



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RUMAH DI KOTA BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE RESEARCH & DEVELOPMENT BERBASIS WEB

Markus Sugiarto¹⁾, Novi Andayaningtyas²⁾, Raden Ilham Akbar³⁾

¹⁾Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bakti Indonesia

²⁾Program Studi Sistem Infotrmasi, Fakultas Teknik, Universitas Bakti Indonesia

³⁾Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bakti Indonesia
Jalan Kampus Bumi Cempokosari No.40, Cluring - Banyuwangi

Abstract – *The advancement of Information and Communication Technology (ICT) in Indonesia has led to a significant increase in the demand for rental housing, in line with urbanization growth. This research employs the Research and Development (R&D) method to develop an efficient web-based application for house hunting. The objective is to enhance the quality of life by providing a solution to house seekers, enabling them to search for and rent homes efficiently. With this application, house hunters can access information about rental properties without the need for physical visits, saving time and effort. Thus, this research makes a valuable contribution to improving the quality of life for urbanizing communities and addressing the challenges in house hunting.*

Keywords – *Application, Search, Rental Housing, System, Website.*

Abstrak – *Tingkat kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia telah menciptakan peningkatan signifikan dalam kebutuhan akan rumah sewa, yang sejalan dengan pertumbuhan urbanisasi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan aplikasi web yang efisien dalam pencarian rumah sewa. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas hidup dengan memberikan solusi kepada pencari rumah, memungkinkan mereka untuk mencari dan menyewa rumah secara efisien. Dengan aplikasi ini, pencari rumah dapat mengakses informasi tentang rumah sewa tanpa harus melakukan kunjungan fisik ke lokasi, menghemat waktu dan upaya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat yang mengalami urbanisasi dan menyelesaikan tantangan dalam pencarian rumah sewa.*

Kata kunci – *Aplikasi, Pencarian, Rumah Sewa, Sistem, Website.*

I. PENDAHULUAN

Sekarang saatnya di era modern ini perkembangan teknologi yang membuat sesuatu serba cepat tanpa

terkecuali dengan pencarian rumah sewa karena kesibukan seseorang dalam bekerja. Satu permasalahan yang di rasakan oleh seorang pekerja yang berada di suatu tempat/daerah adalah sulitnya mencari rumah yang nyaman sesuai dengan selera seorang penyewa. Karena keterbatasan informasi yang di peroleh dari masyarakat sekitar yang tinggal di daerah tersebut maka penyewa kesulitan mencari hunian rumah yang ada di daerah tersebut secara langsung, apabila seseorang penyewa sangat mengharuskan untuk mencari & menyewa rumah yang ada disekitar tempat kerja, ditempat tersebut seseorang akan melakukan aktivitas setiap hari. Setiap permasalahan seorang yang bekerja jauh dari tempat tinggal harus mencari rumah kontrakan yang dekat dengan tempat kerja, di haruskan saat mencari sendiri rumah yang akan ditempati oleh seorang penyewa dengan selera yang diinginkan (Agape, 2018).

Manfaat dari sistem dan teknologi informasi secara digital di rasakan hampir seluruh masyarakat mampu merasakan dampak memberikan suatu penyelesaian masalah yang mereka rasakan. Teknologi dan informasi di rancang untuk membantu masyarakat umum yang membutuhkan mencari rumah. Sistem yang dibangun merupakan sebuah platform berbasis web yang memanfaatkan koneksi internet untuk memudahkan pencarian dan pemilihan rumah sewa yang sesuai. Dengan sistem ini, calon penyewa dapat dengan mudah mengakses dan meninjau rumah sewa melalui perangkat mobile atau komputer (Agape, 2018).

Mobile smartphone itu sangat membantu bagi pencari rumah sewa, di zaman modern sangat membantu bagi penyewa rumah agar kebutuhannya sangat cepat, karena dapat dibawa ke mana saja. Aplikasi ini di rancang untuk pengguna mobile smartphone dan penyewa rumah yang ingin mengetahui lokasi rumah sewa dengan mudah untuk di akses melalui website di tempat yang di inginkan sama penyewa menggunakan internet. Penyewa rumah ingin mengetahui tempat penyewaan rumah dengan menggunakan google maps dan melihat rumah yang akan disewa. Rumah sewa tersedia dari beberapa jenis, fasilitas, dan harga yang sudah ada di jenis rumah. Semakin tempatnya bagus dan bersih maka rumah tersebut yang akan disewakan, semakin tinggi harga



sewa yang ditetapkan oleh pemilik sewa rumah. Metode yang digunakan adalah Perancangan, Analisis Desain, DanImplementasi (Agape, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dalam penelitian ini dipilih sebagai judul tentang RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI APLIKASI PENYEWAAAN RUMAH DI KOTA BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE RESEARCH Dan DEVELOPMENT BERBASIS WEB mempermudah dan mempercepat pencarian sewa rumah di kota banyuwangi agar semua traveling dapat merasakan tinggal di penyewaan rumah yang ada di banyuwangi sehingga semua orang bisa menyewa rumah dengan cepat dan praktis dan juga sistem ini dapat memberikan kepuasan bagi pelanggan yang ingin untuk melakukan penyewaan rumah di banyuwangi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini membahas pengembangan Sistem Informasi Aplikasi Penyewaan Rumah di Banyuwangi dengan menggunakan Metode Research & Development berbasis web. Metode Research & Development ini didasarkan pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dilakukan dengan alat ukur penelitian, dan analisis data menggunakan pendekatan statistik yang telah diterapkan (Winarmi, 2021).

Metode Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan sistem. Tahapan dalam metode R&D terdiri dari:

a. Pengumpulan Data dan Informasi

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah mengumpulkan informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan yang perlu diatasi.

b. Perencanaan

Tahap kedua melibatkan penyusunan rencana penelitian untuk menentukan langkah-langkah yang akan diambil hingga penyelesaian penelitian, serta merumuskan tujuan yang ingin dicapai.

c. Pengembangan Bentuk Awal Produk

Tahap ketiga mencakup persiapan komponen dan data pendukung yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

d. Uji Coba Awal di Lapangan

Tahap keempat melibatkan uji coba awal produk dalam skala yang terbatas.

e. Revisi Produk Utama

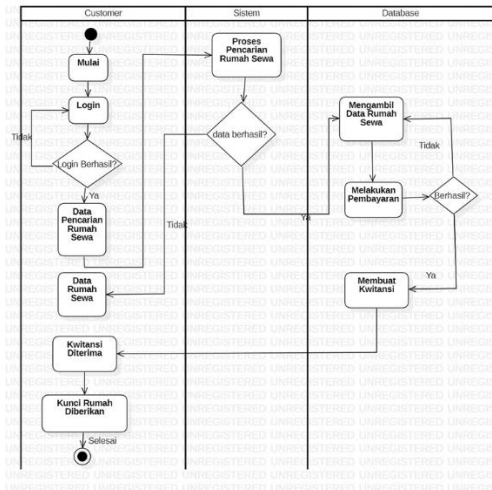
Tahap kelima adalah melakukan perbaikan pada aplikasi berdasarkan hasil uji coba sebelumnya, serta menerima masukan dari tempat penelitian. Tujuannya adalah memperoleh versi produk yang siap untuk uji coba yang lebih luas.

f. Uji Coba Utama di Lapangan

Tahap keenam adalah uji coba utama berdasarkan hasil revisi dari uji coba awal pada tahap sebelumnya. Hasil dari uji coba ini akan menjadi dasar evaluasi terhadap

pencapaian hasil uji coba, termasuk hasil dari aplikasi yang dikembangkan.

A. Activity Diagram

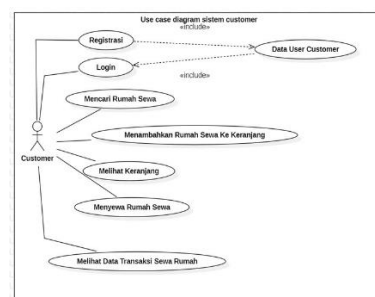


Gambar 1. Activity Diagram

Berikut Adalah penjelasan dari Activity Diagram Diatas:

1. Pelanggan memulai dengan melakukan proses login.
2. Setelah login, ada langkah untuk memeriksa apakah login berhasil. Jika tidak berhasil, pelanggan akan kembali ke halaman login.
3. Jika login berhasil, pelanggan akan diarahkan ke data pencarian rumah sewa.
4. Selanjutnya, pelanggan akan melakukan proses pencarian rumah sewa.
5. Setelah pencarian, ada tahap pengecekan apakah pencarian berhasil. Jika pencarian tidak berhasil, pelanggan akan kembali ke data rumah sewa.
6. Jika pencarian berhasil, pelanggan akan melanjutkan dengan mengambil data rumah sewa.
7. Kemudian, ada tahap pembayaran yang harus dilakukan.
8. Setelah pembayaran, ada pengecekan apakah pembayaran berhasil. Jika tidak berhasil, pelanggan akan kembali ke pengambilan data rumah sewa.
9. Jika pembayaran berhasil, pelanggan akan melanjutkan dengan pembuatan kwitansi.
10. Selanjutnya, pelanggan akan menerima kwitansi dan juga menerima kunci rumah yang diberikan oleh admin.
11. Akhirnya, proses selesai.

B. Usecase Diagram

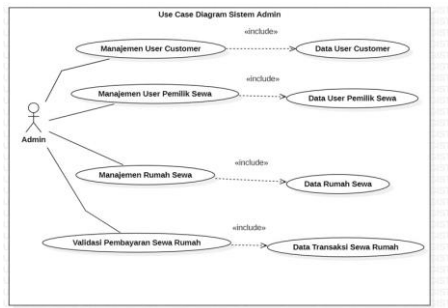


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Customer



Ilustrasi di atas adalah diagram use case sistem untuk pelanggan (customer).

Proses dimulai ketika pelanggan melakukan registrasi, kemudian melanjutkan dengan masuk ke data pengguna pelanggan. Setelah itu, pelanggan dapat melakukan login ke sistem dan selanjutnya mencari rumah sewa yang mereka inginkan. Setelah menemukan rumah sewa yang sesuai, mereka dapat menambahkannya ke dalam keranjang, melihat isi keranjang, dan menyewa rumah sewa tersebut. Terakhir, pelanggan dapat melihat data transaksi penyewaan rumah yang mereka lakukan.



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Admin

Diagram use case di atas menggambarkan sistem admin dalam penelitian ini. Proses dimulai ketika admin masuk ke manajemen pengguna pelanggan, kemudian melanjutkan dengan mengakses data pengguna pelanggan. Selanjutnya, admin dapat masuk ke manajemen pengguna pemilik rumah sewa dan mengakses data pengguna pemilik rumah sewa. Setelah itu, admin dapat mengakses manajemen rumah sewa dan data rumah sewa. Admin juga memiliki kemampuan untuk melakukan validasi pembayaran sewa rumah dan akhirnya mengakses data transaksi sewa rumah.

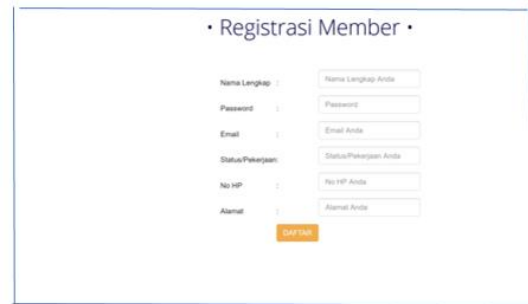
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi sistem adalah tahap di mana perangkat lunak yang telah dibuat dan direncanakan akan diterapkan dan dioperasikan sepenuhnya. Ini adalah tahap di mana sistem siap digunakan oleh masyarakat yang memerlukan aplikasi tersebut.

Pada tahap Implementasi Sistem, analisis dan desain yang telah dilakukan akan diterapkan pada proses pengembangan aplikasi pemesanan rumah bersama dengan fasilitas yang disediakan oleh setiap rumah yang akan disewakan kepada pelanggan, terutama di kota Banyuwangi dengan basis web. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji hasil dari sistem yang telah dibangun. Proses ini melibatkan interaksi antara admin dan pelanggan dalam melakukan transaksi, yang dimulai dari pelanggan menginputkan data member, login ke akun member, mengakses halaman beranda, melihat informasi tentang penyewaan rumah, melakukan pemesanan, dan melakukan pembayaran sewa. Selain itu,

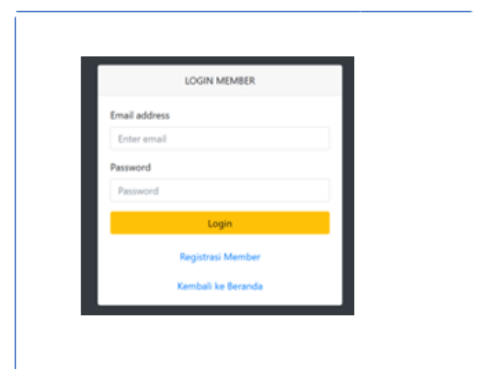
tahap implementasi juga melibatkan penggunaan perangkat keras yang diperlukan oleh pelanggan dan admin serta implementasi perangkat lunak yang digunakan oleh keduanya. Selain itu, ini juga mencakup implementasi aplikasi dan antarmuka pengguna untuk memberikan tampilan yang ada dalam aplikasi.

Berikut adalah gambar dari hasil penelitian yang telah dibuat:



Gambar 4. Registrasi Member

Gambar yang tertera menunjukkan proses pendaftaran anggota yang dilakukan oleh seorang anggota. Proses ini dimulai dengan memasukkan nama lengkap, kemudian diikuti dengan pengisian password. Setelah password dimasukkan, langkah selanjutnya adalah memasukkan alamat email. Setelah alamat email terisi, langkah berikutnya adalah memasukkan status atau pekerjaan, dan selanjutnya adalah pengisian nomor telepon dan alamat. Proses pendaftaran akan selesai dengan mengklik tombol "daftar".



Gambar 5. Login member

Ilustrasi di atas menunjukkan proses masuk anggota yang dilakukan oleh seorang anggota. Proses ini dimulai dengan memasukkan alamat email ke dalam kolom email address, kemudian diikuti dengan pengisian password. Setelah mengisi kedua informasi tersebut, langkah selanjutnya adalah mengklik tombol "login".



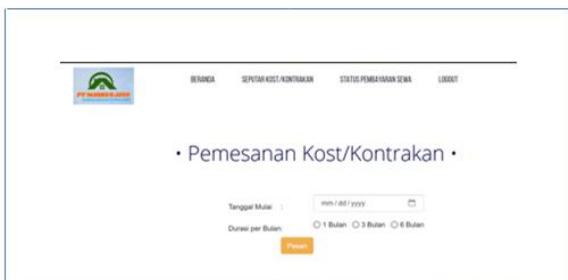
Gambar 6. Halaman Beranda

Gambar tersebut menggambarkan halaman depan dari aplikasi penyewaan rumah berbasis website. Setelah pengguna melakukan klik pada tombol login, mereka akan diarahkan ke halaman ini, yang menyambut mereka dengan pesan selamat datang di PT Markus Jaya. Ini adalah halaman pertama dari aplikasi website penyewaan rumah di mana pelanggan dapat melihat logo PT Markus JAYA serta gambar rumah yang tampil.



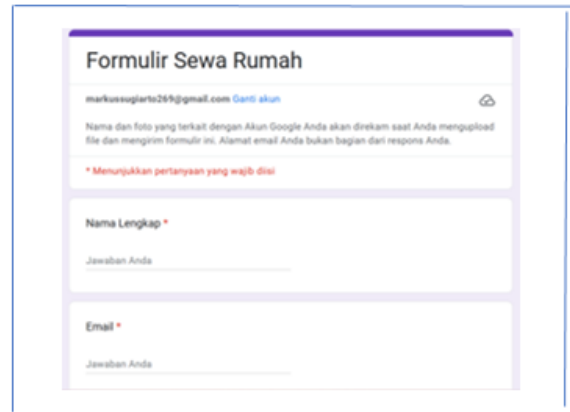
Gambar 7. Informasi Sewa Rumah

Ilustrasi di atas menampilkan sebuah opsi yang tersedia bagi pelanggan untuk memilih rumah yang ingin mereka sewa. Dalam opsi ini, harga sewa sudah tertera, dan pelanggan dapat memilih rumah yang sesuai dengan preferensi mereka, serta melihat fasilitas yang disediakan oleh masing-masing rumah. Setelah memilih rumah, pelanggan dapat melakukan tindakan selanjutnya dengan mengklik "pesan". Setelah melakukan klik "pesan", pelanggan dapat melanjutkan proses dengan mengklik syarat setelah mengklik syarat selanjutnya mengisi form yang ada di syarat kemudian mengklik "bayar sewa" dan mengisi jumlah yang akan dibayarkan beserta menyertakan bukti transfer yang sudah ada. Selain itu, jika pelanggan ingin menyampaikan keluhan, mereka dapat melakukannya dengan mengklik "komplain" dan mengisi informasi yang diperlukan.



Gambar 8. Pemesanan Kontrakan

Gambar tersebut menggambarkan proses pemesanan yang dilakukan oleh seorang pelanggan. Setelah mengklik tombol "pesan," tampilan muncul yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan kontrakan. Proses ini melibatkan pengisian tanggal, bulan, dan tahun pemesanan, serta durasi sewa rumah yang diinginkan oleh pelanggan. Setelah mengisi informasi tersebut, pelanggan dapat melanjutkan dengan mengklik tombol "pesan."



Gambar 9. Syarat Pemesanan Kontrakan

Ilustrasi diatas merupakan syarat pemesanan kontrakan yang harus di isi oleh customer untuk menyewa rumah dengan mengisi formulir Sewa Rumah, dengan proses yang di mulai dengan mendaftarkan nama lengkap, email, No. ktp, tempat lahir, tanggal lahir, pekerjaan, bayar sewa, selanjutnya memasukan foto customer yang akan memesan rumah tersebut, dan juga memasukan foto ktp, dan yang terakhir memasukan No. Hp kemudian klik kirim.



Gambar 10. Form Pembayaran Sewa

Ilustrasi di atas merupakan formulir pembayaran sewa, di mana pelanggan dapat mengisi tanggal pembayaran dengan menginputkan tanggal, bulan, dan tahun. Selain itu, mereka juga diminta untuk memasukkan jumlah pembayaran dan melampirkan bukti transfer pembayaran. Setelah mengisi informasi yang diminta, pelanggan dapat melanjutkan dengan mengklik tombol "ok."



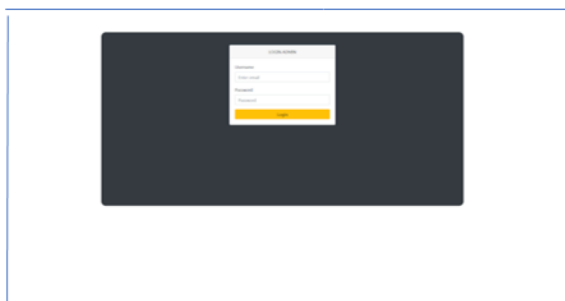
Gambar 11. Komplain Sewa Rumah

Gambar tersebut menggambarkan bagian di mana pelanggan dapat mengajukan keluhan kepada admin. Pelanggan dapat melakukan ini dengan memilih topik yang sesuai dengan keluhan mereka dan kemudian menyetikkan isi keluhannya. Setelah mengisi keluhan, pelanggan dapat melanjutkan dengan mengklik tombol "ok."



Gambar 12. Status Pembayaran Sewa Rumah Member

Ilustrasi di atas menampilkan status pembayaran sewa untuk semua pelanggan yang telah menyewa rumah. Dalam tampilan ini, pelanggan dapat melihat nama penyewa, jenis rumah yang disewa, bulan pemesanan dimulai, dan status pembayaran apakah sudah lunas atau belum. Informasi ini dapat diakses oleh pelanggan atau anggota yang telah atau belum melakukan pembayaran.



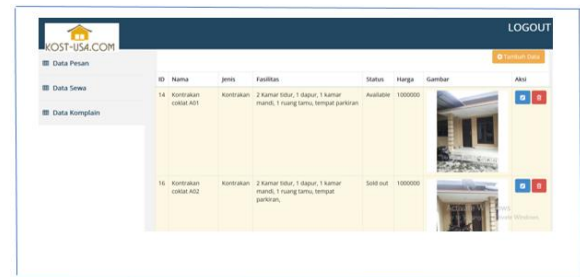
Gambar 13. Login Admin

Ilustrasi di atas adalah halaman masuk (login) untuk administrator. Untuk masuk, administrator perlu memasukkan nama pengguna (username) dan kata sandi (password). Setelah mengisi kedua informasi tersebut, langkah selanjutnya adalah dengan mengklik tombol "login."



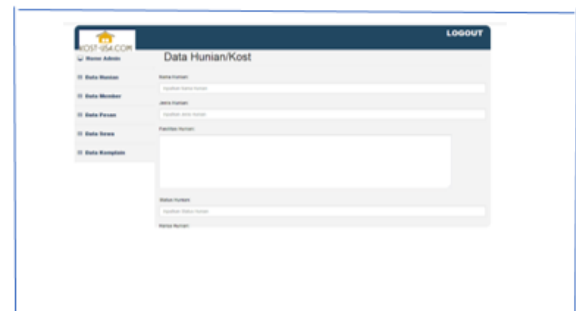
Gambar 14. Halaman Admin

Ilustrasi di atas menggambarkan halaman administrator yang muncul setelah melakukan login. Setelah mengklik tombol login, tampilan ini akan muncul dengan pesan selamat datang di halaman admin yang disebut sebagai "welcome." Ini adalah halaman awal dari area admin.



Gambar 15. Data Rumah Sewa

Gambar tersebut menggambarkan sebuah kumpulan data tentang rumah-rumah yang disewakan, yang melibatkan informasi-informasi yang perlu diisi oleh pelanggan yang ingin menyewa. Pelanggan diminta untuk mengisi berbagai detail, termasuk ID hunian, nama hunian, jenis hunian, fasilitas yang tersedia, status, harga, gambar, dan tindakan-tindakan yang dapat diambil. Selain itu, pelanggan juga memiliki opsi untuk menambahkan data dengan mengklik tindakan "update" yang terlihat pada gambar, dan juga memiliki opsi untuk menghapus data pelanggan mereka sendiri.



Gambar 16. Data Hunian Rumah Sewa

Gambar tersebut merupakan bagian dari data mengenai rumah-rumah yang tersedia untuk disewa. Setelah mengklik opsi "tambah data," muncul tampilan data mengenai rumah-rumah yang bisa disewa, yang



perlu diisi oleh pelanggan dengan informasi seperti nama hunian, jenis hunian, dan fasilitas yang tersedia.

ID	Nama	Password	Email	Status	No HP	Alamat	Aksi
11	Wijaya Litya Riana	12345	wijaya@mahasiswa.gp.ac.id	Normal	08123456789	Dusun	[+][x]
12	Erinda Anggaryani	11111	erinda@mahasiswa.gp.ac.id	Normal	08123456789	Bukit Kemuning	[+][x]

Gambar 17. Data Member

Ilustrasi di atas menggambarkan informasi mengenai anggota yang telah menyewa rumah. Informasi ini mencakup ID anggota, nama anggota, kata sandi, alamat email, status, nomor telepon, alamat, dan juga tindakan-tindakan yang dapat diambil. Di dalam data anggota ini, anggota dapat memperbarui informasi mereka dengan mengklik opsi "update" yang terlihat pada gambar, dan juga memiliki kemampuan untuk menghapus data anggota dari daftar anggota rumah sewa.

ID	Nama Pemesanan	No HP	Nama Hunian	Tanggal Mulai	Durasi per Bulan	Aksi
25	Markus Sugianto	08111700079	Kontrakan abu-abu C02	2023-08-16	1 Bulan	[+][x]
32	Markus Sugianto	08111700079	Kontrakan abu-abu C02	2023-08-16	3 Bulan	[+][x]

Gambar 18. Data Pemesanan

Gambar tersebut menampilkan informasi mengenai pemesanan rumah oleh seorang pelanggan. Informasi ini mencakup ID pemesanan, nama pelanggan, nomor telepon, nomor rumah yang dipesan, tanggal awal pemesanan, durasi sewa per bulan, dan opsi tindakan lainnya. Di dalam data pemesanan ini, pelanggan memiliki kemampuan untuk memperbarui informasi pemesanan dengan mengklik opsi "update" yang terlihat pada gambar, serta memiliki opsi untuk menghapus data pemesanan.

ID	Nama	Hunian	Tanggal Pembayaran	Nominal	Bukti Transfer Sewa	Bulan Tahun	Status	Aksi
18	Markus Sugianto	Kontrakan abu-abu B02	2023-08-20	1.500.000	169322304.jpg		Bayar	[+][x]
19	Markus Sugianto	Kontrakan abu-abu C02	2023-08-21	1.500.000	169322307.jpg		Bayar	[+][x]

Gambar 19. Data Pembayaran Sewa

Gambar tersebut menunjukkan informasi mengenai pembayaran sewa rumah oleh seorang pelanggan. Informasi ini mencakup ID pembayaran sewa, nama pelanggan, nomor rumah yang disewa, tanggal pembayaran, jumlah pembayaran yang harus dibayarkan, bukti transfer pembayaran, bulan dan tahun pembayaran, serta opsi tindakan lainnya. Di dalam data pembayaran ini, pelanggan memiliki kemampuan untuk memperbarui informasi pembayaran dengan mengklik opsi "update" yang terlihat pada gambar, juga dapat menghapus data pembayaran, serta dapat mengunduh data pembayaran sewa rumah.

ID	Nama Member	Nama Hunian	Perihal	Isi Keluhan	Aksi
9	Markus Sugianto	Kontrakan abu-abu B02	Air	Air di kamar mandi mulai total	[+][x]
10	Markus Sugianto	Kontrakan abu-abu C02	Keran air	Tempo di kamar sering tergelit pemakaian	[+][x]

Gambar 20. Data Komplain Member

Gambar tersebut merupakan data mengenai komplain yang diajukan oleh seorang pelanggan. Informasi ini mencakup ID anggota, nama anggota, nama hunian, isi keluhan, dan tindakan-tindakan yang dapat diambil. Dalam data komplain ini, pelanggan memiliki kemampuan untuk menghapus data komplain anggota jika diperlukan.

Data ID anggota digunakan untuk mengidentifikasi pelanggan yang mengajukan komplain. Nama anggota adalah informasi tambahan yang memberikan konteks mengenai siapa yang mengajukan komplain. Nama hunian memberikan informasi lebih lanjut mengenai hunian yang terlibat dalam komplain tersebut. Isi keluhan merupakan inti dari komplain yang diajukan. Ini adalah tempat di mana pelanggan dapat menyampaikan permasalahan atau masalah yang mereka hadapi dengan layanan atau hunian tertentu. Informasi ini sangat berharga karena membantu dalam memahami sifat komplain dan jenis permasalahan yang dihadapi pelanggan.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, penelitian ini beryujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi penyewaan rumah yang menggunakan metode penelitian & pengembangan. Tujuan utamanya adalah menciptakan sebuah aplikasi berbasis web yang akan mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian rumah sewa. Sistem ini di harapkan dapat menggantikan sistem sebelumnya yang kurang efektif dan manual, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses penyewaan rumah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan solusi yang



lebih baik dan lebih efisien dalam menyediakan layanan penyewaan rumah bagi masyarakat.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Putra, D., Khair, H., Studi Teknik Informatika, P., & Binjai, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis (GIS) Kost/ Rumah Sewa Wilayah kota stabat berbasis web 1 2 3 Email : 1 2 3. *JIK*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.33060/JIK/2022/Vol11.Iss1.189>.
- Ana Naela, Nurhayati.,Falkultas Komputererisasi Akuntansi, Perguruan Tinggi STMIK Prabumulih. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira PRABUMULIH ananaela_nurhayati@yahoo.com,ahmat_josi@yahoo.com, ainihutagalung@yahoo.com.
- Agape Sinturi, Joysun., Studi Teknik Informasi. Bukit Jimbaran, Bali (2018). Aplikasi Pencarian dan Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web Dan Android E-mail :
- Budiman, Winarti,Khohifatul Wakhidah,. Rancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Menggunakan Barcode Di Sekolah MA Raden Rahmat.
- Ekkal, Prasetyo.,(2018) Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Rahmansyah Kabupaten Musi Banyuasin Berbasis Website.
- Hasan Abdurahman, Asep Ririh Riswaya.(2018) Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti.
- Hasyim,N.,Hidayah,N.A & Latisuro,S.W.(2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Warga Baru MTSN 17 Jakarta.
- Haviz, M., Sudirman, J., 137, N., Rajo, K., & Kaum Batusangkar, L. (n.d.). Research And Development Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang joysunagape@gmail.com,manpits@unus.ac.id, adipurnawan@unug.ac.id. Inofatif, Produktif Dan Bermakna.
- Jimi, Asmara.(2019) Rancang Bangun Informasi Desa Berbasis Website.
- Nizar, Chalidazia.(2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost(E-KOST) Berbasis Website.
- Rivaldi, A., Sutanta, E., & Kumalasanti, R. A. (2021).Sistem Manajemen Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web Web-Based Boarding House Rental Management System. *Jurnal SCRIPT*, 9(1).
- Rumetna, M. S., Lina, T. N., & Santoso, A. B. (2020).Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research And Development. *Jurnal SIMETRIS*, 11(1).
- Sujarweni, V. W.(2018). Panduan Mudah Olah Data Struktural Equation Modeling(SEM) Dengan Lisrel.
- Syam, E., Islam Kuantan Singingi Jl Gatot Subroto Km, U., & Kuantan, T. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost dan Kontrakan Teluk Kuatan. 1(1).
- Tamzil, M., Rindri, Y. A., & Ramli, I. (n.d.).Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi Terapan.
- Tanuwijaya, H., & Tjandrarini, A. B. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Sport Center Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Ilmiah Scroll: Jendela Teknologi Informasi*, 10(2). <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/informatika>.
- Winarni, E.W.(2021). Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D. Bumi Aksara.
- Yudhana, A., Riadi, I., & Anshori, I. (2018).Analisis Bukti Digital Facebook Messenger Menggunakan Metode Nist. *IT Journal Research And Development*,3(1),13–21. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol3\(1\).1658](https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol3(1).1658)