

## KOSMU SEBAGAI SISTEM MANAJEMEN KOS GRIYA MUALLIMAH

Dian Nur Hayati<sup>✉</sup>, Maryam

Teknik Informatika, Univeristas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

Email: [1200210229@student.ums.ac.id](mailto:1200210229@student.ums.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol9No1.pp99-105>

### ABSTRACT

*Information processing is currently greatly facilitated by the role of technology, so that it can be utilized in various sectors including temporary housing management. Kos Griya Muallimah is a boarding house specifically for women. Kos Griya Muallimah in its data management currently still uses a manual method, which is recorded in a book. The creation of KosMu can help Kos Griya Muallimah owners manage boarding house data more regularly and efficiently. This study aims to manage boarding house resident data, room data, payment confirmation data, and complaint data from Kos Griya Muallimah residents to be computerized so as to reduce human error, increase accuracy, and ease in finding the data needed. The development method used in this study is the prototype method. The prototype method is used so that developers can interact with users during website creation so that users can provide input and opinions regarding the website being developed. The system has been tested with Black Box testing to find out the system runs according to user expectations, the results of the features, menus, and buttons run well and based on usability testing with the System Usability Scale (SUS), a score of 74.5 was obtained, which means that the system is well received by users.*

**Keyword:** *Boarding House, Prototype Method, Management System, Website.*

### ABSTRAK

*Pengolahan informasi saat ini sangat dimudahkan dengan adanya peran teknologi, sehingga dapat dimanfaat dalam berbagai sektor termasuk manajemen rumah sementara. Kos Griya Muallimah adalah rumah kos khusus perempuan. Kos Griya Muallimah dalam pengelolaan datanya saat ini masih menggunakan metode manual yaitu dicatat dalam sebuah buku. Pembuatan KosMu dapat membantu pemilik Kos Griya Muallimah mengelola data kos secara lebih teratur dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengelola data penghuni kos, data kamar, data konfirmasi pembayaran, dan data keluhan penghuni Kos Griya Muallimah menjadi terkomputerisasi sehingga mengurangi kesalahan manusia, menambah akurasi, dan kemudahan dalam mencari data yang dibutuhkan. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode prototype. Metode prototype digunakan agar pengembang dapat berinteraksi dengan pengguna selama pembuatan website sehingga pengguna dapat memberikan masukan dan pendapat mengenai website yang dikembangkan. Sistem telah diuji dengan pengujian Black Box untuk mengetahui sistem berjalan sesuai dengan harapan pengguna, hasilnya fitur, menu, dan tombol berjalan dengan baik dan berdasarkan pengujian usability dengan System Usability Scale (SUS), didapatkan hasil skor 74.5 menunjukkan sistem diterima dengan baik oleh user.*

**Kata Kunci:** *Kos, Metode Prototype, Sistem Manajemen, Website.*

### PENDAHULUAN

Pengolahan informasi saat ini sangat dimudahkan dengan adanya peran teknologi, dengan memanfaatkan teknologi, efisiensi waktu dan biaya dalam menghasilkan informasi dapat ditingkatkan untuk mempermudah pekerjaan manusia, seperti mengelola, mengakses serta menyebarluaskan informasi (Darlin et al., 2023). Kemajuan teknologi dalam bidang komputer salah satunya adalah sistem manajemen dalam berbagai aspek kehidupan seperti rumah tinggal sementara (Kurnia & Wijaya, 2024). Rumah tinggal sementara atau rumah kos adalah jasa

yang memfasilitasi tempat tinggal sementara dengan berbagai pilihan fasilitas untuk dihuni selama jangka waktu tertentu serta dengan biaya yang telah disepakati oleh pemilik rumah kos dan calon penghuni kos (Wijoyo et al., 2024). Sistem pembayaran kos dapat dilakukan bulanan maupun tahunan dan dapat dihuni oleh perorangan atau kelompok (Arigie et al., 2024).

Kos Griya Muallimah merupakan rumah kos khusus perempuan yang ditujukan utamanya untuk mahasiswa pendatang dari berbagai daerah. Saat ini, Kos Griya Muallimah memiliki 2 cabang, Kos Griya Muallimah 1 terletak di Jalan Nuri 1 RT 01, RW 02,

Kelurahan Gonilan, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah dan Kos Griya Muallimah 2 terletak di Jalan Nuri 1 RT 02, RW 02, Kelurahan Gonilan, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Kos Griya Muallimah 1 memiliki 16 kamar dan Kos Griya Muallimah 2 memiliki 6 kamar, setiap cabang memiliki fasilitas dan biaya yang berbeda. Pencatatan data kamar dan data penghuni kamar Kos Griya Muallimah saat ini masih melalui pencatatan manual, begitu pula dengan pengelolaan pembayaran masih melalui pencatatan di buku catatan, dimana penghuni kamar masih melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengirimkan bukti pembayaran melalui *WhatsApp* kepada pemilik kos. Pengelolaan data penghuni kamar dan pembayaran kos masih dicatat dalam buku catatan kos, sehingga membuat pemilik kos kesulitan dalam mencari penghuni kos yang belum melakukan pembayaran, kamar kos yang kosong, dan data penghuni kos.

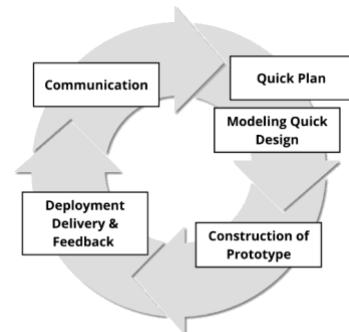
Penelitian mengenai website kos biasanya menyasar atau mempertimbangkan dampak website kos pada pemilik kos dan penghuni kos (Syarif & Voutama, 2024). Fitur yang dibuat dalam website ini adalah login dan registrasi, kemudian untuk admin terdapat *home* admin, admin menyetujui sewa, admin menyetujui pembayaran, selanjutnya untuk penghuni lama terdapat *home*, bayar bulanan, riwayat pembayaran, selesai sewa, yang terakhir untuk calon penghuni baru terdapat *home* calon pengguna baru, isi biodata, tampilan sewa kamar, dan *home* penghuni baru. Penelitian serupa memiliki sedikit perbedaan fitur yaitu dengan menambahkan fitur kelola data pengeluaran kos (Rahmatya et al., 2022). Proses pembuatan website ini menerapkan metode waterfall yang memiliki tahapan yaitu dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Pembuatan website kos memudahkan penghuni kos dalam pencarian informasi dan lokasi kos, serta kamar dengan harga dan fasilitas yang sesuai dengan keinginan penghuni. Penelitian KosMu sebagai sistem manajemen Kos Griya Muallimah menggunakan metode prototype dalam pengembangannya. Penggunaan metode *prototype* unggul daripada metode waterfall yang mengandalkan perencanaan awal yang sangat detail, sedangkan metode *prototype* memungkinkan adanya perubahan selama proses design berdasarkan masukan pengguna (Adhi et al., 2024).

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk membuat website KosMu sebagai sistem manajemen Kos Griya Muallimah. Website sistem manajemen ini dapat digunakan untuk

manajemen data kamar, data penghuni kos, pembayaran penghuni kos, dan data keluhan penghuni kos. Pelaksanaan penelitian kemudian akan menghasilkan beberapa hasil pada akhir penggerjaannya, seperti, pengelolaan data Kos Griya Muallimah menjadi terkomputerisasi sehingga mengurangi kesalahan manusia. Penelitian ini menggunakan metode *prototype* agar pengembang dapat berinteraksi dengan *user* selama pembuatan website.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *prototype*, dimana pengembang dapat berinteraksi dengan *user* selama pembuatan website. Metode *prototype* adalah sebuah teknik untuk mengumpulkan informasi yang berisi kebutuhan pengguna dengan cepat. Berfokus pada tampilan dan interaksi pengguna dengan perangkat lunak. Pengembang mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna dan memperbaiki sesuai keinginan serta kebutuhan dari pengguna setelah mengevaluasi *prototype* yang telah dihasilkan (Pressman & Maxin, 2015). Alur metode *prototype* berupa *Communication, Quick Plan & Modeling Quick Design, Construction of Prototype, dan Deployment Delivery & feedback* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model *Prototype*

### *Communication*

Tahap *communication* merupakan tahap pertemuan antara pengembang dengan *user* untuk membahas kebutuhan sistem, seperti memberikan masukan dan informasi yang dapat digunakan dalam pembuatan sistem manajemen mendatang (Pressman & Maxin, 2015). Tahap ini, pengembang berdiskusi dengan pemilik Kos Griya Muallimah terkait proses pencatatan data kamar, data penghuni kos, serta data pembayaran kos. Berdasarkan hasil diskusi dengan pemilik Kos Griya Muallimah didapatkan hasil alur pencatatan data kamar, data penghuni kos, serta data

pembayaran kos. Alur pencatatan yang berjalan pada pengelolaan data di Kos Griya Muallimah di antaranya:

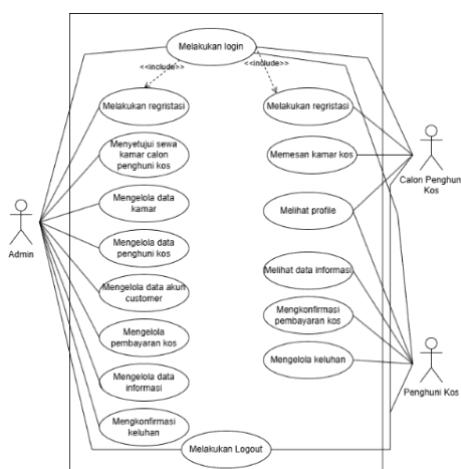
1. Pencatatan data kamar dan data penghuni kamar dilakukan di sebuah buku. Total kamar dari 2 cabang Kos Griya Muallimah adalah 22 kamar, sehingga pemilik kos mudah mengingat jika data kamar dan penghuni kamar dicatat.

2. Pencatatan pembayaran kos dilakukan sesuai dengan kapan penghuni kos mulai menempati kamar kos. Sebagian penghuni kos melakukan pembayaran pertahun, pertiga bulan, atau perbulan, sehingga catatan setiap kamar berbeda. Pencatatan pembayaran kos tidak pernah dilaporkan, tetapi hanya diperiksa apabila ada kamar yang sudah melewati tanggal pembayaran namun belum melakukan pembayaran, pemilik kos akan memberi kabar untuk mengingatkan pembayaran kos.

### **Quick Plan & Modeling Quick Design**

Berdasarkan hasil diskusi pada tahap *communication* sebelumnya, pengembang akan membuat

perancangan sistem secara cepat yang digunakan untuk pembuatan *prototype* sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Use case diagram* adalah gambaran visual yang berisi bagaimana pengguna akan menggunakan sistem informasi, *use case diagram* membantu dalam menentukan fitur-fitur apa yang harus ada di dalam sistem dan siapa saja yang akan mengakses fitur-fitur tersebut (Fatimah et al., 2024). *Use case diagram* menunjukkan interaksi antara aktor dengan sistem yang dirancang (Khatib Sulaiman et al., 2024).

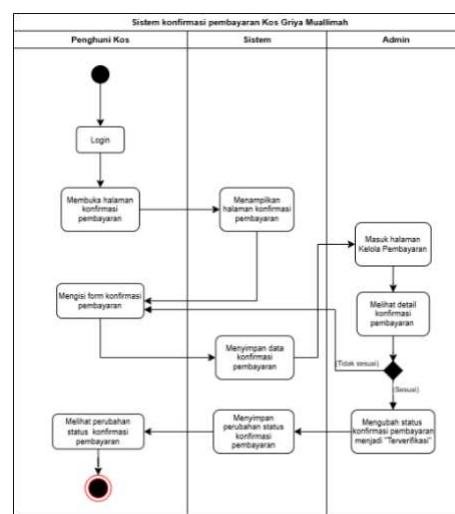


**Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Manajemen KosMu**

Gambar 2 menunjukkan relasi sistem dengan apa saja yang dilakukan admin, penghuni kos, dan

calon penghuni kos. Admin yang telah memiliki akun dengan melakukan registrasi selanjutnya dapat melakukan login. Admin dapat menyetujui sewa kamar calon penghuni kos, mengelola data kamar, mengelola penghuni kos, mengelola akun *customer*, mengelola pembayaran kos, mengelola pembayaran kos, mengelola data informasi, dan mengkonfirmasi keluhan. Calon penghuni kos dapat melakukan registrasi untuk membuat akun dan melakukan login. Calon penghuni kos dapat memilih kamar kos dan melakukan pemesanan kamar. Penghuni kos dapat melakukan login dan dapat mengkonfirmasi pembayaran kos, melihat data informasi, dan membuat keluhan.

*Activity Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan alur tampilan dari sistem. *Activity diagram* menggambarkan alur kerja yang berisi setiap aktivitas sistem yang akan dibuat (Rakhmadi & Yusufi, 2024). Tanda panah dalam *activity diagram* menjelaskan aliran kerja yang urut dari awal hingga akhir dari aktivitas aktor (Septian Angga Maulana et al., 2024).

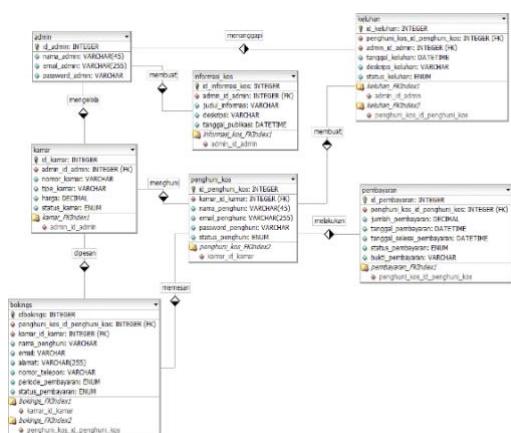


**Gambar 3. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran Kos**

Gambar 3 menjelaskan proses konfirmasi pembayaran Kos Griya Muallimah. Proses dimulai ketika penghuni kos melakukan login. Kemudian, penghuni membuka halaman konfirmasi pembayaran setelah itu sistem akan menampilkan halaman konfirmasi pembayaran. Setelah itu, penghuni kos mengisi form konfirmasi pembayaran. Kemudian, sistem akan menyimpan data konfirmasi pembayaran. Admin masuk ke halaman kelola pembayaran dan melihat data konfirmasi pembayaran. Data konfirmasi pembayaran yang tidak sesuai maka penghuni kos harus mengisi form konfirmasi pembayaran lagi, jika

sesuai maka admin akan mengubah status konfirmasi pembayaran menjadi “Terverifikasi”. Selanjutnya sistem akan menyimpan perubahan status konfirmasi pembayaran. Kemudian, penghuni kos melihat perubahan konfirmasi pembayaran dan proses pun berhenti.

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah sebuah diagram yang menunjukkan struktur dan relasi antar entitas dalam sebuah *database*. ERD adalah bentuk awal dalam merancang struktur *database* (Yuniza, 2023). ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan apa pun yang terjadi antar tabel (Kirana & Fatmawati, 2023). ERD membantu kita memahami bagaimana data-data tersebut saling terkait satu sama lain (Wicaksono et al., 2021).



**Gambar 4. Entity Relationship Diagram (ERD)**  
 Sistem Manajemen KosMu

Gambar 4 menjelaskan hubungan antara relasi antar entitas pada sistem manajemen KosMu. Satu admin dapat mengelola banyak kamar (*one to many*). Admin bertugas menanggapi banyak keluhan yang dibuat oleh penghuni kos (*one to many*). Satu kamar dapat ditempati oleh banyak penghuni kos, tetapi satu penghuni kos hanya dapat menghuni satu kamar (*many to one*). Setiap penghuni kos dapat melakukan banyak pembayaran (*one to many*) dan juga bisa membuat banyak keluhan (*one to many*). Informasi mengenai kos yang dibuat oleh admin. Satu penghuni kos dapat melakukan banyak pemesanan kamar (*one to many*), sedangkan satu kamar dapat dipesan oleh banyak penghuni kos pada waktu yang berbeda (*one to many*).

#### **Construction of Prototype**

Tahap *construction of prototype* adalah tahap pembuatan *prototype* sesuai dengan tahap perencanaan dan identifikasi gambaran umum pada tahap

sebelumnya. Hasil dari *prototype* dijelaskan sebagai berikut:



**Gambar 5. Prototype Halaman Home Penghuni Kos**

Nama Penghuni :	<input type="text"/>
Nomor Kamar :	<input type="text"/>
Tanggal Pembayaran :	<input type="date"/>
Tanggal Selesai Pembayaran :	<input type="date"/>
Jumlah Pembayaran :	<input type="text"/>
Periode Pembayaran :	<input type="radio"/> a. Perbulan <input type="radio"/> b. Pertiga Bulan <input type="radio"/> c. Pertahun
Status Pembayaran :	<input type="text"/> Menunggu Validasi
Bukti Pembayaran :	<input type="file"/> Pilih photo
<b>Submit</b>	

**Gambar 6. Prototype Halaman Pembayaran Penghuni Kos**

Gambar 5 menunjukkan halaman *home* penghuni kos, dimana pada halaman ini terdapat navbar yang berisi logo kos, *button home*, *button pembayaran*, dan *button keluhan*. Pada halaman *home* ini terdapat informasi kos yang terdiri dari aturan kos, larangan kos, dan sanksi kos. Gambar 6 menunjukkan *prototype* halaman konfirmasi pembayaran penghuni kos. Konfirmasi pembayaran dapat dilakukan dengan mengisi formulir pembayaran.

Sistem manajemen KosMu dibuat dengan menggunakan metode *prototype* sehingga pengguna menerima dan menguji *prototype* dari sistem KosMu. Hasil umpan balik dari pengguna sistem KosMu dalam hal ini adalah pemilik Kos Griya Muallimah digunakan untuk memperbaiki kekurangan dari *prototype* yang telah dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Tabel 1 menampilkan hasil umpan balik pengguna.

**Tabel 1.** Hasil Umpan Balik Pengguna

No	Tanggal	Narasumber	Hasil Evaluasi	Perbedaan dengan Prototype Sebelumnya
1	15/10/2024	Bu Inun	Menyarankan untuk menambahkan galeri yang berisi foto-foto Kos Griya Muallimah.	Menambahkan fitur detail kamar untuk menambahkan foto-foto kamar.
2	15/10/2024	Bu Inun	Menyarankan untuk menambahkan Riwayat pembayaran penghuni kos.	Menambahkan Riwayat pembayaran penghuni kos di bawah formulir pembayaran.
3	15/10/2024	Bu Inun	Menyarankan untuk menambahkan Riwayat keluhan penghuni kos.	Menambahkan Riwayat keluhan penghuni kos di bawah formulir keluhan.

#### **Deployment Delivery & Feedback**

Pengembang pada tahap *Deployment Delivery & Feedback* membuat sistem berdasarkan *prototype* yang telah dibuat di tahap *Construction of Prototype*, setelah pembuatan sistem selesai maka akan diserahkan kepada pengguna untuk diberikan *feedback* jika terdapat bagian yang harus diperbaiki (Pressman & Maxin, 2015). Pengembang menggunakan framework PHP Laravel dengan server lokal XAMPP (Apache), Tools Visual Studio Code, dan database MySQL.

#### **Pengujian Usabilitas**

##### **Pengujian Fungsionalitas**

Pengujian dalam sistem manajemen KosMu dilakukan untuk mengetahui apakah sistem dapat bekerja dengan baik sesuai keinginan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Teknik pengujian *Black Box* digunakan untuk mengidentifikasi kondisi input yang diperlukan untuk menjalankan seluruh fungsi yang telah ditentukan dalam sebuah sistem. Pengujian *Black Box* dilakukan setelah sistem selesai dibuat (Pressman & Maxin, 2015)

##### **Pengujian Usabilitas**

*System Usability Scale* (SUS) SUS adalah survei singkat untuk mengetahui seberapa mudah dan nyaman pengguna menggunakan suatu sistem (Brooke, 2013). Tabel 2 menunjukkan 10 item pernyataan yang digunakan SUS dalam pengujian sebagai instrumen pengujian.

**Tabel 2.** Item Pengujian SUS(Sharfina & Santoso, 2016)

Kode	Pernyataan	Skala
1	Saya pikir akan menggunakan sistem ini lagi.	1-5
2	Saya merasa sistemnya terlalu rumit untuk digunakan.	1-5
3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.	1-5
4	Saya pikir saya memerlukan bantuan orang lain atau teknisi	1-5

	untuk dapat menggunakan sistem ini.	
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	1-5
6	Saya merasa terdapat banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi) pada sistem ini.	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	1-5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	1-5

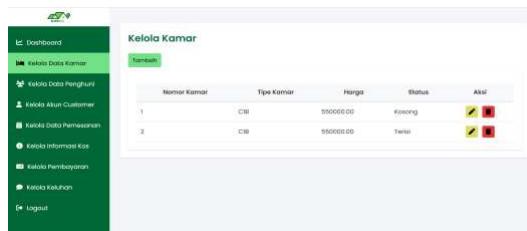
Kuisisioner diberikan kepada 30 responden, 12 penghuni Kos Griya Muallimah, 15 mahasiswa, 2 guru, dan 1 admin. Data kuisioner dari responden telah terkumpul selanjutnya akan diolah. Item dengan nomor ganjil yaitu 1, 3, 5, 7, 9 skornya akan dikurangi 1, untuk item dengan nomor genap yaitu 2, 4, 6, 8, 10 dihitung dengan cara 5 dikurangi dengan skor. Tahap berikutnya adalah menghitung total skor yang telah dikonversi, lalu dikalikan dengan 2,5. Nilai keseluruhan pengujian SUS adalah hasil rata-rata dari total semua skor setelah dikalikan dengan 2,5 sebelumnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Halaman Sistem Manajemen KosMu**

#### **Tampilan Menu Kelola Kamar**

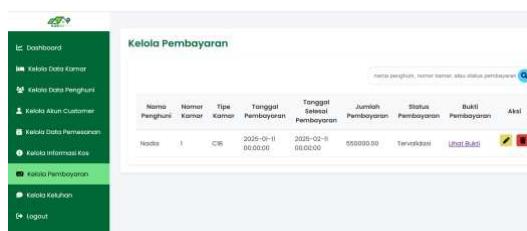
Gambar 7 menunjukkan halaman menu kelola kamar yang digunakan admin untuk mengelola kamar, mulai dari menambah data kamar baru, melihat status kamar apakah terisi atau kosong, dan menghapus data kamar. Halaman menu kelola kamar berisi data kamar yaitu nomor kamar, tipe kamar, harga, dan status. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data kamar dengan menekan *button tambah*, *icon edit* dan *icon hapus*.



Gambar 7. Tampilan Menu Kelola Kamar

### Tampilan Menu Kelola Pembayaran

Gambar 8 menunjukkan halaman menu kelola pembayaran yang dapat digunakan admin untuk memantau pembayaran yang dilakukan oleh penghuni kos. Admin dapat mencari data pembayaran berdasarkan nama penghuni, nomor kamar, atau status pembayaran melalui button *search* untuk memudahkan dalam mengelola data pembayaran kos. Halaman ini berisi data pembayaran yang dilakukan oleh penghuni kos yaitu nama penghuni, nomor kamar, tipe kamar, tanggal pembayaran, jumlah pembayaran, status pembayaran, bukti pembayaran. Admin dapat mengedit dan menghapus data pembayaran.



Gambar 8. Tampilan Menu Kelola Pembayaran

### Tampilan Menu Pesan Sekarang Calon Penghuni

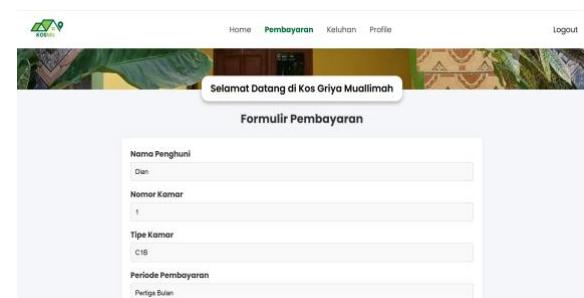
Gambar 9 menunjukkan halaman pesan sekarang yang digunakan oleh calon penghuni untuk memesan kamar di Kos Griya Muallimah, calon penghuni dapat memilih kamar yang masih berstatus kosong untuk dipesan. Halaman ini berisi formulir pemesanan yaitu nomor kamar, tipe kamar, nama, alamat, nomor telepon, dan periode pembayaran. Setelah melakukan pemesanan kamar, calon penghuni kos dapat menunggu status pemesanan dibagian riwayat pemesanan kos di bawah formulir pemesanan kamar apakah "Diterima" atau "Ditolak".



Gambar 9. Tampilan Menu Pesan Sekarang Calon Penghuni

### Tampilan Menu Pembayaran Penghuni

Gambar 10 menunjukkan halaman pembayaran yang dapat digunakan oleh penghuni kos untuk melakukan konfirmasi pembayaran kos dengan mengisi formulir pembayaran. Penghuni dapat menunggu status pembayaran dibagian riwayat pembayaran di bawah formulir pembayaran apakah masih "Menunggu" atau sudah "Tervalidasi".



Gambar 10. Tampilan Menu Pembayaran Penghuni

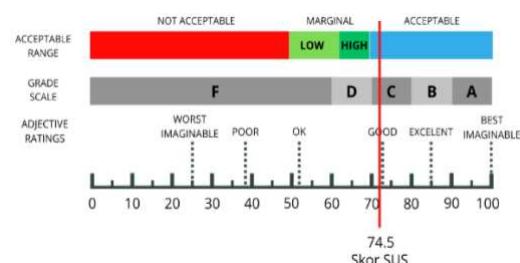
## Hasil Pengujian

### Hasil Pengujian Black Box

Hasil penelitian ini adalah website sistem manajemen kos yang mampu mengelola data penghuni, kamar, pembayaran, dan keluhan penghuni secara terstruktur dan akurat. Sistem manajemen KosMu diuji dengan menggunakan pengujian *black box* untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan pengujian *black box* didapatkan hasil fitur, menu, dan tombol dapat bekerja dengan baik sesuai dengan harapan *user*.

### Hasil Pengujian SUS

Hasil pengujian SUS Sistem Manajemen Kos Griya Muallimah atau KosMu adalah 74.5 maka masuk dalam kategori *Acceptable* atau sistem dapat diterima dengan baik oleh *user* dalam *Acceptable Range*, pada *Grade Scale* KosMu bernilai C, dan pada *Adjective Ratings* masuk pada kategori OK seperti terlihat di gambar 14.



Gambar 7. Hasil Skor SUS Sistem Manajemen Kos Griya Muallimah atau KosMu (Brooke, 2013)

## KESIMPULAN

Pencatatan manual yang menjadi permasalahan Kos Griya Muallimah berhasil diatasi dengan pengembangan sistem manajemen bernama KosMu. KosMu sebagai Sistem Manajemen Kos Griya Muallimah menerapkan metode *prototype*, yang artinya pengembang memberikan *prototype* dari sistem kepada narasumber atau *user* untuk mendapatkan umpan balik yang digunakan untuk menyempurnakan sistem sesuai kebutuhan pengguna. Sistem Manajemen Kos Griya Muallimah atau KosMu telah berjalan dengan baik dan diterima oleh *user* melalui pengujian *Black box* dan pengujian kemudahan pengguna dengan *System Usability Scale* (SUS). Fitur, menu dan tombol berjalan dengan baik sesuai dengan harapan pengguna melalui pengujian *Black Box*. Berdasarkan pengujian Usability menggunakan SUS, didapatkan skor 74.5 yang artinya KosMu sebagai Sistem Manajemen Kos Griya Muallimah diterima dengan baik oleh *user*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, P., Utama, S., Nyoman, I., Anggara Wijaya, Y., Gede, A. A., Putra, A. M., Putu, I., & Surya Utama, A. (2024). 546 | Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website di PT Bali Tresna Cemerlang dengan Metode Prototype. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v4i8.1332>
- Arigie, M., Fadillah, R., Wahyuni, N., & Yogyakarta, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Kos Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Wisma Mutiara Selaras. *BHATARA: Jurnal Multidisiplin*, 1(2). <https://doi.org/10.59095/jmb.v1i2.107>
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8, 29–40.
- Darlin, W., Dwi Putra, A., Hendrastuty, N., Penulis, N., Wayan, K. & Submited, D. (2023). Sistem Informasi Manajemen Kost Putra Trisula Berbasis Web (Studi Kasus: Asrama Putra Trisula). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 240–249.
- Fatimah, S., Alvivi, I. N., & Voutama, A. (2024). Pengembangan Sistem Manajemen Kos Berbasis Web Di Kos Jannati. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 2). <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.7891>
- Khatib Sulaiman, J., Ilham Pramudya, N., Supriyono, H., & Muhammadiyah Surakarta, U. (2024). Perancangan Sistem Informasi Analisa Status Gizi Balita. *Indonesian Journal of Computer Science*. <https://doi.org/10.33022/ijcs.v13i2.3904>
- Kirana, V., & Fatmawati, A. (2023). Sistem Informasi Point of Sales Berbasis Website pada Toko Alasombo Teknik. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(3), 781–791. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i3.3905>
- Kurnia, Z. Y., & Wijaya, M. C. (2024). Web-Based Information System for Boarding House Information. *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)*, 12(03), 1098–1104. <https://doi.org/10.18535/ijsrn/v12i03.ec11>
- Pressman, R. S. & Maxin, B. R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 8th Edition. McGraw-Hill Education.
- Rahmatya, M. D., Simangunsong, E. S., & Wicaksono, M. F. (2022). e-Kos sebagai Sistem Informasi Pengelolaan Kos pada Mazasi's House. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 12. <https://doi.org/10.34010/jati.v12i2>
- Rakhmadi, A., & Yusrifa, K. M. (2024). Information System of Teacher Assignment Journal in Wooi State Junior High School. *MESTRO JURNAL ILMIAH*, 6(01). <https://doi.org/10.47685/mestro.v6i01.552>
- Septian Angga Maulana, Sri Widiyati, & Tinuk Agustin. (2024). Perancangan Website Jasa Pembuatan Kebun Melon Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(4), 263–270. <https://doi.org/10.61132/merkurius.v2i4.188>
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS). *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSI)*.
- Syarif, N. N., & Voutama, A. (2024). Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Berbasis Website Menggunakan Penerapan UML (2024). *INFORMAL: Informatics Journal*, 9. <https://doi.org/10.19184/isj.v9i1.46595>
- Wicaksono, M. A., Rudianto, C., & Tanaem, P. F. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i2.3664>
- Wijoyo, A., Septiana Ibrahim, E., Kasogi, M. A., Izzat, M., & Dalimunthe, M. (2024). Pengelolaan Data Penyewaan Dan Pembayaran Sewa Pada Sistem Informasi Manajemen Kost Di Lingkungan Kampus Uin Jakarta. *TEKNOBIS: Jurnal Teknologi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1.
- Yuniza, R. (2023). D. of web-based boarding house information system at bunda kosan. *I. J. C.* 2(01), 47-51. (2023). Design of web-based boarding house information system at bunda kosan. *International Journal Cister*, 02. <https://doi.org/10.56481/cister.v2i01.164>