Department of Digital Business
Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS
Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 28929-28937
P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Website di Andriantykost

Rizka Fadhilah[1], Bastomi Baharsyah[2]
[1,2] Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifudin Jambi
[1]riskafadhilah97@gmail.com, [2]bastomibaharsyah@uinjambi.ac.id

Abstrak

Andriantykost merupakan usaha penyewaan kamar kost yang masih melakukan pencatatan data penyewa, ketersediaan kamar, dan transaksi pembayaran secara manual. Kondisi ini menyulitkan calon penyewa, terutama mahasiswa dari luar daerah, dalam memperoleh informasi kost tanpa survei langsung serta menyulitkan pemilik dalam mengelola data dan menyusun laporan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Website di Andriantykost. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan model pengembangan sistem Waterfall yang meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Laravel dan MySQL sebagai basis data. Pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML). Sistem yang dikembangkan memiliki dua hak akses, yaitu Owner dan penyewa. Fitur yang tersedia meliputi informasi dan pencarian kamar, pemesanan kamar (booking), unggah bukti pembayaran, pengelolaan data kamar dan penghuni, validasi pembayaran, serta pembuatan laporan transaksi. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black-box Testing untuk memastikan setiap fungsi berjalan sesuai kebutuhan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur dan fungsionalitas sistem berjalan dengan baik sesuai spesifikasi. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan penyewaan kost serta memudahkan calon penyewa memperoleh informasi terkait kos-kosan, melakukan pemesanan, dan pembayaran secara daring tanpa harus datang langsung ke lokasi.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Penyewaan Kost, Website, Laravel, Waterfall, Black-box Testing.*

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berperan penting dalam mempermudah masyarakat memperoleh informasi secara mudah, aman, dan cepat. Pemanfaatan komputer, aplikasi pendukung, alat komunikasi, dan internet mendorong inovasi serta memudahkan pengelolaan informasi dalam berbagai bidang kehidupan [1]. Selain itu, internet memungkinkan interaksi masyarakat dalam berbagai aktivitas sehari-hari sehingga menciptakan gaya hidup yang lebih mudah dan efisien.

Pemenuhan kebutuhan informasi dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi berbasis website agar informasi tersampaikan secara efektif. Teknologi ini bermanfaat bagi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), khususnya pemilik kost untuk mempromosikan kamar yang disewakan. Rumah kost merupakan usaha yang menyediakan tempat tinggal atau kamar untuk disewakan kepada mahasiswa yang membutuhkan [2]. Melalui website, pemilik kost dapat menjangkau lebih banyak calon penyewa secara cepat, jelas, dan efisien dibandingkan metode manual.

Saat ini, pencarian rumah kost masih banyak dilakukan secara manual, seperti bertanya kepada teman atau mendatangi pemilik kost secara langsung untuk membandingkan harga dan fasilitas. Pemilik kost juga mempromosikan kamar melalui pamflet, papan pengumuman, maupun media sosial. Namun, informasi yang tersedia sering kali belum lengkap, terutama mengenai ketersediaan kamar, fasilitas, dan harga sewa. Kost merupakan kamar sewa yang ditempati dalam jangka waktu tertentu berdasarkan kesepakatan antara pemilik dan penyewa [3]. Kondisi tersebut menyulitkan mahasiswa dari luar daerah yang membutuhkan tempat tinggal sesuai keinginan dan kemampuan mereka. Keterbatasan informasi membuat calon penyewa harus datang langsung ke lokasi untuk melakukan survei, sehingga membutuhkan waktu dan biaya tambahan. Oleh karena itu, diperlukan sistem berbasis website yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mencari kost, melakukan pemesanan, hingga pembayaran secara praktis dan efisien.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, Andriantykost membutuhkan website untuk memudahkan promosi, penyewaan, dan pembayaran kost bagi mahasiswa yang membutuhkan hunian. Website dapat menyajikan informasi lengkap mengenai ketersediaan kamar, fasilitas, dan biaya sewa. Melalui website ini,

penyewa dapat melakukan pemesanan dari jarak jauh, mempermudah pembayaran sesuai harga yang disepakati, serta mengonfirmasi waktu mulai menempati kost. Selain itu, calon penyewa dapat mengetahui ketersediaan kamar dan fasilitas yang disediakan tanpa harus melakukan survei langsung atau bertanya kepada teman, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memilih kost sesuai keinginannya [4].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penyewaan kost berbasis website di Andriantykost sebagai sarana penyampaian informasi kamar bagi mahasiswa yang mencari hunian serta membantu pengelola dalam mengelola rumah kost secara cepat dan mudah. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall sebagai pendekatan pengembangan sistem dan framework Laravel untuk membangun website secara efisien dan terstruktur. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengambil judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Website di Andriantykost".

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami permasalahan pengelolaan data secara manual serta mengidentifikasi kebutuhan sistem informasi sesuai kondisi lapangan. [5] penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan pengelola untuk mengetahui kebutuhan serta kelemahan sistem pencatatan yang sedang berjalan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang dan membangun sistem informasi penyewaan kost berbasis website menggunakan model Waterfall dan framework Laravel agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengelolaan Andriantykost [6].

2.1. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai prose penyewaan kost serta kebutuhan sistem yang akan di kembangkan. Pengumpulan data ini dilakukan agar sistem yang dikembangkan sesuai dengan kondisi nyata di Andriantykost dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui dua metode utama, yaitu:

1. Observasi
   Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses penyewaan kost di AndriantyKost. Peneliti meninjau bagaimana pemilik melakukan pencatatan kamar, ketersediaan, data penyewa, dan pembayaran yang masih dilakukan secara manual. Selain itu, peneliti juga memperhatikan bagaimana pemilik mengelola informasi kamar yang sudah disewa dan kamar yang masih tersedia. Hasil observasi ini memberikan gambaran jelas mengenai alur penyewaan kamardan permasalahan yang muncul, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang sistem informasi yang sesuai kebutuhan.
2. Wawancara
   Wawancara dilakukan dengan pemilik AndriantyKost untuk memperoleh informasi lebih mendalam terkait proses penyewaan kamar, data apa saja yang diperlukan dalam transaksi penyewaan, serta kendala yang dialami dalam pengelolaan kost secara manual. Pertanyaan juga mencakup fitur apa saja yang diharapkan pada sistem baru, seperti pencatatan otomatis, pengecekan ketersediaan kamar, hingga riwayat penyewaan. Informasi dari wawancara ini membantu peneliti merancang sistem yang lebih akurat, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2. Metode Analisis

Pada tahap ini peneliti akan melakukan proses analisis dan riset mendalam yang digunakan untuk mengetahui informasi terkait penyewaan kost di Andiantykost dan peneliti akan mencari solusi yang tepat agar dapat mengatasi permasalahan yang ada.

2.3. Metode Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini sistem dilakukan dengan menggunakan metode UML (Unified Modelling Language). UML dipilih karena mempu memberikan gambaran yang jelas mengenai alur karya sistem, struktur data, serta interaksi antar komponen. Beberapa diagram yang digunakan dalam perancangan sistem ini antara lain Diagram, activity Diagram, Class Diagram sebagai berikut:

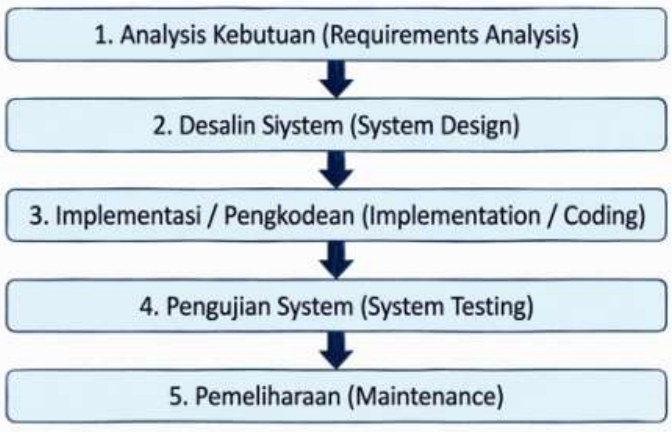
1. Use Case Diagram
   Diagram Use Case merupakan diagram UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (actor) dengan sistem berdasarkan fungsi yang tersedia. Diagram ini membantu mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem pada tahap analisis.[7] Use Case Diagram menggunakan skenario yang menjelaskan urutan langkah interaksi antara pengguna dan sistem, sehingga dapat diketahui fungsionalitas sistem serta hubungan antara pengguna dan fungsi-fungsi yang tersedia.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2. Activity Diagram
   Activity Diagram adalah diagram UML yang menggambarkan alur aktivitas atau alur kerja (workflow) dalam suatu proses sistem. Diagram ini digunakan untuk memvisualisasikan urutan langkah, keputusan, dan proses yang terjadi sehingga alur kerja sistem lebih mudah dipahami.[8] Activity Diagram merupakan salah satu diagram UML yang banyak digunakan untuk mengendalikan urutan tindakan yang dijalankan atau merepresentasikan komunikasi data.
3. Class Diagram
   Class Diagram adalah diagram UML yang menggambarkan struktur sistem, meliputi kelas, atribut, metode, serta hubungan antar kelas. Diagram ini termasuk dalam Structural Diagram yang digunakan untuk menunjukkan kerangka sistem dan menjadi dasar dalam perancangan database serta kode program.[9] Class Diagram berfungsi untuk menjelaskan jenis objek dalam sistem beserta hubungan antara objek satu dengan objek lainnya.

2.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yaitu System Development Life Cycle (SDLC) dan peneliti menggunakan metode waterfall. Metode ini membutuhkan pendekatan yang sistematis dan berurutan dalam mengembangkan sistem perangkat lunaknya.



Gambar 2.1 Metode Waterfall

Berdasarkan gambar diatas dapat diuraikan penjelasan mengenai metode waterfall yang direncanakan oleh peneliti sebagai berikut:

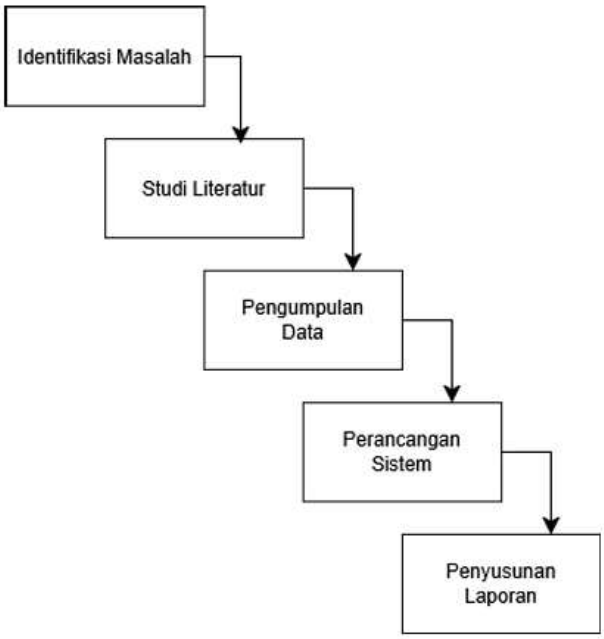
1. Analisis Kebutuhan
   Pada tahapan analisis kebutuhan ini, peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan observasi langsung, wawancara pada pemilik kost agar mengetahui latar belakang permasalahan yang dihadapi di Andiantykost. Saat ini, permasalahan yang diangkat yaitu terkait penyewaan kost dan promosi kamar yang masih menggunakan sistem manual untuk calon penyewa.
2. Desain Sistem
   Tahap perancangan sistem dilakukan untuk menerjemahkan kebutuhan yang telah dianalisis menjadi gambaran teknis. Peneliti merancang diagram UML sebagai Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram untuk menjelaskan alur kerja dan hubungan antar bagian sistem. Pada tahapan ini, penulis juga dilakukan perancangan antarmuka (UI/UX) yang mencakup desain dashboard admin, daftar kamar halaman penyewaan dan sebagainya.
3. Implementasi Sistem
   Implementasi merupakan tahap di mana seluruh rancangan sistem mulai diubah menjadi bentuk kode program. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan framework Laravel karena memiliki struktur yang rapi, dan Visual Studio Code sebagai code editor utama dalam membantu proses pembuatan website.
4. Pengujian Sistem
   Setelah implementasi selesai, sistem diuji untuk mengetahui apakah fungsi fungsi yang dibuat sudah berjalan sesuai standar. Pengujian ini bertujuan menemukan kesalahan (error) atau ketidaksesuaian pada fungsi sistem sehingga dapat segera diperbaiki sebelum sistem diimplementasikan kepada pengguna. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

5. Pemeliharaan
   Tahapan terakhir adalah pemeliharaan sistem, setelah sistem sudah selesai dibangun kemudian dipasang pada server atau hosting untuk diuji coba langsung oleh pemilik kost sebagai pengguna utama. peneliti memantau jalannya sistem untuk memastikan tidak ada kendala dalam operasi sehari-hari.

2.5. Tahap Penelitian

Tahap penelitian merupakan sebuah kerangka kerja kegiatan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran atau prosedur untuk menyelesaikan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Adapun tahapan penelitian yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Tahapan Penelitian

Pada tahapan ini diuraikan kerangka kerja penelitian berdasarkan gambar diatas sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
   Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan mencatat permasalahan yang dihadapi di andiantykost. Peneliti berkunjung ke lokasi penelitian untuk menemukan kendala dan mencari ide serta solusi yang tepat. Tahapan ini menjadi salah satu tahap yang sangat penting karena tanpa identifikasi masalah, peneliti akan kesulitan untuk melakukan penelitian pada tahap selanjutnya.
2. Studi Literatur
   Peneliti melakukan kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, jurnal dan penelitian terdahulu, serta mengolah bahan penelitian, mencari referensi teori yang relevan dengan studi kasus atau masalah yang sama, baik dari internet maupun dari perpustakaan.
3. Pengumpulan Data
   Tahapan pengumpulan data menjadi salah satu tahapan penting dalam penelitian karena digunakan oleh peneliti sebagai proses pengumpulan data. Kesalahan yang dilakukan ketika proses pengumpulan data akan berdampak pada proses analisis. Selain itu hasil dan kesimpulan yang diperoleh akan rancu jika pengumpulan data tidak dilakukan dengan benar, oleh karena itu penulis akan menyusun kegiatan dan proses pengumpulan data mulai dari observasi dan wawancara yang akan dijelaskan sebagai berikut.
4. Perancangan Sistem
   Ketika tahapan pengumpulan data selesai, peneliti mengetahui dengan jelas apa yang harus dilakukan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem mulai dari tahap menggambarkan dan merencanakan sehingga menjadi suatu sistem yang utuh dan dapat berfungsi.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

5. Penyusunan laporan
   Pada tahap ini penulis menjelaskan tugas dan kegiatan yang telah dilakukan dengan merangkum hasil penelitian yang telah dilakukan menjadi laporan akhir mulai dari identifikasi masalah hingga tahapan pengembangan sistem yang telah dirancang.

3. Hasil dan Pembahasan

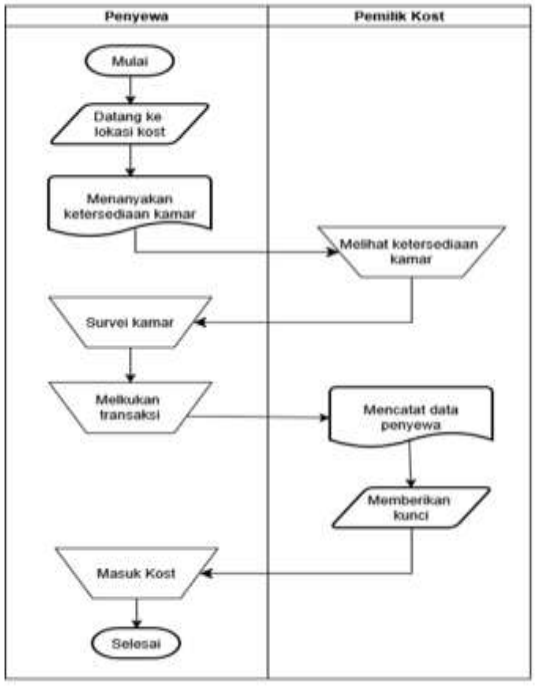
3.1. Profil Andriantykost

Andriantykost merupakan usaha penyewaan kamar kost yang dikelola secara mandiri oleh pemiliknya. Usaha ini berlokasi di Perumahan Villa Bukit Mas, Jalan Simpang Sungai Duren, RT 13, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Lokasinya yang dekat dengan area kampus dan fasilitas umum menjadikan Andriantykost sebagai alternatif tempat tinggal bagi mahasiswa dari berbagai daerah. Andriantykost menyediakan kamar kost dengan fasilitas berupa tempat tidur, lemari pakaian, kipas angin, dan kamar mandi bersama. Selain itu, tersedia fasilitas pendukung seperti area parkir, dapur bersama, serta tempat mencuci dan menjemur pakaian. Andriantykost memiliki kapasitas sembilan kamar dengan beberapa tipe berdasarkan ukuran dan kelengkapan fasilitas yang tersedia [10].

3.2. Analisis Sistem

3.2.1 Analisis Yang Sedang Berjalan

Dengan melakukan analisis pada sistem yang sedang berjalan, peneliti dapat mengidentifikasi kebutuhan yang belum terpenuhi untuk mendasari tahap perancangan dan pengembangan sistem. Tahapan ini bertujuan agar sistem baru dapat mempermudah proses kerja serta digunakan oleh pengguna secara optimal. Berikut merupakan flowchart analisis sistem saat ini:

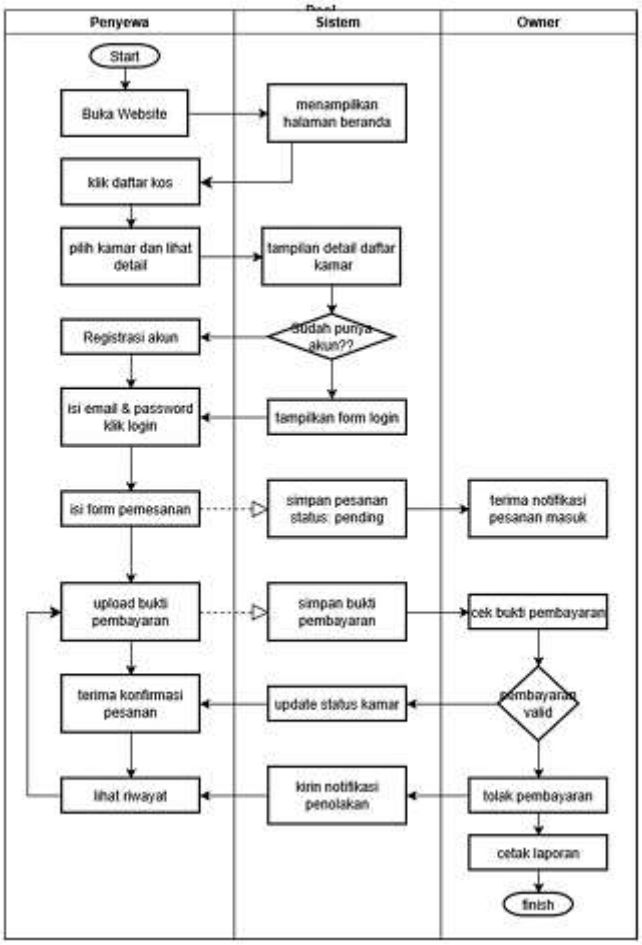


Gambar 3.1 Sistem yang sedang berjalan

3.2.2 Analisis sistem yang ditawarkan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap sistem yang sedang berjalan, diketahui adanya kelemahan yang menyulitkan penyewa mencari hunian dan pemilik dalam mengelola laporan transaksi. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menawarkan solusi bagi Andriatykost berupa sistem yang mempermudah penyewaan hunian sekaligus pengelolaan laporan kost.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

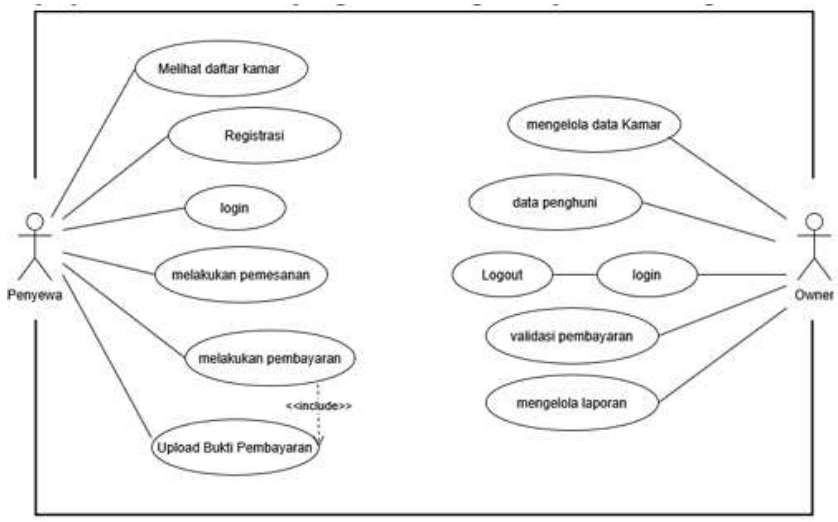


Gambar 3.2 Sistem yang di tawarkan

3.3. Perancangan Sistem

3.3.1 Use Case Diagram

Diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang dirancang [11]. Diagram ini menampilkan peran masing masing setiap aktor, dalam sistem penyewaan kost ada dua aktor yang terlibat yaitu penyewa dan owner. Adapun gambaran diagram dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.3 Use Case Diagram

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3.3.2 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur dari deskripsi class yang terdiri dari beberapa class didalamnya terdapat atribut dan method yang menggambarkan suatu system [12]. Adapun pada sistem Sewa Kos Andriantykost yang akan dibuat terdiri dari 6 class, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.4 Class Diagram

3.4. Hasil Implementasi

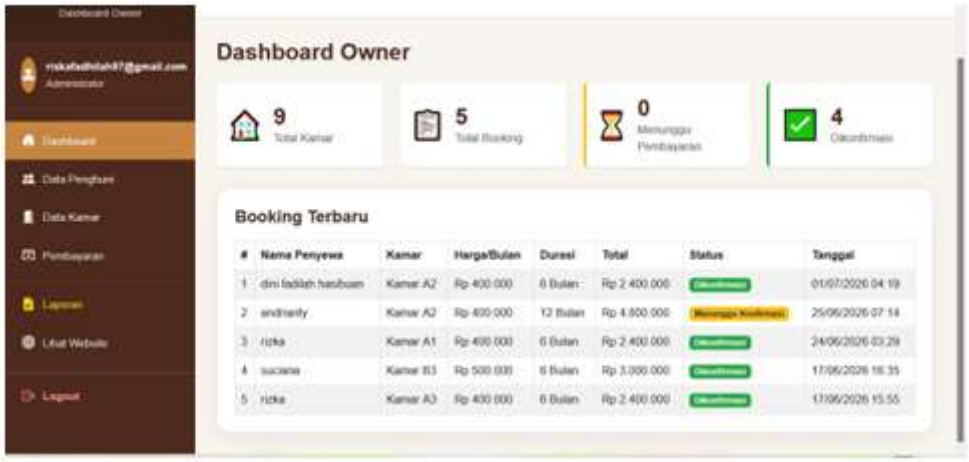
1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 3.5 Halaman Utama

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2. Tampilan Dashboard Owner



Gambar 3.6 Dashboard Owner

3.5. Pengujian Sistem

3.5.1 Blackbox Testing

Pengunjian sistem ini dilakukan menggunakan mentode blackbox testing. Blackbox teting merupakan pengujian yg dilakukan untuk mengamati hasil dari software. Hasil dari pengamatan diperoleh setelah memriksa fungsional dari pernagkat lunak itu sendiri [13].

3.6. Pembahasan Hasil Penelitian

Andriantykost merupakan usaha penyewaan kamar kost yang dikelola secara mandiri oleh pemiliknya. Usaha ini berlokasi di Perumahan Villa Bukit Mas, Jalan Simpang Sungai Duren, RT 13, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Lokasinya yang dekat dengan area kampus dan fasilitas umum menjadikan Andriantykost sebagai alternatif tempat tinggal bagi mahasiswa dari berbagai daerah. Andriantykost menyediakan kamar kost dengan fasilitas berupa tempat tidur, lemari pakaian, kipas angin, dan kamar mandi Bersama [14]. Selain itu, tersedia fasilitas pendukung seperti area parkir, dapur bersama, serta tempat mencuci dan menjemur pakaian. Andriantykost memiliki kapasitas sembilan kamar dengan beberapa tipe berdasarkan ukuran dan kelengkapan fasilitas yang tersedia [15].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, dan pengujian yang telah dilakukan terhadap "Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kost Berbasis Website di Andriantykost", maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Keberhasilan Pembangunan Sistem: Sistem informasi penyewaan kost berbasis website di Andriantykost berhasil dirancang dan dibangun menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Waterfall yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Sistem ini dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL, sehingga berhasil mengubah proses pencatatan dan penyewaan kamar yang sebelumnya bersifat manual menjadi terkomputerisasi, terstruktur, dan berbasis digital. Solusi bagi Pemilik Kost (Owner): Sistem ini berhasil memberikan solusi atas kendala pengelolaan data manual yang selama ini dialami Andriantykost. Owner kini dapat mengelola data kamar beserta multiple foto dalam bentuk carousel, memantau data penghuni secara real-time, memvalidasi bukti pembayaran penyewa secara online, serta menghasilkan laporan transaksi penyewaan dalam format PDF dan Excel secara otomatis dan akurat tanpa harus membongkar catatan buku secara manual. Solusi bagi Calon Penyewa: Sistem ini memberikan kemudahan bagi calon penyewa, khususnya mahasiswa dari luar daerah, untuk mengakses informasi ketersediaan kamar, fasilitas, dan harga sewa secara online tanpa harus melakukan survei langsung ke lokasi. Proses pemesanan (booking) kamar, pengisian data diri (NIK dan pekerjaan), hingga konfirmasi pembayaran melalui unggah bukti transfer juga dapat dilakukan dari mana saja melalui website. Kualitas dan Penerimaan Sistem: Berdasarkan hasil pengujian Black-box Testing yang mencakup skenario positif, negatif, dan edge case pada seluruh fitur utama (registrasi, login, booking, upload bukti pembayaran, validasi pembayaran, dan generate laporan), seluruh fungsionalitas sistem berjalan dengan valid

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

dan sesuai spesifikasi. Selain itu, sistem telah diuji coba langsung oleh pemilik Andriantykost dan mendapatkan respon positif karena dianggap lebih efektif dan efisien dibandingkan sistem sebelumnya.

Referensi

1. Putri, A., Agus Diartono, D., Semarang, U., & Tri Lomba Juang Semarang, J. (2023). Sistem Informasi Geografis Pencarian Jarak Kos Terdekat Dengan Unisbank Semarang Menggunakan Haversine. 08, 2657–1501.
2. Ita Septalina, Marissa Utami, Sri Handayani, & Gunawan. (2022). Metode Enterprise Architecture Scorecard Dalam Menguji Perancangan Sistem Informasi Pencarian Kos Di Kota Bengkulu. Journal Of Technopreneurship And Information System (Jtis), 5(2), 8–15.
3. Apriliyanti, D., & Wardhana, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web Menggunakan Soft System Methodology (Ssm) (Studi Kasus : Dhaykost). Format : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika, 9(2), 194.
4. Azizah, H. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Pusat Studi Pada. 25(2), 345–356. Https://Doi.Org/10.46984/Sebatik.V25i2.1587 Chairina, C., & Candrasa, L. (2022). Peran Manajemen Arsip Dalam Pengamanan
5. Informasi, J. S., Ilmu, F., & Informasi, T. (2023). Adalah Sebuah Bahasa Yang Berdasarkan Grafik / Gambar Untuk Memvisualisasi , Pendokumentasian Dari Sebuah Sistem Pengembangan Software Berbasis Object-. 12(1), 1–12.
6. Andhyka, A., Nugroho, R. A., Izzah, V., Kholifah, N., Nahdlatul, U., & Sidoarjo, U. (2022). Penerepan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Manufaktur Pada Usaha Fitria Konveksi. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan X Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, 1–15.
7. Puspitasari, D. A., Baharsyah, B., Nashrullah, A. C., Ranti, R. G., & Nugraha, A. D. (2024). Perencanaan Sistem Informasi Persediaan Barang Di Gudang Administrasi Pada Pt . Angkasa Pura Ii Kota Jambi Berbasis. 1861(10), 190 194.
8. Ramdany, S. W., Kaidar, S. A., Aguchino, B., Amelia, C., & Putri, A. (N.D.). Penerapan Uml Class Diagram Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. 5(1).
9. Setiyani, L. (2021). Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan. September, 246–260.
10. Sri Mulyani, E., Wanda Agustin, I., Herfiyanti, L., & Mecca, C. S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Kelengkapan Berkas Klaim Bpjs Igd Menggunakan Metode Waterfall Di Rumah Sakit Muhammadiyah Bandung. Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 9(3), 1784–1798.
11. Studi, P., Informasi, S., Teknologi, F., & Battuta, U. (2023). Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru Dengan Unified Modeling Language (Uml) (Studi Kasus : Programmer Association Of Battuta). 12, 1514–1521.
12. Jamaris, M. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Seminar Praktisi Polbeng Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming. 381 395.
13. Marpaung, A. J., & Handoko, K. (2023). Sistem Pakar Untuk Diagnosa Kerusakan Komputer M Enggunakan. 06.
14. Rizki, S. &. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi Gps Berbasis Web. Jurnal Comasie, 6(2), 3.
15. Si, T. I. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions Blackbox Testing Of Pt Inka (Persero) Employee Performance Assessment Information System

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14325
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)