

PENGEMBANGAN E-KOST PERMATA : PLATFORM TERKINI DENGAN DATA HARGA DAN FASILITAS KOST SERTA PEMBAYARAN DIGITAL

Satria Tabah Raharja¹, Muhammad Izzul Islam²

^{1,2} STMIK Amikom Surakarta, Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec. Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah, 57163

Article Information

History Article :

Received: Jan 21, 2026

Revised: Jan 28, 2026

Accepted: Feb 21, 2026

Keywords :

E-boarding, Information, Boarding,
Payment

DOI:



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-
ShareAlike 4.0 International
License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract

The e-boarding design, which means a payment plan and information about Permata boarding house. Our goal in creating the e-boarding design is to facilitate payments via the web and provide the latest information about Permata boarding house. With our design, we hope to facilitate the payment system for both prospective and current residents of Permata boarding house. Our method was through direct observation by visiting Permata boarding house to assess the situation and directly observe payment difficulties. This was because among the payments made, one resident was late paying the boarding house fee as determined by the boarding house administrator because one of the boarding house residents was not at the boarding house. Therefore, we hope the results of this system will make it easier for residents to pay and make payments on time. In conclusion, this system was created to make it easy for prospective and current residents of Permata boarding house to access information and make payments safely and efficiently.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong digitalisasi di berbagai bidang, termasuk dalam proses pencarian hunian sementara seperti kos dan kontrakan. Selama ini, pencarian kos masih dilakukan secara konvensional, seperti dengan mendatangi lokasi secara langsung atau melalui informasi tidak terstruktur di media sosial, yang menyita waktu, tenaga, dan seringkali menimbulkan ketidakakuratan data[1]. Hal ini membuat perlunya sebuah perubahan yang signifikan untuk masyarakat sekitar mengenal yang dinamakan teknologi massa atau digitalisasi.

Dengan penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin berkembang dan canggih. Komunikasi yang dulunya membutuhkan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan adanya teknologi semuanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa ada jarak. Teknologi dan komunikasi semua proses kerjanya akan diubah baik dari segi bentuk fisik dan statis menjadi digital, *mobile*, *virtual* ataupun personal sehingga kecepatan kinerja dari semua kegiatan masyarakat meningkat dengan cepat dan tepat[2]. Disisi lain teknologi memiliki banyak cara seperti contoh aplikasi kos yang memudahkan calon penghuni dalam mencari dan melihat informasi disuatu kos.

Masyarakat era sekarang sangat suka dengan aplikasi yang memiliki *user interface* yang mudah dimengerti oleh orang awam maupun lansia. *User interface* merupakan design tampilan pada perangkat komputer, yang merupakan tempat interaksi langsung antara manusia dan juga teknologi. Sedangkan *user experience* merupakan pengalaman pengguna pada suatu layanan tertentu. Salah satu manfaat dari adanya *user experience* adalah meningkatkan pengalaman juga kepuasan pelanggan dalam suatu layanan. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat pengguna berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer *user interface*[3]. Dengan banyaknya cara dalam menarik calon penghuni, sebagai pengembang harus selalu memiliki ide yang inovatif dari sebelumnya.

Didalam pengembangan E-kost : Permata ini, kita memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang, membuka pintu baru dengan adanya platform E-kost permata adalah sebuah solusi inovatif yang membantu mempermudah pencarian kost bagi para calon penghuni maupun penghuni.

Berdasarkan solusi diatas maka dari itu mengharapkan hasil dari pengembangan platform E-kost ini dapat membuat penghuni mudah dalam pembayaran dan tepat waktu dalam pembayaran[4]. Serta bagi non penghuni dapat melihat informasi seputar fasilitas kost dan harga di kost permata. Kesimpulannya sistem ini dibuat agar calon penghuni maupun penghuni kost Permata mudah dalam mengetahui informasi dan tepat dalam pembayaran kost dengan aman dan efisien.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Dalam penyusunan jurnal ini, penulis sedikit banyak terinspirasi dan mereferensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada jurnal berikut. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan jurnal ini antara lain :

- 1) Menurut Chalidazia Nizar (2021), pada jurnal berjudul "Rancang Bangun Sistem informasi sewa rumah Kost(E-Kost) Berbasis website". dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya system informasi rumah kost (e-kost) dapat memberikan solusi yang terhadap masalah yang ada saat ini, terkait pencarian tempat kost. Selain itu proses pemesanan dan pembayaran kost telah tercatat secara sistem. Dan memudahkan pemilik maupun pengguna kost (e-kost).
- 2) Menurut Muhammad Hamdandi, dkk (2022), pada jurnal yang berjudul "Perancangan ui/ux aplikasi bapakkost dengan metode design thinking". Dalam penelitian ini penulis memberikan hasil dan simpulan bahwa dengan adanya aplikasi bapakkost dapat mempermudah pemilik kost untuk memperkenalkan bisnis mereka kepada masyarakat luas, dan dapat menarik pelanggan secara efektif dan efisien.
- 3) Menurut Lija Santia Mahulae (2023), pada jurnal yang berjudul "Perancangan UI/UX aplikasi kos Klaten di Kawasan Universitas Widya Dharma Klaten menggunakan Figma". dalam penelitian ini penulis memberikan hasil bahwa dengan adanya perancangan User Interface dan User Experience dapat menggambarkan aplikasi yang akan dirancang sehingga membantu dan mempercepat pembuatan sebuah aplikasi sesuai kebutuhan user. Menggunakan aplikasi Figma dalam pembuatan desain UI/UX menghasilkan tampilan modern,menarik dan elegan. Penelitian ini menghasilkan UI/UX prototype aplikasi kos klaten yang akan memudahkan developer dalam membangun produknya (aplikasi kos) sebelum tahap pelaksanaan coding dan publish produk tersebut ke user (pemakai).
- 4) Menurut Finanta Okmayura, dkk (2024), pada jurnal yang berjudul "Perancangan user interface dan user experience aplikasi onkos (online kos) dengan pendekatan design thinking". Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi onkos(online kos) memudahkan media untuk mencari kos yang diinginkan, serta berhasil merancang aplikasi pencari kos di Pekanbaru menggunakan Figma sebagai tool user interface.
- 5) Menurut Suldia, dkk (2025), pada jurnal "Aplikasi mobile pemesanan kamar kos berbasis android di Kota Palopo". dalam penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi pemesanan kos didaerah tertentu dapat mempermudah dan membantu masyarakat yang menggunakannya terlebih dari para mahasiswa yang membutuhkan sistem aplikasi ini, dan teruji efektif dan layak sebagai media pembantu bagi yang menggunakan aplikasi pemesanan kos.

Berdasarkan dari beberapa referensi penelitian diatas, disimpulkan bahwa dengan dibuatnya atau dikembangkannya sistem informasi mengenai kos online dapat memudahkan atau menarik konsumen dan memberikan efek yang signifikan kepada sang pemilik kos. Tidak cuman memudahkan, namun dengan adanya perancangan/pengembangan e-kost ini memberikan wawasan bahwa kos juga bisa menjadi salah satu cara untuk membuat bisnis baru dengan digitalisasi yang meluas.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian terapan (*applied research*). Menurut Sugiyono (2017), “penelitian terapan dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan masalah-masalah praktis yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari secara cepat dan tepat”. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi pada kost permata yang masih sulit dalam mengelola kos.

Metode penelitian ini kemudian dibagi ke dalam dua teknik yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan sistem, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan.

1) Teknik pengumpulan data

Metodologi yang digunakan dalam proses pengumpulan data dan penelitian ini ialah sebagai berikut ini:

a) Observasi (Teknik Pengamatan)

Teknik pengamatan merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek yang diteliti sehingga dapat dipahami cara kerja sistem yang berjalan[5]. Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung pada pihak atau yang memiliki kost permata. Pada saat penelitian berlangsung peneliti mendapatkan beberapa masalah yaitu seorang penghuni yang sulit untuk membayar kost tepat waktu dikarenakan beberapa faktor. Hal ini mengakibatkan ketidak efisien si nya seorang penghuni kost terhadap pemilik kost. Selain itu, penghuni terkadang ada yang menunda-nunda untuk membayar tagihan bulannya.

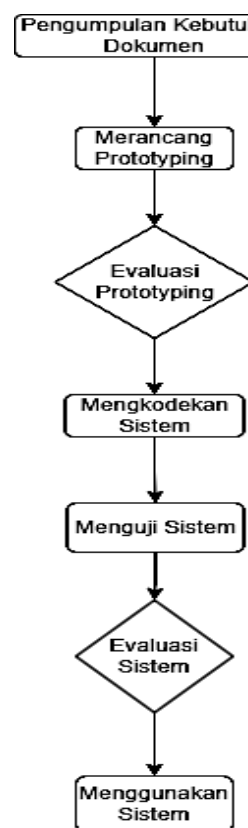
b) Wawancara

Teknik wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas[6]. Dalam hal ini tanya jawab dilakukan sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu pada proses pembayaran maupun fasilitas yang disediakan di dalam kost permata tersebut. Penulis melakukan tanya jawab terhadap pihak kost permata tersebut. Tanya jawab dilakukan beberapa kali selama proses penelitian berlangsung.

2) Teknik pengembangan Sistem

Penelitian ini merancang aplikasi pengelola kost dengan menerapkan metode *prototype*, Dengan memanfaatkan model *prototype*, sebuah sistem dapat divisualisasikan, sehingga pihak pengguna atau pemilik sistem berkesempatan untuk memperoleh perspektif awal mengenai rancangan sistem yang akan diimplementasikan[7]. Sebagai metode pengembangan sistem, *prototyping* melibatkan penggunaan model *prototype* untuk merepresentasikan sistem. Hal ini memastikan pengguna dan pemilik sistem memiliki pemahaman awal tentang pengembangan yang akan dilaksanakan[7].

Prototyping adalah pendekatan pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini. Metode *Prototype* adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemostrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen komponen yang akan bekerja dalam lingkungan sebelum tahapan kontruksi dilakukan. Model *Prototype* digunakan sebagai indikator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang[8]. *Prototype* dirancang, evaluasi *prototype*, dan diuji hingga sistem dapat berjalan dengan semestinya. Pembuatan *prototype* mendeteksi masalah di awal proses pengembangan, terutama seandainya konsumen tidak yakin tentang akar penyebab masalahnya. sehingga mudah bagi tim pengembang dalam merancang dan meningkatkan kualitas antar muka pengguna dan seperti apa tampilannya bagi orang yang menggunakannya. adapun alur kerja *prototype* seperti pada gambar berikut:



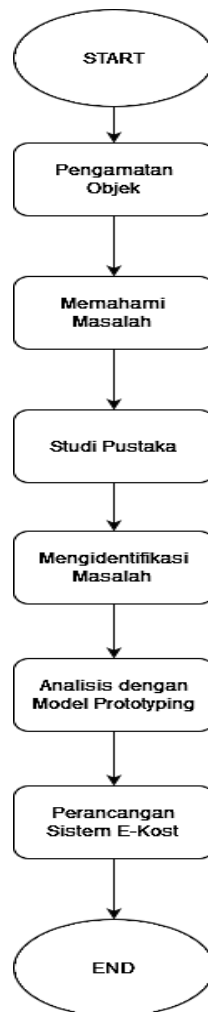
Gambar 1. Flowchart Pengembangan Sistem

Proses pengembangan sistem e-kost ini hal awal yang kami lakukan ialah dengan cara mengumpulkan keseluruhan kebutuhan dokumen yang ada, yang memiliki tujuan agar memahami dan mencapai suatu harapan dari pengguna terhadap sistem ekost. Langkah berikutnya ialah dengan melibatkan perancangan *prototyping*, yang mencakup fitur utama dari e-kost seperti pembayaran, info fasilitas yang ada di e-kost kemudian foto *review* dari e-kost tersebut, serta menambahkan fitur baru pada sistem e-kost. Kemudian desain *prototype* kemudian dievaluasi iteratif dengan melibatkan pengguna terpilih, dan hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki desain. Dalam pengembangan *prototype*, prinsip utama untuk segera mendeteksi kegagalan agar dapat mengidentifikasi langkah berikutnya dan memperbaiki kesalahan tanpa terperangkap dalam pekerjaan yang mungkin tidak diperlukan dengan tingkat kompleksitas yang tinggi[9].

Setelah desain sudah *prototype* dianggap *valid*, proses selanjutnya adalah mengkodekan sistem berdasarkan desain yang telah disetujui. Implementasi sistem ini melibatkan pemrograman, integrasi komponen sistem, dan uji unit untuk memastikan setiap bagian berfungsi dengan baik [10]. Sistem kemudian menjalani serangkaian pengujian, mulai dari uji fungsionalitas hingga uji keamanan dan performa. Evaluasi sistem dilakukan untuk mengukur sejauh mana sistem memenuhi tujuan dan kebutuhan awal, termasuk pengumpulan umpan balik dari pengguna pada tahap awal penggunaan.

Setelah sistem dianggap siap, langkah terakhir adalah membuat sistem e-kost ke lingkungan produksi. Ini melibatkan implementasi penuh di Kost Permata yang berada tepatnya di (**Alamat kost**), penyelenggaraan sosialisasi, dan pelatihan bagi pengguna terkait, diikuti oleh pemantauan awal penggunaan sistem. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan yang atraktif dan fleksibel, memastikan respons yang baik terhadap perubahan kebutuhan atau umpan balik pengguna sepanjang proyek ini berlangsung.

Sedangkan untuk penelitian ini metode-metode yang digunakan dibagi menjadi beberapa tahap seperti yang terlihat dibawah ini :



Gambar 2. Metode-metode Penelitian

Penulis melakukan pengamatan di Kost Permata. Diketahui permasalahan yang terjadi di Kost Permata yaitu tentang pembayaran dan seputar kost disana. Penulis melakukan studi pustaka untuk mencari referensi terhadap permasalahan yang terjadi. Dengan evaluasi dan penyempurnaan sistem untuk membuatnya lebih baik dan lebih sempurna [11].

Kemudian dilakukan identifikasi masalah pembayaran dan info kost Permata. Setelah itu, dilakukan perancangan sistem berupa E-kost Permata.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

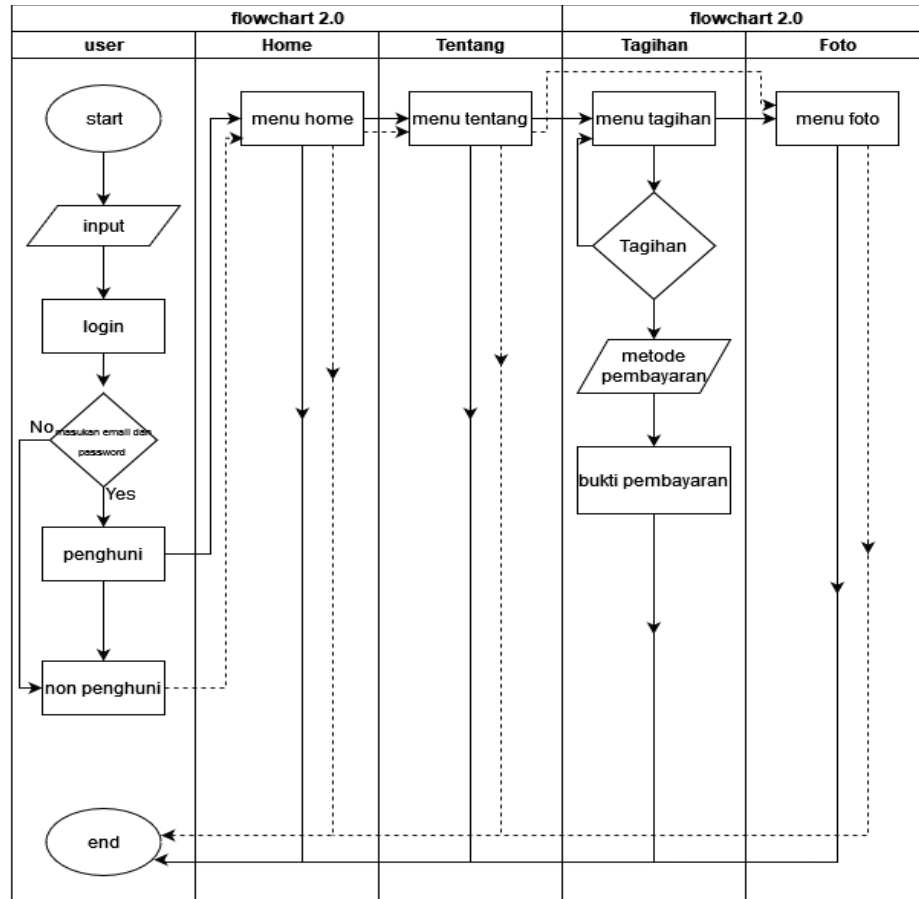
1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, kami yang merupakan tim pengembang platform E-Kost Permata menemukan permasalahan yang kami dapati dari hasil wawancara yang dilakukan dengan pemilik Kost Permata. Hasil dari wawancara tersebut adalah bahwa calon penghuni menginginkan akses mudah terhadap informasi fasilitas dan harga yang ada pada Kost Permata. Kemudian untuk penghuni menginginkan sistem pembayaran kost yang lebih praktis dan efisien. Analisis kebutuhan data dan informasi pada tahap ini dilakukan nya analisis dari kebutuhan *system* dan kebutuhan pengguna [12].

2) Perancangan Sistem

a) *Flowchart*

Flowchart, yang sering disebut sebagai diagram alir, adalah jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan algoritma atau langkah-langkah instruksi secara berurutan dalam suatu sistem [13]. Analisis sistem menggunakan *flowchart* sebagai alat dokumentasi untuk memberikan gambaran logis tentang sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan demikian, *flowchart* berperan penting dalam mengidentifikasi dan memberikan solusi terhadap masalah yang mungkin muncul selama proses pembangunan sistem.

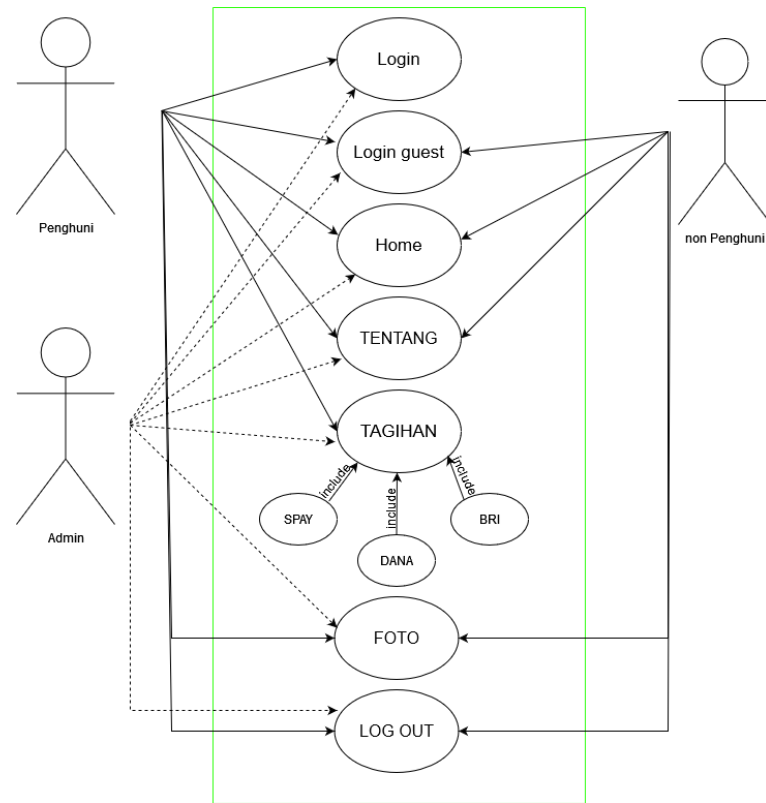


Gambar 3. Flowchart E-Kost Permata

Alur penggunaan sistem diawali dengan *user* melakukan *login* atau tidak, jika menggunakan akun penghuni maka harus mengisi input yang sesuai dengan sistem, setelah berhasil maka *user* penghuni akan menuju ke tampilan beranda, tentang, tagihan, dan foto. Jika *user* merupakan non penghuni maka alur yang harus dilakukan ialah klik “*login as a guest*” namun, pada bagian non penghuni tidak ada menu tampilan tagihan karena bukan termasuk penghuni pada e-kost permata tersebut.

b) Usecase

Use case diagram merupakan bagian dari *Unified Modeling Language* (UML) yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan dan interaksi antara aktor (pengguna) dengan sistem[14]. Yang bertujuan untuk mendeskripsikan urutan langkah-langkah dalam proses bisnis baik yang dilakukan oleh sistem terhadap *actor*.

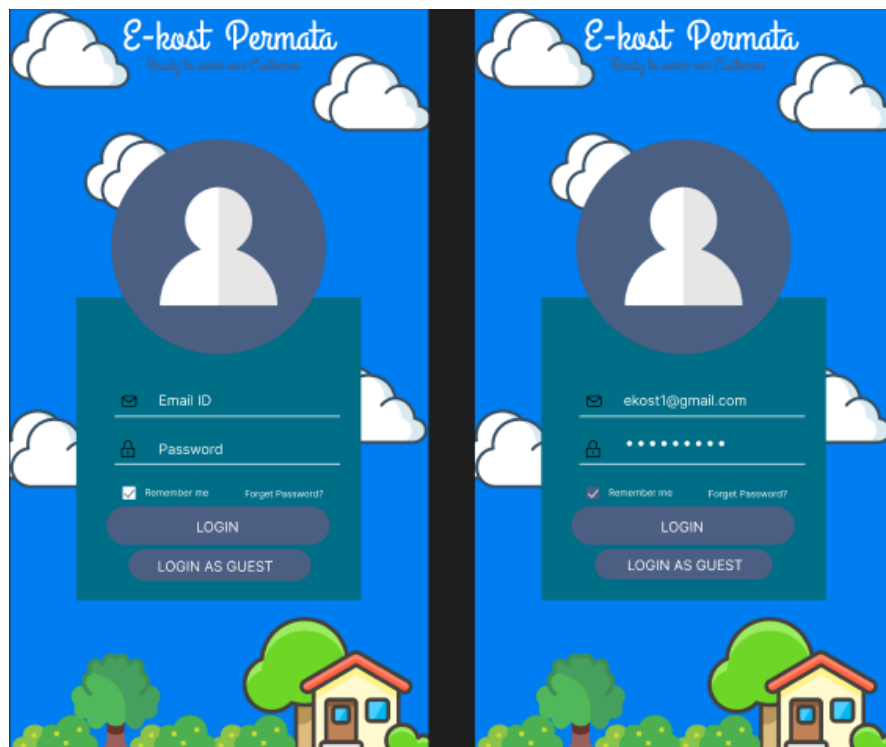


Gambar 4. Usecase E-kost Permata

Pada gambar diatas ada tiga *actor* yang bersangkutan, yang utama ialah penghuni, penghuni disini merupakan subjek yang paling utama aplikasi dibuat. Penghuni dapat menggunakan berbagai fitur yang ada maupun yang akan datang. Kemudian untuk non penghuni bisa masuk tanpa *login* namun terbatas fitur-fiturnya, seperti hal nya tak bisa membuka menu tagihan. Yang terakhir ialah admin, untuk admin sendiri bisa mengakses semua nya termasuk mengedit didalam sistem, namun pada pengembangan kali ini lebih fokus pada pengembangan fiturnya dan juga memperbaiki kesalahan rancangannya.

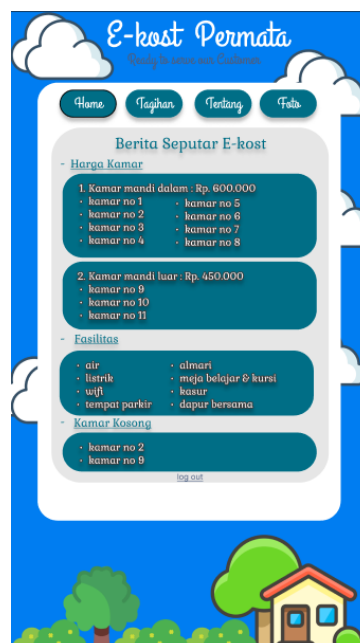
c) Desain *User Interface*

Dengan menggunakan perancangan *user interface* dapat memberikan fasilitas komunikasi antara pemakai dengan aplikasi yang dibuat [15]. Tujuannya adalah untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat menjalankan tugas dengan efisien dan menyenangkan. Desain antarmuka pengguna melibatkan pertimbangan estetika, tata letak, tipografi, warna, dan elemen interaktif seperti tombol dan menu. Berikut merupakan desain *user interface* dari ekost permata :



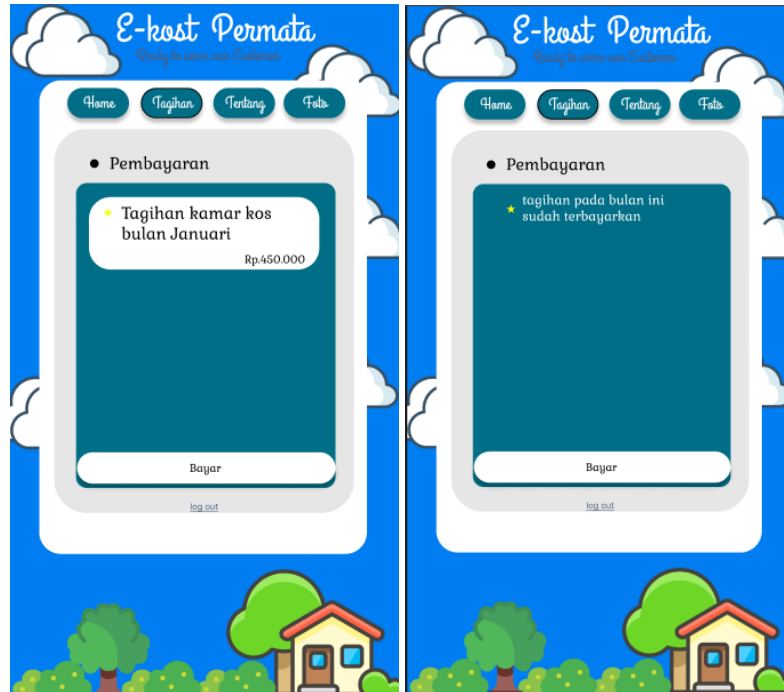
Gambar 5. Tampilan Login

Pada *interface* diatas merupakan awal mula *user* melakukan interaksi pada sistem yang akan diakses. *User* melakukan akses dengan sistem menggunakan login dengan sistem *email* masing-masing yang telah diberikan. Kemudian tak lupa *password* pada *email* yang tertera. Untuk kasus *user* yang tidak memiliki *email* dan *password* maka *user* tersebut akan masuk pada *login as guest* sebagai tamu dan memiliki fitur yang terbatas.



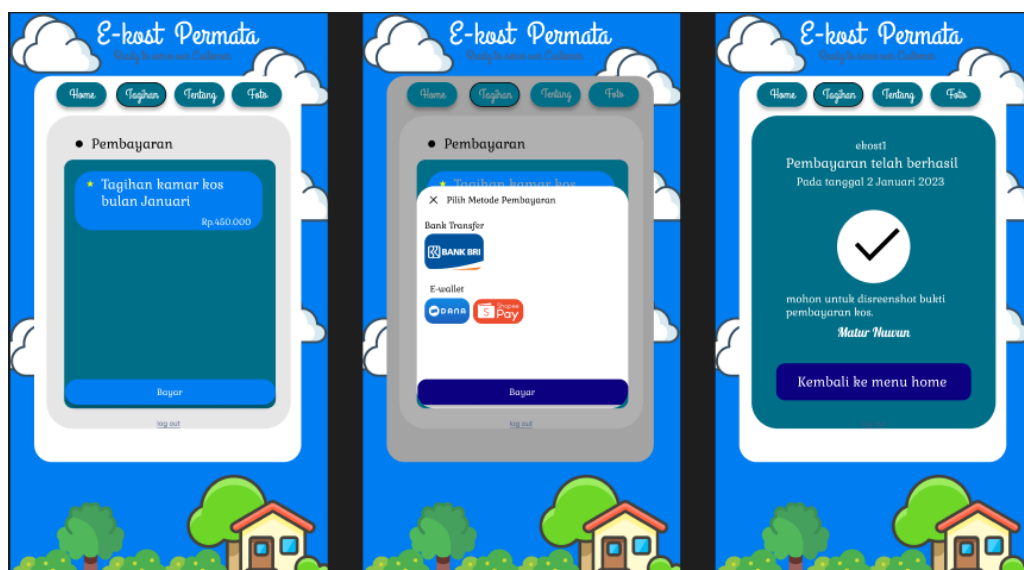
Gambar 6. Tampilan menu Home

Setelah *user* melakukan *login*, maka sistem akan secara otomatis memberikan menu *home* sebagai awalan sistem. Pada halaman ini sistem akan menyajikan seperti pada gambar sebuah harga kamar, fasilitas kamar, dan kamar kosong.



Gambar 7. Tampilan ketika penghuni belum membayar dan sudah membayar

Pada gambar diatas merupakan bagian yang hanya diakses oleh penghuni saja, dikarenakan begitu pentingnya dan tugas utama dari sistem yang dibuat ini. Pada gambar diatas merupakan halaman tagihan yang berisikan pembayaran seorang penghuni yang hendak membayar. Dan pada gambar kedua merupakan gambar ketika penghuni sudah membayar tagihan bulannya.



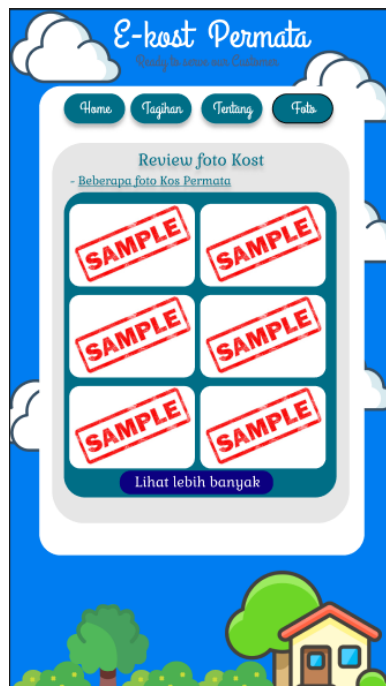
Gambar 8. Tampilan ketika penghuni ingin membayar dan hasil pembayaran

Pada gambar diatas merupakan interaksi sistem ketika penghuni ingin melakukan pembayaran pada bulan tersebut, yang berisikan metode pembayaran. Kemudian setelah pembayaran telah selesai maka ada invoice yang seperti digambar.



Gambar 9. Tampilan menu Tentang

Pada menu tampilan yang berikutnya merupakan menu tentang yang berisikan sebuah deskripsi mengenai ekost permata.



Gambar 10. Tampilan menu Foto

Pada menu yang berikutnya merupakan menu yang baru ditambahkan yaitu menu foto, didalam menu foto ini sistem menyajikan sebuah gambar dari fasilitas-fasilitas yang ada dalam ekost permata.

5. KESIMPULAN

Melalui analisis kebutuhan, perancangan sistem dan desain antarmuka serta pengembangan sistem, E-Kost permata berhasil menjadi solusi modern bagi para calon penghuni kost dalam mencari tempat tinggal yang ideal dan bagi para penghuni kost dalam pembayaran yang aman dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Irawan and F. Sembiring, "PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI KOST/KONTRAKAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN TOOL FIGMA."
- [2] L. Santia Mahulae, "SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Perancangan UI/UX Aplikasi Kos Klaten di Kawasan Universitas Widya Dharma Klaten menggunakan Figma UI/UX Design for the Klaten Boarding House Application in the Widya Dharma University Klaten Area using Figma." [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- [3] F. Okmayura, A. Fadilah, A. S. Ibad, and R. Pangestu, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI ONKOS 'ONLINE KOST' DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING."
- [4] Y. Marcelino Pribadi and A. Wijaya, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kost Berbasis Website Dengan Metode Pengujian UAT (User Acceptance Test)," 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/algor/index>
- [5] P. Studi Sistem Informasi Universitas Trilogi Jakarta Jl TMP Kalibata No, D. Tiga Kec Pancoran, K. Kunci, R. Kost, and S. Informasi, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEWA RUMAH KOST (E-KOST) BERBASIS WEBSITE CHALIDAZIA NIZAR," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 3, no. 1, 2021.
- [6] M. Khuzaifi Nuraziz and G. O. Safitri, "Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek", doi: 10.8734/Kohesi.v1i2.365.
- [7] V. Fridayanti *et al.*, "PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLA KOST BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 3, p. 2025, doi: 10.46576/djtechno.
- [8] D. Ratna Sari, S. Rahma Dini, F. Aditya, N. Fikri Adiwidya, M. Ilham Zayadi, and M. Luthfi Hamzah, "Rancang Bangun Sistem Pencarian Kos dan Kontrakan di Pekanbaru Berbasis Web Dengan Metode Prototype."
- [9] I. Solicah and J. Sasongko Wibowo, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Indekos Menggunakan Metode Design Thinking".
- [10] A. L. Wali, R. Agustina, and Y. S. Dwanoko, "SISTEM INFORMASI PENYEDIA JASA LAYANAN KOS (E-KOST) BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI SEKITAR UNIKAMA)."
- [11] S. Suldia, S. Paembonan, and H. Abduh, "APLIKASI MOBILE PEMESANAN KAMAR KOST BERBASIS ANDROID DI KOTA PALOPO," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6378.
- [12] V. Yoga Pudy Ardhana, "Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi Volume 1, No 3-Februari 2024 e-ISSN : 3025-888X PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARIAN KOST MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN."
- [13] S. Steven and K. Christianto, "Aplikasi AturKost Berbasis Web Untuk Pengelola dan Penghuni Kost (Studi Kasus: Kost Jura)," *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, vol. 4, no. 2, Oct. 2021, doi: 10.30813/jbase.v4i2.3003.
- [14] S. L. Hakim, E. Hariyanto, and Arpan, "Perancangan dan Implementasi Aplikasi Web Promosi Kos Graha," *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, vol. 4, no. 2, pp. 855–862, Aug. 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i2.522.
- [15] S. Kasus Surabaya, T. haryanti, P. Studi Informatika, and U. Muhammadiyah Surabaya, "Perancangan Sistem Informasi Website Sewa Kos (E-Kos)," *Seminar Nasional Fortei Regional*, vol. 7, pp. 7–12.