

PERANCANGAN SISTEM LAYANAN INFORMASI HOTEL DI LOKASI WISATA DANAU TOBA BERBASIS MOBILE

Mahardika Abdi Prawira Tanjung¹, Gabriel Ardi Hutagalung², Khairil Anwar³

^{1,2,3}Sistem Informasi, STMIK Royal

email: ¹dika.abdi@royal.ac.id, ²ardigabriel92@royal.ac.id, ³Khairilanwar@royal.ac.id

Abstrak: Teknologi dunia informasi semakin dibutuhkan di era globalisasi ini di kawasan objek wisata danau toba terdapat banyak hotel dengan tipe dan kelas yang berbeda, dan setiap wisatawan yang akan berkunjung kesana yang akan menginap disalah satu hotel membutuhkan informasi tentang hotel yang akan dikunjungi. mobile Application atau dalam bahasa indonesianya aplikasi bergerak adalah suatu aplikasi yang dibuat secara khusus untuk berfungsi pada mobile device. Aplikasi mobile ini dibangun bertujuan untuk memberikan layanan informasi hotel di danau toba kepada wisatawan.

Kata kunci: Android, Wisata, Danau Toba

PENDAHULUAN

Teknologi dunia informasi semakin dibutuhkan di era globalisasi ini. Di setiap sektor kehidupan membutuhkan teknologi informasi. Lokasi wisata danau toba merupakan objek wisata alam yang memiliki daya tarik besar terhadap wisatawan lokal maupun internasional, dalam kota maupun luar kota. Di kawasan objek wisata alam ini terdapat banyak hotel dengan tipe dan kelas yang berbeda, dan setiap wisatawan yang akan berkunjung kesana yang akan menginap disalah satu hotel membutuhkan informasi tentang hotel yang akan dikunjungi.

Sistem adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang saling berkaitan dan susunan prosedur yang saling berhubungan, yang melaksanakan dan mempermudah kegiatan-kegiatan utama suatu organisasi (Muhammad & Irawan, 2013). Informasi adalah data yang telah diproses/diolah sehingga memiliki arti atau manfaat yang berguna (Muhdar, 2016).

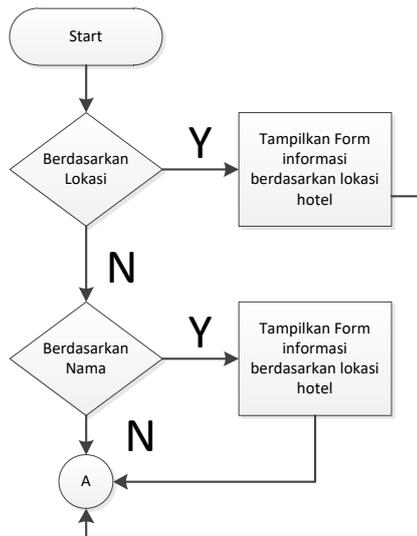
Sistem informasi dibutuhkan untuk memberikan informasi kepada wisatawan untuk memilih hotel mana yang sesuai dengan kebutuhannya. Sistem informasi yang baik merupakan sistem informasi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, berdasarkan tersebut penulis menggunakan media internet agar sistem informasi yang digunakan oleh wisatawan dapat diakses dimana saja.

Mobile Application atau dalam bahasa Indonesianya Aplikasi Bergerak adalah suatu aplikasi yang dibuat secara khusus untuk berjalan pada mobile device (Antasari &

Kusrini, 2012). Mobile device ini pada umumnya dikelompokkan berdasarkan platformnya. Platform yang banyak digunakan oleh pengguna mobile device adalah android, berdasarkan hal tersebut maka penulis menggunakan aplikasi mobile yang dapat diakses dimana saja untuk sistem informasi hotel yang terdapat di lokasi wisata danau toba. Sistem informasi yang penulis rancang bersifat layanan dimana tidak hanya informasi yang ditampilkan tapi user juga dapat memilih informasi apa saja yang akan dibutuhkan dari hotel yang akan dikunjungi

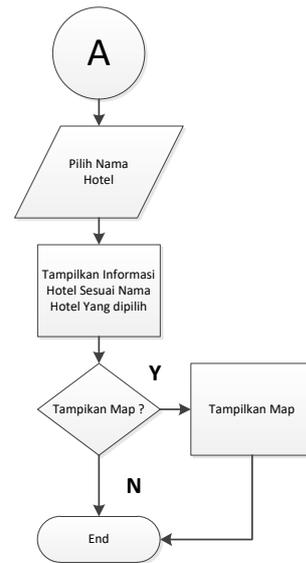
METODOLOGI

Dalam pembangunan aplikasi mobile ini, dirancang bentuk-bentuk form yang akan ditampilkan sebagai media interaksi antara pengguna dengan sistem, algoritma program yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam proses *coding program* serta struktur menu program dan flowchart sistem. Berikut adalah flowchart sistemnya:



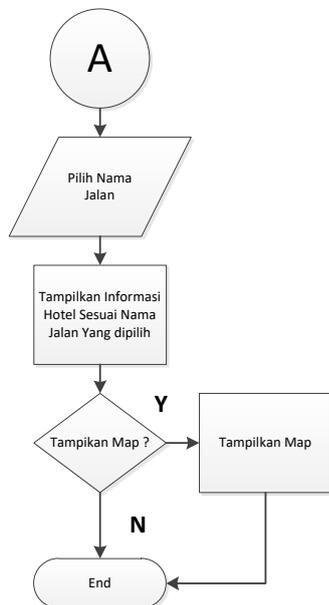
Gambar 1. Flowchart Utama

Flowchart pada gambar 1 menggambarkan proses yang terdapat pada form utama, apabila user memilih pencarian berdasarkan lokasi, maka sistem akan menampilkan form pencarian berdasarkan lokasi, apabila user memilih pencarian berdasarkan nama hotel, maka sistem akan menampilkan form pencarian berdasarkan nama hotel.



Gambar 3. Flowchart Form Informasi Berdasarkan Lokasi

Proses pada gambar 3 hanya proses memilih nama jalan, selanjutnya sistem akan menampilkan hotel yang berada di jalan tersebut. Setelah ditampilkan user dapat memilih kembali atau keluar.

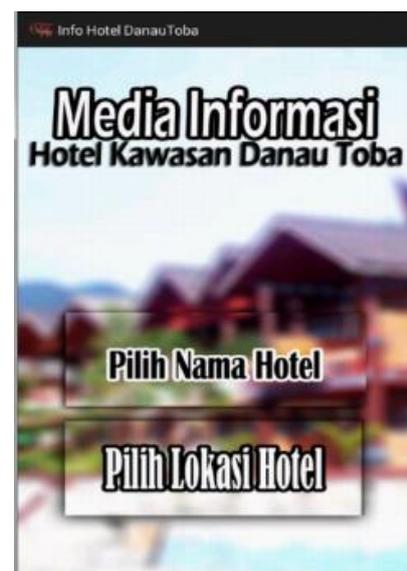


Gambar 2. Flowchart Form Informasi Berdasarkan Lokasi

Proses pada gambar 2 hanya proses memilih nama jalan, selanjutnya sistem akan menampilkan hotel yang berada di jalan tersebut. Setelah ditampilkan user dapat memilih kembali atau keluar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian dengan menampilkan tampilan aplikasi pada mobile phone android.



Gambar 4. Tampilan Form utama

Form pada gambar 4 berfungsi sebagai form pembuka yang digunakan untuk memulai

aplikasi, terdapat sebuah button untuk memilih informasi hotel berdasarkan nama hotel atau lokasi hotel. Setelah ditampilkan selanjutnya mengklik tombol pilih nama hotel atau pilih lokasi hotel, ketika button pilih nama hotel diklik maka akan menampilkan form yang berisi nama hotel.



Gambar 5. Tampilan Form Informasi Berdasarkan Nama Hotel

Form pada gambar 5 berfungsi untuk menampilkan Informasi Hotel berdasarkan nama hotel, berisi nama hotel yang terdapat dikawasan wisata danau toba.



Gambar 6. Tampilan Form Informasi Berdasarkan Lokasi Hotel

Form pada gambar 6 berfungsi untuk menampilkan Informasi Hotel berdasarkan nama hotel, berisi nama hotel yang terdapat dikawasan wisata danau toba.



Gambar 7. Tampilan Form Informasi

Form pada gambar 7 berfungsi untuk menampilkan informasi dari hotel yang dipilih. Terdapat gambar dari hotel dan informasi dari hotel baik nama, fasilitas dll. Informasi ditampilkan berbeda satu sama lain tergantung dari hotel yang dipilih untuk ditampilkan informasinya.

SIMPULAN

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan maka terancanglah aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai hotel yang terdapat di kawasan wisata danau toba yang mudah digunakan dengan interface yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Athoillah, Muhammad & Irawan, M.Isa. (2013). Perancangan Sistem Informasi Mobile Berbasis Android Untuk Kontrol Persediaan Barang di Gudang. *Jurnal Sains dan Seni Pomitis*. 1(1): 1-6.
- Abdurahman, Muhdar. (2016). Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Web Mobile Pada Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara. *Indonesian Journal on Networking and Security*. 5(13): 49-56
- Antasari, Rizqi Fitriansyah & Kusri. (2012). Perancangan Aplikasi Mobile Bengkelku Sebagai Sistem Informasi Alamat Bengkel Resmi Sepeda Motor di Kota Yogyakarta Menggunakan GPS Berbasis Android. *Jurnal DASI*. 13: 38-42