

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kata ilmu yang berarti memahami, mengerti, atau mengetahui. Dalam kaitan penyerapan katanya, ilmu pengetahuan dapat berarti memahami suatu pengetahuan, dan ilmu sosial dapat berarti mengetahui masalah-masalah sosial, dan sebagainya. Sesungguhnya segala sesuatu memohonkan ampun (kepada Allah) bagi penuntut ilmu. Menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap muslim, dan siapa yang menempuh jalan dalam rangka mencari ilmu, akan Allah mudahkan baginya jalan ke Surga. (HR. Muslim).

Dengan mengucapkan puji Syukur kepada Allah SWT, Tugas Akhir ini kami persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua kami;
2. Suami, istri, anak-anakku, kakak/ adik serta keluarga dan;
3. Teman-teman 11.8A.10.

Yang senantiasa mendukung, memotivasi, mendoakan, dan memberi restu kepada kami untuk meraih kesuksesan.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Watno Sugiarto
NIM : 12240160
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **“Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter”**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.



Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 08 Januari 2026

Yang menyatakan,

Anggota:

1. Tineke Arum Pratiwi : 
2. Violetta Surya Pratama : 
- 3.

Yang menyatakan,



Watno Sugiarto

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Watno Sugiarto
NIM : 12240160
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan izin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas Karya Ilmiah kami yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter**”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, pengelolaannya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 08 Januari 2025

Yang menyatakan,

Anggota :

1. Tineke Arum Pratiwi :



2. Violetta Surya Pratma :



Watno Sugiarto

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

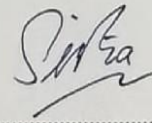
Nama : Watno Sugiarto
NIM : 12240160
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter

Telah dipertahankan pada periode 2025-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 06 Februari 2026

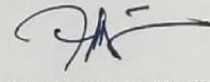
PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Sita Anggraeni , M.Kom.

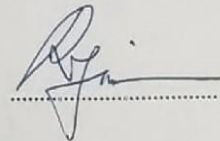


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Sidik, M.Kom.



Penguji II : Rani Irma Handayani, M.Kom.



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

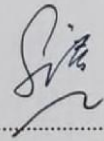
Nama : Tineke Arum Pratiwi
NIM : 12240186
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter

Telah dipertahankan pada periode 2025-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 06 Februari 2026

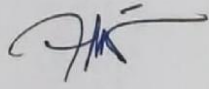
PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Sita Anggraeni, M.Kom.

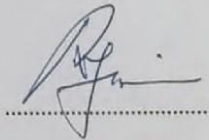

.....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Sidik, M.Kom.


.....

Penguji II : Rani Irma Handayani, M.Kom.


.....

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

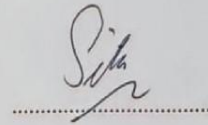
Nama : Violetta Surya Pratama
NIM : 12240163
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Sarjana (S1)
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter

Telah dipertahankan pada periode 2025-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 06 Februari 2026

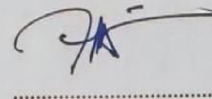
PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Sita Anggraeni, M.Kom.

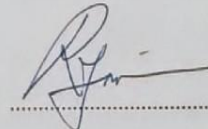


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Sidik, M.Kom.



Penguji II : Rani Irma Handayani, M.Kom.



LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter**” adalah hasil karya tulis asli WATNO SUGIARTO, TINEKE ARUM PRATIWI dan VIOLETTA SURYA PRATAMA dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik Sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi Informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Watno Sugiarto
Alamat : Kp. Babakan Rawa Kalong RT 010 RW 008 No. 1 Kel. Curug,
Kec. Cimanggis, Kota Depok.
No HP : 082213922010
Email : watnosugiarto56792@gmail.com

Nama : Tineke Arum Pratiwi
Alamat : Kanding RT 03/01 Kec.Somagede, Kab.Banyumas, Prov.Jawa Tengah
No HP : 087734840624
Email : pratiwitineke30@gmail.com

Nama : Violetta Surya Pratama
Alamat : Jl. Kemuling Dalam IV No.35 RT/RW 011/06 Pejaten Timur, Pasar
Minggu. Jakarta Selatan 12510

No HP : 085254680314
Email : viodrz@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil 'alamiin, Alhamdulillah wa syukurillah 'alaa ni'matillah kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan kasih sayang-Nya tiada terkira. Dengan izin dan Kuasa-Nya, kami dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini hingga selesai. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi

Muhammad SAW beserta para sahabat yang telah membawa umatnya menuju zaman terang benderang akan ilmu pengetahuan seperti saat ini. Hanya karena atas sejinnya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir, dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter”**.

Pada kesempatan ini saya ingin menghaturkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan bimbingan, arahan, bantuan dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si., MM., M.Kom selaku Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Sita Anggraeni M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mendukung dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Prodi Sistem Informasi, terima kasih atas segenap ilmu dan bimbingannya.

7. Staff / Karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
8. Ayahanda dan Ibunda, Istri, Anak-anakku, Kakak, serta Adik tercinta yang senantiasa mendukung, memotivasi, mendoakan, dan memberi restu kepada kami dalam menuntut ilmu.
9. Teman-teman Mahasiswa kelas 11.8A.10.
10. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam kelancaran penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, serta masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca, khususnya bagi penulis secara pribadi.

Aamiin ya rabbal alamin.

Jakarta, 30 Januari 2025

Penulis,



Watno Sugiarto, Tineke Arum Pratiwi , Violetta
Surya Pratama

ABSTRAK

Watno Sugiarto (12240160), Tineke Arum Pratiwi (12240186), Violetta Surya Pratama (12240163), Sistem Informasi Rancang Bangun Aplikasi Manakos Berbasis Mobile Menggunakan Flutter

Perkembangan ekonomi digital mendorong transformasi pada usaha kos dan kontrakan, namun banyak pelaku usaha masih mengelola secara manual sehingga muncul masalah seperti pencatatan penyewa tidak terstruktur, pemesanan dan pembayaran belum terintegrasi, serta kesulitan mengelola ketersediaan kamar. Rendahnya literasi dan pemasaran digital juga berdampak pada tingkat okupansi, sehingga dibutuhkan solusi digital yang mudah digunakan dan sesuai kebutuhan lokal.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi mobile Manakos berbasis Flutter untuk manajemen penyewa, pemesanan, dan pembayaran secara digital. Aplikasi ini dilengkapi fitur review pengguna berbasis kategori layanan (kebersihan, kenyamanan, keamanan, fasilitas, dan akses) yang diintegrasikan dengan Machine Learning menggunakan metode sentiment analysis. Analisis ini menghasilkan sentimen per kategori dan akumulasi penilaian sebagai insight bagi pemilik dalam evaluasi layanan serta bagi penyewa sebagai referensi dalam memilih kos.

Metode yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC), dengan pengujian melalui *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test* (UAT) untuk menilai kemudahan penggunaan, manfaat, dan kepuasan. Hasil yang diharapkan adalah aplikasi yang meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan administrasi, dan mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

Kata kunci: ekonomi digital, manajemen kos, aplikasi mobile, Flutter, SDLC, review pengguna, UAT

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| RANCANG BANGUN APLIKASI MANAKOS BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER | i |
| LEMBAR PERSEMBAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ... | iv |
| LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR | vii |
| LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR | viii |
| LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR | ix |
| LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA | x |
| KATA PENGANTAR | xii |
| ABSTRAK | xiv |
| DAFTAR ISI | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xviii |
| DAFTAR TABEL | xx |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxi |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Maksud dan Tujuan | 4 |
| 1.4. Metode Penelitian | 5 |
| 1.4.1. Teknik Pengumpulan Data | 6 |
| 1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi..... | 7 |
| 1.5. Ruang Lingkup | 10 |
| BAB II | 11 |
| LANDASAN TEORI | 11 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 11 |
| 2.1.1. Konsep Dasar Aplikasi | 11 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.1.2. | Metode Algoritma..... | 13 |
| 2.1.3. | <i>Business Model Canvas</i> (BMC)..... | 15 |
| 2.1.4. | Model <i>Waterfall</i> | 18 |
| 2.2. | Penelitian Terkait..... | 19 |
| 2.3. | Teori Pendukung..... | 22 |
| 2.3.1. | Pengujian Aplikasi..... | 22 |
| 2.3.2. | Peralatan Pendukung..... | 26 |
| BAB III | | 29 |
| ANALISA DAN PERACANGAN APLIKASI | | 29 |
| 3.1. | Tinjauan <i>Start-up</i> | 29 |
| 3.1.1. | Profil Bisnis <i>Start-up</i> Manakos..... | 30 |
| 3.1.2. | Visi Dan Misi <i>Start-up</i> | 31 |
| 3.1.3. | Struktur Organisasi <i>Start-up</i> Manakos..... | 31 |
| 3.2. | Tahapan Membangun <i>Start-up</i> | 35 |
| 3.3. | <i>Business Model Canvas</i> (BMC) | 42 |
| 3.4. | <i>Picth Deck</i> | 46 |
| BAB IV | | 52 |
| ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI START-UP | | 52 |
| 4.1. | Analisa Kebutuhan | 52 |
| 4.1.1. | Analisis Kebutuhan Aplikasi..... | 52 |
| 4.1.2. | Rancangan Diagram <i>Use Case</i> | 53 |
| 4.1.3. | Rancangan Diagram Aktivitas..... | 55 |
| 4.1.4. | Rancangan <i>User Interface</i> | 57 |
| 4.1.5. | Rancangan Database..... | 61 |
| 4.2. | Implementasi | 66 |
| 4.2.1. | Proses Implementasi..... | 66 |
| 4.2.2. | Hasil Implementasi..... | 80 |
| 4.3. | Spesifikasi Aplikasi | 81 |
| 4.3.1. | <i>Hardware</i> | 81 |
| 4.3.2. | <i>Software</i> | 82 |
| 4.4. | Pengujian Aplikasi Pengujian Aplikasi | 84 |

| | |
|---|------------|
| 4.4.1. <i>Black Box Testing</i> | 84 |
| 4.4.2. <i>User Acceptance Test (UAT)</i> | 86 |
| BAB V | 101 |
| PENUTUP | 101 |
| 5.1. Kesimpulan | 101 |
| 5.2. Saran | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 103 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 107 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 108 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 109 |
| LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR | 110 |
| LAMPIRAN..... | 116 |
| A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme | 116 |
| B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah/HKI (Hak Kekayaan Intelektual). | 117 |
| C. Bukti Hosting atau Google Play Store | 117 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar III. 1 Logo Manakos..... | 30 |
| Gambar III. 2 Stuktur Organisasi Manakos | 32 |
| | |
| Gambar IV. 1 Use Case Diagram Aplikasi ManaKos | 54 |
| Gambar IV. 2 Activity Diagram Apikasi ManaKos | 56 |
| Gambar IV. 3 Racangan MockUp Tampilan Login Penyewa | 58 |
| Gambar IV. 4 Racangan MockUp Tampilan Beranda Penyewa | 59 |
| Gambar IV. 5 Racangan MockUp Tampilan fitur Review | 59 |
| Gambar IV. 6 Rancangan Mockup Tampilan Login Pemilik Kos..... | 60 |
| Gambar IV. 7 Rancangan Mockup Tampilan Beranda Pemilik Kos..... | 60 |
| Gambar IV. 8 Rancangan Mockup Tampilan Promosi Ads Pemilik Kos..... | 61 |
| Gambar IV. 9 Entity Relationship Diagram (ERD) | 62 |
| Gambar IV. 10 Logical Record Structure (LRS)..... | 63 |
| Gambar IV. 11 Tampilan Halaman Login | 66 |
| Gambar IV. 12 Tampilan Halaman Beranda | 67 |
| Gambar IV. 13 Tampilan Halaman Detail Kos..... | 68 |
| Gambar IV. 14 Tampilan Detail Fasilitas Kos..... | 69 |
| Gambar IV. 15 Tampilan Halaman Ulasan Kos | 70 |
| Gambar IV. 16 Tampilan Halaman Booking..... | 71 |
| Gambar IV. 17 Tampilan Halaman Login Pemilik Kos | 72 |
| Gambar IV. 18 Tampilan S&K Aplikasi Manakos | 73 |
| Gambar IV. 19 Tampilan Halaman Dashboard Pemilik Kos | 74 |
| Gambar IV. 20 Tampilan Halaman Kelola Kos..... | 75 |
| Gambar IV. 21 Tampilan Halaman Kelola Booking Kos..... | 76 |
| Gambar IV. 22 Tampilan Halaman Data Penghuni Kos..... | 77 |
| Gambar IV. 23 Tampilan Halaman Analitik Kos | 78 |
| Gambar IV. 24 Tampilan Halaman Pembayaran Kos..... | 79 |
| Gambar IV. 25 Tampilan Hasil Implementasi..... | 80 |
| Gambar IV. 26 Hasil Responden Penyewa | 87 |

| | |
|--|-----|
| Gambar IV. 27 Hasil Responden Penyewa | 87 |
| Gambar IV. 28 Hasil Responden Penyewa | 88 |
| Gambar IV. 29 Hasil Responden Penyewa | 88 |
| Gambar IV. 30 Hasil Responden Penyewa | 89 |
| Gambar IV. 31 Hasil Responden Penyewa | 89 |
| Gambar IV. 32 Hasil Responden Penyewa | 90 |
| Gambar IV. 33 Hasil Responden Penyewa | 90 |
| Gambar IV. 34 Hasil Responden Penyewa | 91 |
| Gambar IV. 35 Hasil Responden Penyewa | 91 |
| Gambar IV. 36 Hasil Responden Penyewa | 92 |
| Gambar IV. 37 Hasil Responden Penyewa | 92 |
| Gambar IV. 38 Hasil Responden Pemilik Kos | 94 |
| Gambar IV. 39 Hasil Responden Pemilik Kos | 94 |
| Gambar IV. 40 Hasil Responden Pemilik Kos | 95 |
| Gambar IV. 41 Hasil Responden Pemilik Kos | 95 |
| Gambar IV. 42 Hasil Responden Pemilik Kos | 96 |
| Gambar IV. 43 Hasil Responden Pemilik Kos | 96 |
| Gambar IV. 44 Hasil Responden Pemilik Kos | 97 |
| Gambar IV. 45 Hasil Responden Pemilik Kos | 97 |
| Gambar IV. 46 Hasil Responden Pemilik Kos | 98 |
| Gambar IV. 47 Hasil Responden Pemilik Kos | 98 |
| Gambar IV. 48 Hasil Responden Pemilik Kos | 99 |
| Gambar IV. 49 Jumlah Responden Pemilik Kos | 99 |
| Gambar IV. 50 Jenis Yang Dikelola | 100 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel III. 1 Business Model Canvas (BMC)..... | 42 |
| Table IV. 1 Perangkat Keras Pengembang | 81 |
| Table IV. 2 Perangkat Keras Pengguna | 81 |
| Table IV. 3 Kebutuhan Sistem Operasi | 82 |
| Table IV. 4 Kebutuhan Bahasa Pemrograman..... | 82 |
| Table IV. 5 Kebutuhan Framework | 83 |
| Table IV. 6 Kebutuhan Basis Data | 83 |
| Table IV. 7 Hasil Pengujian BlackBox Testing | 85 |
| Table IV. 8 Kuisisioner Penyewa Kos..... | 86 |
| Table IV. 9 Kuisisioner Pemilik Kos..... | 93 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| LAMPIRAN | 116 |
| A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme | 116 |
| B. Bukti Submit/Publish Artikel Ilmiah/HKI (Hak Kekayaan Intelektual) | 115 |
| C. Bukti Hosting atau Google Play Store | 115 |

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. P. Ali saputra, L. Sugesti, and K. N. M. Ngafidin, “Perancangan Sistem Informasi Rumah Kos Menggunakan Metode Rapid Application Development,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, pp. 1476–1481, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4269.
- [2] N. A. Melyani, “Sistem Informasi Penyewaan Kost Kita Berbasis Web Menggunakan Metode Object Oriented Analysis and Design,” *Inst. Ris. dan Publ. Indones.*, pp. 308–318, 2023, [Online]. Available: <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas/article/view/755/369>
- [3] V. C. Medina-Hernandez, B. Ferrer-Rosell, and E. Marine-Roig, “Value Co-creation in Non-profit Accommodation Platforms,” *Front. Psychol.*, vol. 12, no. December, pp. 1–18, 2021, doi: 10.3389/fpsyg.2021.763211.
- [4] M. Marolt, G. Lenart, M. Kljajić Borštnar, and A. Pucihar, “Exploring Digital Transformation Journey Among Micro, Small-, and Medium-Sized Enterprises,” *Systems*, vol. 13, no. 1, pp. 1–23, 2025, doi: 10.3390/systems13010001.
- [5] M. H. Pestana, M. Gageiro, J. A. C. Santos, and M. C. Santos, “Network Structure of Online Customer Reviews and Online Hotel Reviews: A Systematic Literature Review,” *Inf.*, vol. 15, no. 6, 2024, doi: 10.3390/info15060334.
- [6] T. Ledraa and S. Alarabi, “The Impact of Short-Term Rentals on Long-Term Rentals and the Housing Market in Riyadh,” *Buildings*, vol. 14, no. 11, 2024, doi: 10.3390/buildings14113690.
- [7] S. P. Ananda, M. Fakhurrifqi, D. Galih, P. Putri, and R. Wijayanti, “Pengembangan Sistem Informasi DataRawat Berbasis Web,” vol. 4, no. 2, pp. 51–58, 2023.
- [8] D. ABDULLAH, K. ASMI, and I. G. A. K. WARMAYANA, *PERANCANGAN & PEMBUATAN APLIKASI FILE SERVER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE INTERPOLATION SEARCH*. SEFA BUMI PERSADA, 2020.
- [9] H. Çevik, “The Role of Digital Applications in the Real Estate Industry,” pp. 23–35, 2025, doi: 10.30516/bilgesci.1653025.
- [10] M. R. Alfarizi and M. Z. Al-farish, “PENGUNAAN PYTHON SEBAGAI BAHASA PEMROGRAMAN UNTUK MACHINE LEARNING DAN DEEP LEARNING,” vol. 2, pp. 1–6, 2023.

- [11] K. Tampubolon, "Pelatihan Pengenalan Dasar Bahasa Dart Dalam Pemograman OOP," vol. 01, no. 01, pp. 24–29, 2023.
- [12] O. S. I. Anggraeni, L. Sugiarto, and T. Agustin, "Studi Komparatif Performa Framework Javascript Modern dalam Pengembangan Aplikasi Web," vol. 2, no. 4, pp. 162–177, 2024.
- [13] A. M. Yolanda and R. T. Mulya, "Implementasi Metode Support Vector Machine untuk Analisis Sentimen pada Ulasan Aplikasi Sayurbox di Google Play Store," vol. 6, no. 2, pp. 76–83, 2024, doi: 10.35580/variainsium258.
- [14] D. Purnamasari *et al.*, *Pengantar Metode Analisis Sentimen*. Gunadarma Penerbit, 2023.
- [15] M. Oktafani and P. T. Prasetyaningrum, "IMPLEMENTASI SUPPORT VECTOR MACHINE UNTUK ANALISIS SENTIMEN KOMENTAR APLIKASI TANDA TANGAN DIGITAL IMPLEMENTATION OF SUPPORT VECTOR MACHINE FOR SENTIMENT," vol. 15, no. 1, pp. 10–19, 2022.
- [16] M. Iqbal, M. Afdal, and R. Novita, "Implementation of Support Vector Machine Algorithm for Sentiment Analysis of Online Loan Application Review Data on Google Play Store Implementasi Algoritma Support Vector Machine untuk Analisa Sentimen Data Ulasan Aplikasi Pinjaman Online Di Google Play Store," vol. 4, no. October, pp. 1244–1252, 2024.
- [17] U. S. Iswara, D. Widyawati, Susanti, and S. Setiadevi, "ANALISIS BUSINESS MODEL CANVAS PADA PT . CAK WANG MACRO INDONESIA," vol. 5, pp. 302–309, 2024.
- [18] F. Wijaya, R. Muttaqin, and A. M. Siddiq, "DESAIN BUSINESS MODEL CANVAS (BMC) PADA KELOMPOK KERAMBA BAMBU DI KOTA BANDUNG," vol. 6, no. 2, pp. 309–315, 2023.
- [19] Y. N. Kusumawati and E. Mulyani, "THE ROLE OF " BUSINESS MODEL CANVAS " (BMC) IN IMPROVING OMZET , COMPARATIVE ANALYSIS APPROACH OF BEGINNER ENTERPRENEURS IN THE FIELD OF CREATIVE ECONOMY," vol. 4, no. 03, pp. 827–834, 2024.
- [20] A. Firdaus, D. Bin Zainal, W. I. Firdaus, T. Komputer, and P. Sriwijaya, "Implementasi Flutter Dalam Aplikasi Pencarian Rumah Kost Berbasis Mobile," vol. 15, no. 1, pp. 828–836, 2023.
- [21] E. B. Sambani *et al.*, "Sistem informasi pencarian tempat kos di kota tasikmalaya berbasis mobile," vol. XII, no. 2, pp. 103–111.
- [22] R. G. Saputra, R. Susanto, and A. I. Pradana, "Implementation of Web-Based

- Room Management System for Boarding House Operations,” vol. 8, no. 1, 2025, doi: 10.32877/bt.v8i1.2738.
- [23] A. P. Routaray and D. C. K, “Sentiment Analysis and Rating Predicting for Hotel Review,” no. December 2024, pp. 5–8, 2025, doi: 10.48175/IJARSCT-22511.
- [24] P. A. Rachmatika, R. N. Ain, E. Wahyudinarti, and A. S. Fitri, “PENERAPAN METODE OBJECT ORIENTED ANALYSIS AND DESIGN PADA APLIKASI SISTEM INFORMASI,” vol. 13, no. 1, pp. 1076–1083, 2025.
- [25] Hozairi, Buhari, S. Alim, and Rofiudin, *PANDUAN KOMPREHENSIF PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK*. Jawa Barat: WIDINA MEDIA UTAMA, 2024.
- [26] S. Tazkiyah and A. Arifin, “PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022.
- [27] A. Gunawan, *Mobile Programming Menggunakan Flutter dan Visual Studio Code Untuk Pemula*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024.
- [28] D. Hermawan, W. Wiyanto, and T. N. Wiyatno, “Penerapan Location Based Service (LBS) Pada Sistem Pencarian Kontrakan Dengan Metode Prototype,” vol. 16, no. 1, pp. 10–22, 2023, doi: 10.30998/faktorexacta.v16i1.14991.
- [29] N. A. Hidayah and N. Rofiqoh, “EVALUASI SOFTWARE VISUAL STUDIO CODE MENGGUNAKAN METODE QUETIONNAIRES NELSEN ’ S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU),” vol. 6, pp. 382–391, 2024.
- [30] D. Y. Abidah, S. H. Wijoyo, and K. Rahman, “Pengaruh Platform Visual Studio Code Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 3 Malang,” vol. 9, no. 3, 2025.
- [31] T. Limbong and Sriadhi, *Pemrograman Web Dasar*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [32] M. A. Nurjani, I. Mulyadi, and A. Taryanto, “Sistem Informasi Persediaan Barang Menggunakan Framework Bootstrap dan Bahasa Pemrograman PHP MYSQL,” vol. 02, no. 2018, pp. 50–57, 2021.
- [33] E. P. Sartika and A. B. Cahyono, “Implementasi Elasticsearch Logstash Kibana Stack pada Sistem Portal Pengembangan dan Pembinaan Sumber Daya Manusia”.
- [34] A. Dwiprawira, “Analisis Eksplorasi Data Aplikasi Android Pada Playstore,”

vol. 4, no. 4, pp. 360–369, 2023.