selain menggunakan metode pengujian black box penulis juga menggunakan metoda *Usability Testing* untuk menguji sistem. *Usability Testing* ini kegunaan adalah metode pengujian Dari perspektif fungsi sistem, cari tahu Hasil pengalaman pengguna terhadap sistem yang dibuat. Hasil ini dapat dijadikan indikator untuk memperbaiki sistem di masa depan. Lakukan Dalam pengujian ini, penulis mengadopsi metode System Usability Skala (SUS) dan sebariskan kuesioner 10 item Pertanyaan diberi skor pada skala 1-5. Detailnya adalah sebagai berikut:

- Skala 1 dengan variabel Sangat Tidak Setuju (STS) dan skor 1
- Skala 2 dengan variabel Tidak Setuju (TS) dan skor 2
- Skala 3 dengan variabel Ragu-Ragu (RR) dan skor 3
- Skala 4 dengan variabel Setuju (S) dan skor 4
- Skala 5 dengan variabel Sangat Setuju (SS) dan skor 5

Setelah berhasil mengumpulkan data dari responden melalui kuesioner, maka data tersebut akan dihitung. Skala Kegunaan Sistem (SUS) memiliki beberapa aturan untuk menghitung skor. Berikut beberapa aturan untuk menghitung skor SUS:

- Tiap pertanyaan dengan nomor ganjil (1,3,5,7,9) skor akhir yang diperoleh dari user dikurangi 1



2. Tiap pertanyaan dengan nomor genap (2,4,6,8,10) skor akhir yang diperoleh dikurangi 5 pertanyaan yang didapat dari user

3. Skor SUS diperoleh dari perjumlahan skor setiap pertanyaan dikalikan 2,5

Aturan di atas berlaku untuk setiap 1 responden Selanjutnya perhitungan beberapa skor SUS Nilai rata-rata responden dapat diketahui dengan rumus, jumlahkan semua skor dan bagi dengan jumlah responden. Rumus penghitungan skor dengan metode SUS adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata-rata

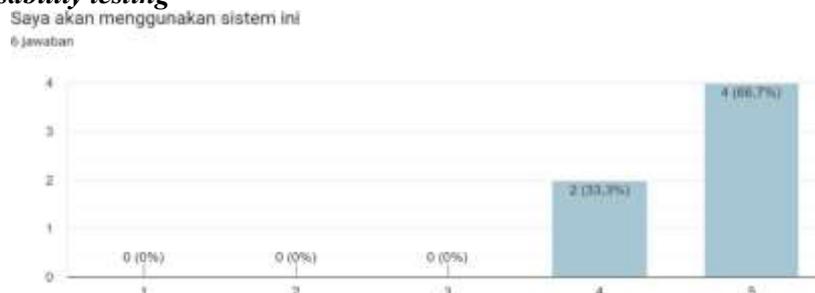
$\sum x$  = jumlah skor SUS n = jumlah responden

Berdasarkan data yang sudah disebar dan dikumpulkan diperoleh hasil dari 6 responden yang terdiri dari admin, pengurus, dan pemilik. Dimana hasil dari jawaban tersebut digunakan untuk mengevaluasi sistem mulai dari segi tampilan sistem, fitur, maupun pemanfaatan sistem informasi Membership berbasis web. Dari pertanyaan dan Jawaban yang diperoleh tersebut rata-rata sebanyak 77,5. Berikut table hasil perhitungan dari *Usability Testing* dengan metode SUS sesuai dengan rumus yang sudah dijelaskan diatas.

**Tabel 1.** Hasil Usability Testing

No	Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Raw Score	SUS Final Score
1	Ressa Amelia	5	2	4	3	5	2	5	2	5	3	32	80
2	Rendy Juliani	5	2	5	3	5	2	5	2	5	3	33	82,5
3	Mulyani	5	2	5	3	5	2	5	3	5	3	32	80
4	Reyhan nizhar	4	3	4	3	4	2	4	3	5	3	27	67,5
5	Putri Safitri	4	3	5	3	5	2	5	3	5	3	30	75
6	Asep Surmana	5	3	4	2	5	2	5	2	5	3	32	80
Average												31	77,5

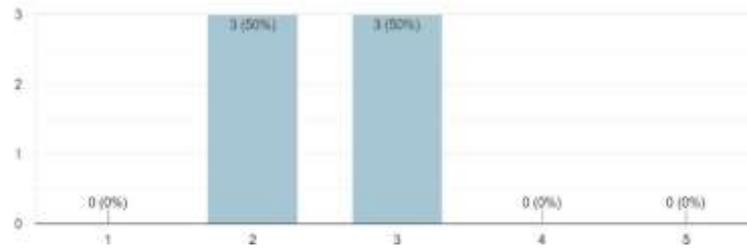
## Hasil Grafik *Usability testing*



**Gambar 1.** Grafik Q1

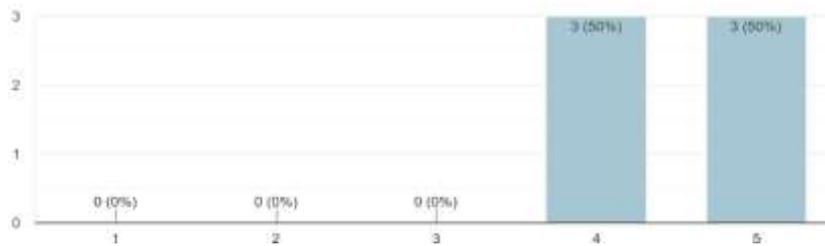


Saya merasa sistem ini sangat rumit dalam penggunaannya  
6 jawaban



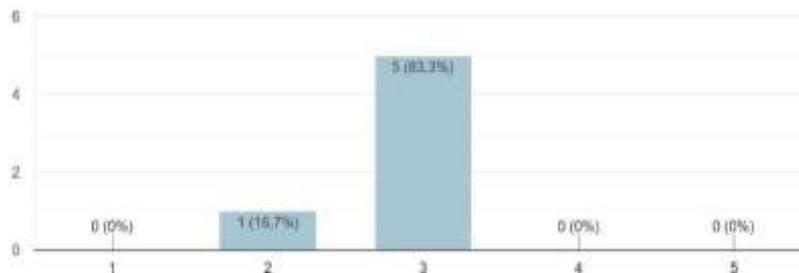
**Gambar 2. Grafik Q2**

Saya menilai sistem ini mudah dioperasikan  
6 jawaban



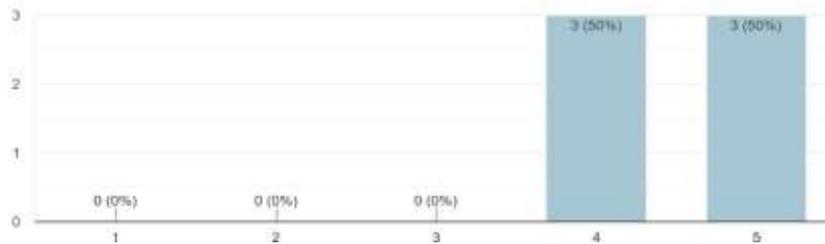
**Gambar 3. Grafik Q3**

Saya memerlukan bantuan untuk bisa menggunakan sistem ini  
6 jawaban



**Gambar 4. Grafik Q4**

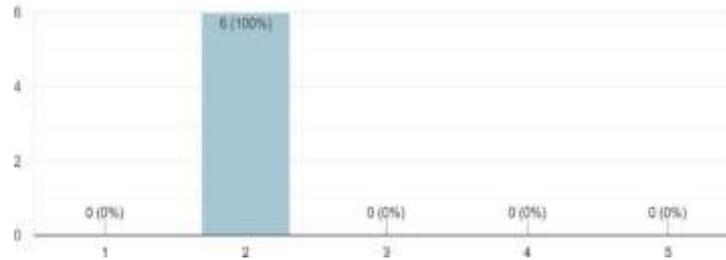
Saya menilai sistem ini mudah dioperasikan  
6 jawaban



**Gambar 5. Grafik Q5**

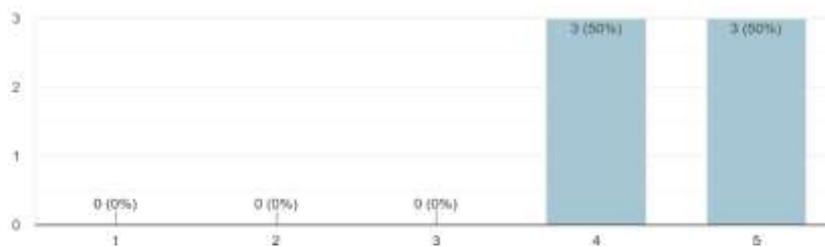


Saya menemukan bahwa fitur pada sistem ini masih belum berjalan dengan baik  
6 jawaban



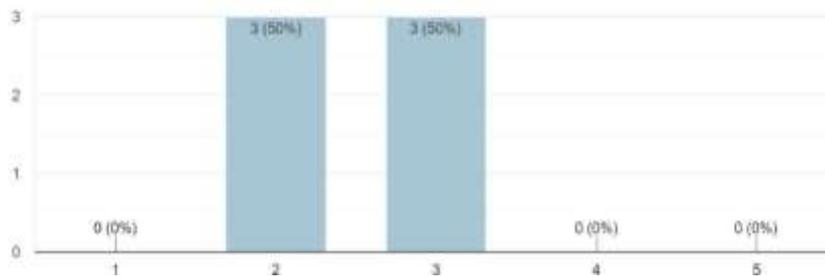
Gambar 6. Grafik Q6

Saya menilai sistem ini mudah dioperasikan  
6 jawaban



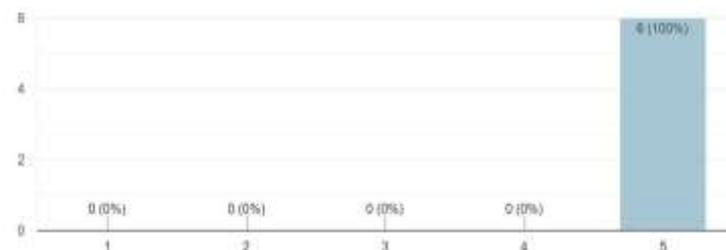
Gambar 7. Grafik Q7

Saya merasa jika sistem ini sangat kompleks dan tidak user friendly  
6 jawaban



Gambar 8. Grafik Q8

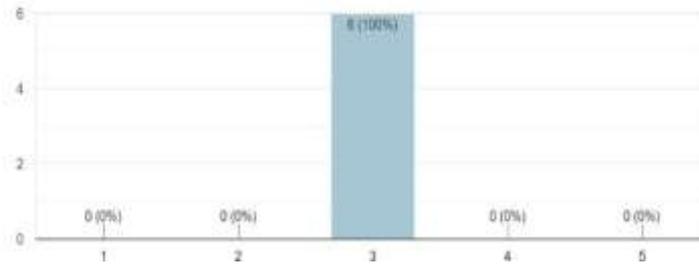
Saya sangat yakin bahwa sistem ini akan membantu stakeholder dalam proses pendataan member dan pengelolaan data member Rumah Kosan Pak Mulyani  
6 jawaban



Gambar 9. Grafik Q9



Saya membutuhkan waktu yang sangat lama untuk mempelajari cara penggunaan sistem ini  
6 jawaban



**Gambar 10.** Grafik Q10

## Implementasi Sistem

Pada tahapan ini dari perancangan sistem ini melakukan penerapan sistem kepada semua stakeholder terkait, serta sudah sesuai dengan kebutuhan untuk melakukan operasional pendataan penghuni pada manajemen kosan pak mulyani dan dapat digunakan oleh semua pihak manajemen kosan pak mulyani yang tunjukan pada halaman login yang ada pada gambar dibawah ini :



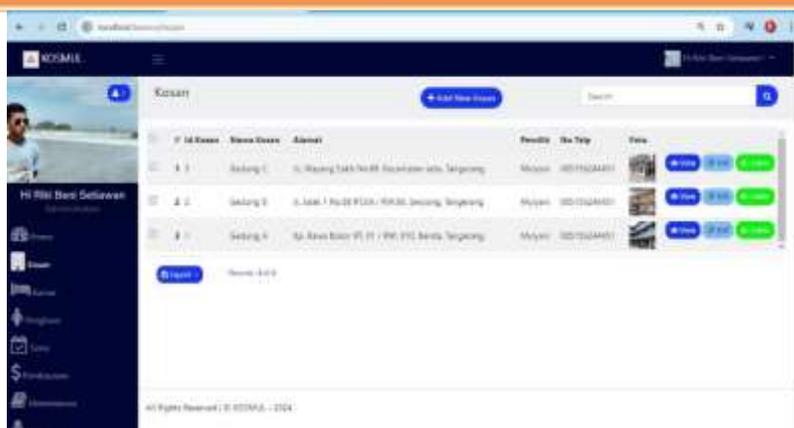
**Gambar 11.** Login

Pada gambar 11 adalah tampilan awal ketika semua pengguna berhasil masuk melalui akunnya pada saat sesi log in ke sistem.



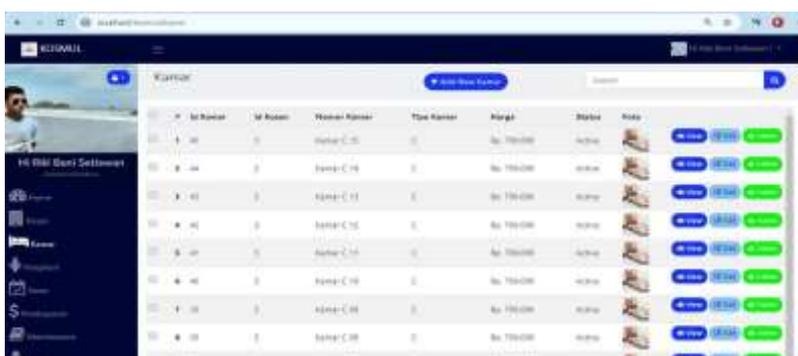
**Gambar 12.** Dashboard

Pada gambar 12 dibawah ini merupakan halaman info gedung kosan yang terdiri dari data id kosan, nama kosan, alamat kosan, pemilik, nomor telephone, foto dan admin dapat menambahkan dan mengedit info kosan pada halaman info kosan tersebut.



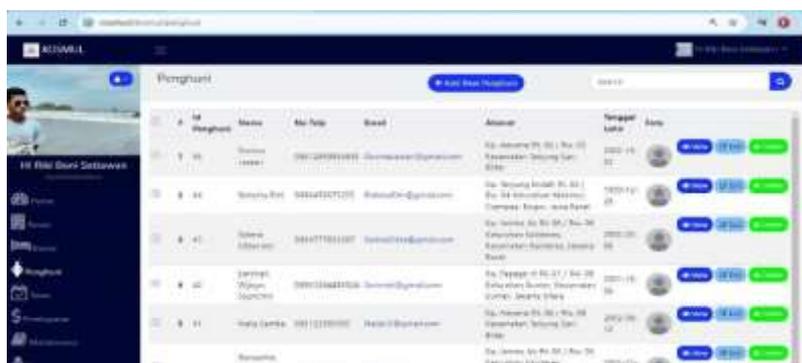
**Gambar 13.** Halaman Info Kosan

Pada gambar 13 dibawah ini adalah halaman kosan yang terdiri dari beberapa data yaitu, id kamar, id kosan, no kamar, tipe kamar, harga kamar, status kamar, foto kamar, yang bisa di akses oleh admin dan manajemen kosan pak mulyani dan dapat menambahkan data dan mengedit data yang dikelola oleh manajemen kosan pak mulyani.



**Gambar 14.** Halaman Kamar

Pada gambar 14 dibawah ini adalah halaman penghuni yang dapat diakses oleh pemilik kosan dan manajemen kosan untuk menginput data penghuni maupun memonitoring data penghuni kosan.



**Gambar 15.** Halaman Penghuni Kosan

Pada gambar 15 dibawah ini adalah halaman sewa yang dapat diakses oleh pemilik kosan dan manajemen kosan sehingga dapat menambahkan data dan mengelolah data secara cepat dan efisien serta dapat memonitoring data sewa secara langsung.



No Sewa	No Penghuni	No Kamar	Tanggal Mulai	Tanggal Akhir	Status
1	45	45	2024-09-02	2024-09-02	aktif
2	46	46	2024-09-02	2024-09-02	aktif
3	47	47	2024-09-02	2024-09-02	aktif
4	48	48	2024-09-02	2024-09-02	aktif
5	49	49	2024-09-02	2024-09-02	aktif
6	50	50	2024-09-02	2024-09-02	aktif
7	51	51	2024-09-02	2024-09-02	aktif
8	52	52	2024-09-02	2024-09-02	aktif
9	53	53	2024-09-02	2024-09-02	aktif
10	54	54	2024-09-02	2024-09-02	aktif

Gambar 16. Halaman Sewa

Pada gambar 16 dibawah ini adalah halaman pembayaran yang dapat diakses oleh pemilik kosan dan manajemen kosan sehingga dapat menambahkan data dan mengelolah data penghuni secara langsung dan efisiensi waktu.

No Pembayaran	No Sewa	Tanggal Bayar	Jumlah Bayar	Metode Bayar
1	45	2024-09-02	Rp. 750.000	Cash
2	46	2024-09-02	Rp. 750.000	Cash
3	47	2024-09-04	Rp. 750.000	Cash
4	48	2024-09-07	Rp. 750.000	Cash
5	49	2024-09-02	Rp. 750.000	Cash
6	50	2024-07-31	Rp. 750.000	Cash
7	51	2024-09-02	Rp. 750.000	Cash
8	52	2024-09-02	Rp. 750.000	Cash
9	53	2024-07-31	Rp. 750.000	Cash
10	54	2024-07-31	Rp. 750.000	Cash

Gambar 17. Halaman Pembayaran

Pada gambar 17 dibawah ini adalah halaman maintenance yang hanya diakses oleh pemilik dan manajemen kosan untuk menerima informasi terkait perawatan rutin kamar ataupun kerusakan yang ada pada kamar kosan sehingga dapat dengan cepat ditangani dengan adanya fitur ini pemilik dan manajemen kosan mendapatkan informasi terkait penanganan kerusakan kamar dan mengetahui status proses penanganan dalam perbaikan kerusakan di kamar customer.

No Maintenance	No Kamar	Status	Tanggal Permintaan	Tanggal Selesai	Status	Foto
1	45	Perbaikan Lampu Kamar rusak	2024-09-04	2024-09-04	Finish	

Gambar 18. Halaman Maintenance



## KESIMPULAN

Setelah penelitian ini dilaksanakan kemudian diperoleh hasil dari penjelasan dan analisa terkait permasalahan yang dialami oleh manajemen kosan pak mulyani. Kemudian dari permasalahan yang ada tersebut peneliti memberikan solusi berupa perancangan sistem informasi manajemen yang diharapkan dapat mempermudah dalam proses pendataan penghuni atau member kosan dalam pengelolaan data penghuni kosan maupun manajemen kosan. Dari penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa:

1. Sistem yang dibangun dapat mempermudah pendataan penghuni atau Member secara sistematis dan terstruktur.
2. Sistem yang dibangun dapat meringankan kinerja dalam bidang Administrasi pendataan member ataupun manajemen pengelolaan data member sebelum dilakukan rekapitulasi pelaporan data kepada pemilik kosan.
3. Meningkatkan akurasi data dan memastikan keakuratan serta konsistensi data Penghuni serta data keuangan melalui fitur validasi data dan sistem pencatatan yang terstruktur.
4. Meningkatkan aksesibilitas informasi dalam Penghuni akses yang mudah dan real-time kepada staff dan pemilik untuk memantau status penghuni dan keuangan melalui antarmuka yang *user-friendly* dan responsif.

## DAFTAR PUSATAKA

- Aisyah, U., Homepage, P. J., Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (n.d.). *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI KOST ABC DI KOTA XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.  
<http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- Aminah, S., & Puspita, D. (n.d.). MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN. In *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas Siti Aminah, Desi Puspita* (Vol. 7, Issue 1).
- Amirah Melyani, N., & Iqrom, M. (n.d.). *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Our Web-Based Boarding Rental Information System Using Object Oriented Analysis and Design Method Sistem Informasi Penyewaan Kost Kita Berbasis Web Menggunakan Metode Object Oriented Analysis and Design*.  
<https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Apriliyanti, D., & Wardhana, A. (n.d.-a). *Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web Menggunakan Soft System Methodology (SSM) (Studi Kasus : Dhaykost)*.
- Apriliyanti, D., & Wardhana, A. (n.d.-b). *Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web Menggunakan Soft System Methodology (SSM) (Studi Kasus : Dhaykost)*.
- Ardiansyah, F. (2023). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEANGGOTAAN ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DENGAN METODE PROTOTYPE PADA ASOSIASI INKINDO. *JORAPI : Journal of Research and Publication Innovation, 1*(2). <https://laravel.com>.
- Bantuk, T., Irjanto, N. S., & Lahallo, J. (n.d.). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pencarian Rumah Kos di Kota Jayapura Menggunakan Rapid Application Development*.
- Hariyanto, D., Sastra, R., Putri, F. E., Informasi, S., Kota Bogor, K., & Komputer, T. (2021). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan. In *Jurnal JUPITER* (Vol. 13, Issue 1).
- Hasti, N., & Muhammad Inal Zaelani. (2023). Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kost Budi Sari Berbasis Website. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 2*(2), 26–32.  
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.202>
- Hidayat, A., Yani, A., Studi Sistem Informasi, P., & Mahakarya, S. (2019). *MEMBANGUN WEBSITE SMA PGRI GUNUNG RAYA RANAU MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL* (Vol. 2, Issue 2).
- Homepage, J., Bangun, R., Informasi, S., Berbasis, K., Di, W., Tampan, K., Satria, S., Gusman, D., & Azrialdi, E. (2022). *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science Design and Build of Web-Based Boarding Information System In Tampan District. 2*, 28–36.
- Ikhsanudin, M. (2022a). APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR PADA TOKO MN



- MOTOR BERBASIS WEBSITE. *JURNAL COMASIE*.
- Ikhsanudin, M. (2022b). APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOTOR PADA TOKO MN MOTOR BERBASIS WEBSITE. *JURNAL COMASIE*.
- Isnainrajab, I., Hadi Wijoyo, S., & Perdanakusuma, A. R. (2020). *Evaluasi Usability Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale(SUS)* (Vol. 4, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Kasyif Gufran Umar, M., Sabtu, J., Saleh Sukur, R., Komputer, T., Ilmu Komputer Ternate, A., Informatika, M., Batu Angus Kel Dufa-Dufa Kec Kota Ternate Utara, J., & Ternate, K. (2022). *IMPLEMENTASI METODE RAPID APLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN ADMINISTRASI* (Vol. 16, Issue 2). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/index>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (n.d.). PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG 1. In *Jurnal Interkom* (Vol. 14, Issue 4).
- Leyla, D., & Juhriah, E. (2023). Rancangan Sistem Informasi Penyewaan Kamar Kos Pada Rumah Singgah Jerry. *Jurnal Syntax Transformation*, 4(2), 134–144. <https://doi.org/10.46799/jst.v4i2.601>
- Malaikosa, E. J., & Petrus Mokola. (2024). SISTEM INFORMASI MONITORING RUMAH KOS DAN PEMBAYARANNYA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 11(1), 21–26. <https://doi.org/10.30656/jsii.v11i1.8222>
- Maulana, M. A., Syaifudin, Sari, S., & Najih, M. (2024a). Web-Based Boarding Management Application Design. *Intelmatiks*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.25105/itm.v4i1.17649>
- Maulana, M. A., Syaifudin, Sari, S., & Najih, M. (2024b). Web-Based Boarding Management Application Design. *Intelmatiks*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.25105/itm.v4i1.17649>
- Muhammad Arofiq, N., Ferdo Erlangga, R., Irawan, A., & Saifudin, A. (2023). *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Pengujian Fungsional Aplikasi Inventory Barang Kedatangan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula*. 2(5). <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- Natalie, G., & Maria, E. (2023). ANALYSIS OF USER SATISFACTION OF MYSOOLTAN APPLICATION AS SINGLE DIGITAL TOUCH USING PIECES FRAMEWORK. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 9(2), 319–328. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v9i2.2020>
- P, M. S., Muhammad Dedi Irawan, & Ahyat Perdana Utama. (2022). Implementasi RAD (Rapid Application Development) dan Uji Black Box pada Administrasi E- Arsip. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 1(2), 60–71. <https://doi.org/10.56211/sudo.v1i2.19>
- Pramita Widyassari, A., Gajendra, I., Febrianto, E., Sekolah, A., Teknologi, T., Cepu, R., & Korespondensi, P. (2023). *Sistem Informasi Cuci Mobil Berbasis Web dengan Metode SDLC* (Vol. 17, Issue 1).
- Putri, G. B., & Sutabri, T. (2023). Analisis Manajemen Layanan Teknologi Informasi Menggunakan ITIL V3 Domain Service Operation Pada Perusahaan CV. Cemerlang Komputer Palembang. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 1(2), 162–167. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i2.144>
- Putri, M. R., & Ropianto, M. (n.d.). *SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KOS-KOSAN ZAPIN WHITE HOUSE BERBASIS WEB*.
- Rahmah, S. (2018). Perancangan Sistem Aplikasi Data Siswa pada Sekolah SMA PAB 4 Sampali Menggunakan Vb.Net 2010 dan Mysql. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 3(1). <https://doi.org/10.33395/remik.v4i1.10578>
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76. <https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Rasid Ridho, M. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP. In *JURNAL COMASIE*.
- Rizky Ginanjar, M., Prehanto, A., & Guntara, R. G. (2023). Evaluasi dan Rekomendasi Usability Pada Fitur Pemesanan Bike di Aplikasi Mobile Maxim Dengan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, 2986–6340.



- <https://doi.org/10.5281/zenodo.8208192>
- Roslani, E., Fahmidin, C., Nurul, I., Sistem Informasi, P., & Likmi Bandung, S. (2022). Sistem Informasi Pembayaran Rumah Kost Berbasis Website pada Elin Kost Garut. *INTERNAL (Information System Journal)*, 5(1), 29–39. <https://doi.org/10.32627>
- Sihotang, J. I., Richel, Y., & Pakpahan, A. F. (2019). Membership Information System Using Node JS. *Abstract Proceedings International Scholars Conference*, 7(1), 1729–1740. <https://doi.org/10.35974/isc.v7i1.1372>
- Soleh Marifati, I. (2023a). Rancang Bangun Sistem Informasi Kos-Kosan Di Purwokerto Berbasis Web. In *IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/imtechno>
- Soleh Marifati, I. (2023b). Rancang Bangun Sistem Informasi Kos-Kosan Di Purwokerto Berbasis Web. In *IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/imtechno>
- Soleh Marifati, I. (2023c). Rancang Bangun Sistem Informasi Kos-Kosan Di Purwokerto Berbasis Web. In *IMTechno: Journal of Industrial Management and Technology* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/imtechno>
- Solichin, A., & Kom, S. (n.d.). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. <http://achmatim.net>
- Studi Sistem Informasi Universitas Trilogi Jakarta Jl TMP Kalibata No, P., Tiga Kec Pancoran, D., Kunci, K., Kost, R., & Informasi, S. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEWA RUMAH KOST (E-KOST) BERBASIS WEBSITE CHALIDAZIA NIZAR. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(1).
- Sudarnomo, B. A., Sarwandianto, A., Fitriansyah, A., Raya, J., No, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2020). RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KAMAR PADA LOSMEN PURI INDAH JATIASI. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, 01.
- Sukri, M., Gusman, D., & Musridho, R. J. (2022). Analysis of Design and Development of Website-Based Boarding Information System in Taman District. In *JOURNAL OF ENGINEERING SCIENCE AND TECHNOLOGY MANAGEMENT* (Vol. 2, Issue 2). <http://josi.ft.unand.ac.id/>
- Sutedjo, E., & Lie, ; Sui. (n.d.). *Eddy Sutedjo*.
- Voni Besin, M., Kelen, Y. P., Baso, B., Peter Gelu, L., Studi Teknologi Informasi, P., Pertanian, F., dan Kesehatan, S., Timor, U., & Korespondensi, P. (2023). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Membangun Aplikasi Boarding House di Sekitar Kampus Unimor Berbasis Android*. 5(3), 412–423. <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- Zeck, G. T. F. (n.d.). *Jurnal Onlie Mahasiswa Sistem Informasi dan Akuntansi (ONESISMIK) 226 AMIK Dian Cipta Cendikia RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KOS-KOSAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*.