

PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PENCARIAN HOTEL TERDEKAT BERDASARKAN *GLOBALPOSITIONINGSYSTEM (GPS)* BERBASIS *ANDROID*

¹Jackson, ²Wanhendra

STT Indonesia Tanjungpinang.
Jacksontanz33@gmail.com

Abstrak

Perkembangan *gadget* atau *mobile* sangat berkembang dalam beberapa tahun hal ini disebabkan karena kebutuhan manusia terhadap informasi meningkat. Untuk menyelesaikan masalah itu maka para pengembang *gadget* semakin gencar dalam menciptakan produk yang dapat menghasilkan informasi sesuai dengan kebutuhan *user*. Produk yang diciptakan tersebut berubah *gadget* yang berubah *smartphone,ios,windows phone*.

Industri yang sekarang mengalami perkembangan pesat adalah bidang pariwisata bidang ini berkaitan dengan penyediaan tempat tinggal/hotel, untuk penduduk lokal tanjungpinang tentu hal tersebut sudah biasa, tetapi lain halnya dengan penduduk pendatang atau wisatawan dengan banyaknya tempat tinggal dan hotel yang berbeda lokasi mungkin mereka akan menjadi bingung untuk mengetahui hotel yang terdekat dekat mereka atau pun hotel yang ada di sekitar tempat mereka berada.

Dalam melakukan penelitian ini, metodologi yang digunakan adalah metode *spiral* yang terdiri dari *liaisonplanning, analisisrisk, engineering, construction&release,evaluation*. Tahap analisis menggunakan metode UML *Unified Modeling language* hasil dari penelitian ini adalah dibangunnya suatu perangkat lunak untuk mengolah data yang dibuat dengan program *android studio* dan *mysql* sebagai *database*. Diharapkan dengan adanya aplikasi yang dibangun ini akan mempermudah pihak user yang mencari hotel

Kata Kunci : *gadget,smartphone, hotel ,spiral .UML*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *gadget* atau *mobile* sangat berkembang dalam beberapa tahun hal ini disebabkan karena kebutuhan manusia terhadap informasi meningkat. Untuk menyelesaikan masalah itu maka para pengembang *gadget* semakin gencar dalam menciptakan produk yang dapat menghasilkan informasi sesuai dengan kebutuhan *user*. Produk yang diciptakan tersebut berubah *gadget* yang berubah *smartphone,ios,windows phone*. Industri yang sekarang mengalami perkembangan pesat adalah bidang pariwisata bidang ini berkaitan dengan penyediaan tempat tinggal/hotel, untuk penduduk lokal tanjungpinang tentu hal tersebut sudah biasa, tetapi lain halnya dengan penduduk pendatang atau wisatawan dengan banyaknya tempat tinggal dan hotel yang berbeda lokasi mungkin mereka akan menjadi bingung untuk mengetahui hotel yang terdekat

dengan mereka atau pun hotel yang ada di sekitar tempat mereka berada. salah satu solusi yang bisa digunakan adalah menggunakan Sistem *location-base service* atau pun dengan yang disebut *Global Positioning system (GPS)* Dengan berkembangnya teknologi penerapan Sistem *Location-Based Service* dapat Mendeteksi dimana letak pengguna berada sehingga dapat memberikan layanan sesuai dengan letak pengguna tersebut. dan dengan memiliki *gadget/smartphone* yang memiliki spesifikasi tinggi akan lebih nyaman untuk menggunakan, *Location-Based Service* karena bisa melakukan *multitasking* jadi bisa melakukan kebutuhan lain selain *Location-Based Service* *Location-Based Service* merupakan layanan informasi yang dapat diakses menggunakan *gadget/smartphone* melalui jaringan seluler ataupun dengan menggunakan jaringan *wifi* dan *Location-Based Service*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa kekurangan dalam pencarian hotel yang sesuai dengan keinginan pengguna sehingga penulis menguraikan permasalahan tersebut ke dalam identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya aplikasi pencarian hotel terdekat berbasis *android* yang menampilkan hotel berdasarkan kategori tingkat kemewahan hotel
2. Belum tersedianya aplikasi penginputan hotel untuk user pemilik hotel menampilkan data hotelnya secara langsung yakni user pemilik hotel hanya dapat mendaftarkan alamat mereka pada google Maps dan google maps tidak bisa menampilkan alamatnya secara langsung karena google maps membutuhkan waktu satu sampai dua minggu untuk memproses api buat alamat yang baru di input di google maps

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan skripsi lebih terarah, dan masalah tidak meluas dan terbatasnya waktu, dan efisiensi maka penulis membatasi permasalahan yang ada adapun batasan masalah yang dapat penulis uraikan yaitu:

1. Aplikasi ini berbasis *android* dan menggunakan aplikasi *Android Studio*
2. Aplikasi ini menggunakan *MySQL* sebagai Database.
3. Sistem aplikasi ini dilengkapi dengan Sistem *Location-Based Service* sebagai penunjuk lokasi untuk menuju ke hotel yang terdekat pada lokasi pengguna berada
4. Aplikasi yang digunakan oleh user hanya dapat diakses menggunakan *gadget* atau *smartphone android* minimal platform *android 4.1*
5. Salah satunya ruang lingkup hotel hanya sebatas kota Tanjungpinang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka terdapat rumusan masalah yang akan di bahas, yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi pencarian hotel menggunakan Sistem Location-Based Service yang menarik dalam menampilkan informasi hotel yang berada disekitar kita berdasarkan lokasi kita berada
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi media penyimpanan berbasis database informasi hotel Tanjung pinang yang dapat diakses penggunaan dan di update admin

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Location Based Service

Location Based Service atau layanan berbasis lokasi adalah sebuah layanan informasi yang berfungsi untuk mencari posisi dimana kita berada dengan teknologi *Global Positioning Service (GPS)* dan *Google's cell-based location*. Map dan layanan berbasis lokasi menggunakan lintang dan bujur untuk menentukan lokasi geografis.

2.2 Komponen Location Based Service

Terdapat lima komponen pendukung utama dalam teknologi Layanan Berbasis Lokasi, antara lain:

1. *Mobile Device*, merupakan suatu alat yang digunakan oleh pengguna untuk meminta informasi yang dibutuhkan. informasi dapat di berikan dalam bentuk suara, gambar dan *text*
2. *Positioning Component*, digunakan untuk memproses suatu layanan maka posisi pengguna harus diketahui
3. *Communication Network*, komponen ini mengirim data pengguna dan informasi yang diminta dari *mobile* internal ke *serviceprovider* kemudian mengirimkan kembali informasi yang diminta ke pengguna. *Communication network* dapat berupa jaringan seluler (*GSM, CDMA*), *Wireless Local Area Network (WLAN)*, atau *Wireless Wide Area Network (WWAN)*.
4. *Date And Content Provider*, penyedia layanan tidak selalu menyimpan semua data yang dibutuhkan yang bisa diakses oleh pengguna. untuk itu data dapat diminta dari data dan *content provider*
5. *Service dan Application Provider*, penyedia layanan menawarkan berbagai macam layanan kepada pengguna dan bertanggung jawab untuk memproses informasi yang diminta oleh pengguna

2.3 Contoh Aplikasi Location Based Service

Aplikasi *location based service* saat ini sudah sangat banyak yang tersedia buat *smartphone android* buat pengguna *gadget* yang bersistem operasi *android* dapat langsung mengdownload atau menginstalasi aplikasinya pada *googleplaystore*. yakni program *android* yang berbasis *location based service* telah tersedia beberapa di *android* antara lain : Waze, Trip Advisor, LOKAmedia, Pelacak GPS, GoCar dan lain-lainnya.

2.4 GPS

GPS adalah singkatan dari *Global Positioning System*, yang merupakan Sistem navigasi dengan menggunakan teknologi satelit yang dapat menerima sinyal dari satelit. Sistem ini menggunakan 24 satelit yang mengirimkan sinyal gelombang mikro ke bumi. Sinyal ini diterima oleh alat penerima (*receiver*) di permukaan, dimana *GPS receiver* ini akan mengumpulkan informasi dari satelit *GPS*, seperti:

- A. Waktu. *GPS receiver* menerima informasi waktu dari jam atom yang mempunyai keakuratan sangat tinggi.
- B. Kecepatan. Ketika berpindah tempat, *GPS* dapat menunjukkan informasi kecepatan berpindah tersebut.
- C. Arah perjalanan. *GPS* dapat menunjukkan arah tujuan.
- D. Simpan lokasi. Tempat-tempat yang sudah pernah atau ingin dikunjungi bisa disimpan oleh *GPS receiver*.

2.1 *Android*

Android merupakan sebuah Sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis *Linux*. Namun seiring perkembangannya *Android* berubah menjadi *platform* yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangnya yaitu *Google*. *Google*lah yang mengakuisisi *Android*, kemudian membuatkan sebuah *platform*. *Platform* *Android* terdiri dari Sistem operasi berbasis *Linux*, sebuah *GUI* (*Graphic User Interface*), sebuah *web browser* dan aplikasi *end-user* yang dapat di download dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat. *Android* menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. *Android* tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. *Application Programming Interface*(*API*) yang disediakan menawarkan akses ke *hardware*, maupun data-data ponsel sekalipun, atau data Sistem sendiri. Bahkan pengguna dapat menghapus aplikasi inti dan menggantikannya dengan aplikasi pihak ketiga. *Android* merupakan Sistem operasi yang berkembang dengan pesat, namun tidak menjadikannya Sistem operasi yang sempurna ada beberapa kekurangan dari Sistem operasi *Android* diantaranya *Android* terkesan rumit, karena mempunyai banyak sekali *widget* maupun aplikasi dengan banyak pengaturan sehingga pengguna harus banyak belajar mengenai *Android*, selain itu *Android* yang merupakan Sistem operasi terbuka sehingga pengguna dapat memasang aplikasi diluar toko aplikasi yang ditawarkan oleh perangkat *Android* tersebut sehingga sangat rentan terkena ancaman *malware* atau *virus*

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi merupakan suatu proses yang digunakan dalam memecahkan suatu masalah secara logis, dimana diperlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian tersebut. Metodologi disini akan di jelaskan dalam bentuk metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

3.1 METODE PENGUMPULAN DATA

DALAM PELAKSANAAN KEGIATAN PENGUMPULAN DATA YANG MENJADI DASAR UNTUK MELENGKAPI LAPORAN INI, MAKA DIGUNAKAN TEKNIK YANG UMUM DALAM KEGIATAN ILMIAH, YAITU

a. Studi Kepustakaan

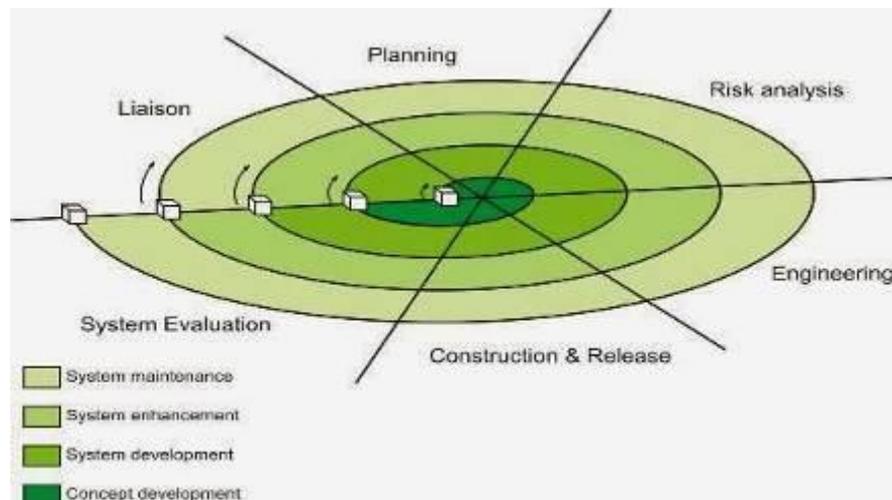
Yaitu kegiatan pengumpulan data secara tidak langsung dengan melakukan studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan data-data dan teori-teori yang berhubungan dengan penulisan kerja praktek ini.

b. Bimbingan

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan bimbingan kepada dosen pembimbing.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun metode pengembangan perangkat lunak Aplikasi Pencarian Hotel terdekat di tanjungpinang berbasis *location based service* ini yaitu :



Gambar 3.1 Metode *Spiral*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisa Kebutuhan Sistem

Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi agar aplikasi yang dibangun sesuai dengan yang diharapkan yaitu.:

4.1.1 Analisa Target

Pemilihan target disesuaikan dengan media yang digunakan dalam *GoogleMaps*. Pada penelitian ini digunakan target berupa media peta *online* yaitu

googlemaps. *Googlemaps* disini akan dimanfaatkan sebagai media menampilkan lokasi dari hotel yang di cari *user* dan juga sebagai rute penunjuk arah/jalan bagi *user* agar dapat memudahkan dalam pencarian lokasi. Lokasi yang ditampilkan juga akan berdasarkan latitude dan longitude yang ada sehingga memiliki akurasi dalam penetapan titik lokasi.

4.1.2 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* adalah program yang mempunyai fungsi tertentu dan digunakan untuk membantu kegiatan komputasi manusia. Dalam hal ini program yang digunakan untuk membantu pembuatan aplikasi pencarian hotel berbasis location based service antara lain :

1. *AndroidSDK*

AndroidSDK adalah sebuah *Software Development Tools* yang berisi dari sekumpulan API *libraries* serta tool-tool yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi Android. SDK ini bekerja saat penulis *mengcompile* project Android.

2. *Database MySQL*

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

3. *Google Maps*

Google Maps adalah layanan aplikasi dan teknologi peta berbasis web yang disediakan oleh Google.

4. Sistem Operasi *Windows 7*

Windows 7 adalah paket layanan untuk *system operasi windows 7*.

5. *AndroidStudio*

Android studio merupakan sebuah *Integrated Development Environment (IDE)* untuk *platformAndroid*.

6. *MIPCSuite*

MiPCSuite adalah sebuah aplikasi yang diluncurkan *Xiaomi* yang tentunya bertujuan memudahkan pengguna *smartphone Xiaomi* dalam memanajerial atau menghubungkan ke unit computer.

4.1.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras merupakan bagian-bagian fisik yang termasuk ke dalam sistem komputer yang dapat menerima masukan (*input*), memproses serta memberi keluaran (*output*). Adapun perangkat keras yang digunakan penulis antara lain :

1. Laptop dengan spesifikasi yang penulis gunakan :

- a. *Processor core i5-2430M 2.40Ghz*
- b. *RAM : 4 GB*
- c. *SSD : 120 GB*

2. *Mouse dan Keyboard*

3. *Printer Epson L220*

4. *Usb Cable*

Digunakan untuk *compile apk* dari *androidstudio* ke *smartphone*

5. *SmartphoneAndroid* dengan spesifikasi yang penulis gunakan :

- a. *Xiaomi Redmi 4x, Prosesor Octa-core 1.4 Ghz RAM 3 GB, Kamera 13 MP, OS Android Marsmellow.*

- b. Xiaomi Mi Max , Prosesor Octa-core 1.8 Ghz, RAM 3 GB, Kamera 13 MP, OS Android Marsmellow

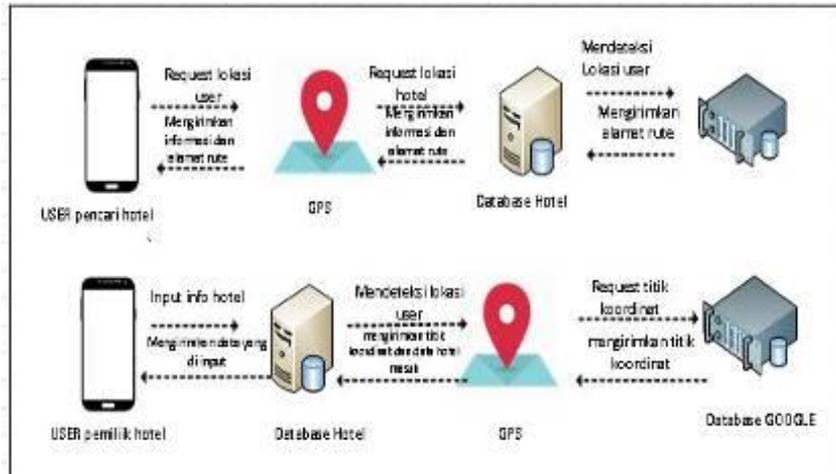
4.2 Analisis Kelemahan Sistem

Berdasarkan hasil analisis penulis pada system ini terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan pada system ini yakni kelemahan yang terdapat pada sistem ini antara lain:

1. Aplikasi ini hanya sebatas buat liat informasi berupa alamat no telepon dan lokasi tidak tersedia informasi harga dan bintang dari hotel
2. Aplikasi ini tidak tersedia filter buat mengreservasi/membooking hotel
3. Aplikasi ini terdapat filter buat liat rute lokasi hotel tujuan kita dari tempat kita berada , tapi pada saat pemilihan menu pilihan hotel terdekat aplikasi akan menampilkan semua rute hotel yang terdekat dengan kita bukan ,Cuma menampilkan satu
4. Admin harus mengecek sendiri data hotel pada aplikasi android tersebut karena saat penginputan hotel pemilik hotel bisa memilih sendiri hotel dalam kategori hotel standard atau hotel yang berfasilitas, oleh karena itu admin harus mengecek apa betul hotel tersebut udah pantas dimasukan dalam hotel fasilitas atau masih harusnya dalam kategori hotel *standard*

4.3 Analisa Arsitektur Sistem

Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *android studio* dan aplikasi ini dibangun menggunakan metode *system Location based service* aplikasi ini dibangun untuk melakukan pencarian hotel pada tanjungpinang, aplikasi ini menggunakan database *mysql* sebagai lokasi buat menyimpan informasi hotel dan lokasi hotel, aplikasi ini bisa langsung digunakan tanpa register buat *user* yang mencari ingin mencari informasi alamat hotel atau yang ingin melihat rute hotel secara langsung ,dari tempat *user* berada dan tujuan hotel yang ditunjuk aplikasi bisa langsung menampilkan rute nya. Aplikasi ini juga berfungsi untuk *user* pemilik hotel yang pingin mendaftarkan hotelnya pada aplikasi ini supaya hotelnya bisa tertampil *user* pemilik hotel hanya perlu register pada aplikasi setelah itu *user* pemilik hotel tinggal login dan dapat menambah hotel nya di program dengan menginput informasi hotel, lokasi hotel. Untuk *user* pencari hotel yang tidak mendaftarkan diri pada aplikasi maka *user* tersebut hanya dapat menampilkan informasi hotel. Tanpa bisa melakukan tambahan hotel pada program



Gambar 4.1 gambaran umum sistem

4.4 perancangan Sistem

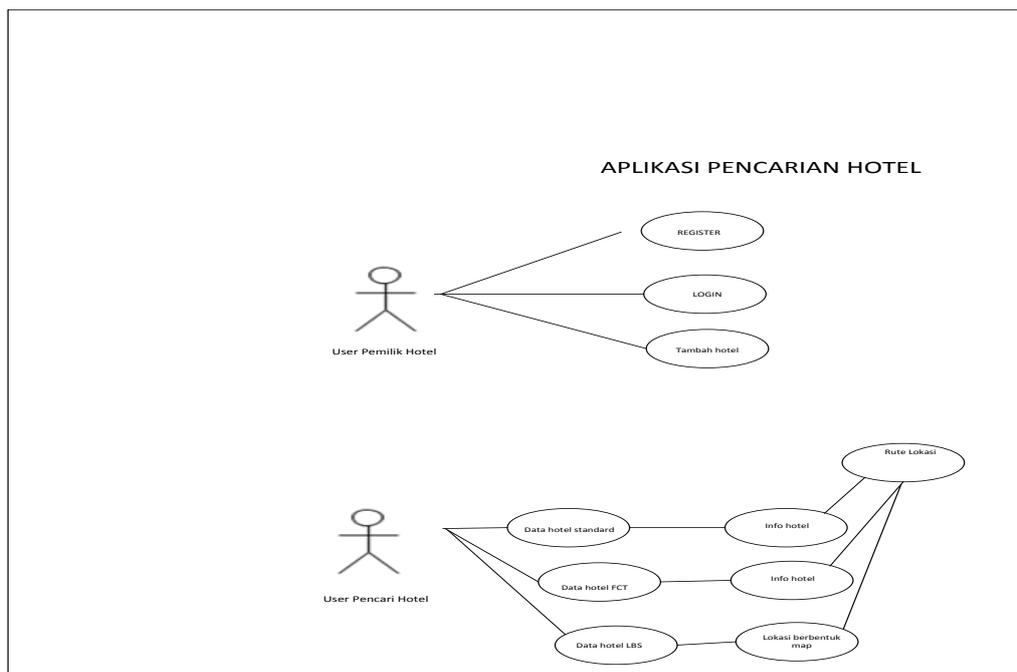
4.4.1 Perancangan Menggunakan UML

UML (Unified Modeling Language) adalah metode pemodelan secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat *software* berorientasi objek. Karena *UML* ini merupakan bahasa visual untuk pemodelan bahasa berorientasi objek, maka semua elemen dan diagram berbasiskan pada *paradigma object oriented*. Adapun beberapa model perancangan dengan *UML* yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pencarian hotel berbasis *Location Based Service* menggunakan *Android Studio* ini sebagai berikut :

4.4.2 Use Case Diagram

Diagram ini menjelaskan deskripsi kasus-kasus apa yang dilakukan oleh *actor*. Interaksi antara pengguna dengan aplikasi yang digunakan, dikemas dalam beberapa kasus untuk selanjutnya akan dijabarkan lebih pada diagram-diagram *UML* selanjutnya. *Actor* adalah sesuatu atau seseorang yang ada di luar sistem dan ikut berperan serta dalam aktifitas sistem. *Actor* dapat berupa : *end user*, perangkat *hardware* , bahkan sistem yang lain. Setiap *use case* merupakan sebuah seri yang lengkap dari sebuah *event* kejadian, dilihat dari sudut pandang aktor. Fokus dari sebuah *use case* adalah menjelaskan bagaimana mencapai sebuah tujuan atau goal.

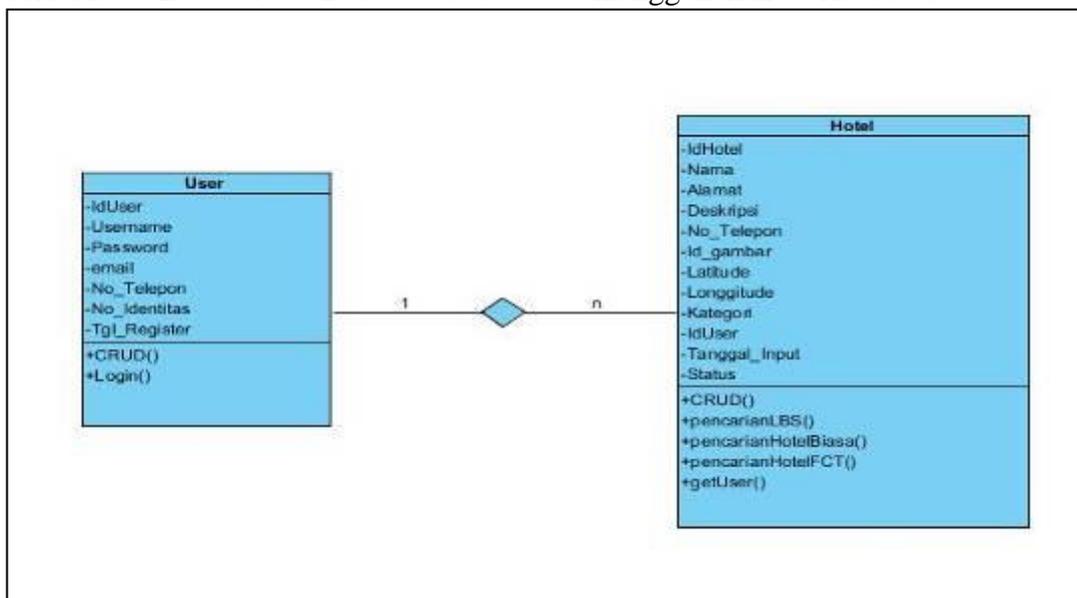
Actor yang ada pada penelitian ini yaitu User yang melakukan pencarian hotel *user* yang melakukan penginputan data hotel kemudian terdapat komponen yang terdiri dari *Smartphone*, *server sistem*, *google maps api*. Berikut diagramnya:



Gambar 4. 2 Use Case Diagram

4.4.3 Class diagram

Pada *class* diagram dijabarkan kelas-kelas yang membentuk struktur aplikasi keseluruhan. Berikut gambar *class* diagram aplikasi Aplikasi Pencarian hotel berbasis *Location Based Service* menggunakan *AndroidStudio* :



Gambar 4. 3 Class Diagram

4.4.4 Struktur Tabel

Didalam pembuatan Aplikasi dibutuhkan suatu spesifikasi *file* yang dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pengaturan dan pencarian data dan pembuatan laporan yang dapat mempermudah kerja sistem yang dibuat. *Database* yang digunakan dalam Aplikasi Pencarian hotel berbasis *Location Based Service* menggunakan Android Studio ini yaitu

Tabel 4.1 Tabel Hotel

Nama Field	Tipe	Panjang	Kunci
Id hotel	Int	11	Primary_Key
Nama	Varchar	50	
Alamat	Varchar	100	
Deskripsi	Text	50	
No telepon	Varchar	20	
Id_gambar	Int	11	
Latitude	Varchar	50	
Longgitude	Varchar	50	
Kategori	Varchar	30	
Iduser	Int	11	
Tanggal input	Date	-	
Status	Enum	11	

Tabel 4.2 Tabel pemilik hotel

Nama Field	Tipe	Panjang	Kunci
Id user	Int	11	Primary_Key
Username	Varchar	30	
Password	Varchar	50	
Email	Varchar	50	
No telepon	Varchar	20	
No identitas	Varchar	50	

Tgl register	Date	50	
--------------	------	----	--

4.5 Implementasi Antarmuka Halaman Aplikasi

1) Antarmuka tampilan aplikasi terinstall



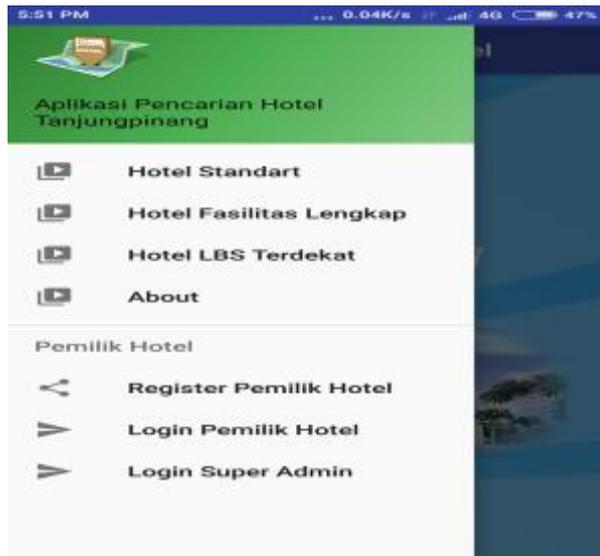
Gambar 4.4. Tampilan aplikasi udah terinstall pada smartphone

2) Antarmuka tampilan aplikasi pada smartphone



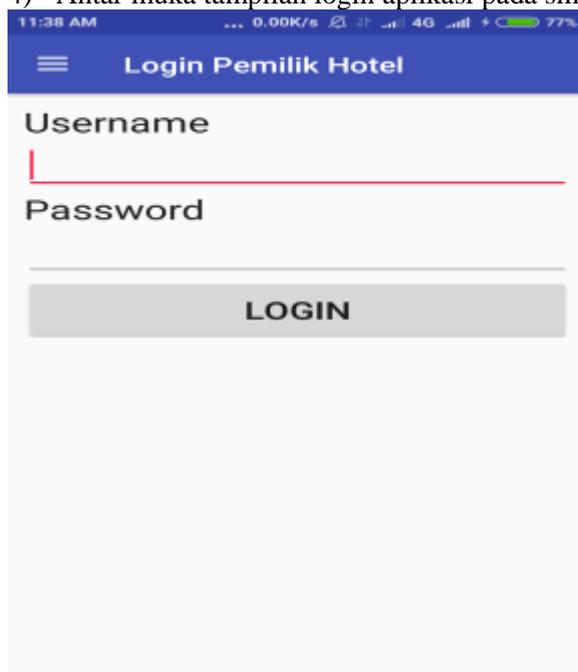
Gambar 4.5. Tampilan aplikasi pada smartphone

3) Antarmuka tampilan menu aplikasi pada smartphone



Gambar 4.6. Tampilan menu aplikasi pada smartphone

4) Antar muka tampilan login aplikasi pada smartphone



Gambar 4.7. Tampilan Login aplikasi pada smartphone

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

pada akhir bagian skripsi ini penulis akan mamaparkan. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil kesimpulan yang didasarkan pada pertemuan hasil penelitian. secara umum industri yang sekarang mengalami perkembangan pesat adalah bidang pariwisata bidang ini berkaitan dengan tempat tinggal hotel untuk penduduk lokal tanjungpinang tentu hal tersebut sudah biasa, tetapi lain halnya dengan penduduk pendatang atau wisatawan dengan banyaknya tempat tinggal dan hotel yang berbeda lokasi mungkin mereka akan menjadi bingung untuk mengetahui hotel yang terdekat dengan mereka atau pun hotel yang ada di sekitar tempat mereka beradasalah satu solusi yang bisa digunakan adalah menggunakan sistem *location-base service* atau pun dengan yang disebut *Global Positioning system (GPS)* Dengan berkembangnya teknologi penerapan sistem *Location-Based Service* dapat Mendeteksi dimana letak pengguna berada sehingga dapat memberikan layanan sesuai dengan letak pengguna tersebut.

Dari hasil perancangan dan implementasi penelitian yang dilakukan terhadap aplikasi pencarian hotel berdasakan gps dapat diambil beberapa kesimpulan yang diperoleh penulis setelah menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun telah dapat digunakan oleh *user* untuk yang melakukan pencarian hotel
2. Aplikasi yang dibangun dapat menampilkan rute menuju lokasi tujuan Dengan jelas dan akurat.
3. Aplikasi dilengkapi dengan filter untuk menghapus untuk *user* pemilik hotel
4. Aplikasi dilengkapi dengan filter *mengedit* data yang telah di input
5. Aplikasi dilengkapi dengan filter super admin yaitu berperan sebagai admin terbesar yang bisa nge view semua hotel yang di *input* oleh pemilik user yang berbeda beda

5.2 Saran

Untuk melengkapi laporan ini secara detail maka penulis menyampaikan beberapa sarannya secara umum aplikasi ini hanya dapat mencari hotel pada tanjungpinang sebatas wilayah tanjungpinang dan aplikasi ini hanya berfungsi sebagai aplikasi menunjukkan rute jalan pencarian hotel oleh karena itu untuk meningkatkan kinerja yang ada pada aplikasi agar dapat menjadi lebih baik kedepannya.

Maka Setelah melakukan beberapa proses perencanaan hingga implementasi penulis merangkum beberapa saran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kinerja aplikasi pencarian hotel ini supaya lebih berkembang antara lain:

1. Menambah fitur *functionbutton* fasilitas pada halaman jadi pemilik hotel bisa mengeklik apa aja fitur yang tersedia pada hotel dia
2. Menambah filter untuk *membooking* hotel jadi pengguna langsung bisa membooking hotel
3. Serta mempercantik tampilan *layout* data hotelnya

4. Menambah slot foto untuk tiap hotel jadi hotel bisa mengupload lebih dari satu foto hotel

6.DAFTAR PUSTAKA

Elvianna, Ricak Agus Setiawan, M.Faizal, Dedy Jauhari, M. Rizki Romdoni, Panduan TA 2014 STTI Tanjungpinang, 2014.

KasmanDharma Akhmad. Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MySQL [Yogyakarta - Andi, 2013].

NugrohoAdi. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi BerorientasiObjek [Bandung - Informatika, 2005].

Arief Rudyanto M Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL [Yogyakarta Andi. 2011]

Susanto Andan Spiral Mode Rekayasa Perangkat Lunak, Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Dan Komputer STMIK-TEKNORAT LAMPUNG 2014

PrameswariAsihing, DianAplikasi Location Based Service SPBU di Wilayah Bandung Tengah Berbasis Android" Universitas Widyatama 2015

Muhaqiqin. Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Untuk Berbagi Lokasi Menggunakan *Short Message Service* (SMS) Berbasis Mobil Android, Universitas Lampung 2016

Rompas BB aplikasi *location-based service* pencarian tempat di kota manado berbasis android Universitas Unsrat 2012

Safaat, Nazruddinemrograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan Tablet PC Berbasis Android, Informatika, Bandung-Jurnal, 2011

Junaidi , Simulasi Perangkat Lunak Pengontrolan Kesalahan dengan Metode *Peer to Peer*STTI Tanjungpinang, 2013

Perdana,Kevin, " Pemanfaatan AugmentedRealityPadaPeriklanan KoranDengan MenggunakanVuforiaCloud Recognition DanFormatVideoBerbasis Android"[Skripsi, STTI Tanjungpinang, 2017]

Nur,Masrul,“AplikasiPenerapanTeknologiAugmentedReality Untuk Penanganan Penderita Stroke BerbasisAndroid”,Naskah Publikasi,2015.