

PROPOSAL SKRIPSI

PENERAPAN METODE SIMPLE ADDICTIVE WEIGHTING UNTUK REKOMENDASI PENCARIAN KOST PADA APLIKASI MOBILE DI KELURAHAN TAMALANREA



Oleh:

**REYHAN RAFAIDHIL | 222124
IRWAN SAYHRIR | 222132**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS DIPA MAKASSAR
2025**

PENERAPAN METODE SIMPLE ADDICTIVE WEIGHTING UNTUK
REKOMENDASI PENCARIAN KOST PADA APLIKASI MOBILE DI
KELURAHAN TAMALANREA

Oleh:

REYHAN RAFAIDHIL (222124)
IRWAN SYAHRIR (222132)

Proposal Diserahkan ke Program Studi Untuk Memenuhi Persyaratan
Ujian Seminar Proposal Program Studi Teknik Informatika
April 2025

HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PENERAPAN METODE SIMPLE ADDICTIVE WEIGHTING UNTUK REKOMENDASI PENCARIAN KOST PADA APLIKASI MOBILE DI KELURAHAN TAMALANREA

PROPOSAL SKRIPSI

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1
Program Studi Teknik Informatika

**REYHAN RAFAIDHIL (222124)
IRWAN SYAHRIR (222132)**

Telah Disetujui Untuk Dipertahankan:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

JUFRI, S.Kom., MT., Ph.D.
NIDN: 0912127001

NURLINDASARI TAMSIR, S.Kom., M.T.
NIDN: 0907107101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika
Universitas Dipa Makassar

Ir. Irsal, M.T.
NIDN: 0911075701

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini. Proposal ini disusun sebagai bagian dari proses penelitian pada Program Studi Teknik Informatika, Universitas DIPA Makassar.

Dalam penyusunan proposal ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan kepada:

1. Dr. Y. Johny W. Soetikno, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas DIPA Makassar, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama proses studi.
2. Ir. Irsal, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses penyusunan proposal ini
3. Jufri, S.Kom., MT., Ph.D, selaku Pembimbing I, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama proses penelitian dan penulisan proposal ini.
4. Nurlindasari Tamsir, S.Kom., M.T., selaku Pembimbing II, yang telah memberikan panduan, saran, dan dukungan yang sangat membantu dalam penyelesaian proposal ini
5. Seluruh dosen di Universitas DIPA Makassar atas ilmu dan dukungan yang diberikan.

6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan motivasi yang tiada henti hingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi

Makassar, Bulan, Tahun

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENYERAHAN NASKAH	i
HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viiii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pokok Permasalahan.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.5 Batasan Permasalahan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kerangka Pikir Penelitian.....	8
2.2. Landasan Teori.....	9
2.2.1 Sistem Rekomendasi.....	9
2.2.2 Metode <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i>	9
2.2.3 <i>Mobile</i>	11

2.2.4	Aplikasi.....	11
2.2.5	<i>Framework</i>	11
2.2.6	<i>Flutter</i>	12
2.2.7	<i>Dart</i>	12
2.2.8	Database.....	13
2.2.9	<i>Supabase</i>	13
2.2.10	Unified Modeling Language.....	13
2.2.10.1	<i>Use Case Diagram</i>	14
2.2.10.2	<i>Activity Diagram</i>	15
2.2.10.3	<i>Sequence Diagram</i>	17
2.2.10.4	<i>Class Diagram</i>	19
2.3	Penelitian Terkait.....	21
	BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian.....	24
3.2	Jenis Penelitian.....	24
3.3	Sumber Data.....	24
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.5	Populasi dan Sampel.....	26
3.6	Bahan dan Alat Penelitian.....	27
3.7	Metode Pengujian.....	28
3.8	Prosedur Penelitian.....	29
3.9	Jadwal Penelitian.....	31
3.10	Perancangan Solusi.....	32

REFERENSI.....	36
LAMPIRAN-LAMPIRAN	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1: Hubungan Pokok Permasalahan, Tujuan dan Pertanyaan Penelitian....	4
Tabel 2.1: <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.2: <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.3: <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2.4: <i>Class Diagram</i>	20
Tabel 2.5: Penelitian Terkait	22
Tabel 3.1: Bahan Penelitian	27
Tabel 3.2: Alat Desain	27
Tabel 3.3: Perangkat Lunak	28
Tabel 3.3: Perangkat Keras	28
Tabel 3.4: Jadwal Penelitian	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1: Kerangka Pikir	8
-----------------------------------	---

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tempat tinggal menjadi salah satu faktor pendukung kenyamanan belajar bagi mahasiswa. Sejumlah mahasiswa khususnya dari Univeristas Dipa Makassar yang berasal dari luar daerah memilih tinggal di rumah kost selama menempuh pendidikan. Namun, beragamnya pilihan kost justru membuat mahasiswa bingung menentukan mana yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

Di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar, mahasiswa masih sering mengalami kesulitan mencari kost karena informasi yang ada belum tersusun dengan baik dan sulit dibandingkan. Faktor seperti harga, lokasi, keamanan, luas kamar, dan fasilitas memang menjadi pertimbangan utama, tetapi informasi tersebut belum terdokumentasi dengan baik. Selain itu, banyak calon penghuni tidak tahu apakah pemilik kost telah mempromosikan tempatnya, karena promosi yang dilakukan mungkin tidak dilihat oleh calon penghuni. Mahasiswa baru juga belum mengenal lingkungan sekitar kampus dan tidak tahu kost mana yang paling dekat dengan tempat kuliah. Akibatnya, banyak mahasiswa akhirnya berpindah-pindah kost karena merasa tidak nyaman atau tidak sesuai dengan harapan.

Kondisi ini menunjukkan perlunya sistem yang menyajikan informasi kost yang mampu membantu mahasiswa dalam menyeleksi dan membandingkan kost berdasarkan kriteria tertentu. Pendekatan berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif untuk mempermudah proses pengambilan keputusan. Dengan adanya

sistem rekomendasi, pengguna dapat memperoleh hasil rekomendasi kos yang terbaik

Perkembangan teknologi informasi, khususnya pada aplikasi mobile, semakin pesat dan berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan smartphone dan layanan digital membuat aplikasi mobile menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat masa kini (Shabrina Ziha Fidela et al., 2023). Melalui penggunaan aplikasi, berbagai kebutuhan, termasuk pencarian informasi tempat tinggal, dapat dilakukan dengan lebih cepat dan praktis. Pada era sekarang ini, informasi menyebar sangat cepat sehingga teknologi dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pemanfaatannya(French, 1962).

Metode Simple Additive Weighting (SAW) adalah metode yang menentukan alternatif terbaik dengan menghitung bobot tertinggi dari nilai masing-masing atribut pada setiap alternatif (Reza et al., 2023). Hasil penjumlahan ini kemudian menghasilkan peringkat terbaik. Metode SAW dianggap efektif dalam menentukan alternatif terbaik dari beberapa pilihan yang dievaluasi berdasarkan berbagai kriteria (Reza et al., 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode Simple Additive Weighting dalam sistem rekomendasi pencarian kost berbasis aplikasi mobile di Kelurahan Tamalanrea Indah. Sehingga dapat membantu mahasiswa dalam menemukan kost yang terbaik berdasarkan pada perhitungan metode SAW.

1.2 Pokok Permasalahan

Pokok permasalahan dari penelitian ini adalah:

1. Belum adanya sistem aplikasi mobile yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari dan memilih kost secara efisien berdasarkan informasi yang tersusun dengan baik.
2. Belum diterapkannya metode Simple Additive Weighting (SAW) dalam memberikan rekomendasi kost berdasarkan kriteria seperti harga, fasilitas, luas kamar, dan lokasi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membangun aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam mencari dan memilih kost secara lebih mudah.
2. Mengimplementasikan metode Simple Additive Weighting (SAW) untuk membantu pengguna mendapatkan rekomendasi kost yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka seperti harga, fasilitas, luas kamar, dan lokasi.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Di bawah ini adalah pertanyaan penelitian dari penelitian ini:

1. Bagaimana merancangan dan membangun aplikasi mobile yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari dan memilih kost secara lebih mudah?

2. Bagaimana sistem dapat menerapkan metode Simple Additive Weighting untuk mendapatkan hasil rekomendasi kost berdasarkan kriteria yang telah ditentukan?

Tabel 1. 1: Hubungan Pokok Permasalahan, Tujuan dan Pertanyaan Penelitian

Pokok Permasalahan	Tujuan Penelitian	Pertanyaan penelitian
Belum adanya sistem aplikasi mobile yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari dan memilih kost secara efisien berdasarkan informasi yang tersusun dengan baik.	Untuk membangun aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam mencari dan memilih kost secara lebih mudah.	Bagaimana merancangan dan membangun aplikasi mobile yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari dan memilih kost secara lebih mudah?
Belum diterapkannya metode Simple Additive Weighting (SAW) dalam memberikan rekomendasi kost berdasarkan kriteria seperti harga, fasilitas, luas kamar, dan lokasi.	Mengimplementasikan metode Simple Additive Weighting (SAW) untuk membantu pengguna mendapatkan rekomendasi kost yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka seperti harga, fasilitas, luas kamar, dan lokasi.	Bagaimana sistem dapat menerapkan metode Simple Additive Weighting untuk mendapatkan hasil rekomendasi kost berdasarkan kriteria yang telah ditentukan?

1.5 Batasan Permasalahan

1. Batasan Data

Data kost yang akan digunakan yakni hanya sebanyak 20 kost di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar, agar proses pengumpulan data dan wawancara bisa berjalan dengan baik dan efisien.

2. Batasan Bahasan Pemrograman

Penelitian ini menggunakan *Flutter* sebagai *framework* utama untuk membangun aplikasi mobile dan Supabase sebagai basis data sekaligus backend.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dirancang untuk memudahkan pembaca dalam memahami dan mengikuti alur argumentasi serta temuan penelitian. Berikut adalah uraian jelas mengenai setiap bab yang akan ada dalam skripsi ini:

1. Halaman Judul dan Halaman Pengesahan

Halaman judul berisi informasi mengenai judul skripsi, nama penulis, institusi, tahun penulisan, dan informasi lain yang relevan.

2. Halaman pengesahan mencantumkan tanda tangan dan persetujuan dari pembimbing skripsi serta pihak-pihak terkait lainnya.

3. Abstrak

Abstrak merangkum secara singkat isi keseluruhan skripsi, termasuk tujuan penelitian, metode, temuan utama, dan implikasi hasil penelitian.

4. Kata Pengantar

Bagian ini memberikan pengantar mengenai latar belakang penelitian, alasan pemilihan topik, tujuan penelitian, serta gambaran umum mengenai struktur dan sistematika skripsi.

5. Bab I. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

6. Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan terhadap kajian-kajian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, termasuk teori-teori yang mendukung, konsep-konsep yang terkait, dan hasil penelitian sebelumnya.

7. Bab III. Metode Penelitian

Bagian ini menjelaskan secara rinci tentang desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta prosedur analisis data yang digunakan.

8. Bab IV. Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi presentasi dan analisis data yang telah diperoleh dari penelitian, termasuk temuan-temuan utama yang relevan dengan pertanyaan penelitian.

Bab ini juga merupakan ruang untuk menginterpretasikan temuan penelitian, membandingkan dengan teori atau penelitian terdahulu, mengeksplorasi implikasi hasil penelitian, serta memberikan saran dan rekomendasi

9. Bab V. Kesimpulan dan Saran

Bab ini menyajikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian, mengaitkan dengan tujuan penelitian, menyajikan implikasi praktis, dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

10. Daftar Pustaka

Bagian ini mencantumkan semua referensi yang digunakan dalam skripsi, disusun sesuai dengan aturan penulisan daftar pustaka yang berlaku.

11. Lampiran

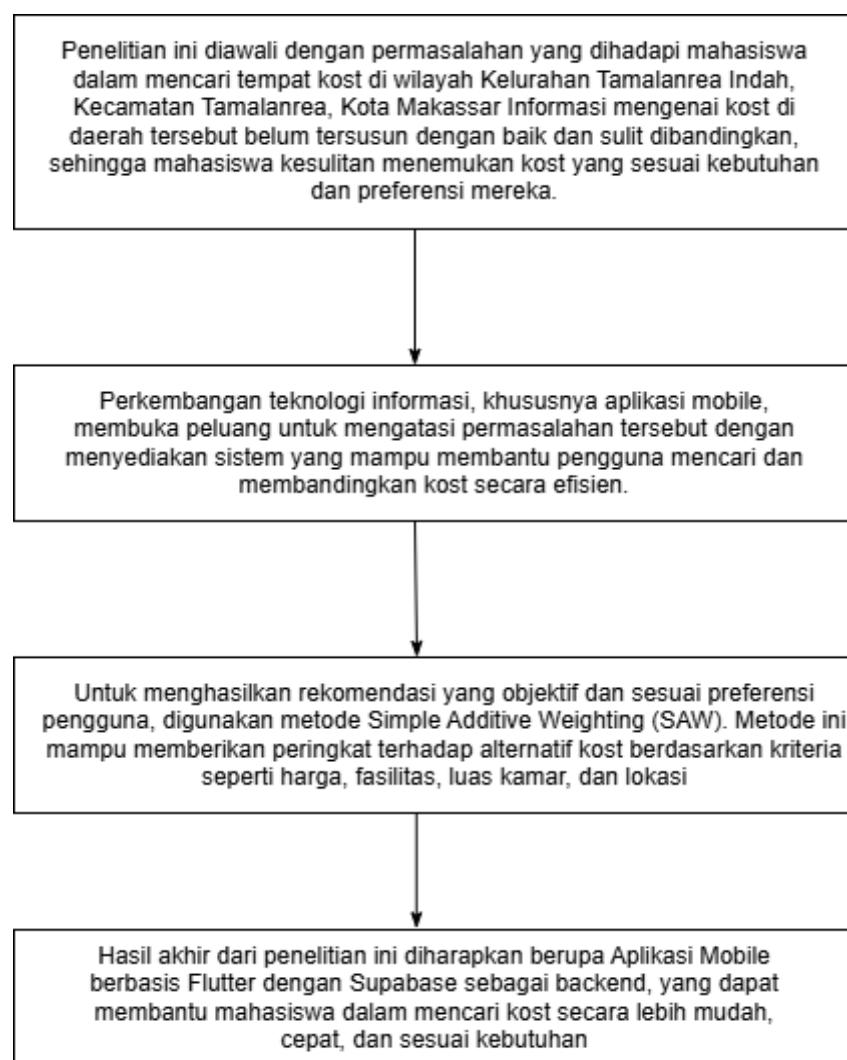
Lampiran berisi informasi tambahan seperti instrumen penelitian, data tambahan, dan materi pendukung lainnya yang relevan dengan skripsi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini disusun dalam bentuk diagram yang menggambarkan alur berpikir peneliti mulai dari identifikasi masalah hingga tercapainya tujuan penelitian.



Gambar 2.1 Bagian Kerangka Pikir

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Sistem Rekomendasi

Sistem rekomendasi yaitu Teknik dan perangkat lunak yang memberikan rekomendasi seperti item dan barang yang bermanfaat yang juga memiliki value untuk setiap pengguna (YULIANA ARISTANTIA, 2024).

2.2.2 Metode *Simple Addictive Weighting (SAW)*

Simple Addictive Weighting (SAW) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada setiap atribut(Ramadhani et al., 2022).

Metode *Simple Additive Weighting (SAW)* adalah salah satu metode dalam Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang digunakan untuk menentukan alternatif terbaik dari sejumlah pilihan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Secara konsep, metode *SAW* sering disebut juga sebagai metode penjumlahan terbobot (*weighted sum method*), karena proses penilaian dilakukan dengan cara menjumlahkan hasil perkalian antara nilai atribut dengan bobot kriteria yang bersangkutan.

Untuk menerapkan metode *Simple Additive Weighting(SAW)* maka ada beberapa rumus yang harus digunakan sebagai berikut:

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\text{Max } x_{ij}} \quad \text{Jika J adalah atribut keuntungan (Benefit)} \quad (\text{Tarigan et al., 2022}).$$

$$r_{ij} = \frac{\text{Min } x_{ij}}{x_{ij}} \quad \text{Jika J Adalah atribut biaya (Cost)} \quad (\text{Tarigan et al., 2022}).$$

Keterangan :

r_{ij} = nilai normalisasi dari alternatif ke – i terhadap kriteria ke -j.

X_{ij} = nilai asli dari alternatif ke – i terhadap ke -j.

$\text{Max } X_{ij}$ = nilai maksimum dari setiap kriteria.

$\text{Min } X_{ij}$ = nilai minimum dari setiap kriteria.

Benefit = Jika nilai terbesar adalah terbaik.

Cost = jika nilai terkecil Adalah terbaik (Tarigan et al., 2022).

Untuk nilai preferensi untuk setiap alternatif (V_i) mempunya rumus sebagai berikut :

$$V_i = \sum_{j=1}^n W_j R_{ij} \quad (\text{Tarigan et al., 2022})$$

Keterangan:

V_i = rangking untuk setiap alternatif, nilai V_i yang lebih besar mengindikasikan bahwa alternatif A_i lebih terpilih.

W_i = nilai bobot untuk setiap kriteria.

R_{ij} = nilai rating kerja ternormalisasi (Tarigan et al., 2022).

Adapun Langkah-langkah pada metode *Simple Addictive Weighting* sebagai berikut:

1. Menentukan kriteria dan bobotnya untuk mendapatkan kriteria memiliki tingkat kepentingan (bobot) tertentu.
2. Membuat matriks Keputusan yang berisi nilai setiap alternatif terhadap setiap kriteria.

3. Normalisasi matriks Keputusan untuk mendapatkan semua nilai berada dalam skala yang sama, terutama jika jenis kriterianya campuran (benefit dan *cost*).
4. Menghitung nilai preferensi setiap alternatif dengan menjumlahkan hasil perkalian antara nilai normalisasi dan bobot masing-masing kriteria yang nantinya hasil yang didapatkan akan memasukkan dalam proses perangkingan dengan nilai terbesar dijadikan landasan untuk membuat perangkingan.

2.2.3 *Mobile*

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Mastan, 2021).

2.2.4 *Aplikasi*

Menurut Ramdansyah dan Taufik (2017, dalam (Sutikno & Pandu Widhoyoko, 2024))Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan.Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program Komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu

2.2.5 *Framework*

Framework adalah kerangka kerja atau struktur konseptual yang digunakan untuk memfasilitasi pembangunan dan pengembangan aplikasi atau sistem. Ini menyediakan serangkaian alat, aturan, dan konvensi yang memudahkan

developer dalam membangun sesuatu dengan cepat dan efisien (Fadhlurrohman Zuhdi, 2024).

2.2.6 *Flutter*

Flutter adalah sebuah *framework* pemrograman yang dikembangkan oleh Google yang memungkinkan kita untuk membuat aplikasi di Android,iOS, Windows OS, dan Linux dengan satu source code yang sama. *Flutter* merupakan *SDK (Software Development Kit)* yang dikembangkan oleh Google untuk membuat aplikasi yang bagus dan bisa berjalan pada berbagai platform. *Flutter* 2.0 merupakan versi terbaru memberikan dukungan pada user untuk membangun aplikasi pada sistem operasi Android, iOS, Web, Windows, Linux, dan MacOS (Frendiana, 2024).

2.2.7 *Dart*

Dart adalah merupakan bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh google untuk kebutuhan dalam membuat aplikasi android atau mobile, *front-end, web, IoT, back-end (CLI)*, dan Game. *Dart* menerapkan konsep pemrograman berorientasi objek (OOP) dimana struktur kode berada dalam class yang didalamnya berisi method maupun variabel. *Dart* sendiri menggunakan *C-Style* syntax sehingga mekanisme dart mirip dengan bahasa pemrograman *C, java, javascript, dan Swift* (Taryana Suryana, 2021).

2.2.8 *Database*

Database adalah alat yang berguna untuk memproduksi dan mengelola data dalam jumlah besar secara efisien sambil menjaga keamanan jangka panjang. Ini terdiri dari kumpulan program pengakses data yang menyimpan informasi ini, yang juga dikenal sebagai *database*. Informasi ini sangat penting bagi organisasi dan tujuannya. Tujuan utama *Database* adalah menyediakan sumber daya untuk penyimpanan dan pengambilan data yang mudah dan efisien dari database. Basis data sistem dirancang untuk mengelola informasi dalam jumlah besar (Fahzirah, 2024).

2.2.9 *Supabase*

Platform *backend-as-a-service* yang menyediakan alat pengembangan *API* dan manajemen *database* (Nisa Aisyatunnabilah Hasyim & Ahmad Musnansyah, 2025).

2.2.10 *Unified Modelling Language (UML)*

UML (Unified Modelling Language) Adalah Bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak yang kompleks (Nisa Aisyatunnabilah Hasyim & Ahmad Musnansyah, 2025).

UML menyediakan berbagai macam jenis diagram, di antaranya *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, serta *class diagram*. Setiap jenis diagram memiliki fungsi dan peran tersendiri dalam menjelaskan bagian tertentu dari sistem yang sedang dirancang. Di antara semuanya, *Class Diagram* termasuk

yang paling sering digunakan karena mampu menampilkan susunan kelas beserta keterkaitannya secara menyeluruh, sehingga membantu menggambarkan struktur dasar dari sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2.2.9.1 Use Case Diagram

Use Case adalah deskripsi atau gambaran mengenai interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam konteks *software engineering* atau *system analysis*, *use case* menjelaskan bagaimana sistem akan berperilaku dari sudut pandang pengguna, bukan dari sisi teknis sistem. Secara sederhana, *use case* menggambarkan apa yang dilakukan sistem, bukan bagaimana sistem melakukannya.

Tabel 2.1 *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Mewakili pengguna system atau perangkat eksternal (manusia, system lain, perangkat lunak) yang berinteraksi dengan system.
2		Use Case	Menunjukkan fungsi, layanan, atau proses yang disediakan oleh sistem.
3		Association	Garis penghubung antara aktor dan <i>use case</i> yang menunjukkan adanya interaksi.

No	Gambar	Nama	Keterangan
4		<i>Include Relationship</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> selalu menyertakan <i>use case</i> lain sebagai bagian dari prosesnya
5		<i>Extend Relationship</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> dapat memperluas perilaku <i>use case</i> lain secara opsional.
6.		<i>System Boundary</i>	Menunjukkan ruang lingkup sistem, yaitu batas antara apa yang dilakukan oleh sistem (di dalam kotak) dan apa yang dilakukan oleh lingkungan eksternal (di luar kotak).

Sumber : (MUHAMMAD RIFQI HIDAYAT, 2024)

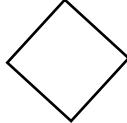
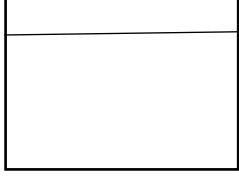
2.2.10.2 *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (*workflow*) atau urutan aktivitas dalam suatu proses, baik pada level sistem maupun level bisnis. Diagram ini menunjukkan bagaimana suatu proses dimulai, bagaimana aktivitas saling terhubung, dan bagaimana proses tersebut berakhir.

Dengan kata lain, *Activity Diagram* menjelaskan alur logika dari aktivitas ke aktivitas, termasuk pengambilan keputusan, percabangan, dan proses paralel yang terjadi di dalam sistem.

Tabel 2.2 *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Initial Node</i>	Titik awal dari aktivitas atau proses. Diagram selalu dimulai dari simbol ini.
2		<i>Activity</i>	Menunjukkan suatu langkah atau kegiatan yang dilakukan, baik oleh sistem maupun pengguna Menunjukkan suatu langkah atau kegiatan yang dilakukan, baik oleh sistem maupun pengguna
3		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan urutan atau arah aliran proses dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya.

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		<i>Decision Node</i>	Simbol untuk pengambilan keputusan atau percabangan alur berdasarkan kondisi tertentu (if–else). Setiap cabang diberi label kondisi, seperti Ya atau Tidak.
5		<i>Final Node</i>	Menandakan akhir dari seluruh aktivitas atau proses dalam sistem.
6		<i>Swim Lane</i>	Digunakan untuk mengelompokkan aktivitas berdasarkan pelaku, unit kerja, atau komponen sistem. Setiap lane menunjukkan siapa yang bertanggung jawab terhadap aktivitas di dalamnya.

Sumber : (MUHAMMAD RIFQI HIDAYAT, 2024)

2.2.10.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan urutan interaksi antara objek-objek atau komponen sistem dalam menjalankan suatu

proses. Diagram ini menampilkan bagaimana pesan atau perintah dikirim dan diterima antar objek secara berurutan berdasarkan waktu.

Dengan kata lain, *Sequence Diagram* menjelaskan kapan dan bagaimana suatu objek berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan fungsi tertentu dalam sistem. Tujuan utama *Sequence Diagram* adalah untuk memperlihatkan aliran pesan dari satu objek ke objek lain sehingga memudahkan pengembang memahami logika dan urutan eksekusi proses di dalam sistem.

Tabel 2.3 *Squence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Mewakili pengguna atau sistem eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Biasanya ditempatkan di sisi paling kiri diagram.
2		Object	Menunjukkan entitas (kelas, modul, atau objek) yang berkomunikasi dalam suatu proses.\

No	Gambar	Nama	Keterangan
3		<i>Lifeline</i>	Garis vertikal dari objek yang menunjukkan keberadaan atau waktu hidup objek selama interaksi berlangsung.
4		<i>Activation Box</i>	Menunjukkan periode waktu saat suatu objek sedang melakukan aktivitas atau memproses pesan tertentu.
5		<i>Synchronous Message</i>	pengiriman pesan dari satu objek ke objek lain yang harus ditanggapi (sinkron).
6		<i>Return Message</i>	Menunjukkan balasan dari objek penerima ke pengirim setelah memproses pesan. Biasanya digunakan untuk mengembalikan hasil atau status.

Sumber : (Rony Setiawan, 2021)

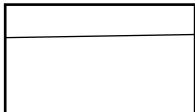
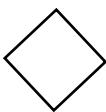
2.2.9.4. *Class Diagram*

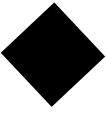
Class Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari suatu sistem dengan menunjukkan kelas-kelas yang ada, atribut dan metodenya, serta

hubungan antar kelas. Diagram ini menjadi salah satu diagram terpenting dalam pemodelan berorientasi objek karena memberikan gambaran tentang bagaimana data dan fungsi saling terhubung di dalam system.

Dengan kata lain, *Class Diagram* menjelaskan rancangan logis dari system yang menunjukkan bagaimana entitas data dan perilaku (fungsi) saling berinteraksi untuk membentuk keseluruhan system.

Tabel 2.4 *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Merepresentasikan blueprint atau struktur dari objek, berisi atribut (data) dan metode (fungsi).
2		<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan antar dua kelas, seperti “memiliki”, atau “menggunakan”.
3		<i>Aggregation</i>	Hubungan antar kelas yang menunjukkan bahwa suatu objek dapat menjadi bagian dari objek lain, namun tidak memiliki ketergantungan penuh.

No	Gambar	Nama	Keterangan
4		<i>Composition</i>	Hubungan antar kelas yang menunjukkan kepemilikan yang kuat (<i>strong ownership</i>), di mana objek anak tidak dapat eksis tanpa objek induknya. Jika objek induk dihapus, maka seluruh objek anak yang terhubung dengannya juga akan ikut terhapus.
5		<i>Dependency</i>	Hubungan di mana perubahan pada satu kelas dapat memengaruhi kelas lain, tetapi bukan bagian dari strukturnya.

Sumber : (Rony Setiawan, 2021b)

2.3 Penelitian Terkait

Tinjauan literatur, juga dikenal sebagai penelitian terkait, adalah bagian penting dari penelitian yang memberikan gambaran menyeluruh tentang kemajuan penelitian sebelumnya yang berkaitan langsung dengan topik penelitian Anda. Melalui tinjauan literatur ini,

Table 2.5 Penelitian Terkait

Judul Penelitian	Metode / Hasil Penelitian	Penelitian Yang dilakukan
Perancangan <i>User Experience</i> pada Aplikasi Pencarian Kos Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (Yoga Pudya Ardhana, 2024).	Menggunakan pendekatan <i>User Centered Design (UCD)</i> dengan pemodelan <i>UML</i> . Penelitian dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi pencarian kost yang intuitif.	Penelitian ini menjadi dasar dalam memahami pentingnya rancangan pengalaman pengguna. Namun, penelitian yang akan dilakukan penulis mengembangkan sistem rekomendasi menggunakan metode <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i> untuk membantu pengguna memilih kost terbaik berdasarkan kriteria tertentu.
Penerapan Algoritma <i>Dijkstra</i> dalam Perancangan Sistem Informasi Pencarian dan Penyewaan Kamar Kost Berbasis Web(Samsul Anwar et al., 2024) .	Penelitian ini menerapkan Algoritma <i>Dijkstra</i> untuk mencari rute terpendek menuju lokasi kost yang diinginkan. Pengembangan sistem menggunakan metode <i>Waterfall</i> dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, penerapan, verifikasi, dan pemeliharaan. Aplikasi web berbasis <i>Laravel</i> dan <i>MySQL</i> berhasil membantu pengguna menemukan kost terdekat sekaligus mendukung pengelolaan data kost legal.	Penelitian ini relevan karena sama-sama berfokus pada sistem pencarian kost. Namun, penelitian penulis mengembangkan sistem rekomendasi berbasis metode <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i> yang menilai berbagai kriteria (harga, lokasi, fasilitas, dan keamanan) untuk memberikan hasil rekomendasi yang lebih akurat, bukan sekadar jarak terdekat.

Judul Penelitian	Metode / Hasil Penelitian	Penelitian Yang dilakukan
Perancangan Sistem Pencarian Kost Berbasis Web di Kota Makassar Menggunakan Metode <i>Prototype</i> (Ramdhana & Muliadi, 2023)	Penelitian ini menggunakan metode <i>Prototype</i> dalam merancang aplikasi web “Satu Sama Kost” untuk mempermudah mahasiswa dan pekerja mencari tempat kost. Sistem dilengkapi fitur pencarian kost, detail fasilitas, foto, lokasi dengan integrasi Google Maps, serta layanan tambahan seperti jasa angkut barang. Pemodelan sistem dilakukan menggunakan <i>UML</i> (<i>Use Case, Activity Diagram</i>)	Penelitian ini menggunakan metode <i>Prototype</i> dalam merancang aplikasi web “Satu Sama Kost” untuk mempermudah mahasiswa dan pekerja mencari tempat kost. Sistem dilengkapi fitur pencarian kost, detail fasilitas, foto, lokasi dengan integrasi Google Maps, serta layanan tambahan seperti jasa angkut barang. Pemodelan sistem dilakukan menggunakan <i>UML</i> (<i>Use Case, Activity Diagram</i>)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan yakni dari bulan November 2025 sampai bulan januari 2025. Pada Kelurahan Tamalanrea Indah, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan pengolahan data yang dapat diukur dengan angka. Tujuannya adalah untuk memperoleh hasil yang objektif dan terukur dalam memberikan rekomendasi kost sesuai dengan data yang telah dikumpulkan.

3.3 Sumber Data

Sumber data penelitian ini meliputi:

1. Data Primer

Data Primer dikumpulkan langsung dengan cara mewawancara mahasiswa Universitas Dipa Makassar. Tujuannya ialah untuk memahami faktor-faktor utama yang mempengaruhi pemilihan kost. Selain itu, penelitian juga melibatkan wawancara dengan pemilik kost untuk mengumpulkan informasi tentang ciri-ciri kost yang mereka tawarkan. Peneliti juga melakukan observasi langsung terhadap keadaan kost di lokasi untuk melengkapi data yang sudah diperoleh.

2. Data Sekunder

Data sekunder diambil dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal, artikel ilmiah, dan situs dapat dipercaya serta relevan dengan topik penelitian. Data ini dimanfaatkan untuk memperkuat dasar teori, memahami konsep dan metode yang diterapkan, serta menyediakan referensi dari penelitian sebelumnya yang mendukung desain sistem rekomendasi kost.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Adapun beberapa Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi ini dengan melakukan pengamatan langsung kondisi di setiap kost di sekitar Kelurahan Tamalanrea Indah. Melalui pengamatan ini, peneliti akan memperoleh pemahaman yang akurat tentang kondisi setiap kost, lingkungan sekitarnya, dan akses ke lokasi.

2. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan kepada dua kelompok yang berbeda, yaitu mahasiswa Universitas Dipa Makassar dan pemilik kost. Tujuan wawancara dengan mahasiswa adalah untuk memahami pertimbangan utama mereka dalam memilih tempat kost, pertimbangan utama mereka yang menjadi tingkat kepentingan masing-masing faktor yang akan digunakan untuk menentukan bobot dalam metode Simple Additive Weighting (SAW). Sementara itu, wawancara dengan pemilik kost bertujuan untuk mengumpulkan data tentang karakteristik kost yang mereka tawarkan. Data

ini akan digunakan untuk melengkapi informasi alternatif yang akan diproses dalam sistem rekomendasi.

3. Literatur

Teknik literatur ini dilakukan dengan mempelajari jurnal, dan sumber yang dapat dipercaya agar bisa memahami teori, konsep, dan penelitian yang telah ada sebelumnya. Informasi ini digunakan sebagai landasan untuk memahami bagaimana merancang sistem rekomendasi kost dan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penting dalam memilih kost.

3.5 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup beberapa tempat kost dan mahasiswa Universitas Dipa Makassar yang pernah atau sedang tinggal di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah. Dalam pemilihan sampel, penelitian ini menerapkan metode purposive, yang berarti memilih 20 tempat kost yang mencerminkan perbedaan yang ditawarkan serta 10 mahasiswa yang telah atau sedang tinggal di kost di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah untuk memberikan pendapat dan pertimbangan mereka. Data yang diperoleh dari sampel ini akan digunakan untuk menganalisis pilihan kost dan membuat rekomendasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

3.6 Bahan dan Alat Penelitian

3.6.1 Bahan Penelitian

Tabel 3.1 Bahan Penelitian

No	Bahan Penelitian	Keterangan
1	Data Kost di Kelurahan Tamalanrea Indah	Data – data atau catatan informasi yang berupa nama pemilik, nama kost, no telpon pemilik kost beserta harga, Lokasi, fasilitas dengan luas kamar

3.6.2 Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penulisan ini terdiri atas 3 bagian sebagai berikut:

1. Alat Desain yang teribat dalam penelitian ini yaitu

Tabel 3.2 Alat Desain

No	Alat Desain
1	<i>Use Case Diagram</i>
2	<i>Activity Diagram</i>
3	<i>Sequence Diagram</i>
4	<i>Class Diagram</i>

2. Perangkat Lunak yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.3 Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Unit	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	1	Microsoft Windows 11
2	Text Editor	1	<i>Visual Studio Code</i>
3	Database	1	<i>Supabase</i>
4	Bahasa Pemrograman	1	<i>Dart</i>

3. Perangkat Keras yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.4 Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Unit	Spesifikasi
1	<i>Prosessor</i>	1	<i>Intel Core i7-14650HX,</i>
2	<i>RAM</i>	1	16GB
3	<i>ROM</i>	1	1427GB

3.7 Metode Pengujian

Dalam pengujian sistem aplikasi mobile rekomendasi pencarian kost ini digunakan metode *black box* testing untuk mengetahui apakah sistem telah berfungsi dengan baik dan berjalan sesuai prosedur yang telah dirancang. Pengujian ini berfokus pada pengujian fungsional dari setiap komponen sistem untuk

menemukan adanya kesalahan pada proses maupun hasil keluaran (output) yang ditampilkan aplikasi.

Jika output yang dihasilkan tidak sesuai dengan fungsi atau prosedur yang diharapkan, maka hal tersebut menunjukkan adanya kesalahan pada sistem, seperti fungsi yang tidak berjalan semestinya, data kost yang tidak muncul, atau hasil rekomendasi yang tidak sesuai dengan kriteria yang dipilih pengguna. Pengujian ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa proses komunikasi antara aplikasi dengan basis data serta proses perhitungan metode *Simple Additive Weighting (SAW)* yang diterapkan di sisi back-end dapat berjalan dengan benar.

Tujuan akhir dari pengujian ini adalah untuk mencapai keseimbangan sistem agar seluruh fungsi dalam aplikasi rekomendasi kost dapat bekerja sesuai rancangan dan memberikan hasil rekomendasi yang akurat serta relevan bagi pengguna.

3.8 Prosedur Penelitian

1. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data kost dengan cara observasi langsung di wilayah Kelurahan Tamalanrea Indah, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar. Data yang dikumpulkan meliputi nama kost, nama pemilik, nomor telepon, harga sewa, fasilitas, luas kamar, serta jarak dari kampus Universitas Dipa Makassar.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada mahasiswa dan pemilik kost untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi

pertimbangan utama dalam memilih tempat kost, yang kemudian digunakan sebagai dasar penentuan bobot kriteria dalam metode *Simple Additive Weighting (SAW)*.

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem baik dari sisi pengguna (mahasiswa) maupun dari sisi pengelola kost. Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem, alur kerja aplikasi, serta proses perhitungan metode *SAW* yang dilakukan di sisi *back-end*. Hasil dari analisis ini digunakan untuk merancang sistem rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Perancangan Sistem

Tahap ini meliputi pembuatan model perancangan sistem menggunakan diagram *UML (Unified Modeling Language)* seperti *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram*. Selain itu, dilakukan juga perancangan basis data menggunakan Supabase dan perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) menggunakan *Flutter* agar aplikasi mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik.

4. Pembuatan Program (Coding)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan aplikasi rekomendasi pencarian kost berbasis mobile menggunakan *framework Flutter* dengan bahasa pemrograman *Dart*. Proses komunikasi antara aplikasi dan basis data

menggunakan layanan *Supabase* sebagai *backend-as-a-service*. Selama tahap ini, peneliti juga menerapkan logika metode *Simple Additive Weighting (SAW)* pada sisi server untuk menghitung nilai preferensi dari setiap alternatif kost berdasarkan bobot kriteria yang telah ditentukan.

5. Pengujian Sistem

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan pengujian menggunakan metode *black box* testing untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan rancangan. Pengujian difokuskan pada fitur utama seperti proses pencarian kost, perhitungan rekomendasi, dan tampilan hasil. Tahapan ini juga memastikan bahwa komunikasi antara aplikasi dan database berjalan dengan baik serta hasil rekomendasi yang ditampilkan sesuai dengan input pengguna.

3.9 Jadwal Penelitian

Tabel 3.5 Jadwal Penelitian

3.10 Perancangan Solusi

Perancangan solusi merupakan tahap penting dalam penelitian yang bertujuan untuk menjawab pokok permasalahan dan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan sistem atau pendekatan yang akan digunakan untuk menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang diidentifikasi. Perancangan solusi dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, tergantung pada jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan. Beberapa bentuk perancangan yang umum digunakan meliputi: Use Case Diagram, untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem yang dirancang. Blok Diagram, untuk menjelaskan alur data atau proses secara konseptual, biasanya digunakan untuk memperjelas hubungan antar komponen sistem. Prototipe, sebagai bentuk representasi awal dari sistem atau aplikasi yang dikembangkan, baik dalam bentuk antarmuka pengguna maupun simulasi system (Template)

Perancangan solusi dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem rekomendasi pencarian kost berbasis aplikasi mobile yang dapat membantu mahasiswa dalam menentukan pilihan kost secara lebih objektif dan efisien. Sistem ini menerapkan metode *Simple Additive Weighting (SAW)* untuk memberikan rekomendasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, seperti harga (*cost*), fasilitas, luas kamar, dan jarak (*benefit*).

Perancangan Solusi ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut

1. Arsitektur Sistem

Aplikasi dibangun dengan menggunakan Flutter sebagai framework untuk pengembangan antarmuka pengguna (user interface) berbasis mobile dan Supabase sebagai basis data serta layanan backend. Komponen utama arsitektur sistem meliputi:

1. *Frontend (Aplikasi Mobile)*: digunakan oleh pengguna (mahasiswa) untuk melakukan pencarian kost, memilih kriteria, dan melihat hasil rekomendasi.
2. *Backend (Supabase)*: bertugas mengelola data kost, pengguna, dan melakukan proses perhitungan metode *SAW* berdasarkan data dan bobot kriteria.
3. Database: menyimpan informasi kost seperti nama, harga, fasilitas, luas kamar, dan lokasi, serta data hasil rekomendasi yang telah dihitung.

2. Alur Sistem

1. Pengguna terlebih dahulu mengisi profil pribadi pada aplikasi. Pengisian profil ini menjadi syarat utama untuk dapat mengaktifkan fitur rekomendasi, agar sistem dapat mengenali pengguna yang terdaftar sebelum mengakses layanan rekomendasi kost.
2. Setelah profil pengguna lengkap, aplikasi menampilkan menu utama yang berisi fitur pencarian dan rekomendasi kost.
3. Pengguna dapat melakukan pencarian kost sesuai kebutuhan melalui fitur yang tersedia.

4. Aplikasi mengirimkan permintaan ke server (Supabase) untuk memproses data kost yang telah tersimpan.
5. Server menjalankan perhitungan menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW) berdasarkan data kost yang tersedia pada basis data.
6. Sistem menghitung nilai akhir dari setiap alternatif kost dan menentukan peringkat rekomendasi berdasarkan hasil perhitungan tersebut.
7. Hasil rekomendasi kemudian ditampilkan pada aplikasi dalam bentuk daftar kost yang paling sesuai, lengkap dengan informasi seperti nama kost, harga, dan lokasi.

3. Penerapan Metode SAW

Metode Simple Additive Weighting (SAW) diterapkan pada sisi backend sistem dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kriteria dan bobotnya untuk mendapatkan kriteria yang memiliki tingkat kepentingan (bobot) tertentu.
2. Membuat matriks keputusan yang berisi nilai setiap alternatif terhadap setiap kriteria.
3. Melakukan normalisasi matriks keputusan untuk mendapatkan semua nilai berada dalam skala yang sama, terutama jika jenis kriterianya campuran.
4. Menghitung nilai preferensi setiap alternatif dengan menjumlahkan hasil perkalian antara nilai normalisasi dan bobot masing-masing kriteria. Nilai terbesar dijadikan dasar dalam proses perangkingan untuk menentukan hasil rekomendasi yang ditampilkan kepada pengguna.

4. Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem dilakukan menggunakan diagram UML (Unified Modelling Language) yang meliputi:

1. Use Case Diagram, menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem.
2. Activity Diagram, menunjukkan alur proses pencarian dan rekomendasi kost.
3. Sequence Diagram, menjelaskan urutan komunikasi antara aplikasi mobile dan server.
4. Class Diagram, menggambarkan struktur data utama seperti entitas kost, pengguna, dan hasil rekomendasi.

5. Perancangan Antarmuka Pengguna (UI)

Antarmuka aplikasi dirancang dengan pendekatan user-friendly agar mudah dipahami pengguna. Desain terdiri atas halaman utama (berisi fitur pencarian), halaman kriteria, halaman hasil rekomendasi, halaman detail kost, dan halaman profil. Setiap tampilan dirancang responsif dan menarik agar pengalaman pengguna meningkat.

REFERENSI

- Fadhlurrohman Zuhdi. (2024). *SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK TUGAS AKHIR.*
- Fahzirah, I. (2024). PENGENALAN SISTEM DATABASE : KONSEP DASAR DAN MANFAATNYA DALAM PERUSAHAAN Muhammad Irwan Padli Nasution. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(4). <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i4.1884>
- French, W. G. . (1962). *Frank Norris*. Twayne Publishers.
- Frendiana, V. (2024). *PEMROGRAMAN MOBILE MENGGUNAKAN FLUTTER*. www.freepik.com
- Mastan, I. A. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN TOKO CITRA BARU BERBASIS APLIKASI MOBILE. *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, 4(1). <https://doi.org/10.30813/jbase.v4i1.2733>
- MUHAMMAD RIFQI HIDAYAT. (2024). *Revisi-Skripsi_Muhammad-Rifqi-Hidayat_19231878*.
- Nisa Aisyatunnabilah Hasyim, & Ahmad Musnansyah. (2025). *24.04.4376_jurnal_eproc*.
- Ramadhani, M. R., Fauziah, C., Sawitri, F., Putri, A. K., & Hartanti, D. (2022). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kost Di Sekitar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta Menggunakan Metode Simple Additive Weighting(SAW)*.

- Ramdhana, & Muliadi. (2023). *Perancangan Sistem Pencarian Kost Berbasis Web Di Kota Makassar Menggunakan Metode Prototype.*
- Reza, M., Ariyani, L., Sarwandianto, A., & Barkah, J. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Rumah Kost menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(4), 2023.
<https://doi.org/10.35870/jti>
- Rony Setiawan. (2021a). *Apa Itu Sequence Diagram dan Contohnya - Dicoding Blog.* <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>
- Rony Setiawan. (2021b). *Memahami Class Diagram Lebih Baik - Dicoding Blog.* <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>
- Samsul Anwar, Muh. Rifai Katili, & Indhitya R. Padiku. (2024). 26415-74859-1-PB.
- Shabrina Ziha Fidela, Meisyte Putri Azizah, & Septia Rizka Hidayah. (2023). Tren Pengembangan Aplikasi Mobile: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 2(4), 30–48.
<https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848>
- Sutikno, A., & Pandu Widhoyoko, Y. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI WARDITEM UNTUK MENDUKUNG DIGITALISASI PEMASARAN PRODUK IKM DI DESA SIJERUK. In *Journal of Information System Management (JOISM) e-ISSN* (Vol. 6, Issue 1).
- Tarigan, R., Daniyati, N., & Usri, A. (2022). Sistem Informasi Pencarian dan Pemesanan Kost dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Boarding Search and Booking Information System with Simple Additive Weighting

(SAW) Method. *Jl. Ciwaru Raya, 14(1), 217066.*

<https://doi.org/10.22303/csrid.14.1.2022.39-54>

Taryana Suryana. (2021). *Belajar Bahasa Pemrograman Dart (1)*.

Yoga Pudya Ardhana, V. (2024). *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi Volume 1, No 3-Februari 2024 e-ISSN : 3025-888X PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARIAN KOS MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN.*

YULIANA ARISTANTIA. (2024). *SISTEM REKOMENDASI DESTINASI WISATA MENGGUNAKAN NEURAL COLLABORATIVE FILTERING (Studi Kasus : Kota Wisata Batu Jawa Timur) THESIS OLEH: YULIANA ARISTANTIA NIM. 200605220014 PROGRAM STUDI MAGISTER INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 2024.*

RUJUKAN REFERENSI MAKSIMAL 5 TAHUN TERAKHIR, MINIMAL

15 RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Jika ada *source code* atau koding program yang akan dilampirkan buat seperti ini:

Class Koneksi Kedatabase

```

package sisfopengelolaankwitansi;
import java.sql.Connection;
import java.sql.DriverManager;
import java.sql.SQLException;

public class koneksi {
    private Connection konek;

    public Connection GetKoneksi()
    {
        if(konek==null){
            try {
                Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");
                System.out.println("Dirver JDBC ditemukan");
                Try {

                    konek=DriverManager.getConnection("jdbc:mysql
                    ://localhost:3306/database_bisnis_sulawesi",
                    "root", "");
                }catch (SQLException ex){

                    System.out.println("koneksi database tidak
                    berhasil:\nDengan Pesan:"+ex.toString());
                }
            }catch (ClassNotFoundException ex){
                System.out.println("Class Driver jdbc databse tidak
                ditemukan:\nDengan Pesan Error"+ex.toString());
            }
        }

        return konek;
    }
}

```

2. Jika ada flowchart yang mau dilampirkan buatlah dari tool seperti visio dan lainnya

