DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Manurung, "Efektifitas Pencarian Kost Dengan Sistem Informasi Berbasis Android," Nov. 2020.

[2] M. Fazal, T. Mannawasalwa, S. Susanti, and A. Mubarok, "LAYANAN SISTEM INFORMASI SEWA RUMAH KOS BERBASIS WEB DI KOTA TASIKMALAYA," 2021. [Online]. Available: https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti

[3] Mulyadi, "SISTEM INFORMASI LOKASI KOS-KOSAN DI KOTA LHOKSEUMAWE BERBASIS ANDROID," 2019.

[4] C. Nizar, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEWA RUMAH KOST (E-KOST) BERBASIS WEBSITE CHALIDAZIA NIZAR," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 3, no. 1, 2021.

[5] D. Yulisda and V. Ilhadi, "IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI MENUJU SMART GAMPONG BERBASIS MOBILE DI GAMPONG LANCANG GARAM," vol. 6, no. 2, 2022.

[6] Yuliadi, "REKAYASA APLIKASI CENTER RUMAH KOST BERBASIS WEB DI KABUPATEN SUMBAWA," *Jurnal Manajemen informatika & Sistem Informasi)*, vol. 4, no. 2, 2021, [Online]. Available: http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/misi

[7] M. Alda *et al.*, "Membangun Aplikasi Pencarian Wisata Top di Sumatera Utara Berbasis Mobile Menggunakan Kodular," 2024.

[8] A. Novianti, P. Raya Jl Yos Sudarso, K. Jekan Raya, and K. Palangka Raya, "LITERATURE REVIEW : ANALISIS METODOLOGI DAN BIDANG PENERARAPAN DALAM PERANCANGAN APLIKASI MOBILE," 2022.

[9] ilham adi Murdiono, "NASKAH PUBLIKASI PERANCANGAN APLIKASI MOBILE LOCATION BASED SERVICE (LBS) UNTUK PENCARIAN LOKASI RUMAH KOS DI KOTA SLEMAN BERBASIS ANDROID PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA 2020," 2020.

[10] E. D. Oktaviyani, "APLIKASI BOOKING KOST BERBASIS ANDROID DI KOTA PALANGKARAYA," Aug. 2019.

[11] A. Wahyu, M. Affandes, P. Pizaini, Y. Vitriani, and I. Iskandar, "Aplikasi E-Commerce Galeri Lembaga Adat Melayu Riau Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Menerapkan Metode Waterfall," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 458–469, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2687.

[12] C. Wijaya, F. Rolantius Jovito, V. Handrianus Pranatawijaya, and N. Noor Kamala Sari, "PEMANFAATAN DART, FLUTTER, FIREBASE, DAN STRIPE DALAM MEMBANGUN APLIKASI MOBILE," 2024.

[13] V. Yoga Pudya Ardhana, "PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARIAN KOS MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," 2024.

[14] R. Lendo, "Design and Development of Mobile-Based," 2023.

[15] N. Sofi, "PERANCANGAN APLIKASI BENGKEL CSM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER (BAHASA DART)," *JTS*, vol. 1, no. 2, Jun. 2022.

[16] A. Fiorenza and H. Tolle, "Pengembangan Aplikasi Mobile sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi menggunakan Teknologi Firebase serta Metode Prototyping (Studi Kasus RSGM Universitas Brawijaya)," 2023. [Online]. Available: http://j-ptiik.ub.ac.id

[17] K. T. Suli, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS DESA WALENRANG)," 2023.

[18] J. Sains Riset, N. Khairina, N. Sitti Nurfebruary, and Z. Khalid, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI MASUK SANTRI PADA DAYAH JEUMALA AMAL LUENG PUTU MENGGUNAKAN METODE MULTI FACTOR EVALUATION PROCESS (MFEP)," *Jurnal Sains Riset* |, vol. 13, no. 1, p. 178, 2023, doi: 10.47647/jsr.v10i12.

[19] M. T. Abdillah *et al.*, "Implementasi Black box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya," *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, vol. 8, no. 1, 2023.

[20] S. Hendartie, "PENGUJIAN APLIKASI PENERIMAAN MAHASISWA BARU (PMB) STMIK PALANGKARAYA MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING (Testing the STMIK Palangkaraya New Student Admission Application Using Black Box Testing)," 2023. [Online]. Available: https://pmb.stmikplk.ac.id/

[21] A. M. Azzahra, A. Bisnis, J. Administrasi, N. Politeknik, and N. Bandung, "Rancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang Menggunakan E-commerce Pada PT Trivia Nusantara," 2023.

[22] T. Rohmat and D. D. Pertiwi, "Analisis dan Desain Sistem Informasi Pengolahan Nilai Siswa di SMK Avicena Rajeg," *JIKA (Jurnal Informatika)*, vol. 4, no. 1, p. 29, Jan. 2020, doi: 10.31000/jika.v4i1.2571.

[23] E. Hutabri and A. D. Putri, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, vol. 8, no. 2, pp. 57–64, Oct. 2019, doi: 10.31629/sustainable.v8i2.1575.