

Implementasi Metode Prototype dalam Sistem Informasi Penyewaan Kamar Kos Berbasis Web

Ratningsih^{1*}, Wildan Rajabi², Aril Muhammad Ikhsan³, Tuti Alawiyah⁴, Taufik Wibisono⁵

^{1,2,3,4,5}Sistem Informasi Kampus Kota Tasikmalaya, Universitas Bina Sarana Informatika
Tasikmalaya, Indonesia

Correspondence e-mail: ratningsih.rnn@bsi.ac.id

ABSTRAK

Keterbatasan akses informasi dan tidak terintegrasinya data penyewaan kamar kos telah menyebabkan proses pencarian dan pemasaran kos menjadi tidak efisien bagi pencari maupun pemilik kos. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode Prototype dalam sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web guna memfasilitasi pencarian, pemesanan, dan pengelolaan data kos secara terstruktur. Metode penelitian yang digunakan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan alur sistem, pembuatan prototype, serta pengujian sistem menggunakan pendekatan pengujian fungsional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu memusatkan informasi kos, menyediakan fitur pencarian dan penyaringan yang relevan, serta mendukung pemilik kos dalam mengelola data dan transaksi penyewaan. Pengujian fungsional menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode Prototype efektif dalam menghasilkan sistem informasi penyewaan kos yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan efisiensi proses pencarian dan pengelolaan kamar kos.

Kata Kunci: metode prototype, penyewaan kamar kos, sistem informasi berbasis web, pengujian fungsional, user flow

ABSTRACT

Limited access to information and unintegrated rental data had caused inefficiencies in boarding house searching and marketing processes for both tenants and property owners. This study aimed to implement the Prototype method in a web-based boarding house rental information system to facilitate structured searching, booking, and data management. The research method included user requirements analysis, system flow design, prototype development, and system testing using a functional testing approach. The results showed that the developed system was able to centralize boarding house information, provide relevant search and filtering features, and support property owners in managing rental data and transactions. Functional testing indicated that all main system features operated according to user requirements. This study concluded that the implementation of the Prototype method was effective in producing a boarding house rental information system that was responsive to user needs and improved the efficiency of searching and managing boarding house rentals.

Keywords: prototype method, room rental, functional testing, user flow, web-based information system

1. PENDAHULUAN

Kos atau kos-kosan merupakan salah satu bentuk hunian sementara yang banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa, karyawan, dan perantau yang melakukan aktivitas pendidikan maupun pekerjaan di wilayah perkotaan atau berbeda dari domisili asalnya (Heryanto et al., 2021). Penyewaan kamar kos umumnya dilakukan dengan sistem sewa bulanan berdasarkan kesepakatan antara pemilik dan penyewa terkait durasi dan harga sewa (Steven & Christianto, 2021). Seiring meningkatnya mobilitas penduduk dan kebutuhan akan hunian yang dekat dengan pusat aktivitas, permintaan terhadap kos-kosan terus



mengalami peningkatan dan menjadikan sektor ini sebagai bagian penting dari layanan akomodasi masyarakat.

Meskipun kebutuhan terhadap kos-kosan semakin tinggi, proses pencarian dan penyewaan kamar kos masih menghadapi berbagai permasalahan. Pencarian kamar kos yang nyaman dan sesuai selera sulit dilakukan karena keterbatasan informasi kos-kosan itu sendiri (Ramadhan et al., 2024). Informasi kos-kosan umumnya tersebar di berbagai media, seperti papan pengumuman, media sosial, atau diperoleh dengan cara mendatangi lokasi secara langsung. Kondisi ini menyulitkan calon penyewa dalam memperoleh informasi yang akurat dan terkini terkait ketersediaan kamar, fasilitas, harga, serta lokasi kos. Proses pencarian yang tidak terpusat tersebut dinilai kurang efisien karena memerlukan waktu dan tenaga yang besar. Di sisi lain, pemilik kos juga menghadapi kendala dalam memasarkan kamar kos secara efektif serta mengelola data kamar, data penyewa, dan transaksi pembayaran yang masih dilakukan secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan kurangnya transparansi dalam pengelolaan usaha. Sistem manual seperti ini memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain proses pengecekan ketersediaan kamar, pencatatan data penyewa baru, serta pencatatan dan pelaporan keuangan yang relatif tidak efisien dan kurang akurat (Rivaldi et al., 2021).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi membantu dalam manajemen kosan (Sasongko et al., 2024). Penerapan sistem informasi penyewaan kamar kos juga mendukung pengelolaan data pemesanan, sewa, dan pembayaran yang tersimpan secara terpusat dalam basis data (Leyla & Juhriah, 2023) serta meningkatkan efisiensi manajemen (Hidayat et al., 2023) dan meningkatkan kualitas pengelolaan kosan (Naufal & Setiani, 2024). Penyajian informasi ketersediaan kamar kos secara terpusat memungkinkan penyewa melakukan pemesanan secara efisien tanpa perlu melakukan pencarian langsung ke lokasi atau mendatangi satu per satu tempat kos-an (Suminten et al., 2023). Solusi ini berpotensi diterapkan secara luas pada berbagai properti sewaan guna meningkatkan efisiensi dan responsivitas manajemen penyewaan (Yulianto & Prasetya, 2024). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada pengembangan sistem dari sisi fungsionalitas, sementara proses pengembangan sistem yang melibatkan pengguna secara aktif sejak tahap awal masih relatif terbatas.

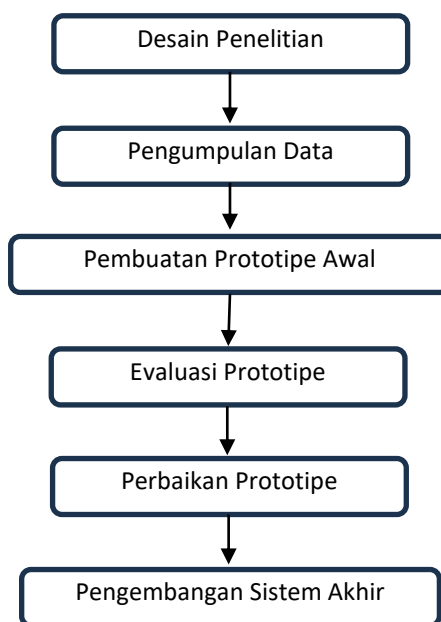
Berdasarkan celah penelitian tersebut, diperlukan pendekatan pengembangan sistem yang mampu menyesuaikan kebutuhan pengguna secara dinamis dan berkelanjutan. Penelitian ini mengusulkan pengembangan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web dengan menerapkan metode Prototype. Metode Prototype memungkinkan pengembang dan pengguna untuk berinteraksi secara langsung melalui pembuatan model awal sistem yang dapat dievaluasi dan disempurnakan secara berulang berdasarkan umpan balik pengguna (Masan et al., 2021) karena pengguna mendapatkan gambaran awal terkait sistem yang akan digunakan (Meisak et al., 2022) (Syachroni & Mulyanto, 2022). Pendekatan ini dinilai relevan untuk meminimalkan kesenjangan antara kebutuhan pengguna dan sistem yang dikembangkan, sehingga menghasilkan sistem yang lebih sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Metode ini memungkinkan pengguna untuk mencoba sistem dalam bentuk awal sehingga memperoleh gambaran mengenai cara kerja sistem yang akan diimplementasikan dan dapat melakukan evaluasi terhadap fungsi yang tersedia dengan cepat dan bertahap (Sudradjat, 2021).

Keunikan penelitian ini terletak pada penerapan metode Prototype secara iteratif dan berorientasi pengguna dalam pengembangan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web, yang mengintegrasikan proses pencarian kos, pengelolaan data kamar dan penyewa, serta transaksi pembayaran dalam satu platform terpusat, sehingga mampu menghasilkan sistem yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada aspek fungsional sistem semata. Penerapan metode prototyping dalam perancangan sistem informasi memberikan kontribusi yang signifikan, khususnya dalam mempermudah proses perancangan, meningkatkan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna, serta memungkinkan penyesuaian dan penyempurnaan sistem secara fleksibel (Martantoh & Harahap, 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web dengan menerapkan metode Prototype, sehingga dapat mempermudah calon penyewa dalam memperoleh informasi kos secara cepat dan akurat, serta membantu pemilik kos dalam mengelola dan memasarkan kamar kos secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, khususnya terkait penerapan metode Prototype, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya pada bidang yang sejenis.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan tujuan menghasilkan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Prototype, karena metode ini menekankan keterlibatan pengguna secara aktif dan memungkinkan penyempurnaan sistem secara bertahap berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Pendekatan ini dinilai relevan untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, khususnya terkait kesenjangan antara kebutuhan pengguna dan sistem yang dikembangkan. Alur tahapan penelitian mengikuti tahapan metode Prototype sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dan aplikatif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi awal proses penyewaan dan pengelolaan kos yang berjalan, serta mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem. Sementara itu, pendekatan aplikatif bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan solusi berupa sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web. Objek penelitian melibatkan dua kelompok pengguna utama, yaitu pemilik kos dan calon penyewa, yang masing-masing memiliki kebutuhan fungsional yang berbeda terhadap sistem.

Tahapan penelitian disusun secara kronologis sesuai dengan metode Prototype, yang meliputi pengumpulan data kebutuhan, pembuatan prototipe awal, evaluasi prototipe oleh pengguna, penyempurnaan prototipe, serta pengembangan sistem akhir. Pengumpulan data kebutuhan sistem dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi bertujuan untuk memahami alur proses penyewaan dan pengelolaan kos yang berjalan, sedangkan wawancara dilakukan kepada pemilik kos dan calon penyewa untuk menggali kebutuhan, permasalahan, serta harapan terhadap sistem yang akan dikembangkan. Selain itu, studi pustaka dilakukan dengan mengkaji jurnal ilmiah, buku, dan referensi terkait sistem informasi penyewaan kos, metode Prototype, serta pengembangan sistem berbasis web guna memperkuat landasan teoritis penelitian. Hasil tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem, seperti pencarian kos, pengelolaan data kamar dan penyewa, serta proses penyewaan, serta kebutuhan nonfungsional seperti kemudahan akses dan keandalan sistem.

Berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi, peneliti merancang dan membangun prototipe awal sistem yang menggambarkan alur kerja dan antarmuka pengguna secara sederhana. Prototipe ini digunakan sebagai media komunikasi antara pengembang dan pengguna untuk memperoleh umpan balik awal. Pengguna kemudian melakukan evaluasi terhadap prototipe dengan memberikan masukan terkait alur proses dan fungsionalitas sistem. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan prototipe secara iteratif hingga prototipe dianggap telah sesuai dengan

kebutuhan pengguna. Setelah prototipe final disetujui, sistem kemudian dikembangkan secara penuh menjadi aplikasi web.

Tahap akhir penelitian adalah pengujian sistem. Pengujian yang dilakukan merupakan pengujian fungsional yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan dengan cara menjalankan setiap fitur utama sistem, seperti pencarian kos, pengelolaan data kamar dan penyewa, serta proses penyewaan, kemudian membandingkan hasil yang diperoleh dengan hasil yang diharapkan. Hasil pengujian fungsional digunakan untuk menilai kesesuaian fungsi sistem serta memastikan bahwa sistem siap digunakan. Melalui tahapan metode penelitian tersebut, diharapkan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web yang dikembangkan memiliki dasar metodologis yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1. Analisis Kebutuhan dan Perumusan Masalah

Tahap awal penelitian menghasilkan analisis kebutuhan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh calon penyewa dan pemilik kos. Hasil analisis menunjukkan bahwa informasi kos masih tersebar di berbagai media, sehingga menyulitkan pengguna dalam menemukan kos yang sesuai dan menyebabkan proses pencarian menjadi tidak efisien. Selain itu, pemilik kos mengalami kendala dalam memasarkan kamar serta mengelola data kos dan transaksi secara terstruktur. Ringkasan permasalahan dan kebutuhan pengguna hasil analisis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pendefinisian Masalah

Problem/ Need	insight
Kesulitan menemukan kos yang sesuai	Mahasiswa dan karyawan kesulitan menemukan kos yang sesuai karena informasi yang tersebar.
Proses pencarian yang tidak efisien	Proses mencari informasi terkait kos memerlukan waktu dan tenaga yang banyak.
Tantangan pemasaran bagi pemilik kos Kurangunya platform khusus	Pemilik kos kesulitan memasarkan kamar mereka secara efektif. Belum ada platform yang memusatkan informasi kos-kosan di Tasikmalaya.

Berdasarkan Tabel 1, permasalahan utama teridentifikasi pada belum tersedianya platform terpusat yang mampu mengintegrasikan informasi kos, pencarian, dan pengelolaan kos dalam satu sistem berbasis web. Temuan utama pada tahap ini menunjukkan bahwa kebutuhan inti pengguna mencakup integrasi informasi, kemudahan pencarian, serta transparansi dalam pengelolaan data kos dan transaksi penyewaan. Temuan ini menjadi dasar dalam perumusan solusi sistem yang dikembangkan. Untuk menerjemahkan permasalahan pengguna ke dalam solusi desain sistem, penelitian ini menggunakan pendekatan How Might We (HMW). Pendekatan ini digunakan untuk merumuskan peluang solusi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan menjadi acuan dalam pengembangan fitur sistem. Hasil perumusan HMW disajikan pada Tabel 2.

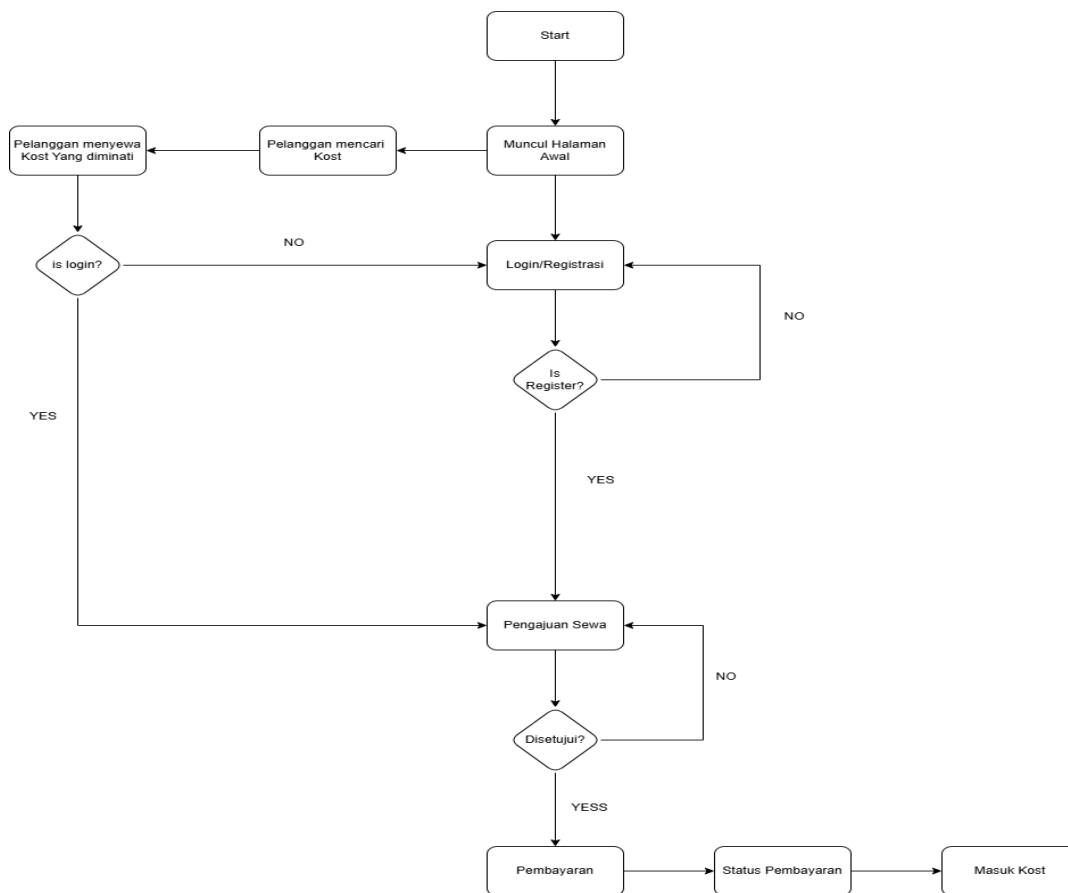
Tabel 2. How Might We (HMW)

How?	Might?
Bagaimana memudahkan pencarian kos?	Membuat platform website yang memusatkan informasi kos-kosan
Bagaimana membuat pencarian lebih efisien?	Menyediakan fitur pencarian yang cepat dan akurat dengan filter sesuai kebutuhan pengguna.
Bagaimana membantu pemilik kos dalam pemasaran?	Menambahkan fitur iklan dan promosi bagi pemilik kos di platform.

Pendekatan HMW menghasilkan arah pengembangan sistem berupa pemusatan informasi kos dalam satu platform berbasis web, penyediaan fitur pencarian dan penyaringan yang cepat dan akurat, serta penyediaan fitur promosi dan pemasaran bagi pemilik kos. Hasil ini menjadi landasan dalam perancangan *user flow* dan prototipe sistem.

3.1.2. Perancangan *User Flow* Sistem

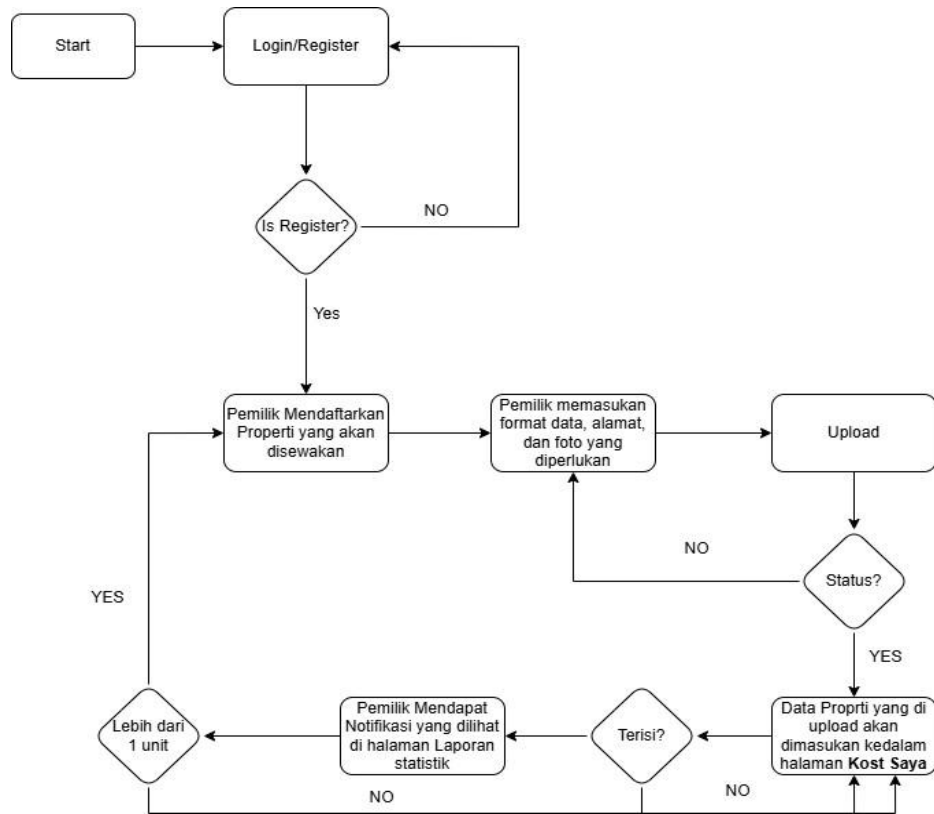
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pendekatan HMW, dilakukan perancangan *user flow* untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dengan sistem. *User flow* dirancang untuk tiga jenis pengguna, yaitu penyewa, pemilik kos, dan admin, dengan tujuan memastikan setiap peran memiliki alur penggunaan sistem yang jelas dan terstruktur. *User flow* penyewa mencakup proses registrasi, pencarian kos, pemilihan kos, pengajuan penyewaan, hingga pembayaran sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2. Gambar 3 menunjukkan *user flow* pemilik kos yang mencakup pengelolaan data kos, pemantauan pemesanan, dan pengelolaan promosi. Sementara itu, user flow admin mencakup pengelolaan data pengguna dan pengawasan sistem seperti yang terlihat pada gambar 4. Perancangan *user flow* yang terpisah berdasarkan peran pengguna ini menjadi temuan penting karena mampu mengurangi potensi kebingungan pengguna, meningkatkan kejelasan tugas tiap peran, serta mendukung efisiensi operasional sistem secara keseluruhan.



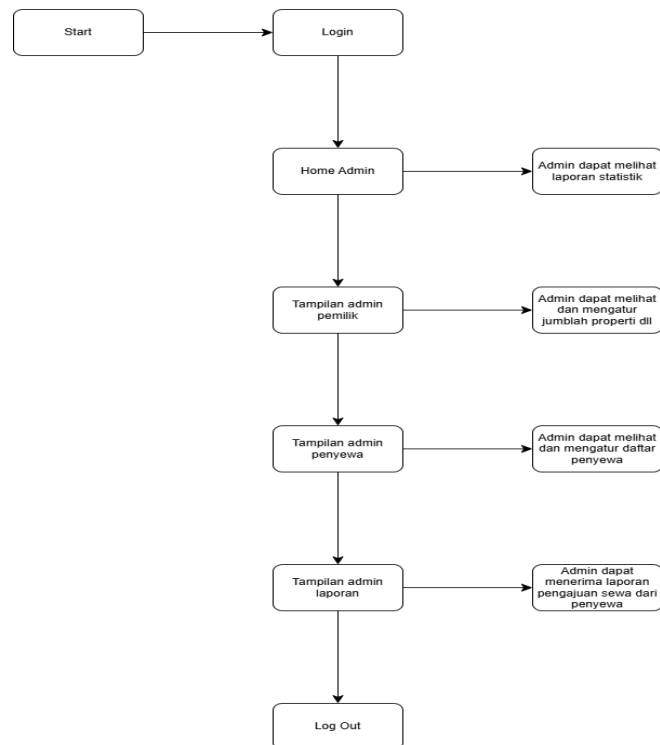
Gambar 2. *User Flow* Penyewa

3.1.3. Implementasi Prototipe Sistem

Hasil perancangan *user flow* kemudian diimplementasikan dalam bentuk prototipe sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web. Prototipe dikembangkan sebagai model awal yang merepresentasikan fungsi utama dan antarmuka sistem sesuai kebutuhan pengguna. Prototipe mencakup halaman login dan registrasi, halaman beranda, fitur pencarian kos, halaman detail kos, proses pengajuan penyewaan, serta pembayaran. Selain itu, disediakan pula dashboard pemilik kos untuk mengelola data kamar dan pemesanan. Implementasi prototipe ini bertujuan untuk memvisualisasikan alur sistem secara nyata dan menjadi sarana evaluasi sebelum pengembangan sistem secara penuh. Tampilan prototipe sistem ditunjukkan pada Gambar 5 hingga Gambar 9.



Gambar 3. User Flow Pemilik Kos



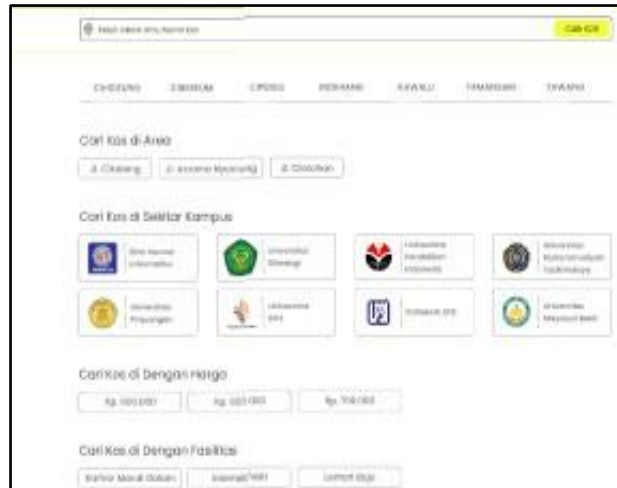
Gambar 4. User Flow Admin



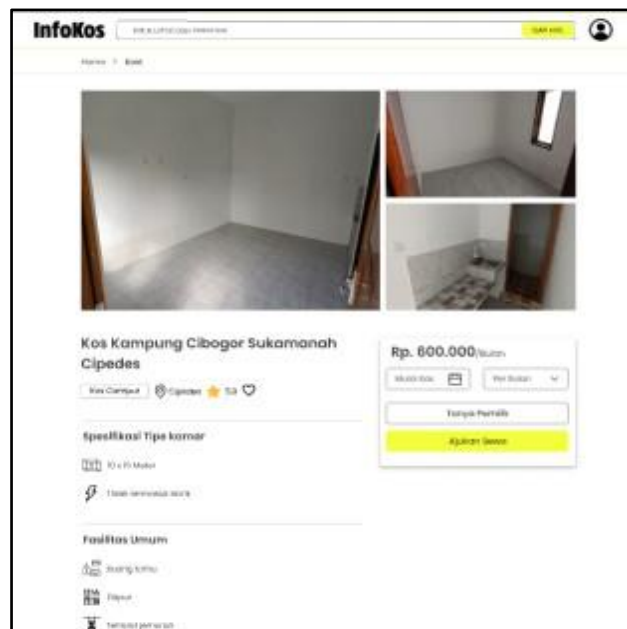
Gambar 5. Halaman Login dan Registrasi



Gambar 6. Halaman Beranda Sistem



Gambar 7. Halaman Pencarian Kos



Gambar 8. Halaman Detail Kos dan Pengajuan Sewa



Gambar 9. prototype halaman bukti pembayaran kos

3.1.4. Hasil Pengujian Fungsional

Pengujian sistem dilakukan menggunakan pengujian fungsional untuk memastikan bahwa seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan dengan menjalankan setiap fitur utama sistem, seperti proses login dan registrasi, pencarian kos, pengelolaan data kos, pengajuan penyewaan, serta pembayaran, kemudian membandingkan hasil yang diperoleh dengan hasil yang diharapkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem dapat dijalankan dengan baik dan sesuai dengan perancangan. Temuan ini mengindikasikan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan fungsional pengguna dan siap digunakan sebagai solusi penyewaan kamar kos berbasis web.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Prototype yang dipadukan dengan pendekatan HMW efektif dalam menghasilkan sistem informasi penyewaan kos yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Temuan utama penelitian ini menegaskan bahwa integrasi informasi kos, kemudahan pencarian, serta transparansi pengelolaan data merupakan kebutuhan paling krusial bagi calon penyewa dan pemilik kos. Pendekatan HMW berperan penting dalam menjembatani permasalahan tersebut ke dalam solusi desain sistem yang konkret, sebagaimana tercermin pada fitur pencarian terpusat dan pengelolaan promosi kos. Selain itu, perancangan user flow berbasis peran pengguna terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap kejelasan alur sistem dan efisiensi penggunaan. Pemisahan alur antara penyewa, pemilik kos, dan admin membantu meminimalkan kebingungan pengguna serta meningkatkan efektivitas interaksi dengan sistem. Dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya hanya berfokus pada penyediaan informasi kos, penelitian ini menawarkan keunggulan pada integrasi proses pencarian, penyewaan, pengelolaan kos, dan pembayaran dalam satu platform terpusat.

Nilai kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan HMW dengan metode Prototype dalam pengembangan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan sistem yang berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Implikasi penelitian ini adalah tersedianya model sistem yang mampu meningkatkan efisiensi pencarian kos bagi calon penyewa serta membantu pemilik kos dalam pengelolaan dan pemasaran kos secara lebih terstruktur dan sistematis.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sistem informasi penyewaan kamar kos berbasis web menggunakan metode Prototype dengan pendekatan iteratif yang melibatkan pengguna dalam proses perumusan kebutuhan fungsional dan penyempurnaan sistem. Implementasi metode ini menghasilkan sistem terintegrasi yang mendukung pencarian kos, pengelolaan data kamar dan penyewa, serta proses penyewaan secara terstruktur. Hasil pengujian fungsional menunjukkan bahwa seluruh modul utama sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan, sehingga sistem dinyatakan layak digunakan. Kontribusi teknis penelitian ini terletak pada penyediaan model pengembangan sistem berbasis Prototype yang efektif dalam meminimalkan ketidaksesuaian kebutuhan dan meningkatkan keselarasan antara perancangan dan implementasi, yang dapat dijadikan acuan pengembangan sistem informasi sejenis pada domain penyewaan properti berbasis web.

5. REFERENSI

- Heryanto, J., Hartono, M., & Ronyastra, I. M. (2021). Perancangan Furniture Multifungsi Kamar Kos Mahasiswa di Surabaya dengan Pendekatan Ergonomi. *Keluwih: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 39–44. <https://doi.org/10.24123/SAINTEK.V2I1.4051>
- Hidayat, I. S., Setiawan, E., Efendi, Y., & Ihsan, T. (2023). Pengembangan Sistem Manajemen Kamar Kost Berbasis Web di Ikebana Kost Palembang. *Prosiding CORISINDO 2023*. <https://ojs.stmikpontianak.ac.id/corisindo/article/view/107>
- 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>

- Martantoh, E., & Harahap, J. A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Data Nilai Siswa Di SMAN 2 Padang Bolak Sumatera Utara Menggunakan Metode Prototyping. *Journal of Innovation And Future Technology*, 5(2), 24–33. <https://doi.org/10.47080/IFTECH.V5I2.2694>
- Masan, A. W., Rudianto, C., & Tanaem, P. F. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(2), 390-403–390– 403. <https://doi.org/10.28932/JUTISI.V7I2.3664>
- Meisak, D., Rianti Agustini, S., Informasi, S., Informatika, T., Komputer, I., Dinamika Bangsa Alamat, U., & Artikel, R. (2022). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.55123/STORAGE.V1I4.1066>
- Naufal, L. H., & Setiani, N. (2024). Rancang Bangun Sistem Infomasi Manajemen Kost. *AUTOMATA*, 5(1). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/31447>
- Ramadhan, I., Irawati, I., & Sugiarti, S. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kamar Kost Berbasis Android pada Kost Alfira di Makassar. *LINIER: Literatur Informatika Dan Komputer*, 1(3), 223–234. <https://doi.org/10.33096/LINIER.V1I3.2499>
- Rivaldi, A., Sutanta, E., & Kumalasanti, R. A. (2021). Sistem Manajemen Penyewaan Kamar Kos Berbasis Web Web-Based Boarding House Rental Management System. *Jurnal SCRIPT*, 9(1), 9–14. <https://doi.org/10.34151/SCRIPT.V9I1.3639>
- Sasongko, D. I., Az-Zahra, H. M., & Hanggara, B. T. (2024). Perancangan Interaksi Sistem Manajemen Kos Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kos Arga Wilis). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(6), 59–69. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40250-5_6
- Steven, S., & Christianto, K. (2021). Aplikasi AturKost Berbasis Web Untuk Pengelola dan Penghuni Kost (Studi Kasus: Kost Jura). *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(2), 41–56. <https://doi.org/10.30813/JBASE.V4I2.3003>
- Sudradjat, B. (2021). Penerapan Metode Prototype Sistem Informasi Peminjaman Ruang Meeting. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 5(2), 222–228. <https://doi.org/10.33395/REMIK.V5I2.10873>
- Suminten, S., Sintawati, I. D., & Indrarti, W. (2023). Perancangan Sistem Informasi Sewa Rumah Kost Melalui Aplikasi Berbasis Web. *TEKNIKA*, 17(2), 581 – 592. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10315331>
- Syachroni, W., & Mulyanto, A. (2022). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Administrasi TPU Desa Karang Setia Berbasis Web. *Jurnal Informatika Simantik*, 7(2). <https://simantik-panca-sakti.ac.id/index.php/simantik/article/view/91>
- Yulianto, A., & Prasetya, N. I. (2024). Pengembangan Sistem Sewa Kamar Kos Pada "Kos Yani". *Melek IT : Information Technology Journal*, 10(2), 101–110. <https://doi.org/10.30742/MELEKITJOURNAL.V10I2.340>