

ABSTRAK

LivinHome adalah suatu aplikasi berbasis website yang memudahkan pengguna dalam mencari hunian dan penyewa hunian dalam menjangkau pasar yang lebih luas. Dalam proses pengembangan website LivinHome perlu dilakukan pemodelan perangkat lunak. Fokus pada penelitian adalah melakukan pemodelan yang mudah dipahami oleh pengguna, pemangku kepentingan, dan tim pengembang. Pemodelan pada penelitian ini menggunakan pendekatan Object-Oriented yang difokuskan dalam penerapan Unified Modeling Language yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram. Dari perancangan pemodelan yang dilakukan pada penelitian ini, diharapkan bahwa pengembangan website LivinHome dapat dilakukan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: LivinHome, pemodelan, *Object-Oriented*, *Unified Modeling Language*