

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 1–5.
- Badrul, M. (2021). Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(2), 57–52.
<https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i2.3852>
- Chandra, M. C. T. S., Muhammad, T., & Taufiq, M. (2022). Rancang Bangun Mobile Learning Berbasis Android Untuk Memudahkan Proses Belajar Mengajar Jarak Jauh Di SMKN Sukaresik. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 385–396.
<https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1002>
- Ditha, R. L., Faulina, S. T., & Wisnumurti. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN PENGADUAN PADA DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN OKU BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 14(2), 25–35.
- Gildbrandsen, C. C. (2023). *Rancang Bangun Marketplace Sistem Informasi Kosku “Si Kosku” Di Wilayah Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur*. Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Irawan, D., & Novianto, Z. (2020). PERANCANGAN E-LEARNING PADA SMAN 1 KOTA LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (CI). *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 3(2), 53.
<https://doi.org/10.32502/digital.v3i2.2690>

- Josi, A., Fisika, T., Patra No, J., Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan, K., & Selatan STMIK Prabumulih Rhieyah, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall. In *Jurnal SISFOKOM* (Vol. 06).
- Muslim, Sari, R. P., & Rahmayuda, S. (2022). Implementasi Framework Flutter Pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid. *Coding : Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 10(1), 46–59.
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 125. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3782>
- Permatasari, I., Adhania, F., Putri, S. A., & Nursari, S. R. C. (2023). Pengujian Black Box Menggunakan Metode Analisis Nilai Batas pada Aplikasi DANA. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 373–387. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i2.8289>
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). Perancangan User Interface (UI) & User Experience (UX) Aplikasi Pencari Kost Abc Di Kota XYZ Menggunakan Metode Design Thinking . *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, 3(1), 36–44.
- Rahmawati, M., & Harahap, E. (2021). Analisis Keuntungan Usaha Kos-Kosan Menggunakan Program Linear Dengan Aplikasi Geogebra. *Jurnal Matematika*, 20(1), 59–65.

- Robiyanur, M., Masjaya, & Riady, G. (2014). Analisis Penilaian Masyarakat Terhadap Kinerja Pelayanan Publik Pemerintah Kabupaten Kutai Timur (Studi Kasus Kec. Muara Wahau). *JAR: Jurnal Administrative Reform*, 2(1), 61–73.
- Sanad, E. A. W. (2019). Pemanfaatan Realtime Database di Platform Firebase Pada Aplikasi E-Tourism Kabupaten Nabire. *Jurnal Penelitian Enjiniring*, 22(1), 20–26. <https://doi.org/10.25042/jpe.052018.04>
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Steven, S., & Christianto, K. (2021). Aplikasi AturKost Berbasis Web Untuk Pengelola dan Penghuni Kost (Studi Kasus: Kost Jura). *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(2). <https://doi.org/10.30813/jbase.v4i2.3003>
- Sumiko, S. R. (2022). Sistem Informasi Pembayaran dan Pendataan Kost D’house Petukangan Jakarta Selatan. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(03). <https://doi.org/10.30998/jrami.v3i03.4054>
- Tukino, T. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-MARKETING PADA PT PULAU CAHAYA TERANG. *Computer Based Information System Journal*, 8(1), 25–34. <https://doi.org/10.33884/cbis.v8i1.1680>
- Wicaksono, A. P., Kharisma, A. P., & Sianturi, R. S. (2022). Pengembangan Aplikasi Mobile Manajemen Indekos berbasis Android dengan Metode

- Human-Centered Design (Studi Kasus: Kos Bu Parjo). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(8), 3596–3605.
- Widiarta, I. M., Julkarnain, M., & Imanulloh, J. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI UTS IN ME BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FLUTTER DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains*, 3(4), 447–452. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v3i4.1323>
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4(1), 22. <https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163>
- Yani, A., & Saputra, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Siswa Dan Kehadiran Guru Berbasis Web (Studi Kasus di SMK Nusa Putra Kota Tangerang). *Jurnal Petir*, 11(2), 107–124.
- Zulham, Z. (2017). Penerapan Teknologi Informasi Menentukan Keberhasilan Dunia Perusahaan Industri. *Jurnal Warta*, 53.