

## **Kajian Penambahan *Receiving Room* pada Rusun Mahasiswa untuk Mendukung Aktivitas Belanja Online dengan Transaksi COD (Cash on Delivery) (Studi Kasus: Rusun Mahasiswa STAIPI Bandung)**

<sup>1</sup>Putri Yastine Nurlestya, <sup>2</sup>Rosyd Rosyadi, <sup>3</sup>Susanto

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Subang

e-mail: yastinep@gmail.com

### **Abstract**

*Student dormitories are special apartment buildings facilitated by the government for campus purposes, one of which is at STAIPI Bandung. These buildings are inhabited by certain students according to criteria set by campus policies. There are many diverse activities in these buildings, one of which is online shopping; this activity is carried out by dormitory residents and has become a lifestyle. Payment using the COD (Cash on Delivery) method is one of the most commonly used payment methods by student dormitory residents for online shopping. The purpose of this study is to analyze how effective the online shopping system with the COD method is in the STAIPI Bandung student dormitories, as well as to explore the importance of communal spaces in supporting COD transactions in this place. The research methodology used is qualitative research, including interviews with the subjects and reviewing relevant articles. The result of this study is to encourage consideration of adding a communal receiving room, which serves as a space for activities and interactions, including COD (Cash on Delivery) transactions.*

**Keywords:** *Student Apartment, Online Shopping, Cash on Delivery, Communal Space, Receiving Room*

### **Abstrak**

Rumah susun mahasiswa adalah rumah susun khusus yang difasilitasi oleh pemerintah untuk pihak kampus, salah satunya di STAIPI Bandung. Bangunan tersebut dihuni oleh mahasiswa tertentu sesuai kriteria dari kebijakan pihak kampus. Terdapat banyak aktivitas yang beragam pada bangunan tersebut salah satunya belanja *online*, aktivitas ini diterapkan oleh penghuni rusun yang sudah menjadi gaya hidup. Pembayaran dengan metode *COD (Cash on Delivery)* adalah salah satu pembayaran yang paling sering digunakan oleh penghuni rusun mahasiswa dalam belanja *online*. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis seberapa efektif sistem belanja *online* dengan metode *COD* di rusun mahasiswa STAIPI Bandung, serta untuk mengeksplorasi pentingnya ruang komunal untuk menunjang transaksi *COD* di tempat tersebut. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian kualitatif, dan wawancara terhadap objek serta mengkaji dari artikel. Hasil dari penelitian ini adalah mendorong munculnya pertimbangan penambahan ruang komunal *receiving room* yang menjadi wadah dari aktivitas dan interaksi salah satunya untuk transaksi *COD (Cash on Delivery)*.

**Kata Kunci:** *Rusun Mahasiswa, Belanja Online, Cash on Delivery, Ruang Komunal, Receiving Room*

## PENDAHULUAN

Rumah susun adalah bangunan gedung bertingkat yang dibangun dalam suatu lingkungan yang terbagi dalam bagian-bagian yang di strukturkan secara fungsional, baik dalam arah horizontal maupun vertikal dan merupakan satuan-satuan yang masing-masing dapat dimiliki dan digunakan secara terpisah, terutama untuk tempat hunian yang dilengkapi dengan bagian bersama, benda bersama dan tanah Bersama [1]. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2011 terdapat empat jenis rumah susun yaitu : 1) rumah susun umum adalah rumah susun yang diselenggarakan untuk memenuhi kebutuhan rumah bagi masyarakat berpenghasilan rendah ; 2) rumah susun khusus adalah rumah susun yang diselenggarakan untuk memenuhi kebutuhan khusus ; 3) rumah susun negara adalah rumah susun yang dimiliki negara dan berfungsi sebagai tempat tinggal dan hunian, sarana pembinaan keluarga, serta menunjang pelaksanaan tugas pejabat/ pegawai negeri; 4) rumah susun komersial adalah rumah susun yang diselenggarakan untuk mendapatkan keuntungan [2].

Penelitian ini membahas tentang rumah susun khusus yang tertuju pada rumah susun khusus mahasiswa. Bertambahnya universitas yang didirikan di berbagai daerah serta jumlah mahasiswa baru yang semakin bertambah maka semakin bertambahnya hunian yang dibutuhkan oleh mahasiswa [3]. Fungsi rumah susun mahasiswa ini juga sebagai tempat tinggal sementara bagi mahasiswa yang tempat tinggalnya jauh dari kampus atau bisa disebut mahasiswa perantauan. [4].

Rumah susun mahasiswa selain diperuntukkan untuk mahasiswa perantauan,

juga bisa digunakan untuk mahasiswa berprestasi sesuai persyaratan dari pihak kampus. Setelah Undang-undang Nomor 16 Tahun 1985 mengenai Rumah Susun dan Peraturan Menteri Perumahan Rakyat Nomor 9/PERMEN/M/2008, yang mengatur bantuan untuk Rumah Susun Sederhana Sewa (Rusunawa) di Lembaga Pendidikan Tinggi dan Lembaga Pendidikan Berasrama, mahasiswa dapat menerima bantuan untuk biaya pendidikan mereka. Bantuan ini mencakup dukungan untuk pembangunan fisik Rusunawa, yang dimaksudkan untuk mahasiswa yang sudah ada dan dibiayai oleh APBN. Hal ini akan digunakan oleh pemerintah daerah, dan lembaga pendidikan untuk mengajukan permintaan bantuan untuk pembangunan Rusunawa.

Tujuan dari pembangunan rusunawa ini adalah untuk menyediakan fasilitas fisik bangunan yang diperlukan, sehingga mendorong lembaga pendidikan tinggi dan juga lembaga pendidikan berasrama agar dapat memenuhi kebutuhan tempat tinggal bagi mahasiswa, siswa, atau santri, dan juga hunian untuk pengajar atau staf pendidikan. Sejumlah perguruan tinggi di Indonesia telah mendapatkan dukungan untuk pembangunan rusunawa bagi mahasiswa sejak kebijakan bantuan tersebut diperkenalkan. Contohnya pada studi kasus dalam penelitian ini yaitu berada di Kota Bandung pada Kampus STAIPI (Sekolah Tinggi Ilmu Agama Islam Persis Indonesia) gedung rusun mahasiswa tersebut berlokasi di Kecamatan Bojongsoang, Kota Bandung.

Desain bangunan rusun mahasiswa STAIPI Bandung ini terdapat 43 unit hunian di rusun mahasiswa, dengan 13 unit hunian di lantai satu dan 2 unit hunian diantaranya adalah hunian disabilitas, 15 unit hunian di

lantai dua, dan 15 unit hunian di lantai tiga. Lantai satu diperuntukkan khusus bagi mahasiswa putra, sedangkan lantai dua dan tiga ditujukan untuk mahasiswa putri. Perencanaan dan perancangan sarana hunian bagi mahasiswa berupa rusunawa (Rumah Susun Sederhana Sewa) sebagai fasilitas mahasiswa tersebut, untuk meningkatkan kualitas sarana pembelajaran mahasiswa yang ada sebagai salah satu usaha pengoptimalan potensi intelektual, sosial, emosional, dan spiritual mahasiswa tersebut [5]. Di dalam rusun tersebut terdapat berbagai macam aktivitas, baik dari kegiatan rusun maupun aktivitas pribadi penghuni salah satunya adalah aktivitas berbelanja kebutuhan pribadi.

Belanja adalah kegiatan yang sering dilakukan oleh setiap individu untuk memenuhi kebutuhan primer, sekunder, maupun tersier [6]. Belanja terdiri dari belanja langsung dan belanja tidak langsung. Salah satu aktivitas mahasiswa penghuni rusun mahasiswa adalah belanja tidak langsung, istilah era sekarang adalah belanja *online*. Belanja *online* sebagai pemenuhan kebutuhan dengan media aplikasi *online*, baik untuk kebutuhan perkuliahan ataupun kebutuhan pribadi. Belanja *online* memberikan berbagai perubahan termasuk barang-barang yang dikonsumsi hingga perbedaan proses transaksi yang digunakan. Kemudahan yang disajikan dalam berbelanja *online* yaitu efisiensi waktu. Tanpa harus bertatap muka, pelanggan bisa membeli barang yang diinginkan [7]. Demikian dengan penghuni rusun mahasiswa STAIPI Bandung yang sebagian besar memilih berbelanja *online* sebagai sarana untuk mempermudah membeli kebutuhan.

Belanja *online* merupakan proses menawarkan suatu barang atau jasa yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan konsumen. Saat ini pemasaran yang sangat dibutuhkan adalah pemasaran dalam bisnis *online*. Salah satunya dengan melalui media internet [8]. Hal inilah yang membuat banyak orang untuk memanfaatkan internet sebagai media pemasaran dalam bisnis *online*. Jenis implementasi teknologi dalam hal persaingan bisnis *online* adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)*. *E-commerce* adalah transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet tanpa harus tatap muka antara penjual dan pembeli. Penerapan *E-commerce* merupakan salah satu cara untuk memasarkan produk dengan lebih mudah tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak [8]. Sebagian orang menyebut *E-commerce* dengan sebutan *online shop*.

*Online shop* menjadi salah satu bentuk pemasaran interaktif yang telah menjadi tren berbelanja di kalangan mahasiswa saat ini. Mahasiswa saat ini sering memanfaatkan media sosial sebagai sarana dalam berbelanja pakaian [9]. Hal-hal seperti ini yang biasanya disebut *bad impact* dari kemudahan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi. Perilaku konsumtif dari para pengguna yang mulai terbiasa lama kelamaan menjadi kebiasaan yang menjadikan sebuah gaya hidup [10]. Proses jual beli online melibatkan penggunaan aplikasi yang menghubungkan penjual dan pembeli. Penjual mempromosikan produk mereka melalui aplikasi ini, sedangkan pembeli memilih barang yang ingin dibeli sesuai dengan kebutuhan mereka. Sistem ini sangat populer di berbagai kalangan usia. Tidak hanya dalam konteks perumahan, tetapi di asrama dan rusun mahasiswa melakukan cara

belanja dengan sistem *online*. Metode pembayaran saat berbelanja *online* sangat beragam seperti transfer bank, *virtual account*, *paylater*, dan *COD (cash on delivery)*. Salah satu metode yang sering digunakan oleh penghuni rusun mahasiswa adalah *COD (Cash on Delivery)* atau bayar di tempat, yang merupakan transaksi dimana penerima membayar barang saat diterima secara tunai. Model transaksi yang berbeda dari proses transaksi sebelumnya yaitu *COD (Cash on Delivery)* yang merupakan metode transaksi jual beli yang ditawarkan oleh penjual kepada pembeli, dimana pembayaran terhadap barang dilakukan secara tunai ketika pesanan sampai ke pembeli, dengan cara melakukan pembayaran kepada kurir yang mengantarkan barang [11].

Proses pembayaran *COD (Cash on Delivery)* seringkali terjadinya kendala saat penerimaan paket di rusun mahasiswa. Seperti pembeli sedang tidak ada di tempat serta kurir harus menunggu lama untuk mendapat kabar konfirmasi keberadaan pembeli atau kendala penitipan uang pembayaran jika pembeli sedang tidak berada di tempat. Lalu mengandalkan teman di asrama untuk menerima dan membayar paket tersebut. Hal ini menyebabkan perlu adanya media dalam wujud "ruang" untuk mempermudah proses transaksi COD antara pembeli dan kurir paket.

Ruang adalah bagian yang tak terpisahkan dari makhluk hidup, khususnya manusia, banyak aktivitas yang terjadi disana baik sifat, jenis, dan pelakunya [12]. Ruangan adalah tempat seseorang melakukan aktivitas, dimana didalam ruangan memiliki banyak fungsi [13]. Fungsi adalah rincian tugas yang sejenis atau erat hubungannya satu sama lain yang dilakukan oleh seorang

pegawai tertentu, masing-masing berdasarkan sekelompok aktivitas sejenis menurut sifat atau pelaksanaannya. Jadi, fungsi adalah tugas yang sejenis atau erat hubungannya satu sama lain [14]. Setiap ruang memiliki fungsi dan aktivitas yang melengkapi fungsi ruang tersebut.

Ruangan mempunyai macam-macam jenis, salah satunya ruang komunal. Menurut Lang [15], ruang komunal memberikan kesempatan kepada orang-orang untuk bertemu, tetapi untuk menjadikan hal itu diperlukan beberapa katalisator. Katalisator mungkin secara individu yang membawa orang secara bersama-sama dalam sebuah aktivitas, diskusi atau topik umum. Sebuah ruang terbuka publik akan menarik orang jika terdapat aktivitas dan orang-orang dapat menyaksikannya. [16]. Ruang komunal adalah sebuah setting yang dipengaruhi oleh tiga unsur selain unsur fisiknya yaitu (1) manusia sebagai pelaku, (2) kegiatan dan (3) pikiran manusia [17]. Berdasarkan pengertian tersebut maka *setting* tidak dapat dipahami secara utuh tanpa keterkaitan ketiga unsur-unsur tersebut. Terjadinya ruang komunal di rumah susun tidak lepas dari pemahaman interaksi manusia dengan lingkungannya. Perilaku manusia merupakan pusat perhatian dalam hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Interaksi adalah kegiatan timbal balik, selain itu interaksi disebut juga sebagai perwujudan komunikasi, karena tanpa komunikasi tidak akan terjadi interaksi [18]. Hasil dari penelitian ini bahwa rusun mahasiswa membutuhkan ruangan sebagai media interaksi antara customer dan kurir paket, ruangan ini berupa ruang penerima barang atau bisa disebut *receiving room*.

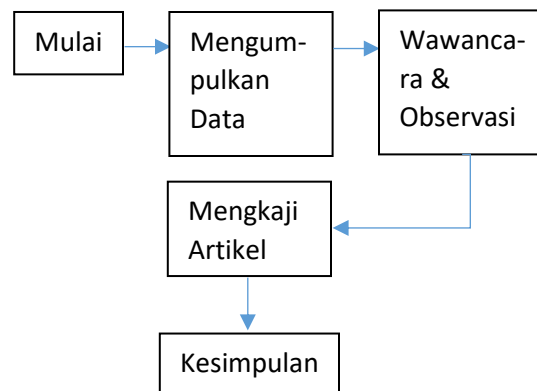
*Receiving Room* adalah ruang untuk menerima barang, paket, atau logistik yang

masuk ke bangunan sebelum didistribusikan ke penghuni, ruang ini bisa disebut ruang penitipan barang. *Receiving* merupakan bagian yang bertugas sebagai pintu utama masuknya barang dan berkewajiban untuk menerima. Fungsi utama dari *receiving room* yaitu menerima paket atau kiriman, mencatat keluar masuknya barang, dan tempat transit sementara suatu barang. Sehingga perlu adanya admin atau pengurus yang bertugas pada ruangan ini. Seseorang yang bertugas pada ruangan ini, bisa dilakukan oleh pengurus khusus atau mahasiswa yang tinggal di rusun mahasiswa dengan sistem piket.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa efektif sistem belanja *online* metode *COD* di rusun mahasiswa STAIPI Bandung, serta untuk mengeksplorasi pentingnya ruang komunal untuk transaksi *COD* di tempat tersebut. Penelitian terdahulu secara khusus membahas topik ini masih terbatas, sehingga diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi awal untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Terdapat penelitian tema serupa seperti pembahasan perancangan ruang komunal pada hunian mahasiswa untuk peningkatan pembelajaran dan kolaborasi. Tujuan penelitian tersebut untuk mengatasi masalah minimnya ruang pada asrama mahasiswa yang berdampak negatif pada kepuasan mahasiswa dan kualitas pembelajaran [19]. Penelitian tersebut mempunyai tema serupa dengan topik ruang komunal pada penelitian ini. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan wawancara objek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada kebutuhan ruang khusus untuk menunjang transaksi *COD*, sehingga mahasiswa dapat menerima barang dengan sistem *COD* bahkan ketika mereka tidak berada di kampus atau rusun.

## METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian kualitatif, dan wawancara terhadap objek. Pengumpulan informasi mengenai seberapa sering pengguna rusun mahasiswa melakukan transaksi belanja *online*, khususnya membahas tentang sistem pembayaran *COD* (*Cash on Delivery*). Bahwa seberapa penting kebutuhan ruang sarana transaksi jual beli *online* pada rusun mahasiswa karena pada era sekarang ini, sistem belanja *online* sudah menjadi aktivitas yang umum. Berikut adalah alur dari metode penelitian pada kajian ini:



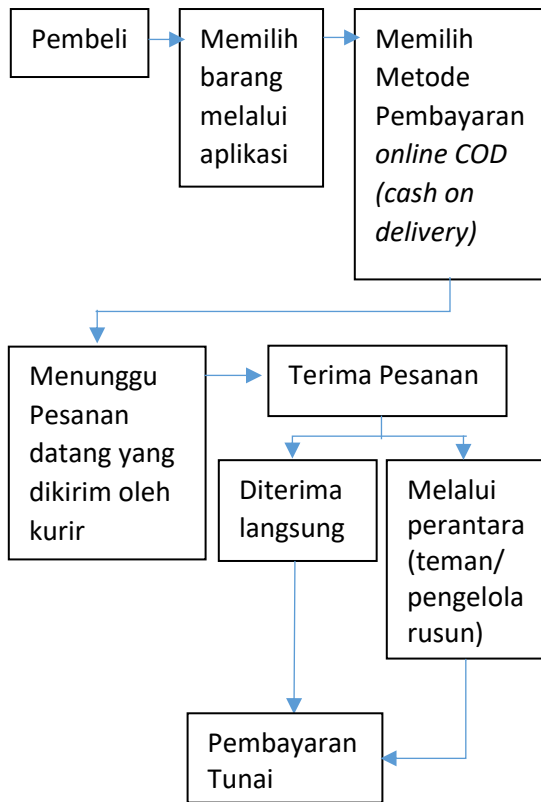
Bagan 1 Alur Metode Penelitian

Sumber: Analisis, 2026

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas pada rusun mahasiswa STAIPI Bandung kebanyakan mahasiswa melakukan belanja secara *online*, dan melakukan pembayaran melalui *COD* (*Cash on Delivery*). Sistem pembayaran ini ditawarkan oleh penjual kepada pembeli, dimana pembayaran terhadap barang dilakukan secara tunai ketika pesanan sampai ke pembeli, dengan cara melakukan pembayaran kepada kurir yang

mengantarkan barang [11]. Sistem pembayaran *COD* di rusun mahasiswa ini tidak semudah melakukan transaksi *COD* di lingkungan perumahan yang kebanyakan langsung menerima barang yang dikirim kurir atau jika pembeli tidak ada di rumah, dengan mudah barang diambil oleh keluarga dirumah atau tetangga dekat. Berikut adalah alur perilaku mahasiswa pada aktivitas belanja *online* di rusun mahasiswa:



Bagan 2 Alur Aktivitas Belanja Online Pembayaran *COD* (cash on delivery)  
Sumber: Analisis, 2026

Bagan 1 merupakan alur aktivitas dari sudut pandang pembeli. Aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan, dan segala sesuatu yang dilakukan yang terjadi baik secara fisik maupun non fisik merupakan suatu aktivitas [20]. Jadi proses pembeli berbelanja hingga

menerima barang merupakan suatu kegiatan yang disebut alur aktivitas. Status pembeli memilih barang di *e-commerce* dan menggunakan metode pembayaran *COD* (*Cash on Delivery*). Kemudian pesanan dikemas dan dikirim oleh penjual, pembeli tinggal menunggu pesanan tiba yang dikirim oleh kurir paket ke alamat tujuan. Kurir paket datang ke alamat tujuan untuk mengantarkan pesanan dan menerima pembayaran tunai dari pembeli. Hal ini telah terjadi interaksi antara kurir dan pembeli yang bersangkutan untuk transaksi pembayaran tunai. Proses interaksi ini merupakan timbal balik serta perwujudan komunikasi [18].

Permasalahan pada kasus ini adalah jika pembeli sedang tidak berada di alamat tujuan. Kebiasaan sebelumnya jika terjadi hal seperti ini, biasanya pembeli menitipkan uang untuk pembayaran tunai kepada teman atau pengurus rusun mahasiswa. Pola kegiatan ini bisa diterapkan, tetapi ada beberapa waktu yang dimana terjadi miss komunikasi yang menyebabkan kurir harus lama menunggu hingga bisa menyebabkan proses pengantaran barang lainnya menjadi kurang efisien dari segi waktu. Jadi permasalahan tersebut menjadi dasar bagi penulis untuk menyarankan perlu adanya ruang untuk menampung aktivitas pembayaran dan komunikasi dari permasalahan ini.

Ruang yang menjadi pertimbangan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah ruang penitipan barang atau *receiving room*. *Receiving room* akan menjadi wadah dari aktivitas transaksi *COD* (cash on delivery), juga bisa digunakan untuk penitipan barang baik dari pembelanjaan dengan transaksi *non-tunai*, maupun penitipan barang dari orangtua/keluarga penghuni rusun mahasiswa. Pada ruangan ini juga bisa

menjadi sarana penitipan informasi, apabila ada pihak luar yang mempunyai kepentingan pada rusun mahasiswa ini.

Program ruang pada rusun mahasiswa STAIPI Bandung belum menunjukkan bahwa adanya ruang khusus *receiving room*. Program ruang eksisting dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Program Ruang Eksisting Rusun Mahasiswa STAIPI Bandung

Lantai	Nama Ruang
Lantai Dasar	Teras, Lobby, Ruang Pengelola, Ruang serbaguna, Aula, 13 unit hunian
Lantai 2	Ruang bersama, 15 unit hunian
Lantai 3	Ruang bersama, 15 unit hunian
Lantai Atap	Ruang pompa & torn air

Lantai dasar terdapat beberapa ruang seperti teras, lobby, ruang pengelola, ruang serbaguna, aula dan 15 unit hunian. Ruang pengelola merupakan ruang pengurus rusun yang didalamnya berisi meja tamu, meja kerja serta lemari lemari arsip. Ruang serbaguna diperuntukkan untuk ruang belajar, ruang rapat organisasi penghuni rusun. Pada ruang pengurus dan ruang serbaguna tidak berpotensi menjadi *receiving room* dikarenakan banyaknya aktivitas dan tidak privasi. Lantai 2 dan 3 diperuntukkan untuk ruang bersama dan unit hunian, dan di lantai atap terdapat ruang pompa dan torn air. Jadi pada bangunan eksisting ini belum ruang khusus untuk penitipan barang.

Dalam program ruang rumah susun ini tentunya harus ada ruang komunal. Ruang komunal sebagai ruang yang berfungsi untuk wadah kegiatan interaksi sosial penghuni, baik yang bersifat formal maupun informal yang merupakan ruang-ruang umum yang bersifat *public* yang digunakan bersama di luar unit hunian. Ruang-ruang tersebut berupa selasar, koridor, hall/lobby, ruang bersama, tangga, taman lingkungan [16]. *Receiving room* ini bisa dikategorikan sebagai ruang komunal untuk penunjang fasilitas rusun mahasiswa.

Kebutuhan sirkulasi pada *receiving room* ini membutuhkan meja kerja untuk admin dari *receiving room*. Admin berfungsi sebagai perantara antara pihak luar rusun dan penghuni. Pihak luar ini adalah kurir paket atau orangtua/keluarga dari penghuni rusun mahasiswa. Admin akan mencatat administrasi penitipan barang yang datang, memungkinkan juga untuk penghuni rusun menitipkan barang untuk pihak luar. Sistem dari *receiving room* ini bisa mengeluarkan dana talang apabila pembeli yang bersangkutan tidak ada di lokasi alamat tujuan. Kemudian pada *receiving room* ini membutuhkan loker area untuk penyimpanan barang. Sketsa usulan *layout* dari *receiving room* dapat terlihat pada gambar 1:



Gambar 1 Usulan Sketsa Layout Receiving Room Rusun Mahasiswa

Kebutuhan *layout* dari ruang *receiving room* sesuai kebutuhan yaitu perlu adanya meja kerja untuk admin, biasanya pada meja ini terdapat computer/*laptop* atau juga buku untuk pembukuan. Kemudian perlu adanya loker untuk penyimpanan barang, agar ruangan tertata rapi dan tidak menyimpan sembarang walaupun loker ini sebagai transit sementara barang. Untuk perencanaan sirkulasi dan bukaan bisa disesuaikan dengan kondisi eksisting di lapangan.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Belanja *online* yang diterapkan penghuni rusun mahasiswa STAIPI Bandung ini sudah menjadi gaya hidup. Pembayaran dengan metode *COD (Cash on Delivery)* adalah salah satu pembayaran yang paling sering digunakan oleh penghuni rusun mahasiswa. Sering terjadinya kendala pada proses penerimaan barang antara kurir paket dan pembeli. Permasalahan ini mendorong munculnya pertimbangan penambahan ruang komunal *receiving room* untuk fasilitas penunjang penghuni rusun mahasiswa. *Receiving room* bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut dan bisa menjadi kemudahan selain dari penerimaan barang. *Receiving room* adalah ruang komunal yang dimana ruang tersebut bisa menjadi wadah dari aktivitas dan interaksi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Y. Palenewen, "Penyelesaian Sengketa Pemilikan dan Pemanfaatan Rumah Susun Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2011," *Jurnal Hukum Ius Publicum, Vol.1, No.1*, pp. 56-68, 2020.
- [2] R. Indonesia, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2011 tentang Rumah Susun".
- [3] J. O. R. Boikletes, B. Maringka and G. A. Putra, "Rumah Susun Mahasiswa di Kota Kefamenanu (Tema: Arsitektur Hijau)," *Jurnal PENGILON, Vol.6, No.1*, pp. 121-134, 2022.
- [4] Pupr Modul 3, "perencanaan dan pemanfaatan rusunawa –SIMANTU Kementerian PUPR," 2016.
- [5] K. P. Lestari, E. E. Pandelaki and H. Trilistyo, "Rumah Susun Sewa Mahasiswa," *IMAJI Vol.1 No.3*, pp. 485-494, 2012.
- [6] P. R. Silalahi, R. Safira, Z. A. Hubara and E. P. Sari, "Pengaruh Dompot Digital Terhadap Budaya Belanja Individu di Kota Medan," *Jurnal Ekombis Review-Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis, Vol.10, No.2*, pp. 869-878, 2022.
- [7] N. "Belanja "Online" Sebagai Cara Belanja di Kalangan Mahasiswa," *Aceh Anthropological Journal, Vol.1, No,2*, pp. 1-22, 2017.
- [8] S. F. Nurjanah, R. R. Kurniati and D. Zunaida, "Pengaruh E-Commerce Terhadap Keputusan Pembelian pada Belanja Online Shopee," *JIAGABI, Vol.8, No.3*, pp. 154-162, 2019.
- [9] F. H. Nasution, "Pengaruh Kemudahan dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pakaian Secara Online," *At-Tijarah: Jurnal Ilmu*

- Manajemen dan Bisnis Islam, Vol.4 No.1*, pp. 26-39, 2018.
- [10] A. S. Fibrianto, "Dampak Promo Go-Food pada Motivasi Pengambilan Keputusan Mahasiswa dalam Perilaku Konsumtif," *Jurnal Nomosleca, Vo.10, No.2*, pp. 212-221, 2024.
- [11] I. W. G. Wiryawan, "Urgensi Perlindungan Kurir dalam Transaksi E-Commerce dengan Sistem COD (Cash On Delivery)," *Jurnal Analisis Hukum (JAH), Vol.4, No,2*, pp. 188-202, 2021.
- [12] D. Hantono and N. Ariantantrie, "Kajian Ruang Publik dan Isu yang Berkembang di Dalamnya," *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan, Vol.8, No.1*, pp. 43-48, 2018.
- [13] S. Muharom, "Pengenalan Nomor Ruangan Menggunakan Kamera Berbasis OCR dan Template Matching," *INFORM : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol.4, No.1*, pp. 27-32, 2019.
- [14] L. Fista and P. , "Pelaksanaan Fungsi Kepala Desa dalam Pembinaan Kemasyarakatan di Desa Kuantan Babu Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu," *Journal of Public Administration Review, Vol.1, No.1*, pp. 26-36, 2024.
- [15] J. Lang, *Creating Architectural Theory*, New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987.
- [16] E. Purwanto and W. , "Pola Ruang Komunal di Rumah Susun Bandarharjo Semarang," *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment), Vol. 39, No. 1*, pp. 23-30, 2012.
- [17] E. Purwanto, "Rukun Kota-Kota Berbasis Budaya Guyub," *Penelitian Disertasi Jurusan Arsitektur Sekolah Pascasarjana UGM (tidak dipublikasikan)*, 2007.
- [18] E. N. Inah, "Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa," *Jurnal Al-Ta'dib, Vol.8, No.2*, pp. 150-167, 2015.
- [19] W. D. Satria, V. D. Gharata, P. and K. M. Putri, "Perancangan Ruang Komunal Pada Hunian Mahasiswa Untuk Peningkatan Pembelajaran dan Kolaborasi," *Jurnal Arsitektur Arcade, Vol.8, no.3*, pp. 256-262, 2024.
- [20] A. Rahayu, P. Nuryani and A. R. Riyadi, "Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 4, No.2*, pp. 102-111, 2019.