p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

PENERAPAN METODE SAW UNTUK PENILAIAN KELAYAKAN TEMPAT KOST MAHASISWA BERBASIS *MOBILE*

Muhammad Bayu Prasetyo Wibowo[1], Khanif Faozi[2]
Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspiptek No. 46, Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15316
E-mail: bayupw86@gmail.com[1], dosen02418@unpam.ac.id[2]

Abstrak - Proses pencarian tempat kos oleh mahasiswa Universitas Pamulang masih sering dilakukan secara manual. Cara tersebut sangat menyita waktu dan kerap berujung pada keputusan yang subjektif karena terlalu banyak pilihan yang harus disurvei. Penelitian ini merancang dan membangun sebuah sistem pendukung keputusan berbentuk aplikasi *mobile* (Android) yang dinamakan "*KostMate*". Proses pembuatan perangkat lunak ini menerapkan metode *Extreme Programming* (XP) agar pengembangannya berjalan lebih cepat dan adaptif. Sistem ini dirancang menggunakan *framework* Flutter untuk tampilan antarmukanya, serta terhubung dengan Firebase untuk pengelolaan basis data secara *real-time*. Sebagai otak pengambil keputusan, aplikasi ini menggunakan algoritma *Simple Additive Weighting* (SAW). Algoritma tersebut mengolah lima kriteria utama: Harga Sewa (atribut *cost*, bobot 30%), Jarak ke Kampus (*cost*, 25%), Fasilitas (atribut *benefit*, 20%), Keamanan (*benefit*, 15%), dan Kebersihan (*benefit*, 10%). Hasil uji coba menunjukkan bahwa aplikasi bekerja dengan sangat optimal. Melalui pengujian *Black-box*, seluruh fitur utama dipastikan berjalan sesuai dengan spesifikasi rancangannya. Di sisi lain, pengujian *White-box* memvalidasi bahwa alur logika pemrograman dan rumus perhitungan SAW di dalam sistem sudah sangat akurat, dengan tingkat risiko kerumitan logika (*cyclomatic complexity*) yang rendah. Pada akhirnya, penerapan metode SAW ke dalam aplikasi ponsel ini terbukti ampuh dalam menyajikan rekomendasi tempat kost yang objektif, sehingga mahasiswa bisa lebih mudah dan yakin saat menentukan pilihan huniannya.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, *Extreme Programming, Simple Additive Weighting*, Sistem Pendukung Keputusan, Tempat Kos.

I. PENDAHULUAN

Pemilihan tempat kos yang tepat sangat penting untuk mendukung kelancaran aktivitas perkuliahan mahasiswa perantau, khususnya di lingkungan Universitas Pamulang. Namun, proses pencarian kos saat ini umumnya masih dilakukan secara manual melalui survei fisik maupun pencarian informasi acak di media sosial. Cara konvensional ini dinilai kurang efisien karena menyita banyak waktu, biaya, dan sering kali berujung pada keputusan yang subjektif akibat sulitnya membandingkan banyak pilihan dengan keunggulan kriteria yang berbeda-beda.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah Sistem Pendukung Keputusan (SPK) berbasis *mobile* (Android) yang dapat menyajikan perbandingan data secara terstruktur dan objektif. Pendekatan komputasi yang sangat efektif untuk diterapkan dalam sistem ini adalah metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Metode SAW memiliki keandalan dalam memproses perhitungan *multicriteria* dengan cara mengklasifikasikan atribut menjadi kategori biaya (*cost*) dan keuntungan (*benefit*). Melalui perhitungan ini, sistem mampu menghasilkan peringkat rekomendasi kos secara objektif berdasarkan bobot kepentingan pada tiap kriteria.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi *mobile* bernama "*KostMate*". Sistem ini dikembangkan dengan menerapkan metode *Extreme Programming* (XP), antarmuka dari *framework* Flutter, serta basis data *real-time* Firebase. Implementasi aplikasi ini diharapkan mampu membantu mahasiswa menyeleksi tempat kos secara terukur, akurat, dan transparan, sehingga sangat mempermudah mereka dalam mengambil keputusan hunian yang paling layak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) merupakan aplikasi berbasis komputer yang dirancang untuk membantu seseorang dalam memilih alternatif terbaik dari berbagai pilihan yang tersedia. Sistem ini berfungsi untuk mendukung proses pengambilan keputusan pada masalah yang bersifat semi-terstruktur maupun tidak terstruktur dengan menggabungkan data, model analisis, dan metode perhitungan. Dengan adanya SPK, proses pengambilan keputusan dapat dilakukan secara lebih cepat, objektif, dan efisien. Teknologi ini telah banyak digunakan di berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, dan layanan publik (Azis & Rekan, 2024).

B. Pemilihan Tempat Kos

Tempat kos atau indekos merupakan jenis hunian sewa jangka pendek yang umumnya dipilih oleh mahasiswa dan pekerja perantau. Dalam

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

menentukan pilihan kos, biasanya terdapat beberapa faktor yang dipertimbangkan seperti harga sewa, jarak ke kampus, fasilitas yang disediakan, tingkat keamanan, serta kebersihan lingkungan. Banyaknya pilihan kos sering kali membuat mahasiswa kesulitan menentukan tempat yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Oleh sebab itu, diperlukan sistem rekomendasi yang dapat membantu mahasiswa dalam memilih kos secara lebih mudah dan tepat (Qadri dkk., 2025).

C. Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sering dikenal dengan istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar dari metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari *rating* kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut kriteria (Sumarto dkk., 2023). Metode ini dipilih karena proses komputasinya yang efisien, tidak membebani memori sistem, dan mampu memberikan penilaian yang sangat presisi dengan memisahkan atribut penilaian menjadi dua jenis, yaitu kriteria *benefit* (keuntungan) dan *cost* (biaya).

Langkah-langkah penyelesaian komputasi menggunakan metode SAW meliputi:

a. Menentukan Kriteria dan Alternatif: Menentukan kriteria-kriteria (C_j) yang akan dijadikan acuan pengambilan keputusan serta alternatif (A_i) tempat kost yang akan dievaluasi.
b. Membentuk Mattriks Keputusan: Mengubah data alternatif dan kriteria ke dalam bentuk matriks keputusan (X), di mana baris mewakili alternatif dan kolom mewakili kriteria.
c. Tahap Normalisasi Matriks: Melakukan perhitungan normalisasi matriks keputusan (X) menjadi matriks ternormalisasi (R) berdasarkan jenis kriterianya:
   Untuk atribut *benefit*:

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{max(x_{ij})} \quad (1)$$

   Untuk atribut *cost*:

$$r_{ij} = \frac{\min(x_{ij})}{x_{ij}} \quad (2)$$

d. Menentukan Bobot Preferensi (W): Memberikan nilai bobot pada setiap kriteria yang merepresentasikan tingkat kepentingannya, dengan total keseluruhan bobot harus bernilai 1 ($\sum W = 1$ atau 100%).
e. Menghitung Nilai Preferensi (Perangkingan): Mencari nilai preferensi akhir (V_i) dengan cara mengalikan matriks ternormalisasi (R) dengan matriks bobot preferensi (W), kemudian menjumlahkannya:

$$V_i = \sum_{j=1}^{n} w_j \, r_{ij} \quad (3)$$

   Nilai tertinggi menunjukkan alternatif tempat kos terbaik dan paling layak untuk dipilih.

D. Flutter

Flutter merupakan *framework* antarmuka yang dikembangkan oleh Google dan bersifat *open-source*. *Framework* ini memungkinkan pengembang membuat aplikasi lintas platform seperti Android, iOS, web, dan desktop hanya dengan satu basis kode. Flutter menggunakan bahasa pemrograman Dart dan dilengkapi dengan fitur *hot reload* yang memudahkan pengembang untuk melihat hasil perubahan kode secara langsung tanpa perlu melakukan kompilasi ulang. Dengan kemampuannya tersebut, Flutter menjadi pilihan populer dalam pengembangan aplikasi modern (Singh dkk., 2022).

E. Firebase

Firebase adalah platform layanan *Backend-as-a-Service* (BaaS) milik Google yang menyediakan berbagai fitur seperti autentikasi pengguna, basis data waktu nyata, penyimpanan berkas, dan layanan notifikasi. Melalui Firebase, pengembang dapat membuat aplikasi tanpa harus mengelola server secara manual. Integrasinya yang baik dengan Flutter membuat pengembangan aplikasi menjadi lebih interaktif, responsif, serta efisien dalam hal manajemen data dan autentikasi (Khawas & Shah, 2018).

F. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *kernel* Linux yang dirancang khusus untuk perangkat bergerak seperti ponsel pintar dan tablet. Karena bersifat *open source*, Android memberikan kebebasan bagi pengembang untuk membuat dan memodifikasi aplikasi sesuai kebutuhan. Sistem operasi ini menjadi yang paling populer di dunia karena jumlah pengguna yang sangat besar serta dukungan ekosistem aplikasinya yang luas (Prabowo & Wijayanto, 2020).

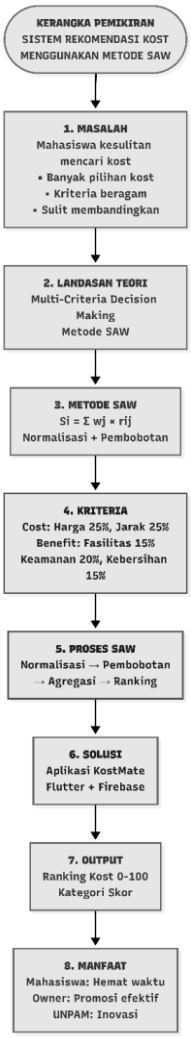
Dalam pengembangan aplikasi *KostMate*, Android berperan sebagai platform target utama tempat aplikasi dijalankan. Pemilihan Android didasarkan pada pangsa pasarnya yang luas di Indonesia, sehingga aplikasi yang dibangun dapat menjangkau target pengguna, yaitu mahasiswa, dengan lebih mudah. Rancangan antarmuka dan navigasi aplikasi disusun dengan mempertimbangkan karakteristik umum perangkat Android yang memiliki variasi ukuran layar yang

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

beragam, guna memastikan aplikasi tetap dapat diakses dengan optimal dan responsif oleh mahasiswa di lingkungan Universitas Pamulang.

G. Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode SAW untuk melakukan proses normalisasi dan pembobotan nilai kriteria kelayakan tempat kos. Kriteria tersebut diklasifikasikan ke dalam atribut *cost* (harga sewa, jarak ke kampus) dan atribut *benefit* (fasilitas, keamanan, kebersihan). Nilai tersebut kemudian diagregasi untuk menghasilkan peringkat (*ranking*) rekomendasi kos secara lebih objektif. Sistem ini diimplementasikan dalam bentuk aplikasi mobile bernama "*KostMate*" agar mahasiswa dapat memfilter kriteria sesuai kemampuan mereka, melihat hasil perhitungan, dan mendapatkan rekomendasi hunian sementara secara cepat, akurat, dan transparan.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga pendekatan utama untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai tempat kos di sekitar kawasan Universitas Pamulang. Pendekatan tersebut meliputi:

1. Penyebaran Kuesioner
   Kuesioner dibagikan kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi prioritas kriteria mereka dalam memilih kos serta mengumpulkan daftar kontak pemilik kos.
2. Wawancara
   Pelaksanaan komunikasi dengan pengelola atau pemilik kos untuk melakukan pendataan detail sekaligus memohon izin resmi pencantuman informasi properti ke dalam aplikasi *KostMate*
3. Observasi Lapangan
   Peninjauan secara langsung ke lokasi kos untuk merekam titik koordinat GPS guna mengukur jarak presisi ke kampus, mengecek kelengkapan fasilitas, serta menilai kondisi keamanan, kebersihan, dan harga sewa secara faktual.

B. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan perangkat lunak pada aplikasi *KostMate* ini menerapkan metodologi *Agile*, secara spesifik menggunakan model *Extreme Programming* (XP) agar proses adaptasi terhadap perubahan kebutuhan sistem dapat dilakukan dengan cepat dan fleksibel. Tahapan pengembangannya terdiri atas:

1. Analisis Kebutuhan
   Mengidentifikasi hak akses pengguna sistem (mahasiswa, pemilik kos, dan admin), penentuan parameter kriteria penilaian SAW, serta pendefinisian fitur-fitur fungsional aplikasi.
2. Perancangan Sistem
   Merancang arsitektur sistem komprehensif menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) seperti *Use Case*, *Activity*, dan *Sequence Diagram*, merancang desain antarmuka (*user interface*), serta menyusun skema basis data NoSQL pada layanan Firebase.
3. Implementasi
   Proses penulisan kode program (*coding*) menggunakan *framework* Flutter dan bahasa pemrograman Dart untuk membangun antarmuka Android, serta mengintegrasikan rumus komputasi algoritma SAW ke dalam logika aplikasi.
4. Pengujian Sistem
   Pelaksanaan *Black-box Testing* untuk memvalidasi fungsionalitas fitur aplikasi dari sisi pengguna, serta *White-box Testing* untuk

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

memastikan keakuratan perhitungan logika komputasi SAW dan meminimalisir *cyclomatic complexity*.

5. *Deploy* Sistem
   Pengemasan kode program yang telah lulus uji ke dalam format rilis resmi *Android App Bundle* (AAB) untuk kemudian dipublikasikan melalui platform *Google Play Store*.

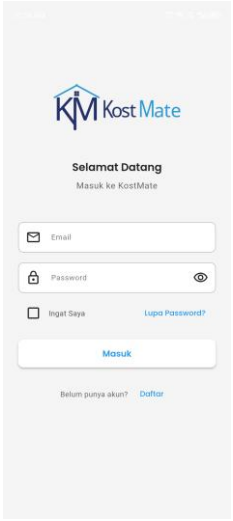
C. Penerapan Algoritma Metode SAW

Proses penilaian kelayakan tempat kos diolah secara sistematis menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Komputasi ini diawali dengan mengumpulkan nilai aktual alternatif kos ke dalam matriks keputusan berdasarkan lima kriteria utama: Harga Sewa (*cost*), Jarak ke Kampus (*cost*), Fasilitas (*benefit*), Keamanan (*benefit*), dan Kebersihan (*benefit*). Tahap krusial dilakukan melalui normalisasi matriks, di mana sistem mengonversi setiap kriteria sesuai sifat atributnya agar berada pada skala yang sebanding. Matriks ternormalisasi tersebut selanjutnya dikalikan dengan persentase bobot preferensi masing-masing kriteria dan diagregasikan menjadi satu skor akhir (nilai preferensi). Skor akhir tertinggi akan diposisikan pada peringkat (*ranking*) teratas sebagai rekomendasi tempat kos paling layak bagi mahasiswa.

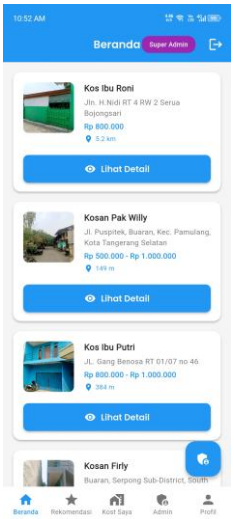
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Antarmuka Pengguna

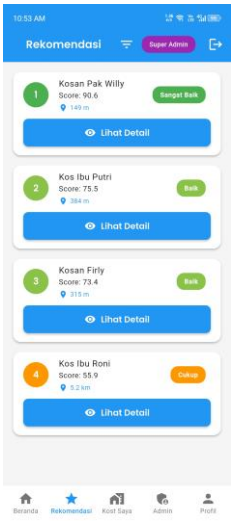
Aplikasi *KostMate* berhasil diimplementasikan ke dalam platform Android menggunakan *framework* Flutter dan basis data Firebase. Antarmuka pengguna dirancang secara interaktif dan disesuaikan untuk tiga peran pengguna utama: mahasiswa, pemilik kos, dan administrator. Hasil implementasi antarmuka ini mencakup halaman autentikasi (*login*), halaman beranda yang menyajikan daftar rekomendasi kos, halaman detail kos, serta halaman filter pencarian. Selain itu, terdapat pula dasbor manajemen kos untuk pemilik dan halaman pengelolaan parameter kriteria untuk admin. Hasil tampilan antarmuka dari fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:



Gambar 2. Halaman *Login*



Gambar 3. Halaman Beranda



Gambar 4. Halaman Rekomendasi

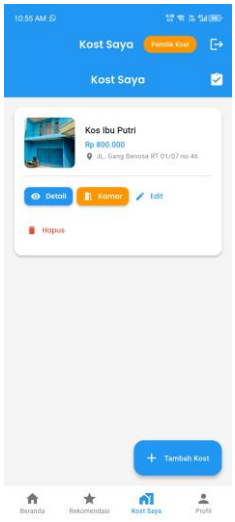
p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922



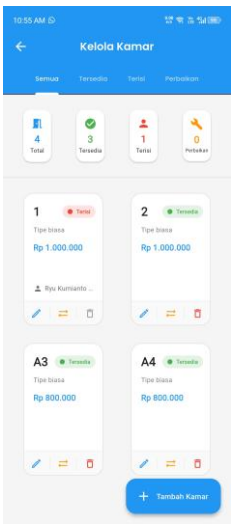
Gambar 5. Halaman Detail Kost



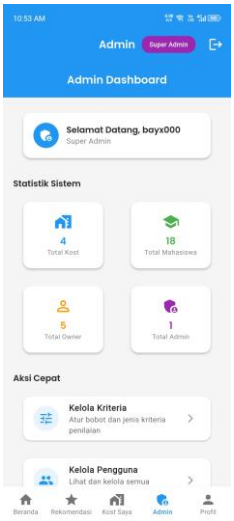
Gambar 6. Halaman *Filter*



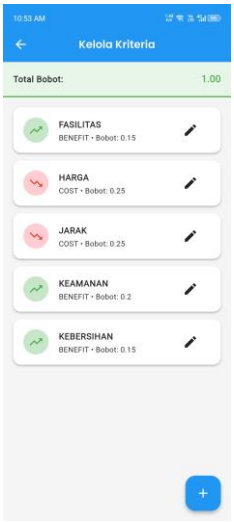
Gambar 7. Halaman Kost Saya



Gambar 8. Halaman Kelola Kamar

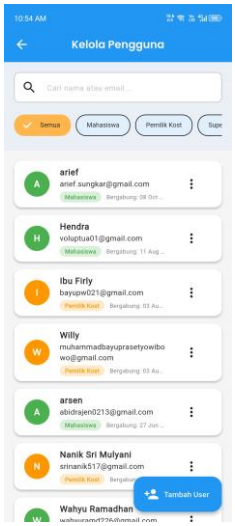


Gambar 9. Halaman Admin

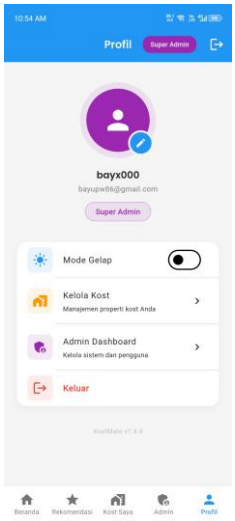


Gambar 10. Halaman Kelola Kriteria

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922



Gambar 11. Halaman Kelola Pengguna



Gambar 12. Halaman Profil

B. Hasil Perhitungan Algoritma SAW

Pada pengujian fungsionalitas komputasi, sistem berhasil mengeksekusi perhitungan *Simple Additive Weighting* (SAW) secara otomatis di belakang layar (*back-end*). Proses komputasi diawali dengan menarik data kost dan parameter kriteria dari *Cloud Firestore*, melakukan normalisasi matriks berdasarkan atribut *cost* (Harga, Jarak) dan *benefit* (Fasilitas, Keamanan, Kebersihan), serta melakukan agregasi nilai dengan bobot preferensi yang telah ditetapkan. Berdasarkan uji coba menggunakan data sampel, sistem mampu mengurutkan rekomendasi secara presisi, di mana alternatif dengan nilai preferensi tertinggi (misalnya Kos Griya Mahasiswa dengan skor 82,00) secara otomatis diposisikan pada peringkat pertama pada layar beranda mahasiswa.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi pencarian tempat kost "*KostMate*" berbasis Android telah berhasil dibangun menggunakan *framework* Flutter dan basis data Firebase dengan mengadopsi metode *Extreme Programming* (XP). Kehadiran aplikasi ini memberikan solusi praktis bagi mahasiswa Universitas Pamulang dalam mencari kos secara terstruktur, sehingga menghemat waktu dan biaya dibandingkan metode survei konvensional.
2. Penerapan algoritma SAW terbukti efektif sebagai mesin pengambil keputusan yang objektif. Algoritma ini secara akurat memproses kriteria biaya (*cost*), yaitu harga sewa dan jarak ke kampus, serta kriteria keuntungan (*benefit*), yaitu fasilitas, keamanan, dan kebersihan, untuk menghasilkan skor preferensi yang terukur.
3. Integrasi metode komputasi SAW ke dalam platform *mobile* berjalan secara optimal dan responsif. Sistem mampu mengkalkulasi dan menyajikan daftar rekomendasi kos yang diurutkan dari skor tertinggi hingga terendah secara otomatis, sehingga sangat mempermudah mahasiswa dalam mengambil keputusan penentuan hunian.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Penambahan kriteria dan pembobotan dinamis, algoritma rekomendasi dapat diperkaya dengan penambahan kriteria relevan lainnya, seperti kualitas sinyal internet atau kapasitas area parkir. Selain itu, sistem dapat dikembangkan dengan metode pembobotan dinamis agar preferensi prioritas dapat disesuaikan langsung oleh masing-masing pengguna.
2. Integrasi gerbang pembayaran (*Payment Gateway*), aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi platform transaksional dengan menambahkan fitur pembayaran digital untuk memfasilitasi transaksi uang muka (DP) atau sewa bulanan langsung di dalam aplikasi.
3. Pemeliharaan pasca-rilis, mengingat aplikasi disiapkan untuk didistribusikan melalui Google Play Store, diperlukan pemeliharaan rutin (*maintenance*) dan perbaikan *bug* (*bug fixing*) yang didasarkan pada laporan performa serta ulasan (*review*) dari pengguna akhir.

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

DAFTAR PUSTAKA

Apritno, I. A., & Barung, Y. (2023). Gerakan mahasiswa di Indonesia dan tantangannya. Jurnal Politik dan Sosial. https://jurnal.ugm.ac.id/jps/article/download/82612/pdf

Azis, M. F., et al. (2024). Sistem pendukung keputusan pemilihan website terbaik. JOTI: Jurnal Online Teknik Informatika. https://e-journals.dinamika.ac.id/joti/article/download/565/416/6303

Beizer, B. (1995). Black-box testing: Techniques for functional testing of software and systems. John Wiley & Sons.

Farid, M., et al. (2017). Keselarasan use case diagram dan sequence diagram dalam merancang sistem informasi. Prosiding SENIATI. https://ejournal.itn.ac.id/seniati/article/download/861/788

Firdaus, A., Zainal, D. B., & Firdaus, W. I. (2023). Implementasi Flutter dalam aplikasi pencarian rumah kost berbasis mobile. Jurnal JUPITER, 15(1), 828–836.

Gunawan, A. (2024). Mobile programming menggunakan Flutter dan Visual Studio Code untuk pemula (Cetakan I). PT Literasi Nusantara Abadi Grup. https://repository.unas.ac.id/id/eprint/11255/

Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis. JUTIS (Jurnal Teknik Informatika), 6(1), 25–29. https://doi.org/10.33592/jutis.Vol6.Iss1.38

Irfandi, M. H., et al. (2022). Pengembangan sistem informasi manajemen aset: Pembahasan activity. AT-TARIIZ. https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/attariiz/article/download/501/881

Khawas, C., & Shah, P. (2018). Application of Firebase in Android app development: A study. International Journal of Computer Applications, 179(46), 49–53. https://doi.org/10.5120/ijca2018917200

Khoirunnisya. (2021). Analisis white box testing pada aplikasi web pemesanan sablon kaos. Jurnal E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi (ESIT), 16(1), 1–7.

Mas'udia, P. E., Adzikirani, & Putra, D. R. H. (2022). Pemrograman aplikasi mobile. Cerdas Ulet Kreatif. https://www.cerdas.co.id/wp-content/uploads/2022/08/Pemrograman-Aplikasi-Mobile-Putri-Elfa-E.pdf

Melisa, P., & Amroni, A. (2023). Perancangan sistem informasi manajemen inventory pada retail PT Stars Internasional. PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer. https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/6933/2701

Munandar, M., et al. (2020). Perancangan sistem informasi manajemen inventori. PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer. https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/7001/2698

Nugraha, W. A. (2022). Pengujian white box berbasis path pada form autentikasi berbasis mobile. Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi, 8(2), 42–47.

Prabowo, I. A., & Wijayanto, H. (2020). Buku ajar pemrograman mobile berbasis Android. https://www.researchgate.net/profile/Hendro-Wijayanto/publication/348716129_Buku_Ajar_Pemrograman_Mobile_Berbasis_Android/links/600c5c2f45851553a0677045/Buku-Ajar-Pemrograman-Mobile-Berisbas-Android.pdf

Press, P. (2020). Pemrograman aplikasi mobile. Poliban Press. https://press.poliban.ac.id/uploads/file/Buku_PBO_Android_9786237694281.pdf

Purwanti, P., & Nazelliana, D. (2021). Aplikasi web service berbasis Android untuk pencarian kost lingkungan kampus Universitas Indraprasta PGRI. Jurnal Informatika Universitas Pamulang, 6(1), 163–168. https://doi.org/10.32493/informatika.v6i1.9711

Purwanto, C. I., & Ujianto, E. I. H. (2025). Sistem rekomendasi pemilihan tempat kos mahasiswa di wilayah Sleman menggunakan Simple Additive Weighting berbasis mobile. ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi, 7(1), 348–360.

Putri, S. R., & Marthanugraha, R. (2024). Decision support system for selecting rental houses using the Simple Additive Weighting (SAW) method. InfoSains. https://ejournal.seaninstitute.or.id/index.php/InfoSains/article/view/5602

Qadri, M., Amiruddin, A., Tahir, T. B., Kamaruddin, Tamsir, Rahman, F. F., & Fadillah, A. N. (2025). Rancang bangun sistem rekomendasi pencarian indekos pada Kecamatan Rappocini berbasis website. Jurnal Minfo Polgan, 13(2), 2320–2328. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14449

Rahmawita, M., & Firnando, G. L. (2020). Rancang bangun aplikasi pencarian rute kos-kosan sekitar UIN Suska Riau berbasis Android. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 6(1), 16–25.

Rama, T. P. (2024). Aplikasi e-Kost berbasis Android dengan implementasi metode Simple Additive Weighting (SAW). https://repository.pnb.ac.id/13301/2/RAMA_58302_2015354018_0013048502_0011049406_part.pdf

Ramadhani, M. R., Sawitri, C. F. F., Putri, A. K., &

p-ISSN : 2406-7733
e-ISSN : 2597-9922

Hartanti, D. (2022). Sistem pendukung keputusan pemilihan kost di sekitar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Duta Bangsa Surakarta menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW). Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Bisnis (SENATIB) 2022, 418–422. https://ojs.udb.ac.id/Senatib/article/view/1931

Singh, J., Srivastva, S., Raj, D., Singh, S., & Rasool, M. J. (2022). Flutter and Firebase: Making cross-platform application development hassle-free. IRJMETS. https://www.irjmets.com/uploadedfiles/paper/issue_4_april_2022/21281/final/fin_irjmets1651217656.pdf

Smyth, N. (2018). Android Studio 3.0 essentials preview. Techotopia. https://www.techotopia.com/pdf_previews/AndroidStudio30EssentialsPreview.pdf

Sumarto, M. D., Purbaratri, W., Prapto, D. A. W., & Faried, M. I. (2023). Sistem pendukung keputusan pemilihan tempat kost mahasiswa menggunakan metode SAW (Simple Additive Weighting). Polygon: Jurnal Ilmu Komputer dan Ilmu Pengetahuan Alam, 1(6), 1–16. https://doi.org/10.62383/polygon.v1i6.741

Suradi, A. A. M., Syam, A., Alam, S., Bahtiar, A., & Jafar, M. A. R. (2024). Pemanfaatan Firebase Realtime Database dalam perancangan aplikasi penilaian siswa SMK Negeri 2 Pangkep secara realtime. JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika, 6(2), 146–154. https://ioinformatic.org/index.php/JUKI/article/view/444

Syahroni, M., & Firmadhani, F. (2021). Analisis latar belakang akademik dan sosial mahasiswa. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3. https://pdfs.semanticscholar.org/41fb/d1e92a7c0aaf20ddd00642a67f2d74917371.pdf

Universitas Pamulang. (2025). Sejarah Universitas Pamulang. https://unpam.ac.id/sejarah/

Wibisono, W., & Baskoro, F. (2002). Pengujian perangkat lunak dengan menggunakan model behaviour UML. JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi, 1(1), 43–50. https://doi.org/10.12962/j24068535.v1i1.a95

Wulandari, A. S., Saepudin, A., Kinanti, M. P., Sudesi, Z., & Saifudin, A. Y. (2022). Pengujian aplikasi sistem informasi akademik berbasis web menggunakan metode black box testing equivalence partitioning. Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, 5(2), 102–109. https://doi.org/10.32493/jtsi.v5i2.17561