

DAFTAR PUSTAKA

- Al Amin, H., Novaliendry, D., Dwinggo Samala, A., Hamka, J., Unp, K., & Padang, A. T. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Kost Elektronik (Sikose) Berbasis Mobile Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2), 167–173.
- Bantun, S., & Sari, J. Y. (2023). Pengembangan Aplikasi Pencarian Rumah Kos Dengan Metode Scrum Dalam Rangka Digitalisasi Umkm Di Desa Popalia. *Informal: Informatics Journal*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.19184/Isj.V8i1.34507>
- Darmansyah, D., Parpati, P., & Gunawan, R. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile E-Marketplace Rumah Kost (Studi Kasus : Kabupaten Karawang). *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(4), 24–36. <https://doi.org/10.35969/Interkom.V15i4.79>
- Destriana, R., Husain, S., Handayani, N., & Siswanto, A. (2021). *Diagram Uml Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase*. Deepublish.
- Fardiansyah, N. A., Setiawan, I. R., & Lelah, L. (2023). Penerapan Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Kos-Kosan Di Kota Sukabumi Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Elektronika Dan Komputer*, 16(1), 1–10. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom> Page 1
- Febrianti, W. A. N. R. F. F. R. (2021). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi : Studi Kasus Aplikasi Layanan Publik*.
- Firdaus, A., Zainal, D. Bin, Firdaus, W. I., Komputer, T., & Sriwijaya, P. (2023). Implementasi Flutter Dalam Aplikasi Pencarian Rumah Kost Berbasis Mobile. *Jurnal Jupiter*, 15(1), 828–836.
- Herlinah, M. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android Dengan Android Studio, Dan Audition*.
- Herman, D. A., & Michael, M. (2022). Pengembangan Aplikasi Web Kost-Kostan Di Kota Batam Dengan Metode Extreme Programming. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(1), 8–14. <https://doi.org/10.36341/Rabit.V7i1.2192>
- Hermawan, D., Wiyanto, W., & Wiyatno, T. N. (2023). Penerapan Location Based Service (Lbs) Pada Sistem Pencarian Kontrakan Dengan Metode Prototype. 16(1), 1979–276. <https://doi.org/10.30998/Faktorexacta.V16i1.14991>
- Ismail, J., Saputra, W., & Safii, M. (2021). *Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android Di Kota Pematangsiantar*. 641–646. <http://prosiding.seminar-id.com/index.php/sensasi/issue/archivepage%7c641>

- Kurniati, I. D., Setiawan, R., Rohmani, A., Lahdji, A., Tajally, A., Ratnaningrum, K., Basuki, R., Reviewer, S., & Wahab, Z. (2002). *Basis Data Edisi Kedua* (2nd Ed.). Media Sains Indonesia.
- Lantip. (2013). Sistem Informasi Manajemen Pendidikan. In *Sistem Informasi Manajemen*.
- M. Ma'mur, L. L. And A. H. (2019). *Metode Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Kos-Kosan Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web*, *Jurnal Cendikia*, Vol. 18, No. 1, Pp. 377-383, Oct. 2019. Xviii(2013), 377–383.
- Masruri, H. (2012). *Aplikasi Ngetop Adroid*.
- Muhardian, A. (2018). *Tutorial Flutter #1: Pengenalan Dan Persiapan Pemrograman Mobile Dengan Flutter*. <https://www.petanikode.com/flutter-linux/>
- Putri, A. (2021). *Apa Itu Flutter? Simak Pengertian Dan Alasan Mengapa Flutter Layak Anda Pakai!* https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-flutter/#Bagaimana_Cara_Kerja_Framework_Flutter
- Rahmad, H., Mauluda, A., Misriati, T., & Aryanti, R. (2023). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Pencari Kost Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, 9(1), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Rosa, & Salahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Safaat, N. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*.
- Sambani, E. B., Putra, Y. P., Sundari, S. S., Fazrian, T., Informatika, J. T., Bandung, K., Informasi, S., & Waterfall, M. (2023). *Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Di Kota Tasikmalaya Berbasis Mobile*. Xii(2), 103–111.
- Santoso, H. (2020). Sistem Informasi Geografik Berbasis Android Untuk Mengetahui Tata Letak Tempat Kost Di Desa Susukan Girang Subang. *Jurnal Teknik Informatika Atmaluhur*, 3(1), 82.
- Saswiyanti, E., Nursakinah, Y. T. A. M., & Zamzama, L. M. F. T. A. I. W. W. T. H. S. A. T. N. D. I. L. D. K. B. B. (2021). *D'kost Stories*.
- Satianto, E. A., & Matondang, N. (2023). *Sistem Informasi Pelayanan Tempat Kos Kampus Sekitar Lingkungan Upn Veteran Jakarta Berbasis Web*. 259–269.
- Setiyani, L. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jatayu Catra Internusa.
- Setyawan, M. R., Amri, I., & Hilda. (2022). Rancang Bangun Sistem Pencarian Perumahan Di Kota Sorong Berbasis Android. *Insect (Informatics And*

Security): *Jurnal Teknik Informatika*, 7(2), 72–81.
<https://doi.org/10.33506/insect.v7i2.1819>

Sintawati, I. D., Indrarti, W., Bina, U., Informatika, S., Raya, J. K., & Pusat, J. (2023). Perancangan Sistem Informasi Sewa Rumah Kost Melalui Aplikasi Berbasis Web. *Jurnal Teknik*, 17(X), 581–592.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (23rd Ed.). Alfabeta.

Suryantara, Ngurah, G. (2017). *Merancang Aplikasi Dengan Metodologi Extreme Programmings*. Pt. Elex Media Komputindo.

Yudhanto, Y., & Prasetyo, A. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel*. Pt. Elex Media Komputindo.