

## Aplikasi Travel Apps Booking Wisata Kota Kediri Berbasis Android Dengan Menggunakan Android Studio

Trinanda Majid C.S<sup>1</sup>, Khanafi Suduri Zamzami<sup>2</sup>, Muhammad Abdul Aziz<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: <sup>1</sup>[aji.chikung1980@gmail.com](mailto:aji.chikung1980@gmail.com), <sup>2</sup>[khanafisuduriz@gmail.com](mailto:khanafisuduriz@gmail.com), <sup>3</sup>[siakum2399@gmail.com](mailto:siakum2399@gmail.com).

**Abstrak** – Kota Kediri merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Timur. Pertumbuhan jumlah penduduk di Kota Kediri dari tahun ke tahun dalam skala 0,72% - 0,79% per tahun. Terbatasnya luas wilayah kota, kesenjangan sosial, kemacetan, kemiskinan, berkembangnya masalah kesehatan dan terbatasnya sumber daya alam menjadikan pengelolaan kota menjadi semakin kompleks. Kondisi tersebut secara empirik menimbulkan berbagai persoalan yang menuntut Pemerintah Daerah untuk dapat memaksimalkan potensi sumber daya yang dimiliki, mencari solusi terbaik serta meminimalisir kendala atau masalah yang dihadapi. Konsep smart city yang dinamis dan memfokuskan diri pada inovasi, solusi dan pemanfaatan sumber daya manusia serta sumber daya teknologi secara optimal menjadi pilihan yang tidak dapat terelakkan.

**Kata Kunci** — informasi, wisata, android, pemesanan

### 1. PENDAHULUAN

Seiring kemajuan perkembangan teknologi informasi saat ini berjalan berbanding lurus dengan penerimaan di masyarakat. Ini dikarenakan dengan adanya teknologi informasi dianggap mampu mempermudah dalam menyelesaikan suatu pekerjaan secara cepat, efektif, efisien karna didukung aplikasi canggih dengan nilai harga yang ekonomis. Salah satu teknologi informasi yang berkembang seiring waktu adalah sistem pemesanan. Sistem pemesanan adalah sistem yang melalui tahapan prosedur yang disertai sarana pendukung untuk menghasilkan informasi pemesanan sehingga akan terjadinya suatu keseriusan dalam bertransaksi. Pemesanan merupakan perjanjian antara dua pihak atau lebih yang dapat berupa perjanjian tentang pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk atau lainnya, pada waktu tertentu disertai dengan produk jasanya [1].

Bidang yang dapat dihubungkan dengan sistem pemesanan adalah jasa pemesanan travel wisata dan booking Hotel di Kediri. Jasa travel merupakan jasa yang ditawarkan kepada masyarakat luas yang berhubungan dengan wisata. Sedangkan jasa booking hotel merupakan kegiatan yang sering dilakukan dan memainkan peran penting di tempat di mana orang suka bepergian dan menghabiskan waktu luang bersama keluarga. Tapi proses yang melelahkan dan memakan waktu karena tidak ada sistem yang tepat dan nyaman. Pengguna harus memesan resort atau hotel secara manual oleh seseorang atau melalui panggilan telepon. Permasalahan lainnya adalah tidak adanya banyak pilihan untuk memilih di antara resor karena tidak tahu jumlah resort atau hotel yang ada.

Untuk mengatasi masalah ini sebuah resort atau hotel online platform pemesanan diperlukan. Sistem pemesanan resort atau hotel online dapat dengan mudah dilakukan dan diakses oleh komputer atau smartphone dengan koneksi internet. Resort online ini berupa sistem pemesanan yang memiliki informasi tentang resort dan hotel seperti aplikasi yang dibuat untuk mempermudah wisatawan bisa memilih travel sekaligus memilih dan memilah resort atau hotel sesuai dengan keinginan konsumen.

Penelitian terdahulu berkaitan dengan pengembangan pariwisata di kota di Indonesia antara lain memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan pada masyarakat adalah Kota Malang yang terus melakukan pengembangan sektor pariwisata [2]. Selain itu di kota Banjarmasin juga mengembangkan penyediaan kemudahan informasi tentang kepariwisataan yang meliputi jenis wisata : Alam, Budaya, Kuliner, Religi dan Sejarah [3]. Selain itu terdapat pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis mobile yang menyajikan informasi pariwisata seperti destinasi wisata, wisata kuliner, event, dan foto objek pariwisata [4].

### 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara seorang peneliti dalam mendapatkan data yang valid dalam menyusun sebuah karya ilmiah. Nantinya peneliti akan menganalisis seluruh data yang didapatkan untuk menentukan solusi dalam permasalahan peneliti. Peneliti dapat menunjukkan ketepatan dan kesesuaian antara data dengan objek yang diteliti. Sedangkan reliable adalah untuk mengetahui konsistensi sebuah data dalam waktu tertentu dan objektif yakni terkait dengan kesepakatan atau persetujuan oleh banyak orang dalam sebuah penelitian. Metode penelitian yang digunakan pada perancangan aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*, Menurut Rosa dan Shalahuddin Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) [5]. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara

sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support). Berikut adalah gambar model waterfall :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Code Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

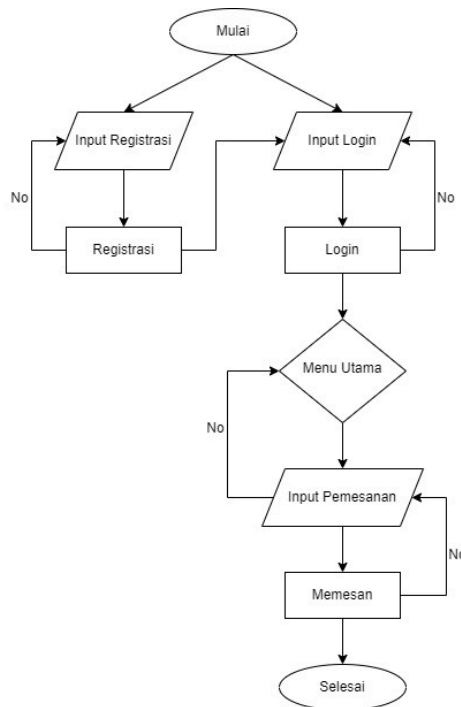
5. Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Flowchart

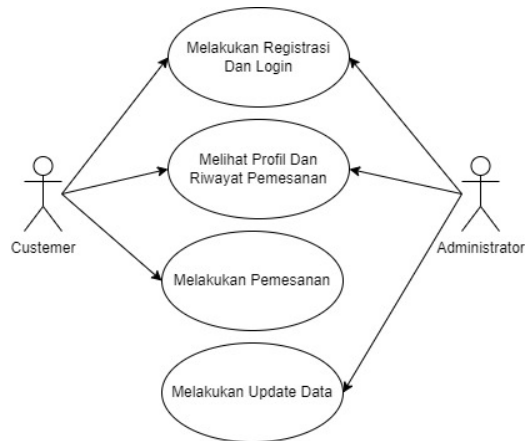
Flowchart (diagram alir) merupakan diagram yang mempresentasikan algoritma-algoritma yang berurutan dalam suatu sistem [6]. Flowchart dapat dilihat pada gambar 1.



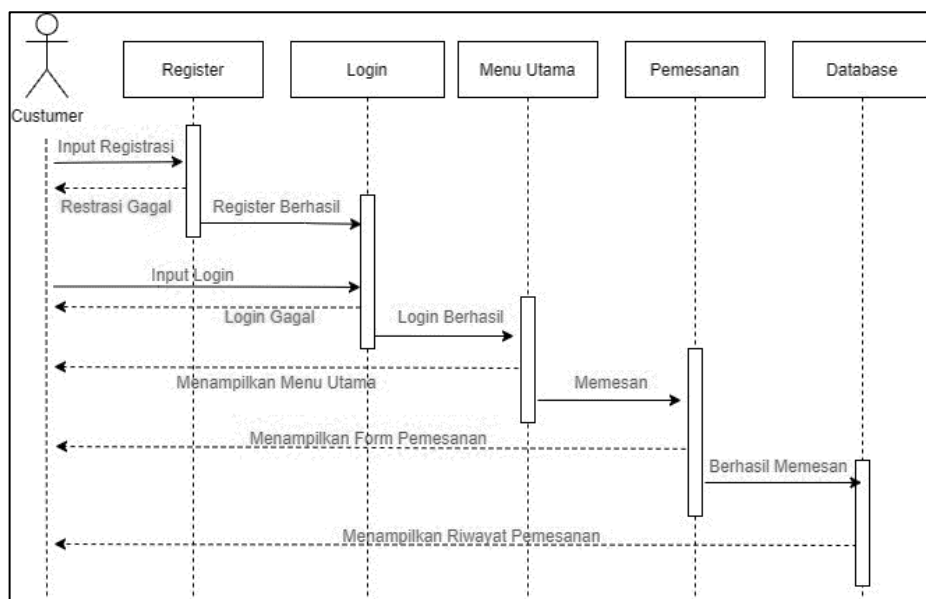
Gambar 1. Flowchart sistem secara umum

#### 3.2. Use Case Diagram

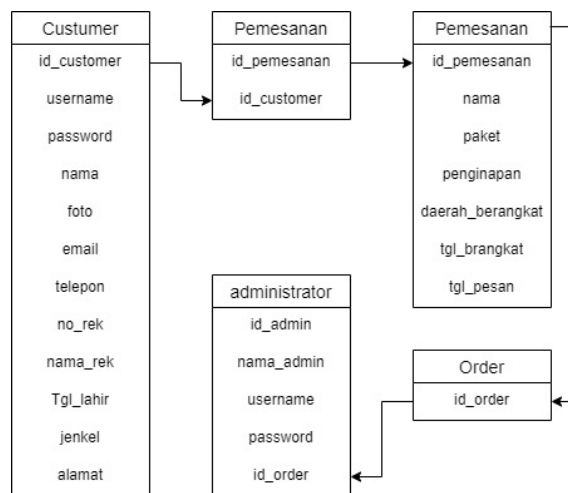
Use case adalah gambaran fungsionalitas dari sistem, sehingga user pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun, use case sistem informasi Travel Apps Booking Wisata dan saran adalah seperti gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram sistem



Gambar 3. Sequence diagram



Gambar 4. Entity Relationship Diagram

### 3.3. Sequence Diagram

Pada gambar menunjukkan interaksi antara obyek dan subyek. Interaksi user antara lain register, login, menu utama, pemesanan, dan database. User dapat melakukan login, melihat menu home, melakukan pemesanan, dan melihat hasil pemesanan.

### 3.4. ERD (Entity Relationship Diagram)

Pada bagian ini merupakan kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis dengan menyusun database yang terstruktur. Pada database admin mempunyai relasi ke database order yang berfungsi melaporkan data dari customer ke administrator. Berikut gambaran ERD (Entity Relationship Diagram) dapat dilihat seperti gambar 4.

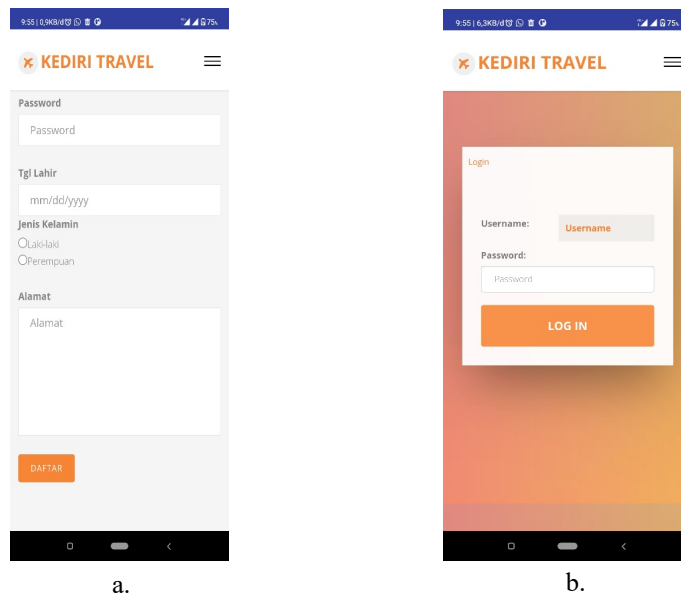
### 3.5. Implementasi Antarmuka

Perancangan sistem informasi Aplikasi Travel Apps Booking Wisata Kota Kediri Berbasis Android Dengan Menggunakan Android Studio memerlukan implementasi perangkat lunak, basis data, instalasi program, penggunaan program, dan antarmuka (User Interface). Tujuan Pengujian sistem ini akan diperoleh sistem yang akurat dan efisien, sehingga diperlukan spesifikasi perangkat sebagai berikut.

#### 1. Tampilan Registrasi dan Login

Tampilan registrasi menunjukkan halaman isian bagi pengguna untuk mengisi data diri.

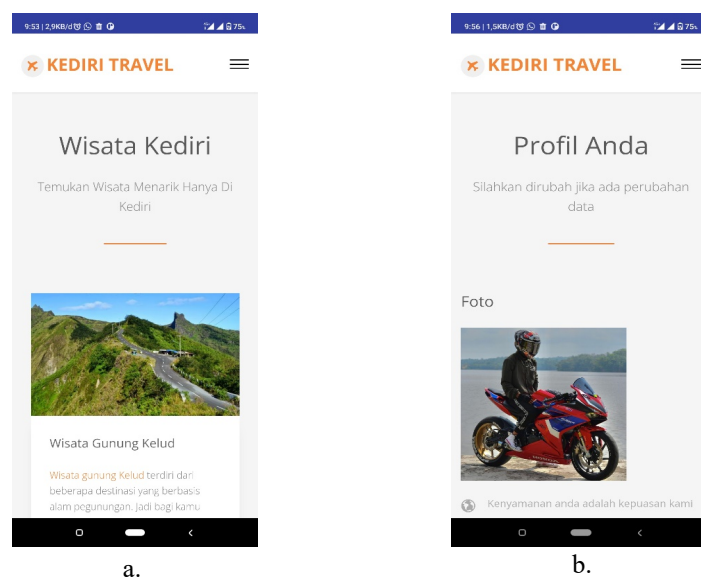
Sedangkan halaman untuk login berisikan bahwa user harus mengisi username dan password. Tampilan Registrasi dan Login ditunjukkan gambar 5.



Gambar 5. (a) Tampilan registrasi, (b) Tampilan Login

#### 2. Tampilan Home dan Profil

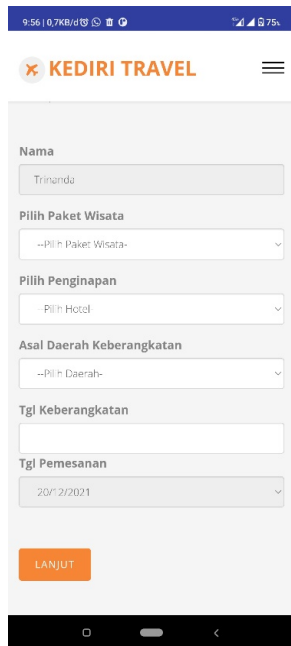
Tampilan home dan profil aplikasi ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. (a) Tampilan home, (b) Tampilan Profil

3. Tampilan Halaman Transaksi

Tampilan Halaman transaksi menunjukkan halaman untuk melakukan booking travel dan hotel serta riwayat transaksi yang ditunjukkan gambar 7.



a.

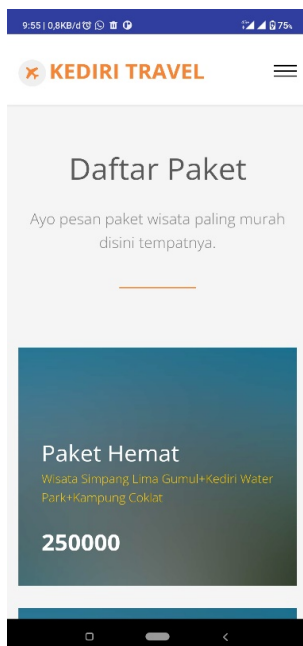


b.

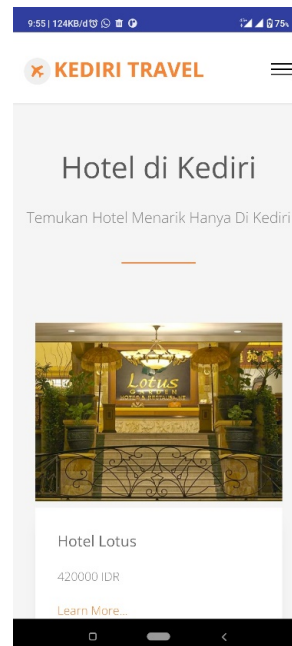
Gambar 7. (a) Booking Travel dan hotel, (b) Riwayat Transaksi

4. Tampilan Daftar Paket

Tampilan daftar paket meliputi daftar paket wisata dan daftar paket hotel yang ditunjukkan gambar 8.



a.

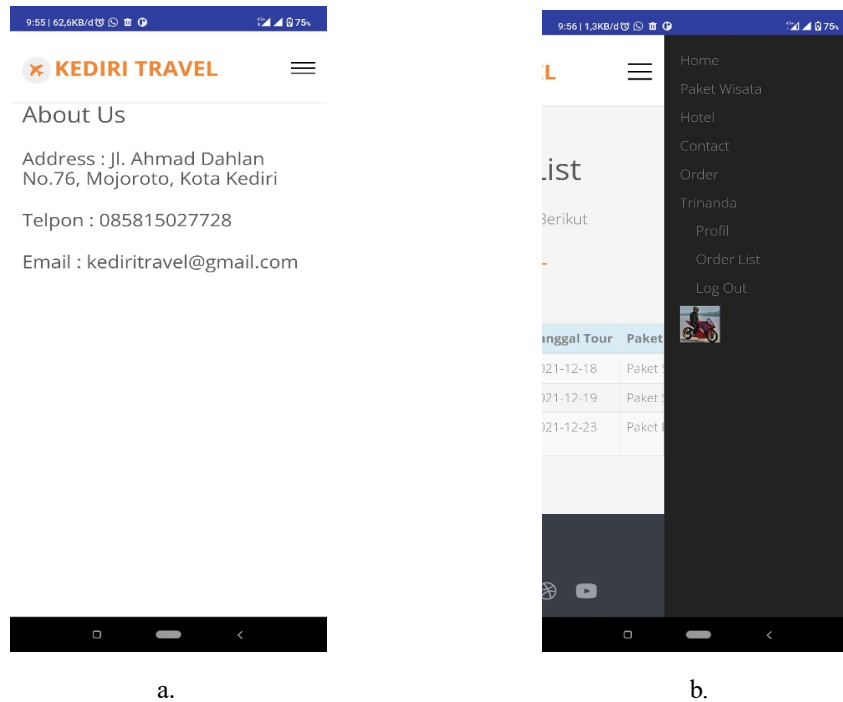


b.

Gambar 8. (a) Daftar paket wisata, (b) Daftar paket hotel

5. Tampilan Kontak dan isi menu aplikasi

Tampilan daftar kontak dan menu aplikasi ditunjukkan gambar 9.



Gambar 9. (a) Daftar kontak, (b) Daftar menu aplikasi

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, penulis menyimpulkan dari seluruh pokok bahasan mengenai pembuatan aplikasi Travel Apps Booking Wisata dan hotel di Kota Kediri berbasis android. Berikut kesimpulannya

1. Aplikasi yang telah dibuat dapat membantu dalam pencarian Travel Wisata dan hotel yang ada di Kota Kediri.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman java, Android Studio, dan ADT sebagai pluginnya, sedangkan SDK berfungsi sebagai development tool untuk aplikasi yang berbasis android.
3. Aplikasi Travel Wisata dan hotel Kediri yang berbasis android terdapat kendala dalam pembuatan aplikasinya tersebut seperti pengkoneksian dan terbatasnya informasi wisata dan hotel.
4. Android merupakan penggabungan antara script Java dan XML.

#### 5. SARAN

Pengembangan sistem aplikasi Travel Apps Booking Wisata dan hotel ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu perlu pengembangan lebih lanjut agar sistem ini lebih bermanfaat dan menarik bagi penggunanya. Adapun penelitian selanjutnya ada beberapa hal yang disarankan :

1. Memperbanyak data lokasi wisata dan hotel di Kota Kediri.
2. Aplikasi yang dibuat tidak dengan hanya bekerja di sistem operasi android saja melainkan diaplikasi berbasis apple, windows mobile dan OS smartphone lainnya.
3. Menambahkan database pada aplikasi ini untuk penyimpanan koordinat lokasi wisata dan hotel.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Susanti, Apif, Dwi Wahyu Prabowo. 2017. *E-Commerce Pada Toko My Digital*. Kalimantan Tengah : Universitas Darwan Ali.
- [2] Purnomowati, Wiwin, Ismini. 2014. Konsep Smart City dan Pengembangan Pariwisata di Kota Malang. *Jurnal JIBEKA*. No. 1. Vol. 8.

- [3] Mantala, Ronny. 2017. Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Kota Banjarmasin Berbasis Android. *Jurnal At-Tadbir: Jurnal Ilmiah Manajemen*. No. 1. Vol 1.
- [4] Musdar, Izmy Alwiah, Hamdan Arfandy. 2020. Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Prototyping. *Sintech journal*. No. 1. Vol 3.
- [5] S, Rosa A, M. Shalahuddin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Obyek)*. Informatika, Bandung.
- [6] B, Indra Yatini. (2010). *Flowchart, Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder*. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu.