

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI RUMAH MILLENNIALS (STUDI KASUS: KOMUNITAS RUMAH MILLENNIALS)

Puput Silva Rosiana¹, Bagja Nugraha², Taufik Ridwan³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Telp. (0267) 641177

Riwayat artikel:

Received: 26 Maret 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Published: 2 April 2024

Keywords:

Sistem Informasi Geografis;
Website; Prototipe.

Correspondent Email:

puputsilva73@gmail.com

Abstrak. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, kaum milenial menjadi kelompok yang sangat aktif dalam menggunakan sistem digital. Salah satu sistem yang muncul adalah komunitas Rumah Millennials, sebuah wadah yang menghubungkan kaum milenial untuk berkontribusi secara positif dalam lingkungan sekitarnya. Namun, dalam konteks ini, perhatian lebih terhadap sistem informasi yang mendukung operasional dan interaksi di dalam komunitas Rumah Millennials diperlukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi Komunitas Rumah Millennials dengan fokus pada peningkatan kualitas layanan, dan pengelolaan informasi. Pengembangan ini akan difokuskan pada peningkatan tampilan agar lebih user-friendly dan penambahan fitur Geographic Information System (GIS) untuk memperbaiki informasi lokasi geografis anggota. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model prototype, memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif dalam proses pengembangan. Dalam penelitian ini, berhasil dikembangkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu pengurus komunitas Rumah Millennials dalam mengelola keanggotaan komunitas dan informasi yang ada di komunitas.

Abstract. In the era of globalization and advancements in information technology, millennials have emerged as a highly active group in utilizing digital systems. One such system that has emerged is the Millennials House community, a website that connects millennials to contribute positively within their surroundings. However, in this context, greater attention to information systems supporting operations and interactions within the Millennials House community is necessary. Therefore, this research aims to redesign the Millennials House Community Information System with a focus on improving service quality and information management. This redesign will concentrate on enhancing the user interface for better user-friendliness and adding Geographic Information System (GIS) features to enhance geographical location information of members. The research will employ the Software Development Life Cycle (SDLC) approach with a Prototype model, allowing users to actively engage in the development process. This research has successfully developed an information system that assists Millennials House community managers in managing community membership and information.

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, kaum milenial menjadi salah satu kelompok masyarakat yang paling aktif menggunakan dan terlibat dalam berbagai sistem

digital[1]. Mereka bukan hanya konsumen, tetapi juga menciptakan tren baru dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pembentukan komunitas daring atau online. Salah satu bentuk sistem Millennials Social Networking and Learning Hub

yang muncul adalah komunitas Rumah Millennials, sebuah wadah yang dirancang khusus untuk mewadahi dan menghubungkan kaum milenial[2].

Rumah Millennials menggelar berbagai aktivitas, seperti seminar, workshop, proyek kolaboratif, dan riset, dengan fokus pada generasi millennials (25-35 tahun) dan generasi Z (15-24 tahun) yang memiliki pendidikan berkualitas dan berlandaskan kebhinekaan serta nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Komunitas ini menjadi wadah bagi individu muda yang mencari pengembangan jejaring sosial, kemampuan interaksi, kerjasama tim, dan pengembangan personal branding, sambil memberikan kontribusi positif melalui kegiatan-kegiatan seperti seminar, festival, dan proyek sosial, menjadikannya entitas yang mendorong pertumbuhan positif generasi muda Indonesia[2].

Dalam konteks ini, perlu adanya perhatian lebih terhadap sistem informasi yang mendukung operasional dan interaksi di dalam Komunitas Rumah Millennials. Seiring dengan perkembangan teknologi, sistem informasi yang digunakan perlu dikembangkan untuk memastikan efisiensi, keamanan, dan kemudahan akses bagi anggota komunitas maupun pengurus komunitas Rumah Millennials[3]. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pengembangan sistem informasi Komunitas Rumah Millennials, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas layanan, interaksi, dan pengelolaan informasi dalam konteks komunitas Rumah Millennials.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah serangkaian elemen yang saling terkait dan bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, memproses, mengambil, dan menyampaikan informasi yang diperlukan untuk mendukung operasi suatu organisasi atau bisnis[4]. Komponen sistem informasi tidak terbatas pada hardware dan software saja, melainkan juga mencakup aspek manusia, prosedur, basis data, dan jaringan komunikasi yang terintegrasi dengan tujuan mencapai pengelolaan informasi yang efektif. Tujuan utama dari sistem informasi adalah memberikan dukungan yang efisien dan efektif dalam pengambilan keputusan, pengelolaan proses bisnis, serta pengembangan dan pertumbuhan organisasi [5].

2.2 Laravel

Laravel adalah kerangka kerja (framework) open-source yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP[6]. Dirancang untuk memudahkan pengembangan aplikasi web, Laravel

menyediakan struktur yang konsisten dan banyak fitur bawaan yang mempercepat proses pengembangan. Laravel menggunakan pola desain arsitektur perangkat lunak Model-View-Controller (MVC) untuk memisahkan logika bisnis dari presentasi dan interaksi pengguna[7].

Laravel merupakan suatu kerangka kerja PHP yang terus diperbarui dan membutuhkan PHP versi 5.3 ke atas[8]. Dengan desain yang menitikberatkan pada kesederhanaan dan fleksibilitas, Laravel menonjol di dalam ranah kerangka kerja PHP[9].

2.3 Komunitas Rumah Millennials

Rumah Millennials adalah sebuah komunitas yang didirikan sebagai tanggapan terhadap dominasi demografi Indonesia oleh generasi milenial. Dibentuk pada 22 Juli 2017 dan sudah berbadan hukum Yayasan Millennials Berdaya Nusantara, komunitas ini bertujuan untuk memotivasi generasi muda Indonesia agar lebih aktif, optimis, dan berkontribusi di lingkungan sekitarnya dengan fokus pada generasi milenial (25-35 tahun) dan generasi Z (15-24 tahun).

Komunitas Rumah Millennials didirikan oleh Taufan Teguh Akbari pada tahun 2017. Saat ini, komunitas tersebut dipimpin oleh Kevin Busyra, dan Asih Dewi Karim sebagai sekretaris umum. Kepengurusan komunitas Rumah Millennials terbagi menjadi beberapa divisi dan bidang badan, yaitu divisi program, partnership, community development, digital content strategist, general affair dan sekitar kurang lebih 50 bidang badan yang ada di komunitas Rumah Millennials saat ini.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini mengadopsi pendekatan model Prototype. Proses dimulai dengan pengumpulan data mengenai kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dikembangkan. Selanjutnya, dibuatlah sebuah program Prototype untuk memberikan gambaran lebih jelas kepada pengguna mengenai fungsionalitas yang diharapkan. Program Prototype tersebut kemudian dievaluasi oleh pengguna untuk mencapai spesifikasi yang sesuai dengan keinginan mereka. Model Prototype digunakan karena keinginan pengguna yang dapat berubah sewaktu-waktu, pengguna juga dapat berpartisipasi dalam proses pengembangan agar kesalahan dapat terlihat lebih awal.

3.1. Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis Sistem

Pada fase permulaan, terlibat dalam pengumpulan persyaratan sistem dan analisis sistem. Dalam tahap ini, peneliti mengenali kebutuhan sistem serta merencanakan kerangka kerja sistem secara umum dengan melakukan wawancara dengan

Ka Dhea, yang bertindak sebagai pengurus komunitas Rumah Millennials.

3.2. Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Tahap berikutnya melibatkan perancangan sistem yang cepat, yang berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan model Prototype.

3.3. Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada fase Customers Test Drives Mockup terbagi kedalam dua tahapan, yang pertama Refining Prototype. Prototype diperbaiki agar sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis Sistem

4.1.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Peneliti telah melakukan wawancara terhadap salah satu pengurus komunitas Rumah Millennials mengenai sistem informasi komunitas Rumah Millennials yang ada pada saat ini, akan ada satu pihak yang terlibat yaitu admin pengurus komunitas Rumah Millennials yang nantinya mengelola sistem informasi Rumah Millennials. Sebagai admin akan mengelola koordinat pusat, spot, program, QnA, tim, mitra, acara, umpan balik di sistem informasi komunitas Rumah Millennials.

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Aktor	Deskripsi
Pengguna	Menikmati beragam fitur menarik seperti informasi tentang aktivitas komunitas ke depan, program komunitas, dan lain-lain. Dan juga dapat melacak atau melihat letak geografis anggota atau pengurus komunitas lainnya.
Admin	Bertanggung jawab dalam mengelola seluruh aspek dari sistem informasi ini. Mulai dari pemeliharaan <i>website</i> , pengelolaan data pengurus komunitas Rumah Millennials.

4.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Fungsional

Aktivitas	
Pengguna	Admin
-	<i>Login</i>
Melihat tentang kami mengenai komunitas Rumah Millennials	-
-	Mengelola program-program yang ada di komunitas rumah

	millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data program.
Melihat program yang ada di komunitas Rumah Millennials	-
-	Mengelola acara yang akan datang atau yang sedang berlangsung di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data.
Melihat Acara yang ada di komunitas Rumah Millennials	-
-	Mengelola tim yang ada di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data
Melihat Tim yang ada di komunitas Rumah Millennials	-
-	Mengelola mitra yang ada di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data
Melihat mitra yang ada di komunitas Rumah Millennials	-
-	Mengelola Umpan balik yang masuk ke komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data
Memberikan Umpan balik terhadap sistem kepada admin komunitas Rumah Millennials	-
-	Mengelola Pertanyaan Umum yang sering masuk ke komunitas rumah millennials, admin dapat mengelola data tersebut seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.
Melihat pertanyaan yang sering masuk ke komunitas Rumah	-

Millennials melalui fitur Pertanyaan Umum.	
-	Mengelola letak geografis pengurus komunitas seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.
Melihat peta geografis pengurus komunitas Rumah Millennials	-
-	Mengelola data Koordinat Pusat seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus
-	Logout

4.1.3 Pemetaan Hak Akses Pengguna Terhadap Fitur

Tabel 4. 3 Pemetaan Hak Akses Pengguna Terhadap Fitur

Fitur	Hak Akses	
	Pengguna	Admin
Login	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Tentang Kami	Memiliki akses	Tidak memiliki akses
Kelola fitur Program	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Program	Memiliki akses	Memiliki akses
Kelola Acara	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Acara	Memiliki akses	Memiliki akses
Kelola Tim	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Tim	Memiliki akses	Memiliki akses
Kelola Pertanyaan Umum	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Pertanyaan Umum	Memiliki akses	Memiliki akses
Kelola Mitra	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Mitra	Memiliki akses	Memiliki akses
Kelola Hubungi Kami dan Umpan balik	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Hubungi Kami dan memberikan Umpan balik	Memiliki akses	Memiliki akses
Kelola titik Spot peta	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Kelola Koordinat Pusat	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
Melihat Peta Pengurus	Memiliki akses	Tidak memiliki akses

Logout	Tidak memiliki akses	Memiliki akses
--------	----------------------	----------------

4.1.4 Quick Design

1) Aspek Inti

Setelah dilakukan analisis sebelumnya, diperoleh langkah selanjutnya dalam pengembangan dengan menggunakan metode Prototype, yaitu desain cepat atau Quick Design untuk sistem yang akan dibuat.

Tabel 4. 4 Aspek Inti

Fitur	Aktor	Fungsi
Login	Admin	Diperlukan untuk mengakses sistem dengan <i>Dashboard</i> admin
Melihat Tentang Kami	Pengguna	Melihat tentang kami mengenai komunitas Rumah Millennials
Kelola Program	Admin	Mengelola program program yang ada di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data program.
Melihat Program	Pengguna	Melihat program yang ada di komunitas Rumah Millennials
Kelola Acara	Admin	Mengelola acara yang akan datang atau yang sedang berlangsung di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data.
Melihat Acara	Pengguna	Melihat Acara yang ada di komunitas Rumah Millennials

Kelola Tim	Admin	Mengelola tim yang ada di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data
Melihat Tim	Pengguna	Melihat Tim yang ada di komunitas Rumah Millennials
Kelola Pertanyaan Umum	Admin	Mengelola Pertanyaan Umum yang ada di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data
Melihat Pertanyaan Umum	Pengguna	Melihat Pertanyaan Umum yang ada di komunitas Rumah Millennials
Kelola Mitra	Admin	Mengelola Mitra yang ada di komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data
Melihat Mitra	Pengguna	Melihat Mitra yang ada di komunitas Rumah Millennials
Kelola umpan balik	Admin	Mengelola Umpan balik yang masuk ke komunitas rumah millennials seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus data
Melihat Hubungi Kami dan	Pengguna	Memberikan Umpan balik terhadap sistem

memberikan Umpan balik		kepada admin komunitas Rumah Millennials
Kelola titik <i>Spot</i> peta	Admin	Mengelola letak geografis pengurus komunitas seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus.
Kelola Koordinat Pusat	Admin	Mengelola data koordinat pusat seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus
Melihat Peta Pengurus	Pengguna	Melihat Peta Pengurus yang ada di komunitas Rumah Millennials
<i>Logout</i>	Admin	Diperlukan untuk keluar dari sistem admin

4.2 Pemodelan Perancangan Secara Cepat

Pada tahapan yang kedua ini penulis melakukan 2 (dua) kegiatan sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu :

4.2.1 Build Prototype

Pada langkah ini, penulis mengembangkan sebuah versi prototype awal dari desain yang telah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan prototype ini terbagi menjadi beberapa tahap, termasuk perancangan sistem, dan perancangan basis data. Dengan pendekatan ini, alur dan fungsi yang disediakan oleh sistem yang sedang dikembangkan menjadi lebih mudah dipahami oleh pengguna.

a. Perancangan Sistem

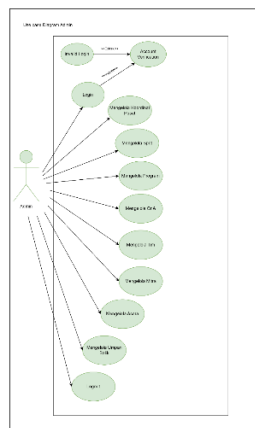
Use case diagram merupakan salah satu komponen dalam diagram UML yang berguna sebagai alat bantu pemodelan untuk menggambarkan perilaku sistem dari perspektif luar sistem serta hubungan antara aktor-aktor yang

terlibat dengan sistem yang sedang dirancang. Gambar 4.1 di bawah ini merupakan use case diagram pengguna

1) Use case Diagram



Gambar 4. 1 Use case Diagram Pengguna



Gambar 4. 2 Use case Diagram Admin

4.3 Customer Test Drives Mockup

Pada tahapan yang ketiga ini terdapat 2 (dua) kegiatan yang dilakukan sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu:

4.3.1 Refining Prototype

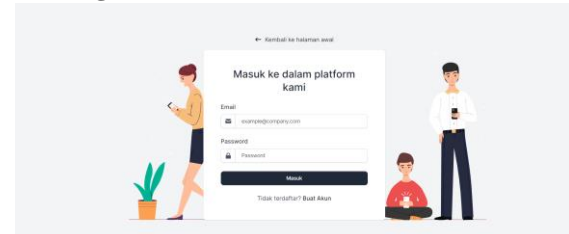
Pada tahap ini sebuah rancangan Prototype yang baru dikembangkan berdasarkan informasi yang diberikan oleh pengguna. Proses ini akan diulang sampai persyaratan terpenuhi.

1. Prototype Admin

Prototype admin adalah rancangan awal dari antarmuka atau tampilan sistem berdasarkan informasi yang diberikan oleh pengguna yang

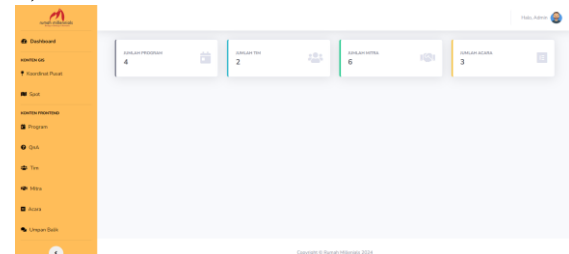
digunakan oleh admin. Dalam hal ini, Prototype admin biasanya menampilkan fitur-fitur atau fungsi yang hanya dapat diakses atau digunakan oleh admin, seperti dashboard, koordinat pusat, spot, program, QnA, tim, mitra, acara dan umpan balik.

a) Login



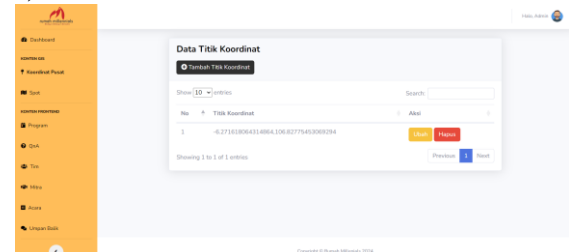
Gambar 4. 3 Prototype Admin Login

b) Dashboard



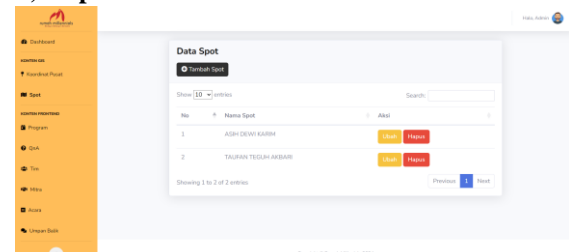
Gambar 4. 4 Prototype Admin Dashboard

c) Koordinat Pusat



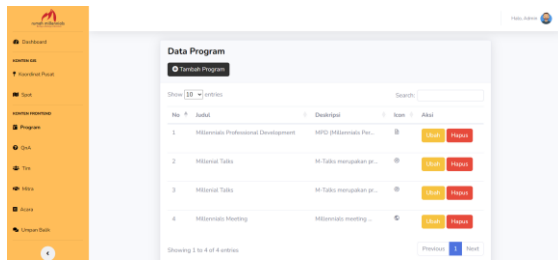
Gambar 4. 5 Prototype Admin Koordinat Pusat

d) Spot



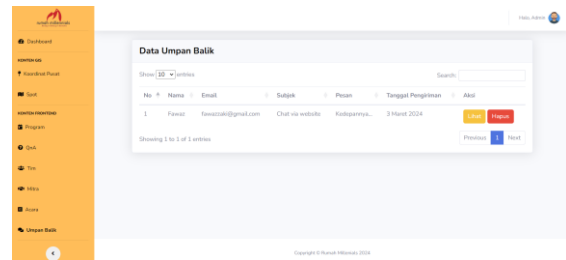
Gambar 4. 6 Prototype Admin Spot

e) Program



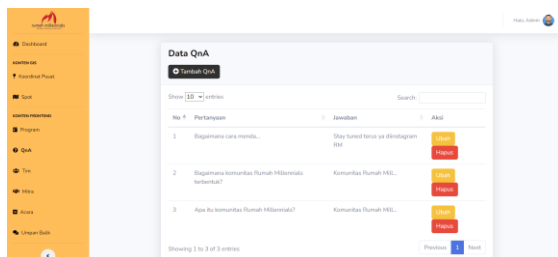
Gambar 4. 7 Prototype Admin Program

j) Umpan Balik



Gambar 4. 12 Prototype Admin Umpan Balik

f) QnA

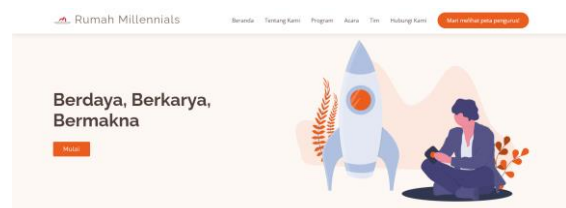


Gambar 4. 8 Prototype Admin QnA

2. Prototype Pengguna

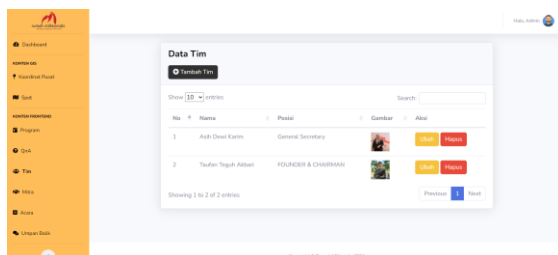
Prototype pengguna adalah rancangan awal dari antarmuka atau tampilan website berdasarkan informasi yang diberikan oleh yang digunakan oleh pengguna. Dalam hal ini, Prototype pengguna biasanya menampilkan fitur-fitur atau fungsi yang hanya dapat diakses atau digunakan oleh pengguna, seperti Beranda, Tentang Kami, Program, Acara, Tim, Hubungi Kami, dan Peta Pengurus.

a) Beranda



Gambar 4. 13 Prototype Pengguna Beranda

g) Tim



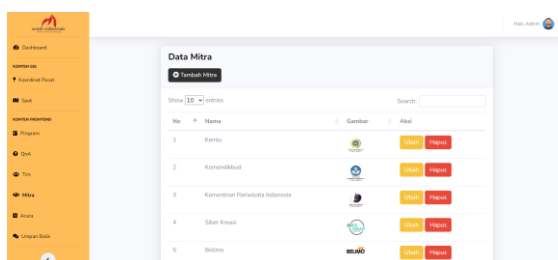
Gambar 4. 9 Prototype Admin Tim

b) Tentang Kami



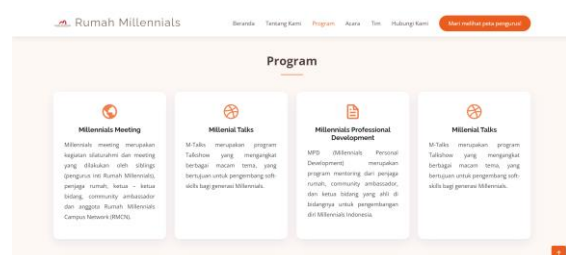
Gambar 4. 14 Prototype Pengguna Tentang Kami

h) Mitra



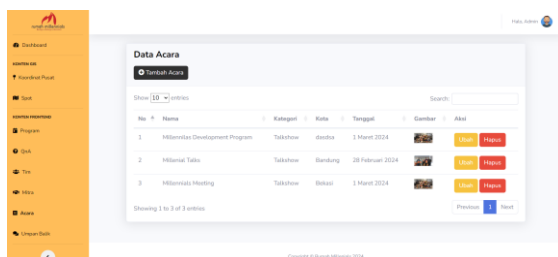
Gambar 4. 10 Prototype Admin Mitra

c) Program



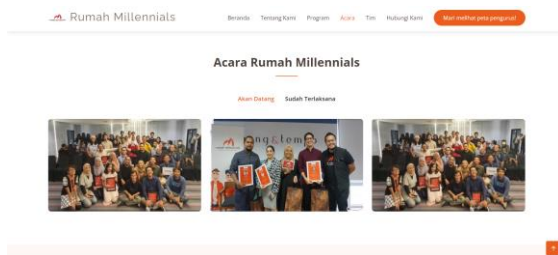
Gambar 4. 15 Prototype Pengguna Program

i) Acara



Gambar 4. 11 Prototype Admin Acara

d) Acara



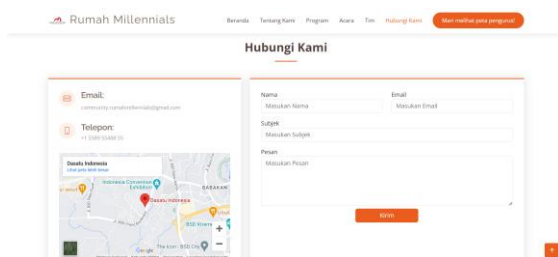
Gambar 4. 16 Prototype Pengguna Acara

e) Tim



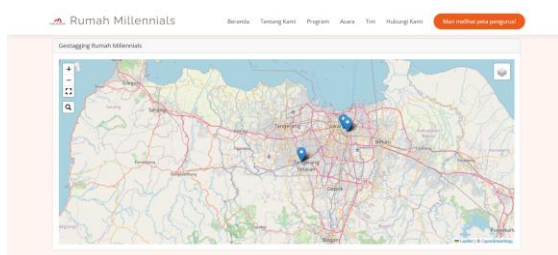
Gambar 4. 17 Prototype Pengguna Tim

f) Hubungi Kami



Gambar 4. 18 Prototype Pengguna Hubungi Kami

g) Peta Pengurus



Gambar 4. 19 Prototype Pengguna Peta Pengurus

4.3.2 Engineer Product

Saat persyaratan terpenuhi pengguna menerima *Prototype* akhir. *Prototype* dari sistem akhir dievaluasi dan akan dilakukan pemeliharaan. Pada tahapan ini dilakukan pengujian. Pengujian sistem dilakukan bertujuan untuk mengecek kembali masing-masing fitur dan fungsi yang terdapat pada

sistem serta mengetahui jika terdapat kesalahan. Pengujian sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian alpha *Testing* dan beta *Testing*.

1) Alpha *Testing*

Pengujian alpha *Testing* merupakan pengujian perangkat lunak yang dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi yang sudah dibuat dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan atau tidak[10]. Pengujian alpha *Testing* pada pengujian aplikasi ini menggunakan teknik Black Box testing.

2) Beta *Testing*

Pengujian beta *Testing* pada sistem ini dilakukan oleh pengguna secara langsung. Adapun media yang digunakan untuk memberikan penilaian yaitu kuesioner[11]. Hasil dari kuesioner tersebut nantinya akan dihitung agar dapat mengambil kesimpulan terhadap penilaian sistem yang sudah dibangun. Berikut adalah skor penilaian yang diberikan dengan menggunakan skala likert untuk setiap pertanyaan kuesioner[12].

Tabel 4. 5 Tingkat Kepuasan

No.	Tingkat Kepuasan	Skala
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup Setuju	3
4.	Kurang Setuju	2
5.	Tidak Setuju	1

Tabel 4. 6 Persentase Penilaian

No.	Persentase Penilaian	Interpretasi
1.	81% - 100%	Sangat Setuju
2.	61% - 80%	Setuju
3.	41% - 60%	Cukup Setuju
4.	21% - 40%	Kurang Setuju
5.	0% - 20%	Tidak Setuju

Persentase dari hasil data kuesioner akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = \frac{\sum(N.R)}{Skor Ideal} \times 100\% \quad (4,1)$$

Keterangan:

Y = Nilai persentase yang dicari

X = Jumlah nilai kategori jawaban dikalikan dengan frekuensi

N = Nilai dari setiap jawaban

R = Frekuensi

Skor Ideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel

Responden terdiri dari 46 orang pengguna Sistem Informasi Rumah Millennials meliputi anggota komunitas maupun diluar komunitas. Dan hasilnya mendapatkan skor 94,53%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem ini mampu berjalan dengan baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, sistem ini juga mampu membantu pengguna dalam mencari informasi mengenai komunitas Rumah Millennials.

5. KESIMPULAN

- a. Penelitian ini berhasil membuat sebuah sistem informasi dengan konsep terdapat peta geografis bagi pengurus atau anggota komunitas Rumah Millennials. Metode yang digunakan pada pembuatan sistem ini yaitu metode Prototype yang melibatkan pengumpulan kebutuhan dan analisis sistem, pemodelan perancangan secara cepat, dan customers test drives mockup. Metode tersebut juga untuk memperhitungkan perubahan keinginan pengguna dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam proses pengembangan agar kesalahan dapat terdeteksi lebih awal, serta menggunakan framework Laravel.
- b. Salah satu fitur unggulan disistem informasi ini adalah peta pengurus yaitu fitur untuk memvisualisasikan letak geografis pengurus komunitas Rumah Millennials, agar mempermudah anggota komunitas dalam berkoordinasi dan berinteraksi antar anggota secara langsung.
- c. Pengujian beta testing melibatkan 46 responden dan hasilnya mendapatkan skor 94,53%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem ini mampu berjalan dengan baik dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, sistem ini juga mampu membantu pengguna dalam mencari informasi mengenai komunitas Rumah Millennials.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. F. Zis, N. Effendi, And E. R. Roem, "Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial Dan Generasi Z Di Era Digital," *Satwika Kaji. Ilmu Budaya Dan Perubahan Sos.*, Vol. 5, No. 1, Pp. 69–87, 2021, Doi: 10.22219/Satwika.V5i1.15550.
- [2] T. T. Akbari, "Profil Rumah Millennials," *Rumahmillennials.Com*. Accessed: Nov. 15, 2023. [Online]. Available: <https://Rumahmillennials.Com/About/>
- [3] A. Soderi, Sarwo, And K. Diantoro, "Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Perbaikan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus Pt Blue Bird Kramat Jati)," Vol. 12, Pp. 1915–1924, 2023.
- [4] P. A. R. D. Nindya Eka Puspitasari, "Sistem Informasi Dan Pengelolaan Disposisi Surat Perintah Perjalanan Dinas Pada Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Nganjuk," *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 107–115, 2021, [Online]. Available: <http://E-Journal.Stmiklombok.Ac.Id/Index.Php/Misi%0arancang>
- [5] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, And W. Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, Vol. 2, No. 3, Pp. 136–147, 2021.
- [6] Mangapul Siahaan And R. W. Wijaya, "Performance Comparison Between Laravel And Expressjs Framework Using Apache Jmeter," *J. Informatics Telecommun. Eng.*, Vol. 7, No. 2, Pp. 545–554, 2024, Doi: 10.31289/Jite.V7i2.10571.
- [7] H. E. Nugroho And A. Nugroho, "Analisis Dan Perancangan E-Commerce Pada Toko Sepatu Dope13store Menggunakan Framework Laravel," *Inf. Syst. J.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 38–44, 2021, Doi: 10.24076/Infosjournal.2021v4i1.565.
- [8] A. A. Mohsa, A. Voutama, And B. Nugraha, "Perancangan Aplikasi Saffly Sebagai Wadah Pemesanan Tiket Pesawat Berbasis Website," *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, Vol. 11, No. 3, Pp. 254–260, 2023, Doi: 10.23960/Jitet.V11i3.3054.
- [9] N. Lutfiani, P. Harahap, Q. Aini, A. Dimas, A. R. Ahmad, And U. Rahardja, "Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban," *Infotekjar J. Nas. Inform. Dan Teknol. Jar.*, Vol. 5, No. 1, Pp. 96–101, 2020.
- [10] S. Masripah And L. Ramayanti, "Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru," *Swabumi*, Vol. 8, No. 1, Pp. 100–105, 2020, Doi: 10.31294/Swabumi.V8i1.7448.

- [11] T. Menora, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, T. A. P. Sidhi, D. B. Setyohadi, And M. Cininta, "Implementasi Pengujian Alpha Dan Beta Testing Pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality," *Konstelasi Konvergensi Teknol. Dan Sist. Inf.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 48–60, 2023, Doi: 10.24002/Konstelasi.V3i1.6625.
- [12] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, And P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains Dan Inform.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 128–137, 2019, Doi: 10.34128/Jsi.V5i2.185.