

Pengembangan Antarmuka Pengguna untuk Aplikasi Pencari Kost (Gkost)

Anshori*¹, Feni Yenti Nursita², Anggiane Dwi Rizki³

¹Informatika, ^{2,3}Pendidikan Teknologi Informasi

¹Fakultas Sains dan Teknologi, ^{2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

e-mail: *¹anshori@unuha.ac.id, ²feniyenti739@gmail.com, ³anggianedwirizki@gmail.com

Abstrak

Seiring dengan peningkatan jumlah mahasiswa dan pekerja migran yang memerlukan tempat tinggal sementara, telah muncul kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi pencari kos yang lebih efektif dan efisien. Untuk memenuhi kebutuhan ini, penulis merancang sebuah aplikasi bernama Gkost, yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam menemukan kos yang sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, aplikasi Gkost juga memberikan kesempatan bagi pemilik atau pengelola kos untuk mempromosikan properti mereka. Penelitian ini fokus pada perancangan dan implementasi antarmuka pengguna untuk aplikasi pencari kos dengan menggunakan metode prototipe. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna, sehingga memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih kos yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Metode prototipe dipilih karena karakteristiknya yang bersifat iteratif, yang memungkinkan pengembangan aplikasi secara responsif berdasarkan umpan balik pengguna dan perbaikan yang berkelanjutan selama proses pengembangan. Pendekatan ini dimulai dengan pembuatan versi awal aplikasi, atau prototipe, yang kemudian diuji dan disempurnakan sesuai dengan masukan yang diterima dari pengguna.

Kata kunci— Antarmuka Pengguna, Aplikasi Gkost, Metode Prototipe

Abstract

Along with the increasing number of students and migrant workers who need temporary housing, there has been a need to develop more effective and efficient boarding house finder applications. To meet this need, the author designed an application called Gkost, which aims to help people find boarding houses that suit their preferences. In addition, the Gkost application also provides opportunities for boarding house owners or managers to promote their properties. This research focuses on the design and implementation of user interfaces for boarding house finder applications using prototype methods. The main goal of this research is to create an intuitive and user-friendly interface, making it easier for users to find and choose the boarding house that best suits their needs. The prototype method was chosen because of its iterative nature, which allows for responsive application development based on user feedback and continuous improvement during the development process. This approach starts with the creation of an initial version of the application, or prototype, which is then tested and refined according to the feedback received from users.

Keywords— User Interface, Gkost App, Prototyping Methods

1. PENDAHULUAN

Dengan semakin bertambahnya jumlah penduduk serta cepatnya proses urbanisasi dan transmigrasi, kebutuhan akan tempat tinggal dalam masyarakat juga meningkat secara signifikan. Usaha masyarakat untuk meningkatkan pendapatan, pendidikan, kesejahteraan, dan kualitas

hidup yang lebih baik berpengaruh pada ketersediaan hunian sementara, yang sering disebut sebagai kost [1].

Kost, atau tempat tinggal sementara, adalah layanan yang menyediakan kamar atau ruang untuk ditinggali dengan biaya tertentu, umumnya dibayarkan per bulan. Di wilayah Belitang dan Kabupaten Oku Timur, terdapat beberapa perguruan tinggi, seperti Universitas Nurul Huda, STKIP Muhammadiyah Oku Timur, IAI Insan Prima Misbahul Ulum, dan Stiper Belitang, serta beberapa universitas lainnya. Setiap tahun, calon mahasiswa dari berbagai daerah datang untuk melanjutkan studi di institusi-institusi tersebut. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya informasi mengenai tempat kost yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam memilih kost, terdapat berbagai pertimbangan yang perlu diperhatikan, seperti jarak ke kampus, harga yang terjangkau, fasilitas yang ditawarkan, serta faktor lainnya.

Secara umum, masyarakat masih mengandalkan metode konvensional dalam mencari rumah kost atau tempat tinggal sementara, seperti bertanya kepada teman, melihat iklan kost di media cetak, atau langsung berinteraksi dengan pemilik atau penjaga kost. Salah satu kendala yang dihadapi adalah proses pencarian yang memakan waktu cukup lama untuk menemukan kost yang masih tersedia dan membandingkannya dengan pilihan lainnya. Selain itu, masyarakat sering kali merasa bingung dalam menentukan kost yang ideal, nyaman, serta memenuhi kriteria fasilitas dan harga yang sesuai dengan anggaran mereka. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu mahasiswa dan masyarakat umum dalam memilih tempat tinggal sementara yang tepat dengan waktu pencarian yang lebih efisien [2].

Pramudita, A., & Indrawati, R. (2021). "Analisis Kualitas Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Pencarian Kost di Jakarta." Penelitian ini mengkaji kualitas antarmuka pengguna dari beberapa aplikasi pencarian kost di Jakarta, dengan fokus pada kemudahan navigasi dan kepuasan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi dengan antarmuka yang intuitif lebih banyak dipilih oleh pengguna [3].

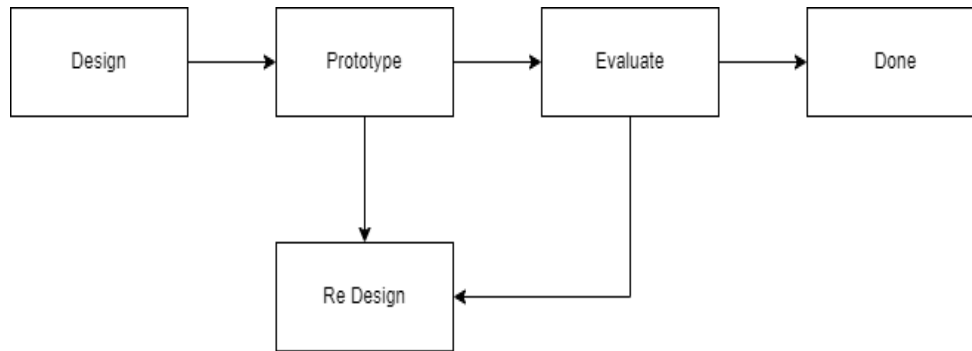
Hidayah, N., & Firdaus, M. (2022). "Pengembangan Aplikasi Pencari Kost Berbasis Android dengan Pendekatan User-Centered Design." Penelitian ini fokus pada pengembangan aplikasi pencari kost dengan menerapkan prinsip User-Centered Design. Hasilnya menunjukkan bahwa partisipasi pengguna dalam proses desain menghasilkan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka [4].

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu dikembangkan suatu Sistem Informasi Rumah Kost berbasis web di Belitang, sehingga pencarian rumah kost menjadi lebih mudah dan efisien. Sistem ini akan menyediakan informasi mengenai pemesanan kost dan menampilkan peta lokasi rumah kost. Dengan adanya sistem pencarian kost ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa dan masyarakat umum dalam memperoleh informasi terkait rumah kost, termasuk fasilitas yang tersedia, ketersediaan kamar, biaya sewa, serta lokasi rumah kost yang ditunjukkan dalam peta.

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode prototipe, yang memungkinkan pengembangan sistem secara iteratif berdasarkan umpan balik pengguna. Desain tampilan antarmuka akan dibuat menggunakan CorelDRAW X7, untuk menghasilkan antarmuka yang menarik dan intuitif bagi pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototipe. Metode prototipe merupakan pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengembang sistem dan pengguna. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi ketidaksesuaian antara kebutuhan pengguna dan solusi yang ditawarkan [5]. Tahapan penggunaan metode prototipe dalam penelitian ini akan dijelaskan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Metode Prototipe

Tahapan dalam metode prototipe terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut [5]:

1. Tahap Desain
Pada tahap ini, desain mengacu pada proses pengembangan perangkat lunak di mana kerangka awal atau model dari sistem yang diinginkan dibuat. Tujuan utama dari tahap desain dalam metode prototipe adalah untuk menghasilkan representasi visual dan fungsional dari sistem, yang memungkinkan pengembang dan pengguna akhir untuk memahami serta menguji konsep dan fungsi dasar dari sistem tersebut.
2. Tahap Prototipe
Pada tahap ini, model awal atau versi eksperimental dari sistem yang diinginkan dikembangkan. Prototipe ini berfungsi untuk memahami kebutuhan pengguna dengan lebih baik, mendapatkan umpan balik secara cepat, dan mengidentifikasi masalah atau kekurangan sejak dini.
3. Tahap Evaluasi
Tahap evaluasi adalah fase di mana prototipe yang telah dikembangkan diuji dan dinilai untuk memastikan bahwa sistem tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Evaluasi dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi kelemahan, mengumpulkan umpan balik, dan menentukan sejauh mana prototipe telah memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan.
4. Tahap Re-desain
Fase re-desain adalah langkah di mana prototipe yang telah dievaluasi diubah dan disempurnakan berdasarkan umpan balik serta temuan dari tahap evaluasi. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mengatasi kekurangan yang ada, memperbaiki masalah, dan menambahkan fitur atau fungsionalitas baru yang teridentifikasi selama evaluasi, sehingga prototipe semakin sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.
5. Tahap Selesai (Done)
Tahap ini menandakan akhir dari siklus pengembangan prototipe dan transisi ke tahap implementasi penuh. Pada titik ini, sistem diharapkan sudah siap digunakan oleh pengguna dengan minimal risiko masalah besar. Pengembang juga bersiap untuk memberikan dukungan dan pemeliharaan berkelanjutan.

2.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak atau program komputer yang dikembangkan untuk melaksanakan fungsi atau tugas tertentu. Aplikasi ini dapat dijalankan di berbagai platform, termasuk komputer, smartphone, tablet, dan perangkat lainnya. Tujuan utama dari aplikasi adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna, baik itu dalam hal produktivitas, hiburan, pendidikan, atau komunikasi. Dengan antarmuka yang user-friendly, aplikasi memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses berbagai fitur dan layanan yang ditawarkan [6].

2.2 Pengertian Gkost

Gkost adalah aplikasi yang dirancang sebagai platform pencarian kost, bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam menemukan tempat tinggal sementara yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi ini tidak hanya memungkinkan pengguna untuk mencari dan

memilih kost berdasarkan berbagai kriteria, seperti lokasi, harga, dan fasilitas, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pemilik kost untuk mempromosikan properti mereka. Dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan ramah, Gkost menawarkan solusi efisien bagi mahasiswa dan individu lainnya yang mencari tempat kost yang nyaman [7].

2.3 Pengertian CoreDraw X7

CorelDRAW X7 adalah perangkat lunak desain grafis yang digunakan untuk membuat ilustrasi vektor, grafik, dan tata letak halaman. Dikenal karena kemudahan penggunaannya, CorelDRAW X7 menawarkan berbagai alat dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk merancang berbagai jenis karya, mulai dari logo dan brosur hingga poster dan infografis. Dengan kemampuan untuk mengedit gambar, mengelola warna, dan menyesuaikan teks, CorelDRAW X7 banyak digunakan oleh desainer profesional, pemasar, dan pengusaha untuk menghasilkan materi visual yang menarik. Selain itu, perangkat lunak ini juga mendukung berbagai format file, memungkinkan pengguna untuk bekerja dengan mudah dengan berbagai media digital [8].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Flowchart Sistem

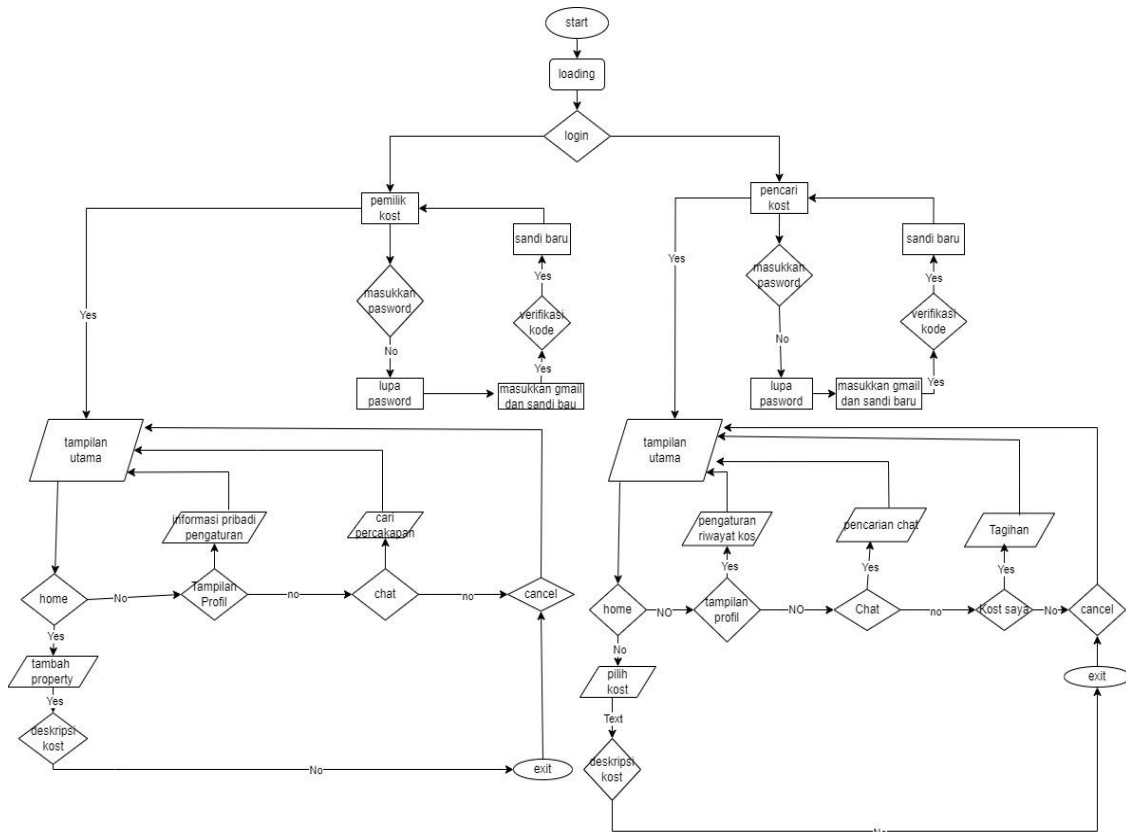
Flowchart, yang sering disebut sebagai diagram alir, adalah jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan algoritma atau langkah-langkah instruksi secara berurutan dalam suatu sistem. Analisis sistem menggunakan flowchart sebagai alat dokumentasi untuk memberikan gambaran logis tentang sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan demikian, flowchart berperan penting dalam mengidentifikasi dan memberikan solusi terhadap masalah yang mungkin muncul selama proses pembangunan sistem [9].

Flowchart biasanya digambarkan dengan menggunakan garis penghubung dan simbol-simbol tertentu untuk menunjukkan berbagai jenis langkah, seperti proses, keputusan, dan input/output. Dengan adanya flowchart, setiap urutan proses menjadi lebih jelas dan terstruktur. Selain itu, ketika ada kebutuhan untuk menambah proses baru, modifikasi dapat dilakukan dengan mudah menggunakan flowchart. Setelah pembuatan flowchart selesai, programmer akan menerjemahkan desain logis tersebut ke dalam bentuk program menggunakan berbagai bahasa pemrograman yang telah disepakati.

Adapun fitur-fitur yang terdapat dalam penelitian ini dan tergambar dalam flowchart antara lain:

1. Halaman Login: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke dalam aplikasi dengan menggunakan akun mereka, memastikan keamanan dan privasi data pengguna.
2. Menu Home: Menu ini menjadi halaman utama yang menampilkan berbagai informasi penting dan fitur-fitur utama dari aplikasi, seperti pencarian kost dan promosi kost yang tersedia.
3. Menu Chat: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi langsung dengan pemilik kost atau penyewa lainnya, mempermudah proses tanya jawab mengenai kost yang diminati.
4. Menu Kost Saya: Menu ini memberikan akses kepada pengguna untuk melihat dan mengelola daftar kost yang telah mereka pilih atau sewa, termasuk informasi terkait pemesanan.
5. Menu Profil: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengelola informasi pribadi mereka, seperti data kontak, foto profil, dan preferensi yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi.

Dengan adanya fitur-fitur tersebut, aplikasi diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan dalam mencari tempat kost yang sesuai. Flowchart sistem yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Flowchart Sistem

3.2 Desain Antarmuka Pengguna

Desain antarmuka pengguna (User Interface Design) adalah proses perancangan elemen visual dan interaksi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau sistem. 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. Dengan desain yang baik, pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi aplikasi dan mengakses fitur-fitur yang tersedia tanpa kebingungan.

3.2.1 Menu Login

Menu login adalah antarmuka awal yang ditampilkan kepada pengguna ketika mereka mengakses aplikasi. Halaman ini berfungsi sebagai gerbang masuk, di mana pengguna diminta untuk memasukkan kredensial mereka, seperti nama pengguna dan kata sandi. Selama proses ini, pengguna dapat melihat pesan atau indikator yang menunjukkan bahwa aplikasi sedang memuat konten atau memproses permintaan mereka. Desain halaman login yang baik sangat penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang positif dan memastikan keamanan data.

Menu login pada Aplikasi Pencari Kost (Gkost) berbasis Android dirancang untuk memudahkan dua jenis pengguna, yaitu pemilik kost dan pencari kost. Fitur utama dalam menu login ini adalah:

1. Opsi Pengguna: Pemilik Kost atau Pencari Kost: Pengguna bisa memilih apakah mereka ingin login sebagai pemilik kost yang ingin mendaftarkan properti atau sebagai pencari kost yang mencari tempat tinggal. Opsi ini memastikan bahwa pengguna diarahkan sesuai peran mereka dalam aplikasi.
2. Input Email dan Password: Setelah memilih peran, baik pemilik kost maupun pencari kost akan diminta memasukkan email dan password mereka. Ini adalah langkah autentikasi untuk memastikan keamanan akses bagi pengguna terdaftar.

3. Belum Punya Akun? Klik Daftar Sekarang: Tautan ini memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar, baik sebagai pemilik kost ataupun pencari kost, sesuai dengan pilihan mereka sebelumnya. Mereka akan diarahkan ke halaman pendaftaran untuk melengkapi data yang diperlukan agar bisa mengakses fitur aplikasi.

Dengan dua opsi pengguna dan tautan pendaftaran yang jelas, aplikasi ini membantu pengguna menemukan atau mengelola properti dengan lebih mudah sesuai dengan kebutuhan mereka.



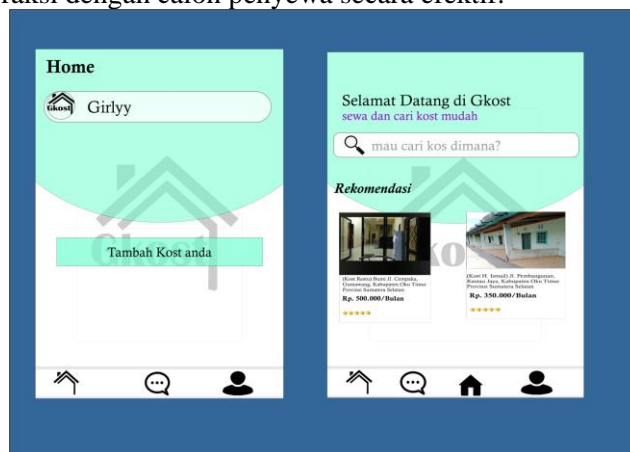
Gambar 3. Menu Login

3.2.2 Menu Home

Menu home adalah bagian dari antarmuka pengguna dalam sebuah aplikasi atau situs web yang berfungsi sebagai titik awal atau beranda. Di dalam menu ini, terdapat dua jenis beranda, yaitu beranda untuk pencari kost dan beranda untuk pemilik kost, yang masing-masing memiliki fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

Pada beranda pencari kost, fitur yang tersedia meliputi home, chat, kost saya, dan profil. Selain itu, terdapat juga rekomendasi kost dan bilah pencarian yang memudahkan pengguna dalam menemukan tempat tinggal yang sesuai dengan preferensi mereka.

Sementara itu, pada menu home pemilik kost, fitur yang disediakan mencakup home, chat, dan profil. Fitur-fitur ini dirancang untuk membantu pemilik kost dalam mengelola informasi dan berinteraksi dengan calon penyewa secara efektif.

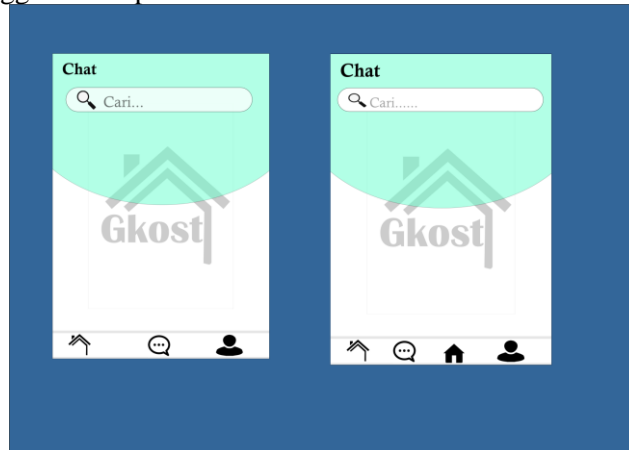


Gambar 4. Menu Home

3.2.3 Menu Chat

Menu chat adalah komponen dari antarmuka pengguna dalam sebuah aplikasi yang menyediakan fitur komunikasi, terutama dalam bentuk pengiriman pesan teks. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan pemilik kost atau pengguna lain, sehingga memudahkan pertukaran informasi, pertanyaan, dan klarifikasi mengenai kost

yang tersedia. Dengan adanya menu chat, pengguna dapat dengan cepat mendapatkan jawaban atas pertanyaan mereka dan menjalin komunikasi yang lebih baik, meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 5. Menu Chat

3.2.4 Menu Kost Saya

Menu 'Kost Saya' adalah komponen dalam antarmuka pengguna aplikasi atau situs web yang dirancang untuk memberikan akses kepada pengguna untuk melihat rincian tagihan serta kontrak sewa kost mereka. Di dalam menu ini, terdapat fitur yang memungkinkan pengguna untuk memeriksa status tagihan dan rincian kontrak sewa. Fitur ini sangat berguna sebagai pengingat bagi pengguna mengenai waktu pembayaran yang akan datang serta tanggal kedaluwarsa kontrak sewa. Dengan adanya menu 'Kost Saya', pengguna dapat lebih mudah mengelola kewajiban finansial dan memastikan bahwa mereka tidak melewatkan pembayaran atau perpanjangan kontrak.



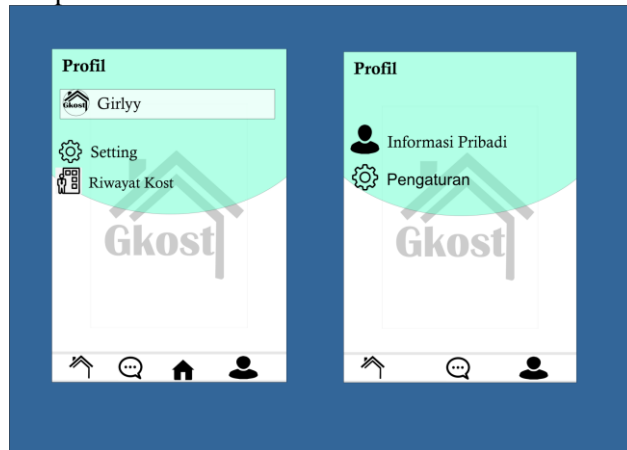
Gambar 6. Menu Kost Saya

3.2.4 Menu Profil

Menu 'Profil' merupakan elemen dalam antarmuka pengguna aplikasi atau situs web yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan mengelola informasi pribadi mereka. Terdapat dua jenis menu profil, yaitu untuk pencari kost dan pemilik kost, yang masing-masing memiliki fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Pada menu profil pencari kost, pengguna dapat mengakses fitur informasi pribadi, pengaturan akun, dan riwayat sewa kost yang pernah mereka lakukan. Fitur ini membantu pencari kost untuk memantau aktivitas mereka dan memperbarui informasi yang diperlukan dengan mudah.

Di sisi lain, menu profil pemilik kost mencakup fitur informasi pribadi dan pengaturan, yang memungkinkan mereka untuk mengelola data properti dan melakukan perubahan sesuai kebutuhan. Dengan adanya menu 'Profil', pengguna dapat lebih mudah menjaga dan memperbarui informasi mereka dalam aplikasi.



Gambar 7. Menu Profil

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ringkasan Temuan Utama: Penelitian ini berhasil merancang dan membangun aplikasi mobile Gkost, yang dirancang untuk mempermudah pencarian kost bagi mahasiswa dan masyarakat umum. Aplikasi ini menyediakan informasi yang lengkap mengenai kost, termasuk lokasi, fasilitas, dan harga sewa, serta memungkinkan pengelola kost untuk mempromosikan properti mereka secara lebih efektif.
2. Pencapaian Tujuan Penelitian: Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Aplikasi Gkost telah memenuhi tujuan tersebut dengan antarmuka yang user-friendly, yang menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna yang tidak memiliki latar belakang teknis.
3. Kontribusi Penelitian: Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sistem informasi pencarian kost di Indonesia, khususnya dalam konteks aplikasi mobile. Dengan adanya Gkost, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam mencari kost dan memperbaiki komunikasi antara pencari kost dan pemiliknya. Selain itu, penelitian ini juga menjadi dasar untuk pengembangan penelitian selanjutnya, dengan potensi untuk mengintegrasikan fitur-fitur tambahan yang lebih canggih dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan aplikasi yang berguna, tetapi juga membuka jalan untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang teknologi informasi dan layanan pencarian kost.

5. SARAN

Berikut adalah saran penelitian yang telah disusun berdasarkan informasi yang diberikan:

1. Pengembangan Penelitian Selanjutnya: Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mengeksplorasi fitur tambahan dalam aplikasi Gkost, seperti integrasi sistem pembayaran online atau ulasan pengguna, untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

2. Perbaikan atau Pengoptimalan Metode: Metode pengembangan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode prototipe, dapat diperbaiki dengan memasukkan lebih banyak umpan balik dari pengguna selama fase evaluasi. Hal ini akan membantu dalam mengidentifikasi dan mengatasi masalah dengan lebih cepat, serta memastikan aplikasi memenuhi harapan pengguna secara lebih tepat.
3. Perluasan Cakupan Penelitian: Penelitian ini dapat diperluas dengan mencakup studi pengguna yang lebih beragam, seperti mahasiswa dari berbagai latar belakang pendidikan dan geografis, serta pengelola kost di wilayah lain. Dengan melibatkan lebih banyak partisipan, hasil penelitian dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna dalam mencari kost.
4. Integrasi Teknologi Terkini: Disarankan untuk mempertimbangkan integrasi teknologi terkini, seperti kecerdasan buatan (AI) untuk memberikan rekomendasi kost yang lebih personal berdasarkan preferensi pengguna, sehingga aplikasi dapat beradaptasi dengan kebutuhan yang terus berubah.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan penelitian dan pengembangan aplikasi Gkost dapat terus meningkatkan kualitas layanan dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho, A., & Supriyadi, Y. (2020). *Penerapan Prinsip User Centered Design dalam Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi E-Commerce*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, 8(2), 123-130.
- [2] Sari, R. D., & Widiastuti, E. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Pencari Kost Berbasis Android untuk Mahasiswa*. Jurnal Informatika, 15(1), 45-53.
- [3] Pramudita, A., & Indrawati, R. (2021). *Analisis Kualitas Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Pencarian Kost di Jakarta*. Jurnal Teknologi Informasi, 15(1), 45-52.
- [4] Hidayah, N., & Firdaus, M. (2022). *Pengembangan Aplikasi Pencari Kost Berbasis Android dengan Pendekatan User-Centered Design*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, 18(3), 101-108.
- [5] Prasetyo, A. (2021). *Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Mencari Kost dengan Fitur Interaktif*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer, 2(1), 101-107.
- [6] Hartono, E., & Santoso, J. (2018). *Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Pencarian Kost di Kota Yogyakarta*. Jurnal Sistem Informasi, 14(1), 21-30.
- [7] Utami, R. S. (2020). *Desain Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Pencarian Kost Menggunakan Metode Prototipe*. Jurnal Teknologi dan Informasi, 11(2), 88-95.
- [8] Setiawan, B., & Lestari, R. (2022). *Evaluasi Penggunaan Aplikasi Pencari Kost di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal Ilmu Komputer dan Informasi, 19(1), 75-82.
- [9] Wibowo, H. (2021). *Studi Kasus Pengembangan Aplikasi Pencari Kost Berbasis Web di Jakarta*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Teknologi, 10(3), 65-72.