

# NEW ARTIKEL Jundatul

*by khususakunturnitin5@gmail.com 1*

---

**Submission date:** 19-May-2023 05:45PM (UTC+0300)

**Submission ID:** 2027027393

**File name:** NEW\_ARTIKEL\_Jundatul\_1.docx (3.82M)

**Word count:** 3151

**Character count:** 21368

**Web - Based Boarding Room Rental Information System  
( Case Study Of Flamboyant Kost )  
Sistem Informasi Penyewaan Kamar Kost Berbasis Web  
( Study Kasus Kost Flamboyant )**

<sup>1</sup> Jundatul Aimmah<sup>1)</sup>, Yulian Findawati<sup>2)</sup>, Sumarno<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3.</sup> Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
Email: 171080200225@umsida.ac.id, yulianfindawati@umsida.ac.id,  
sumarno@umsida.ac.id, adeeviyanti@umsida.ac.id

**ABSTRACT**

Boarding room rental is a type of business established by individuals or groups. This boarding room provides rooms for rent to those in need, especially those whose homes are far from work or other places. One of them is a flamboyant boarding house that rents out rooms with a variety of prices and different facilities. At this time there are still many people who have not utilized information technology to book boarding rooms. One of them is the boarding house owner who still uses the system through various kinds of things, such as in pamphlets, knowing from the front banner of the boarding house owner's house, printing intermediaries, or asking people who don't know the boarding house they want to inhabit and what kind of atmosphere it is.

**Keywords** – Rent, rent e-boarding houses, rental applications, websites

**ABSTRAK**

Penyewaan kamar kost merupakan salah satu jenis usaha yang didirikan perorangan atau kelompok. Kamar kost ini menyediakan kamar untuk disewakan kepada yang membutuhkan terutama bagi yang rumahnya jauh dari tempat kerja atau lainnya. Salah satunya kost flamboyant yang menyewakan kamar dengan berbagai variasi harga dan fasilitas yang berbeda. Pada saat ini masyarakat masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi informasi untuk pemesanan kamar kost. Salah satunya pemilik kost yang masih menggunakan sistem melalui berbagai macam seperti di pamflet, mengetahui dari spanduk depan rumah pemilik kost, perantara cetak, ataupun bertanya dengan orang yang tanpa tahu petak kost yang mau dihuni dan macam mana suasananya.

**Kata Kunci** – Sewa, sewa rumah e-kost, aplikasi penyewaan, website

**1. PENDAHULUAN**

Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini yang sangat pesat, maka akan memaksa masyarakat dalam memanfaatkan teknologi tersebut dengan semaksimal mungkin dari segala segi kehidupan. Terutama sangat penting bagi buruh pabrik yang jauh dari tempat kerjanya sehingga membuat mereka harus mempunyai tempat tinggal sementara untuk dijadikan kost.

Kost Flamboyant merupakan salah satu kost yang memiliki jumlah kamar 18 buah dengan berbagai jenis tipe kamar, harga dan fasilitas yang telah disediakan. Dalam proses penyewaan kamar kost, penyewa harus datang ke lokasi untuk melihat langsung dan terkadang memakan waktu karena pemilik kost tidak ditempat sehingga penyewa harus pulang pergi untuk memastikan kamar yang kosong. Untuk pengolahan data masih menggunakan buku agenda dalam pencatatannya sehingga terkadang sering terjadi kesalahan dalam pencatatan data penyewaan.

Untuk mempermudah penyewaan maka penulis merancang sebuah sistem informasi penyewaan kamar kost berbasis web. Dalam pembuatan sistem informasi penyewaan kamar kost flamboyant ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL. Hasilnya ialah sistem informasi penyewaan kamar kost yang dapat memberikan informasi yang dapat memfasilitasi pencari kost untuk mendapatkan informasi kamar kost yang sesuai dengan kriteria dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke lokasi langsung, pemilik kost dapat mengelolah tempat kost tersebut pada sebuah sistem informasi berbasis website.

## 2. METODE PENELITIAN

### Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan penulis yang berlokasi pada kost flamboyan yang berlokasi di Jalan Masjid Patuk RT 002 RW 008, Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur

### Teknik Penumpulan Data

#### 1. Pengamatan

Salah satu teknik adalah dengan mengamati proses yang ada meliputi pengamatan terhadap aliran-aliran informasi, yang kemudian dapat dipresentasi kan ke dalam bentuk grafik. Teknik pengumpulan informasi melalui informasi melalui observasi atau pengamatan mempunyai beberapa kelebihan diantaranya data yang dikumpulkan mempunyai beberapa kendala yang tinggi, analisis sistem melalui observasi dapat melihat langsung proses-proses yang ada didalam sistem, dapat digambarkan lingkungan fisik dari kegiatan.

#### 2. Teknik Wawancara Langsung

Teknik wawancara melibatkan dua sisi antara user dengan pengembangan sistem informasi. Teknik wawancara ini memiliki kelebihan diantaranya memberi kesempatan pada pewawancara untuk memerikan motivasi agar yang diwawancarai bisa menjawab secara bebas dan terbuka. Hanya saja teknik ini memiliki kelemahan diantaranya prosesnya membutuhkan waktu yang lama.

#### 3. Teknik Kuisisioner

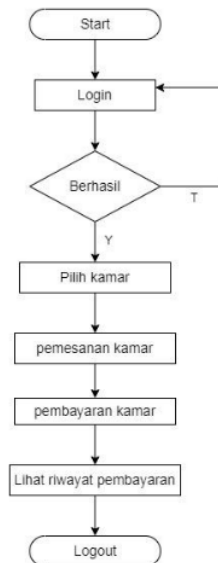
Teknik kuisisioner memungkinkan untuk mendapatkan data dari sejumlah besar orang dengan biaya yang wajar. Isi dari kuisisioner berupa pertanyaan terstruktur yang dapat dijawab tanpa harus tatap muka.

### Perancangan Aplikasi

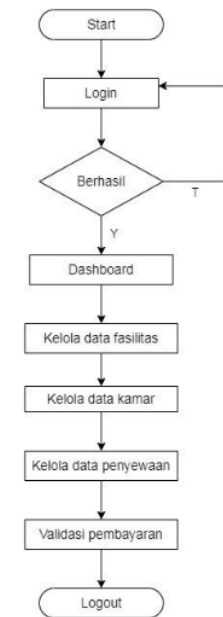
Berikut merupakan rancangan sistem yang akan digunakan untuk membangun aplikasi yaitu Flowchart dan DFD.

#### a. Flowchart

Menggambarkan urutan proses secara detail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses yang lain



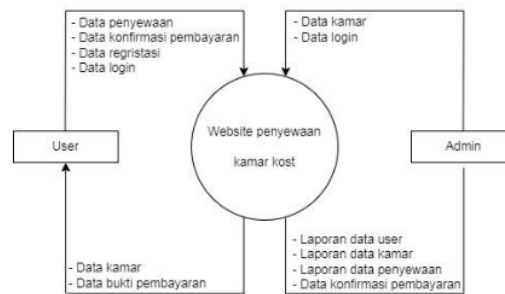
Gambar 1. Flowchart User



**Gambar 2.** Flowchart Admin

b. Data Flow Diagram (DFD)

Untuk mendukung perancangan sistem pada aplikasi berbasis *web* pada penyewaan kamar kost berbasis *web*, digambarkan *Data Flow Diagram* (DFD) yang merupakan suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana nantinya akan berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah sistem nantinya.



**Gambar 3.** Data Flow Diagram (DFD)

**Implementasi Sistem**

Pada proses ini, dilakukan pembuatan program hasil dari analisis masalah. Hasil Implementasi pada penelitian ini dijabarkan lebih lanjut pada Hasil Penelitian.

**Pengujian Sistem**

Dalam hasil pengujian dilakukan dengan menggunakan *metode Block Box Testing*, merupakan metode pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data ui dan memeriksa fungsional dan perangkat lunak. Dalam hasil pengujian dilakukan dengan menggunakan *metode Block Box Testing*, merupakan metode pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data ui dan memeriksa fungsional dan perangkat lunak.

### 3. HASIL DAN IMPLEMENTASI

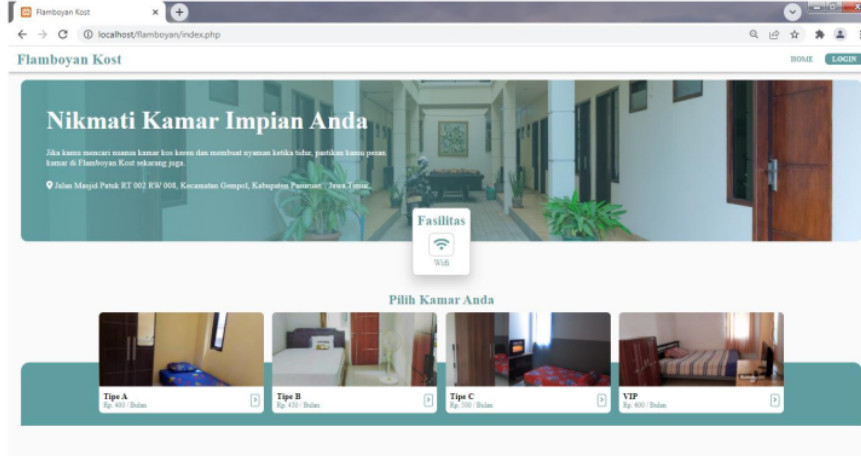
Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, website ini berharap dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diinginkan. Berikut merupakan hasil perancangan yang dibuat berdasarkan penelitian dan analisa yang sudah dilakukan :

1. Proses pemesanan kamar kost pada Kost Flamboyan dapat dilakukan dengan mudah dan efisien..
2. User dapat melihat kamar yang kostong tanpa mendatangi ke tempat kost.
3. User dapat melakukan pembayaran melalui transfer

#### A. Tampilan Sistem Informasi

Pada aplikasi Penyewaan Kamar Kost Berbasis Web ini menyediakan fitur menu antara lain :

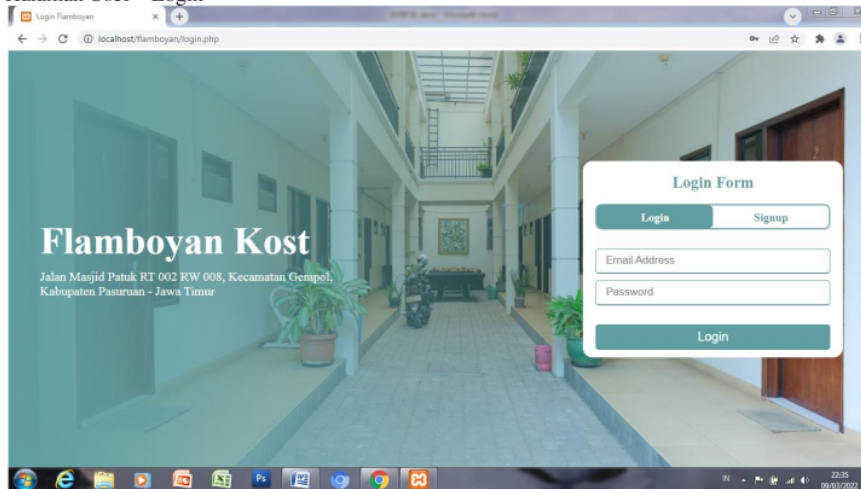
##### 1. Halaman User – Dashboard



**Gambar 5.** Halaman Dashboard User

Halaman ini berisikan form login dan halaman pengguna diperuntukkan bagi user yang belum login. user bisa melihat-lihat pilihan kamar kost tetapi belum dapat menyewa sebelum login terlebih dahulu..

##### 2. Halaman User – Login



**Gambar 6.** Halaman User Login

Halaman ini adalah tampilan utama login user, dimana user harus mengisi email address dan password terlebih dahulu setelah itu klik login agar dapat masuk.

### 3. Halaman User – Registrasi



**Gambar 7.** Halaman User Registrasi

Halaman registrasi ini diperuntukkan bagi user yang belum mempunyai akun, maka user dapat membuat akun baru terlebih dahulu

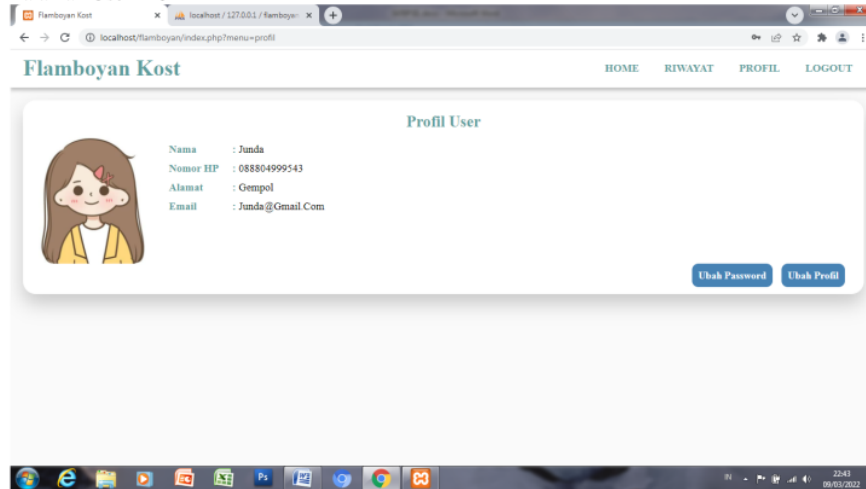
### 4. Halaman User – Sewa kamar



**Gambar 8.** Halaman User sewa kamar

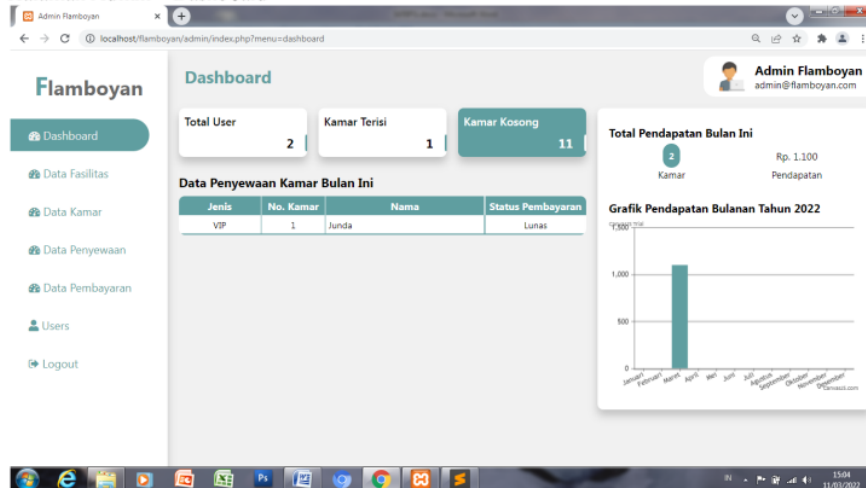
Halaman ini berisikan pilihan kamar kost yang akan disewakan dimana terdapat 4 jenis kamar kost mulai dari Tipe A, Tipe B, Tipe C, VIP dan sudah tertera harga kamar yang disewakan. Apabila user ingin menyewa klik button panah pojok jika ingin melanjutkan penyewaan.

## 5. Halaman User Profil

**Gambar 9.** Halaman Profil

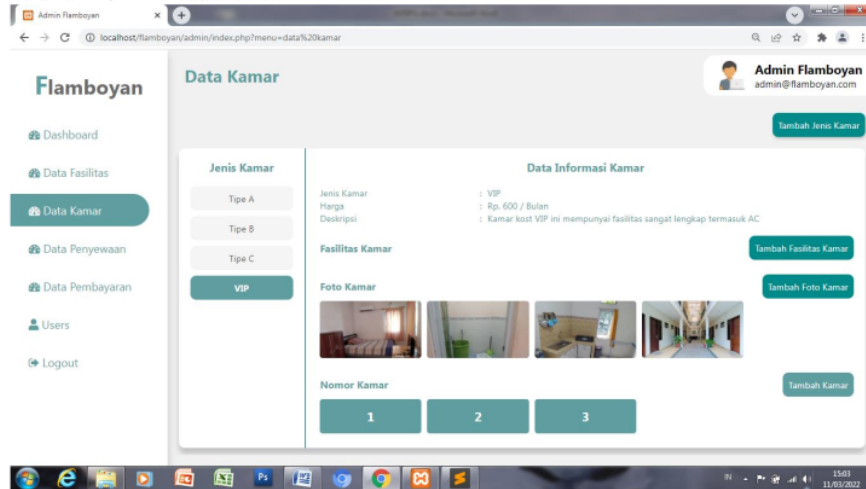
Pada Halaman ini berisikan informasi data diri user dari nama, nomor hp, alamat dan email. User dapat merubah password dengan mengklik tombol ubah password serta mengubah profil user sama dengan mengklik tombol ubah profil maka nanti akan berganti otomatis.

## 6. Halaman Admin – Dashboard

**Gambar 10.** Halaman Dashboard

Pada Halaman ini merupakan tampilan utama untuk admin ketika berhasil melakukan login. dimana terdapat grafik pendapatan kamar kost, total pendapatan setiap bulan, data penyewa kamar.

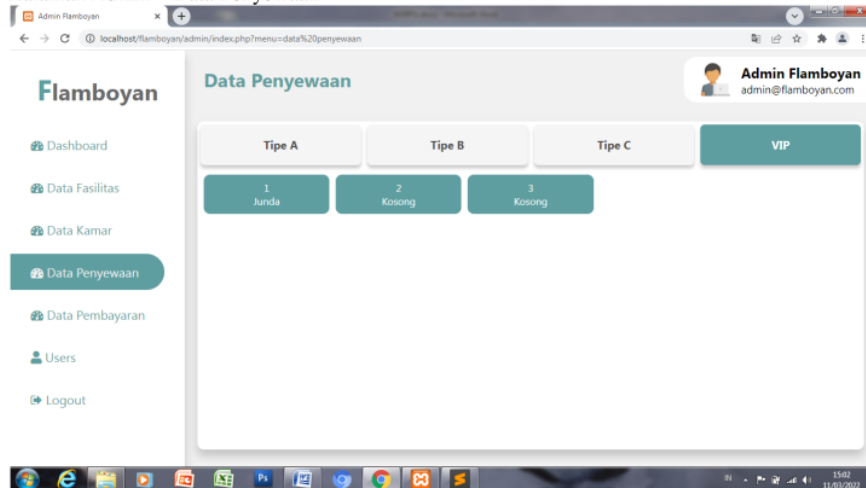
## 7. Halaman Admin – Data Kamar



**Gambar 11.** Halaman Data kamar

Pada Halaman ini berisi tentang data kamar yang disewakan. Admin dapat menambah jenis kamar, fasilitas kamar, foto kamar dan menambah kamar dengan mengklik button sesuai yang ingin ditambahkan apabila admin ingin menghapus data kamar tinggal klik delete.

## 8. Halaman Admin – Data Penyewaan



**Gambar 11.** Halaman Data Penyewaan

Pada halaman ini berisi keterangan data penyewa kamar yang kostong dan tersedia jika kamar terisi maka terdapat nama akun user yang menyewa kamar serta jika kamar yang kostong terdapat tulisan kostong. Pada halaman ini berisi keterangan data penyewa kamar yang kostong dan tersedia jika kamar terisi maka terdapat nama akun user yang menyewa kamar serta jika kamar yang kostong terdapat tulisan kostong.

## 9. Halaman Admin – Validasi Pembayaran



Gambar 11. Halaman Data pembayaran

Pada halaman ini berisi data pembayaran dimana terdapat 2 menu yaitu validasi pembayaran dan riwayat pembayaran. Dalam validasi pembayaran admin dapat menyetujui validasi jika pembayaran sesuai dengan tagihan dan apabila tidak sesuai dengan tagihan admin bisa menolak validasi pembayaran.

## B. Pengujian Sistem

Merupakan pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem dengan tujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan sebelumnya. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box*.

Tabel 1. Skenario Pengujian

Uji Fitur	Detail Penujian	Jenis Tes
<i>Login</i>	Isi Form Login	<i>Black box</i>
<i>Dashboard</i>	Menampilkan Jumlah Kamar	<i>Black box</i>
<i>Data Fasilitas</i>	Menambah dan Menghapus Kamar	<i>Black box</i>

Tabel 2. Kasus dan Hasil Pengujian

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Keterangan
1.	Mengisi data login	<i>Jika data login valid, maka dapat masuk</i>	<i>Data login valid</i>	Berhasil
2.	Email atau Password tidak diisi atau diisi dengan password sala	<i>Dapat kembali ke menu login</i>	<i>Tidak dapat masuk dan kembali ke menu login</i>	Berhasil

Tabel 3. Pengujian Pengelolaan Data Halaman

No	Skenario Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Keterangan
1.	<i>Mengisi atau mengubah data kamar</i>	Jika data yang dimasukkan lengkap sistem akan memproses	Jika data yang dimasukkan lengkap sistem akan memproses	Berhasil
2.	<i>Melakukan pengecekan detail penyewaan</i>	Data yang tampil adalah data penyewaan	Menampilkan data penyewaan	Berhasil
3.	<i>Mengisi data lengkap registrasi</i>	Jika data yang dimasukkan lengkap sistem akan memproses	Jika data yang dimasukkan lengkap sistem akan memproses	Berhasil
4.	<i>User melakukan sewa kamar</i>	Kamar akan tersewa	<i>Kamar akan tersewa</i>	Berhasil

Dari pengujian yang dilakukan menggunakan metode *Black Box* diatas, mendapatkan hasil bahwa semua skenario pengujian mendapati keterangan berhasil. Mulai dari pengujian login admin, yang dimasukkan dengan data valid dan tidak valid. Pengujian Pengelolaan Data Halaman Admin, pada form Data kamar yang diisi data lengkap atau tidak lengkap hingga Pengujian pengelolaan Data Halaman User yang menguji pada form pembayaran pada bagian user yang diisi dengan data yang lengkap maupun tidak lengkap, semua telah mencapai hasil uji *Black Box* dengan mendapatkan keterangan Berhasil.

### C. Pengujian Penggunaan

Pengujian untuk penggunaan dilakukan terhadap 6 responden, diantaranya 1 Pemilik Flamboyan Kost lainnya responden untuk user atau pelanggan. Akan diberikan sejumlah tugas yang sudah dipersiapkan sebelumnya, agar user dapat lakukan saat berinteraksi dengan website yang diuji. Berikut merupakan tugas-tugas yang digunakan sebagai sarana interaksi dalam pengujian pengguna :

Tabel 4.6 Tugas Pengujian untuk User

Tugas	Deskripsi Tugas	Halaman
Tugas 1	Melakukan registrasi	Halaman registrasi : apakah user dapat melakukan registrasi dengan mudah?
Tugas 2	Melakukan login	Halaman login : apakah user dapat melakukan login dengan akun yang telah didaftarkan sebelumnya?
Tugas 3	Melakukan pemilihan kamar	Halaman pemilihan kamar : apakah user dapat menggunakan fitur pemilihan kamar dan mendapati kamar yang diinginkan?
Tugas 4	Melakukan penyewaan	Halaman penyewaan : apakah user dapat melakukan penyewaan kamar dengan mudah?
Tugas 5	Melakukan pembayaran	Halaman detail pembayaran : apakah user dapat melakukan upload bukti pembayaran dengan form yang sudah disediakan?

Berikut merupakan penjelasan masing-masing tugas pada tabel 4 :

Tugas 1 User diminta untuk melakukan registrasi akun pada website Flamboyan Kost.

Tugas 2 User diminta untuk melakukan login pada website menggunakan akun yang telah didaftarkan pada halaman registrasi.

Tugas 3 User diminta untuk memilih kamar yang diinginkan, tugas ini bertujuan agar mengetahui bagaimana pengguna melakukan pemilihan kamar pada fitur ini.

Tugas 4 User diminta untuk melakukan penyewaan kamar kost, apakah user menemukan kesulitan saat melakukan penyewaan atau bahkan akan lebih mudah.

Tugas 5 User diminta untuk melakukan pembayaran, setelah itu diharuskan melakukan upload bukti bayar.

Setelah pengguna menyelesaikan semua tugas yang ada, langkah selanjutnya adalah mencari tahu seberapa berhasilkah pengguna menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Dan akan diberikan penilaian untuk setiap tugas, yang dimana pengguna akan diberikan nilai 1 apabila berhasil menyelesaikan tugas, dan diberikan nilai 0 apabila pengguna kurang berhasil menyelesaikan tugas. Berikut merupakan hasil dari analisis penilaian tugas yang dilakukan pengguna :

**Tabel 4.7 Hasil Penilaian**

Tugas	Pengguna 1	Pengguna 2	Pengguna 3	Pengguna 4	Pengguna 5
Tugas 1	1	1	1	1	1
Tugas 2	1	1	1	1	1
Tugas 3	1	1	1	1	1
Tugas 4	1	1	1	1	1
Tugas 5	1	1	1	1	0
Jumlah	5	5	5	5	4
Keberhasilan	100%	100%	100%	100%	80%

Tabel 4.7 menunjukkan nilai-nilai keberhasilan atau penerimaan user terhadap masing-masing tugas. Dapat dilihat bahwa desain antarmuka pada website Flamboyan Kost yang telah dibuat memiliki nilai-nilai pengerjaan tugas lebih baik, pengguna dapat lebih berinteraksi dengan website tersebut, tanpa harus merasakan kebingungan. Adapun berdasarkan wawancara terkait website yang telah di uji coba. Berikut merupakan pertanyaan yang sama seperti pada pengujian untuk mengevaluasi lagi pada website Flamboyan Kost yang telah dibuat :

**Tabel 4.8 Pertanyaan Pengujian untuk User**

No.	Pertanyaan
1.	Apakah menurut anda registrasi mudah dilakukan?
2.	Apakah menurut anda login dapat dilakukan dengan mudah dan akurat dengan data yang anda daftarkan sebelumnya?
3.	Apakah website flamboyan kost ini mudah digunakan?
4.	Bagaimana anda melakukan pemilihan kamar kost pada beberapa kamar, apakah sesuai dengan yang anda inginkan?
5.	Bagaimana pengalaman anda saat melakukan penyewaan kamar kost?
6.	Apakah anda merasakan kesulitan saat melakukan upload bukti pembayaran?

Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan kepada user :

**Tabel 4.9 Hasil Wawancara dengan User 1**

No.	Jawaban
1.	Mudah
2.	Cukup mudah dan akurat
3.	Sangat mudah
4.	Sesuai dan gampang
5.	Sangat gampang dan bisa menemukan apa yang saya inginkan
6.	Tidak

**Tabel 4.10 Hasil Wawancara dengan User 2**

No.	Jawaban
1.	Murah dan tidak ribet
2.	Data sangat akurat
3.	Informatif, memudahkan user
4.	Iya sesuai
5.	Sudah, disertakan gambar kamar sehingga mudah dan informatif
6.	Tidak terlalu

**Tabel 4.11** Hasil Wawancara dengan User 3

No.	Jawaban
1.	Cukup mudah
2.	Iya, simple
3.	Mudah
4.	Iya sangat sesuai
5.	Bagus
6.	Tidak

**Tabel 4.12** Hasil Wawancara dengan User 4

No.	Jawaban
1.	Mudah
2.	Akurat
3.	Sangat mudah
4.	Sesuai dan gampang
5.	Bagus dan cukup informatif
6.	Tidak

**Tabel 4.13** Hasil Wawancara dengan User 5

No.	Jawaban
1.	Sangat mudah
2.	Mudah dan sudah akurat
3.	Cukup mudah
4.	Sesuai
5.	Mudah
6.	Tidak

Berdasarkan jawaban dari user dapat diambil kesimpulan dari jawaban yang paling banyak dilontarkan oleh pengguna. Berikut kesimpulan dari hasil wawancara pada saat pengujian fungsi yang dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.14** Kesimpulan Hasil Wawancara

No.	Kesimpulan Jawaban
1.	Kelima pengguna berpendapat bahwa tidak merasa kesulitan saat melakukan registrasi
2.	Kelima pengguna berpendapat bahwa login dapat dilakukan dengan mudah dan akurat
3.	Kelima pengguna mengatakan yang ditawarkan sudah cukup mudah dan informatif
4.	Pemilihan kamar dapat dilakukan dengan mudah, dan sesuai dengan yang diinginkan
5.	Kelima pengguna tidak merasakan adanya kesulitan saat melakukan penyewaan kamar kost
6.	Kelima pengguna tidak merasa kesulitan saat melakukan upload bukti pembayaran

Dari tabel 4.14 dapat diambil kesimpulan bahwa user berpendapat antarmuka yang terdapat pada website Flamboyan Kost terbilang cukup baik, user juga dapat menggunakan fitur dan fungsi dengan baik tanpa adanya rasa kebingungan. Selain dilakukan pengujian kepada pengguna atau *user*, dilakukan juga pengujian serta wawancara bersama pemilik Flamboyan Kost, yaitu Bapak Joko Santoso, bagaimana pendapat pemilik usaha tersebut mengenai rekomendasi antarmuka beserta fitur dan fungsi yang terdapat pada website yang dibuat. Berikut merupakan skenario pengujian yang dilakukan kepada pemilik :

**Tabel 4.15** Skenario Pengujian Antarmuka untuk Pemilik

No.	Skenario Pengujian Antarmuka
1.	Pengujian yang dilakukan kepada pemilik untuk antarmuka yang direkomendasikan yakni dengan memperlihatkan Rancangan Desain Antarmuka yang telah dibuat sebelumnya, dan antarmuka pada website pada saat ini, serta menjelaskan bagaimana fitur dan fungsi website berjalan.
2.	Pemilik diminta untuk membandingkan antarmuka yang telah dibuat sebelumnya pada Rancangan Desain Antarmuka dengan yang sudah dibangun pada website saat ini.

Pengujian yang telah dilakukan kepada pemilik, berikut pada tabel 4.13 bagaimana pendapat pemilik mengenai website yang telah dibangun. Berikut merupakan hasil wawancara yang telah dilakukan :

**Tabel 4.16** Wawancara dengan Pemilik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dari Segi antarmuka yang direkomendasikan, perbedaan apa yang anda rasakan?	Website yang dibangun sama persis dengan yang didesain sebelumnya, terlihat konsisten antara rancangan dan hasil jadi. Fitur dan fungsi juga cukup mengesankan.
2.	Dari Segi usabilitas, hasil yang didapat pada antarmuka yang direkomendasikan memiliki nilai pengerjaan tugas yang positif, apakah Anda terpikirkan untuk menggunakan desain yang direkomendasikan?	Mungkin akan saya pertimbangkan lagi untuk kedepannya, karena website yang dibuat juga cukup menarik. mengingat website Flamboyan Kost terdahulu juga hanya mencantumkan alamat serta pilihan kamar, tidak ada fitur sewa.
3.	Apakah Anda ada kritik dan saran terhadap antarmuka tersebut?	Untuk saat ini, website yang telah dibuat sudah cukup bagus, tema kamar yang dipakai juga cocok. Karena mengundang penyewa untuk hadir pada website yang dibuat juga sepertinya mudah karena website yang dibuat cukup menarik perhatian dan atraktif.

Pada tabel 4.16 terlihat pula bahwa pemilik Flamboyan kost akan mempertimbangkan website yang telah dibuat ini untuk dipakai, karena website yang terdahulu terbilang cukup minim akan fitur.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan tujuan dibuatnya website untuk penyewaan kamar kost pada flamboyan kost dapat disimpulkan bahwa:

1. Website ini sangat mudah digunakan untuk melakukan penyewaan kamar kost pada flamboyan kost.
2. Website ini dapat dengan mudah dikelola oleh pemilik flamboyan kost..
3. Website ini sangat efektif dan efisien bagi pencari kamar kost dari luar kota yang ingin melakukan penyewaan kamar pada flamboyan kost yang bertempat di Pasuruan.

### Saran

Hal-hal yang menjadi saran untuk website ini adalah dengan mengembangkan website untuk penambahan fitur-fitur baru lainnya seperti:

1. Pembuatan aplikasi yang berbasis android pada website ini.
2. Penambahan fitur akun yang lengkap
3. Penambahan aplikasi yang berbasis android pada website ini

Penambahan diatas diharapkan untuk pembaruan kedepannya nanti, karena penulis masih banyak kekurangan pada fitur website yang dibuat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pembuatan artikel ini, penyusun tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah Azza Wa Jalla atas rahmat dan hidayahnya sehinggabisa menyelesaikan skripsi dan artikel ini hingga selesai. Kemudian Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji yang sudah memberi saran-saran perbaikan, pengetahuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi dan artikel ini. Dan Semua pihak yang telah membantu penyusunan proposal ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

## REFERENSI

- Arief Budiman, Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kost Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal TEKNOKOMPAK*, 13(2), 24–30.
- Gunawan, D., & Nugroho, E. C. (2015). Sistem Informasi Sewa Rumah Kost Dan Rumah Kontrakan. *INFORMATIKA*, 2(1), 19–25.
- Hariyanto, B. (2014). *Sistem Operasi*. Informatika Bandung.
- Haviluddin. (2009). Memahami Penggunaan Diagram Arus Data. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 4(3), 1–6.
- Maulana, I., & Ginanjar, R. (2020). Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 11–19. <http://hasanwijaya766hi.blogspot.com/2013/10/proposal-sistem-informasi-manajemen.html>
- Mursid, & Arman. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Web Pada Kost Panjang Abepura. *Jurnal Teknologi Informasi*, 9(1), 1–9.
- Nizar, C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31326/sistek.v3i1.852>
- Pradana, M. (2016). Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia. *Modus*, 27(2), 163–174. <https://doi.org/10.24002/modus.v27i2.554>
- Volta, A. J. (2019). Sistem Informasi Rumah Kost Di Taluk Kuantan Berbasis Web. *Jurnal Perencanaan Sains Teknologi Dan Komputer*, 2(1), 9–14.

# NEW ARTIKEL Jundatul

---

## ORIGINALITY REPORT

---

3%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

Internet Source

1%

---

2

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

1%

---

3

[cmsdata.iucn.org](http://cmsdata.iucn.org)

Internet Source

1%

---

4

Ade Eviyanti, Hindarto hindarto, Sumarno, Herlian Aliyasa Alamj Duddin. "Epilepsi detection system based on EEG record using neural network backpropagation method", Journal of Physics: Conference Series, 2019

Publication

1%

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off