

Rancang Bangun Lettekost.id Sebagai Sistem Informasi Kost Berbasis Website Di Kota Makassar

Ahmad Salman¹, Muh. Jamil², Valentino Aris³

Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar

Corresponding Author: valentino.aris@unm.ac.id

Published: February, 2026

ABSTRACT

The development of digital technology is driving digital transformation in various sectors, including the provision of housing search services such as boarding houses. This research aims to design and implement a website-based boarding house search information system, Lettekost.id. The method used is Research and Development (R&D) with the Design Thinking development model (emphasize, define, ideate, prototype, test). Validation results by three validators indicate that the tested features function well. Evaluation using the System Usability Scale (SUS) resulted in a score of 83, indicating a good level of usability.

Keywords: Information System, Boarding House, Website, Design Thinking

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong terjadinya transformasi digital pada berbagai sektor, termasuk dalam penyediaan layanan pencarian tempat tinggal seperti rumah kost. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pencarian kost berbasis website, yaitu Lettekost.id. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Design Thinking (emphasize, define, ideate, prototype, test)*. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan fitur yang diuji berfungsi dengan baik, Evaluasi menggunakan *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor 84 yang menunjukkan tingkat usabilitasnya yang baik

Kata kunci: Sistem Informasi, Kost, Website, Design Thinking

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Industri kost-kostan telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir dan diperkirakan akan terus memiliki potensi yang baik selama lima tahun ke depan (Rumah. com, 2021). Sebutan kost-kostan atau indekos adalah bentuk persewaan kamar yang berada dalam sebuah bangunan. Umumnya, penyewa akan dikenakan biaya tertentu setiap periode sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat. Dengan kata lain, menyewa kost yang sering disebut sebagai 'nge-kos' berarti menyewa sebuah ruang kamar (Achlisia, 2021). Saat ini, jumlah kos-kosan di Indonesia semakin menyebar di berbagai lokasi, dari kota-kota besar sampai yang lebih kecil. Hal ini disebabkan oleh tingginya kebutuhan akan tempat tinggal sementara (Hanifah, 2022). Dalam kuartal kedua tahun 2021, terjadi lonjakan transaksi kos-kosan di Indonesia yang tercatat meningkat sebesar 170% dibandingkan kuartal pertama. Disamping itu, total pemesanan juga menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, mencapai 68% (Rumah. com, 2021).

Peningkatan minat ini tercermin dari sejumlah mahasiswa yang berusaha dengan keras untuk melanjutkan studi ke kota-kota berbeda. Di antara mereka, ada juga lulusannya yang baru saja memulai karir di kota-kota besar di Indonesia. Di sisi lain, sejumlah orang lebih memilih untuk menyewa kost dibandingkan dengan rumah kontrakan, karena biaya sewa kost dapat dibayar setiap bulan (Hanifah, 2022). Sebagian besar properti kos berlokasi di daerah yang strategis, seperti pusat kota, dekat dengan institusi pendidikan, serta berbagai fasilitas publik lainnya, seperti rumah sakit (Rumah. com, 2021).

Fenomena ini sejalan dengan meningkatnya jumlah mahasiswa dalam lima tahun terakhir, yang secara langsung mendorong naiknya permintaan terhadap tempat tinggal sementara seperti kos, terutama di wilayah perkotaan dan sekitar kampus. Hal ini mencerminkan tingginya minat generasi muda untuk melanjutkan pendidikan tinggi sebagai upaya meningkatkan kualitas diri dan daya saing di pasar kerja. Namun, seiring dengan bertambahnya jumlah mahasiswa, kebutuhan akan fasilitas pendukung seperti tempat tinggal sementara (kost) turut meningkat, terutama di daerah perkotaan dan sekeliling kampus.

Sulawesi Selatan, yang merupakan salah satu provinsi dengan kemajuan pendidikan tercepat di bagian timur Indonesia, menunjukkan pertumbuhan jumlah mahasiswa yang meningkat setiap tahunnya. Kota Makassar sebagai pusat pendidikan utama di Sulawesi Selatan menjadi tujuan favorit bagi para mahasiswa dari berbagai daerah. Hal ini disebabkan oleh hadirnya berbagai Universitas Negeri dan Swasta yang berkualitas tinggi. Seiring dengan bertambahnya jumlah mahasiswa, kebutuhan akan fasilitas pendukung seperti tempat tinggal sementara (kost) turut meningkat, terutama di sekitar area kampus besar. Menurut data dari Badan Pusat Statistik Indonesia, jumlah mahasiswa di Sulawesi Selatan dalam lima tahun terakhir menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan.

Berdasarkan informasi dari Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (*PDDikti*), mayoritas mahasiswa di Indonesia cenderung memilih untuk merantau demi melanjutkan pendidikan di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta, dan Makassar. Tren ini menunjukkan bahwa kurang lebih 60% mahasiswa memilih untuk berkuliah di luar kota mereka. Kejadian ini mendorong pertumbuhan kebutuhan akan tempat tinggal sementara seperti kost yang berada di sekitar kampus-kampus besar. Seiring dengan bertambahnya jumlah mahasiswa setiap tahunnya.

Mencari kost tidaklah mudah bagi mahasiswa yang baru masuk. Karena mereka berasal dari luar daerah Makassar dan belum pernah datang sebelumnya, serta tidak memiliki koneksi, mereka memiliki waktu yang terbatas untuk mencari kost. Mereka juga kekurangan informasi relevan tentang lokasi karakteristik kost-kostan di sekitar kampus. Meskipun pihak badan Eksekutif Mahasiswa (Organisasi Mahasiswa) di kampus biasanya menyediakan stan informasi dan membagikan brosur tentang kost-kostan, banyak mahasiswa baru yang tidak tahu arah dan harus mencari dengan cara bertanya dari satu pintu ke pintu lainnya. Setelah mereka menemukan beberapa pilihan, setiap kost menawarkan berbagai fasilitas serta tarif yang bervariasi. Mahasiswa baru umumnya tidak mencari kost sendirian, melainkan ditemani orang tua, saudara, atau teman. Sering kali, masing-masing dari mereka memiliki kriteria dan prioritas yang berbeda, sehingga pencarian kost menjadi lebih memakan waktu. Seluruh proses ini harus dilakukan secara manual karena belum ada sistem yang memfasilitasi pemilihan kost secara efisien.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengakses dan memanfaatkan informasi, termasuk dalam pencarian hunian sementara seperti rumah kost. Sistem informasi berbasis website memungkinkan penyediaan informasi secara terintegrasi, real-time, dan mudah diakses, sehingga mampu meningkatkan efisiensi pengambilan keputusan pengguna. Hal ini menjadi semakin relevan di kota-kota pendidikan dengan tingkat mobilitas penduduk yang tinggi, salah satunya Kota Makassar, yang setiap tahun menerima peningkatan jumlah mahasiswa, khususnya mahasiswa perantau yang membutuhkan tempat tinggal sementara.

Meskipun kebutuhan akan rumah kost terus meningkat, proses pencarian kost di Kota Makassar masih banyak dilakukan secara konvensional. Informasi kost umumnya tersebar, tidak terstandarisasi, dan sulit diakses secara menyeluruh, sehingga menyulitkan mahasiswa dalam membandingkan harga, lokasi, fasilitas, serta ketersediaan kamar. Kondisi tersebut sering kali menyebabkan proses pencarian kost memakan waktu, biaya, dan tenaga yang cukup besar. Di sisi lain, pemilik kost juga menghadapi keterbatasan dalam mempromosikan properti mereka secara efektif dan menjangkau calon penyewa secara luas di tengah persaingan yang semakin ketat.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi kost berbasis web dapat membantu mempercepat proses pencarian dan meningkatkan efektivitas promosi kost. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek fungsional sistem, dengan pendekatan pengembangan yang bersifat teknis dan belum sepenuhnya menempatkan kebutuhan serta pengalaman pengguna sebagai pusat perancangan. Selain itu, evaluasi terhadap tingkat kegunaan (*usability*) sistem masih terbatas, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana sistem benar-benar membantu pengguna dalam konteks nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat celah penelitian yang menunjukkan perlunya pengembangan sistem informasi rumah kost yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dirancang secara human-centered dan dievaluasi dari sisi pengalaman pengguna. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Lette'Kost.id*, sebuah sistem informasi rumah kost berbasis website yang dirancang menggunakan pendekatan *Design Thinking*, yang menekankan proses *empathize, define, ideate, prototype, dan test* dalam pengembangan sistem. Pendekatan ini memungkinkan perancangan platform yang lebih adaptif, user-friendly, dan sesuai dengan kebutuhan aktual pengguna, khususnya mahasiswa perantau di Kota Makassar. Urgensi penelitian ini berkaitan dengan kebutuhan akan sistem informasi kost yang terintegrasi dan memiliki tingkat kegunaan tinggi guna mendukung mobilitas mahasiswa serta mendorong digitalisasi sektor usaha kost di lingkungan perkotaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi rumah kost berbasis website di Kota Makassar serta mengevaluasi tingkat kegunaan sistem tersebut dalam memenuhi kebutuhan informasi pengguna secara efektif dan efisien.

METODE

Perancangan *platform* sistem informasi pencarian kost berbasis *Website* di Kota Makassar dilakukan dengan metode R&D (*Research and Development*). Syaodih & Nana (2008) menyebutkan bahwa R&D adalah serangkaian tahapan yang dirancang untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada dengan memastikan adanya pertanggungjawaban ilmiah. Selain itu Sugiyono (2013) menambahkan bahwa tujuan dari penelitian R&D adalah untuk menciptakan produk tertentu melalui beberapa tahap, seperti analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan pengujian efektivitas produk. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya dalam memahami permasalahan pengguna secara menyeluruh, khususnya kebutuhan pencari kost yang meliputi akses informasi, lokasi, harga, dan fasilitas. Pendekatan *Design Thinking* menekankan pemahaman terhadap pengalaman dan kebutuhan pengguna melalui intuisi, pengenalan pola, serta pengembangan ide yang bermakna secara emosional dan fungsional. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan *platform Lette'Kost.id* sebagai solusi pencarian kost yang mudah, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan pengembangan *Design Thinking* ini dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*, di mana tahap pengujian dilakukan untuk memastikan efektivitas website dalam memberikan solusi yang kontekstual, kreatif, dan inovatif.

Pengumpulan data dilakukan dengan melibatkan survei pustaka dan survei lapangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis permasalahan yang ada. Survei lapangan dilakukan untuk mengumpulkan data tentang permasalahan mahasiswa yang mencari kost serta pemilik kost yang mencari pelanggan siap huni. Kegiatan ini mencakup wawancara dengan mahasiswa perantau dan para pekerja perantau yang sedang menyewa kost serta para pemilik kost yang ada di kota Makassar. Evaluasi sistem menggunakan metode pengujian *blackbox testing* untuk menguji fungsionalitas dan usability dengan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kenyamanan pengguna sistem (Brooke, 1996). Perangkat yang digunakan meliputi laptop dengan prosesor *Intel Celeron N4020*, sistem operasi Windows 10, Wordpress 6.5 dengan Elementor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1). Hasil Penelitian

Website *Lettekost.id* dikembangkan menggunakan platform WordPress, dengan menyesuaikan tema, plugin, dan kustomisasi yang disesuaikan dengan rancangan siste. Website ini menjadi media bagi mahasiswa dan para pekerja rantau yang ingin mencari kost serta media bagi pemilik kost di kota Makassar, dengan menu utama seperti Beranda, Tentang Kami, Layanan Kami, Mitra.

Tabel 1. *Blackbox Testing*

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Pencarian Kos	Pengguna mencari kos sesuai keinginan	Lokasi: Makassar	Sistem menampilkan daftar kos di Makassar	Daftar kos tampil sesuai lokasi	Berhasil
2	Formulir Pendaftaran Mitra	Mitra mengisi data dan menekan tombol “Daftar”	Nama, No HP, Email, Alamat kos	Sistem menampilkan notifikasi “Pendaftaran berhasil”	Notifikasi muncul dan data tersimpan	Berhasil
3	Tombol “Info Layanan”	Pengguna mengklik tombol pada beranda	Klik tombol	Sistem menampilkan halaman layanan	Halaman layanan terbuka	Berhasil
4	Navigasi Menu	Pengguna mengklik menu “Tentang Kami”	Klik menu	Sistem berpindah ke halaman Tentang Kami	Halaman tampil sesuai konten	Berhasil
5	Formulir Kontak	Pengguna mengisi pesan dan menekan tombol “Kirim”	Nama, Email, Pesan	Sistem menampilkan pesan “Pesan berhasil dikirim”	Notifikasi muncul dan pesan terkirim	Berhasil
6	Responsif Halaman	Pengguna membuka website di perangkat mobile	Tampilan layar kecil	Tampilan menyesuaikan ukuran layar	Website tampil responsif	Berhasil
7	Link WhatsApp	Pengguna menekan ikon WhatsApp	Klik ikon	Aplikasi WhatsApp terbuka menuju chat admin	Chat admin terbuka	Berhasil

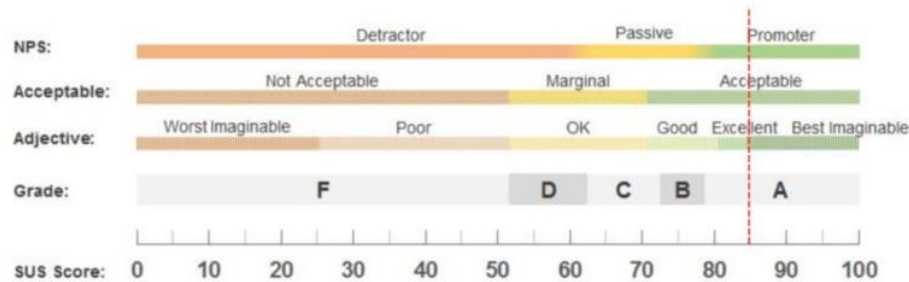
Dari pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk menguji fungsionalitas dari perspektif pengguna tanpa melihat struktur internal kode. Pengujian Blackbox dilakukan untuk memastikan seluruh fitur Lette’kost.id berfungsi sesuai kebutuhan pengguna dengan menilai keluaran sistem berdasarkan input, tanpa meninjau kode program.

Tabel 2. Hasil Interpretasi Skor SUS

Nama	Nomor Pertanyaan										Total	Skor (2,25)	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
R1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	87,5	A+
R2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	35	83,2	A
R3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	31	81	A-
R4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	35	83,2	A

R5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	87,7	A+
....	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...			
R55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	35	85,5	A+
Jumlah											2029		
Rata-rata											83		

Hasil lengkap pengujian usabilitas disajikan pada Lampiran 1 berdasarkan jawaban 55 responden terhadap 10 pertanyaan SUS. Total skor yang diperoleh sebesar 1848, sehingga rata-rata skor usabilitas adalah 83. Berdasarkan standar System Usability Scale (SUS), nilai tersebut termasuk kategori “*Excellent*”, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat baik.



Gambar 1. Hasil Interpretasi Skor SUS

Gambar 1. menunjukkan skala *System Usability Scale* (SUS) dengan berbagai kategori evaluasi. Skor SUS berkisar antara 0 hingga 100, dengan klasifikasi berdasarkan NPS (*Detractor*, *Passive*, *Promoter*), *Acceptability* (*Not Acceptable*, *Marginal*, *Acceptable*), *Adjective Ratings* (*Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*), dan Grade (F hingga A). Garis merah berada di skor sekitar 85, yang termasuk dalam kategori *Promoter*, *Acceptable*, *Excellent*, serta memiliki *Grade A*, menandakan sistem dengan usabilitas yang sangat baik. Hasil pengujian usabilitas website Lettekost menunjukkan skor SUS sebesar 84 yang termasuk kategori sangat baik. Hal ini menandakan sistem mudah digunakan, fitur-fitur telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mampu meningkatkan kemudahan pencarian dan promosi kos di Kota Makassar.

2). Pembahasan

Penelitian ini telah memaparkan proses perancangan platform *Lette'kost.id* sebagai sistem informasi pencarian dan pengelolaan kos berbasis web dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penerapan metode ini menunjukkan bagaimana pendekatan yang berpusat pada pengguna dapat menciptakan solusi digital yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa, perantau, dan pemilik kos. Sejalan dengan pandangan Tim Brown (2008), pendekatan *Design Thinking* memungkinkan tim pengembang memahami secara mendalam pengalaman dan tantangan pengguna dalam mencari tempat tinggal yang cepat, akurat, dan terpercaya. Selain itu, integrasi teknologi dalam sistem *Lette'kost.id* juga mencerminkan prinsip inovasi digital yang adaptif terhadap kebutuhan pasar lokal, seperti yang dikemukakan oleh Sylvain Sagot (2021), bahwa penggabungan teknologi dengan konteks sosial dan budaya dapat meningkatkan nilai adaptasi produk dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dalam perancangan platform *Lette'kost.id*, pendekatan berbasis *Design Thinking* dan evaluasi berorientasi pengguna menjadi landasan utama untuk menjawab tantangan dalam digitalisasi sektor hunian mahasiswa dan efisiensi pengelolaan bisnis kos di era modern saat ini.

Pengujian menggunakan metode *Blackbox Testing* berfungsi untuk memastikan setiap fitur pada platform berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan tanpa memperhatikan struktur internal kode program (Pressman & Roger S., 2012). Setiap komponen diuji, mulai dari proses registrasi pengguna dan mitra, pencarian kos, sistem penyaringan (*filter*), hingga fitur ulasan dan kontak langsung antara pengguna dan pemilik kos. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fungsi berjalan dengan baik sesuai harapan, meskipun ditemukan perlunya peningkatan pada aspek responsivitas halaman dan

kecepatan pemuatan data pada beberapa perangkat seluler. Hal ini sejalan dengan penelitian Widyastuti dkk. (2022), yang menyebutkan bahwa faktor kecepatan akses menjadi salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan sistem berbasis web.

Hasil evaluasi menggunakan metode ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 83. Berdasarkan interpretasi SUS, nilai di atas 68 mengindikasikan bahwa usability sistem berada di atas rata-rata atau dalam kategori baik (Martoyo & Suprpto, 2015). Dengan skor yang cukup tinggi, hal ini menandakan bahwa sistem yang telah dibangun memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang optimal, sehingga diharapkan mampu memberikan pengalaman yang positif bagi pengguna dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia. Dengan demikian, sistem ini berpotensi meningkatkan efisiensi dalam penyampaian informasi serta memperluas jangkauan pengguna secara lebih efektif.

KESIMPULAN

Sistem informasi Lettekost berhasil dikembangkan sebagai platform pencarian kos di Kota Makassar dengan memanfaatkan CMS WordPress sebagai media pengelolaan konten yang efisien. Pengembangan sistem ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Berdasarkan hasil validasi oleh empat validator, sistem memperoleh skor kelayakan sebesar 46 dari total skor maksimal 48 atau setara dengan persentase 95,83%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi Lettekost telah memenuhi standar kelayakan dan dinyatakan layak digunakan, khususnya dari aspek fungsionalitas sistem. Website Lettekost selanjutnya diuji melalui analisis kesesuaian fungsionalitas menggunakan skala Guttman yang menunjukkan bahwa seluruh fitur utama telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, evaluasi tingkat kegunaan sistem menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor sebesar 84, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menandakan bahwa sistem memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan yang tinggi. Secara keseluruhan, Lettekost diharapkan dapat memberikan manfaat yang optimal bagi pemilik kos maupun pencari kos, serta menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses pencarian dan promosi kos-kosan bagi mahasiswa dan pekerja rantau di Kota Makassar..

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, A. M. (2018). Personal branding remaja di era digital. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 11(1), 20-30.
- Bani, J. (2011). *Assessing the relationships among information technology flexibility, IT-business strategic alignment, and information technology effectiveness: An investigation of business intelligence implementation*. Capella University.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital marketing*. Pearson uk.
- Gafour, O. W., & Gafour, W. A. (2020). Creative thinking skills—A review article. *Journal of Education and e-Learning*, 4(1), 44-58.
- Muljono, R. K. (2018). *Digital Marketing Concept*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nur, F., Stmik, A., Patria, B., Farisi, A., & Mose, Y. (n.d.). KONSEP SISTEM INFORMASI. <https://www.researchgate.net/publication/375237752>
- PENGANTAR BISNIS DIGITAL.pdf. (n.d.).
- Rifai, Z., & Meiliana, D. (2020). Pendampingan dan penerapan strategi digital marketing bagi UMKM terdampak pandemi covid-19. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 604-609
- Sousa, M. J., & Rocha, Á. (2019). Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations. *Future Generation Computer Systems*, 91, 327–334. <https://doi.org/10.1016/j.future.2018.08.048>
- Stolterman, E., & Fors, A. C. (2004). Information technology and the good life. *Information systems research: relevant theory and informed practice*, 687–692.
- Sukmasetya, P., Haryanto, T., Sadewi, F. A., Maulida, R. B. G., Aliudin, H. S., & Sugiarto, B. (2020). Pemanfaatan digital marketing sebagai media pemasaran global untuk meningkatkan penjualan produksi pada home industry. *Community Empowerment*, 5(2), 28-35.

- Suwatno. (2021). *Transformasi Digital Menuju Era Digital Society Sebagai Akselerasi Kebangkitan Ekonomi Nasional*. <http://berita.upi.edu/transformasi-digital-menuju-era-digital-society-sebagai-akselerasi-kebangkitan-ekonomi-nasional/>
- Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*, 28(2), 118–144. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2019.01.003>
- Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Qi Dong, J., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021a). Digital transformation: A multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of Business Research*, 122, 889–901. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.09.022>
- Insan, M. A. N., Jambi, C., & Jambi, M. (2020). RESEARCH AND DEVELOPMENT (R & D) TADRIBAT / DRILL MADRASAH ALIYAH CLASS X TEACHING MATERIALS ARABIC LANGUAGE. 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Qadri, M., Amiruddin, A., Tahir, T. B., Kamaruddin, K., Tamsir, T., Rahman, F. F., & Fadillah, A. N. (2024). Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Pencarian Indeks Pada Kecamatan Rappocini Berbasis Website. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2320-2328.
- Rahmatillah, A. (2020). *Sistem informasi rumah kost berbasis web studi kasus pada Paviliun Sejahtera* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Bekasi).
- Nizar, C. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website. *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol*, 3(1), 1-10.
- Satria, S., Gusman, D., & Azrialdi, E. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Kost Berbasis Web di Kecamatan Tampan: Design and Build of Web-Based Boarding Information System In Tampan District. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 2(1), 28-36.
- Sugiarto, M., Andayaniyngtyas, N., & Akbar, R. I. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RUMAH DI KOTA BANYUWANGI MENGGUNAKAN METODE RESEARCH & DEVELOPMENT BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Industri, Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 3(1).
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. dan R&D*. Alfabeta,.
- Sundari, J., & Arumaryawan, D. (2018). Sistem Informasi Geografis dengan Google Map Untuk Pencarian Rumah Kost. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 3(1), 1-8.
- Syam, E. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost Dan Kontrakan Teluk Kuantan. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(1), 1-7.
- Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Qi Dong, J., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021a). Digital transformation: A multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of Business Research*, 122, 889–901. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.09.022>
- Yusma, D., Merlina, N., & Nurajijah, N. (2021). Sistem Informasi Pencarian Rumah Kost Berbasis Web. *INTI Nusa Mandiri*, 15(2), 127-134.