

Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E-Booking Property Berbasis Android

Nova Kristanto¹

Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia
kristantonova@yahoo.com

Fajar Masya²

Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia
fajar.masya@mercubuana.ac.id

Abstrak— Banyaknya pengguna *android smartphone*, merupakan peluang yang sangat besar bagi para *developer* untuk memberikan solusi dalam segala permasalahan bisnis yang saat ini sedang berjalan demi mendukung perkembangan bisnis yang sangat cepat dan tepat. Saat ini masih banyak kita jumpai hampir semua konsumen dalam melakukan pencarian rumah dan pemesanannya diharuskan untuk mendatangi langsung ke tempat lokasi, hal ini dikarenakan belum adanya teknologi yang digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam mencari informasi mengenai perumahan. Rumah merupakan kebutuhan papan yang bersifat primer selain kebutuhan pangan dan sandang. Dari tingginya minat konsumen akan memiliki suatu rumah, hal ini juga merupakan kesempatan besar bagi para pengusaha properti untuk membangun rumah yang layak dan terjangkau yang kemudian ditawarkan keberbagai kalangan publik. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan analisa dan perancangan aplikasi berbasis *android* agar bisnis dapat berjalan dengan lebih lancar. Aplikasi *E-Booking Property* merupakan aplikasi berbasis *android* yang dirancang untuk mampu menyediakan informasi yang lebih lengkap dan akurat kepada konsumen tentang perumahan dan ketersediaannya. Aplikasi ini juga disematkan fitur *booking* agar dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh konsumen tanpa harus datang ke tempat lokasi, sehingga tidak memakan banyak waktu. Selain menguntungkan bagi konsumen, aplikasi ini juga sangat membantu bagi pengusaha properti dalam meningkatkan penjualan serta memudahkan dalam membuat laporan booking di setiap transaksinya karena sistem sudah terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode SDLC sedangkan analisa proses bisnisnya menggunakan SWOT.

Abstract— *The large number of Android smartphone users, is a huge opportunity for developers to provide solutions in all business problems currently running to support the business development that is very fast and precise. At present there are still many we find almost all customers in searching for homes and reservations are required to go directly to the location, this is needed there is no technology used to facilitate customers in finding information about housing. Houses are the main needs board in addition to food and clothing needs. From the moment consumers will have a home, this is also a great opportunity for property entrepreneurs to build decent and affordable houses which are then offered to various public circles. To overcome this problem, it is necessary to analyze and design an Android-based application so that it can be run more easily. Property E-Booking application is an android-based application designed to provide more complete and accurate information for consumers about housing and approve it. This application also provides ordering features so that they can be accessed wherever and whenever by consumers without having to come to the location, so it does not require a lot of time. In addition to being profitable for customers,*

this application is also very helpful for property entrepreneurs in increasing sales and making it easier to make bookings in each transaction because the system is well computerized and integrated. The design of this information system uses the SDLC method while the process of analyzing its business uses SWOT.

Keywords— *Property, E-Booking Property, information system, SDLC, SWOT*

1 Pendahuluan

Banyaknya pengguna *android smartphone*, merupakan peluang yang sangat besar bagi para *developer* untuk memberikan solusi dalam segala permasalahan bisnis yang saat ini sedang berjalan demi mendukung perkembangan bisnis yang sangat cepat dan tepat. Salah satu permasalahan itu adalah mengenai informasi tentang perumahan. Hampir semua konsumen dalam melakukan pencarian rumah dan pemesanannya diharuskan untuk mendatangi langsung ke tempat lokasi, hal ini dikarenakan belum adanya teknologi yang digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam mencari informasi mengenai perumahan.

Rumah merupakan kebutuhan papan yang bersifat primer selain kebutuhan pangan dan sandang, sehingga setiap orang berhubungan dengan *real estate* yang satu ini. Bagaimanapun kondisi perekonomian yang sedang terjadi, semua orang haruslah memiliki tempat tinggal untuk memenuhi salah satu kebutuhan utamanya sebagai tempat untuk berlindung dari terik matahari dan hujan. Dalam menentukan pemilihan rumah, konsumen tidak saja melihat dari segi faktor harga, melainkan juga melihat dari faktor lokasi, kualitas bangunan serta lingkungan sekitarnya. Dengan adanya fasilitas yang lengkap, konsumen akan menetapkan pilihannya dengan puas.

Untuk meningkatkan persaingan bisnis, suatu perusahaan dituntut agar mampu memberikan informasi yang lebih lengkap dan akurat baik untuk kepentingan internal maupun eksternal perusahaan. Dengan arus informasi yang meningkat maka kebutuhan teknologi informasi sangat penting saat ini sebagai salah satu faktor untuk dapat bersaing.

Adapun latar belakang penulisan laporan ini adalah belum adanya sistem informasi penjualan properti yang menggunakan sistem berbasis *android* untuk mendukung keluhan atau permasalahan seperti konsumen harus datang ketempat lokasi. Dan bagi pihak *marketing* perusahaan properti, sistem ini sangat diperlukan untuk mempermudah proses penjualan perumahan. Dengan aplikasi *E-Booking Property*, mampu memberikan fitur dari pemberian informasi kepada konsumen mengenai *site plan* dengan menunjukkan blok rumah yang tersedia dan belum *terbooking*, pemesanan blok rumah, transaksi pembayaran *booking fee* dan kemudian juga menyediakan pengisian *form* berkas yang harus diisi/ dilengkapi sebagai syarat pengajuan pesanan rumah.

2 Studi Literatur

2.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi)

Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau *variable* yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu.

Model umum sebuah sistem adalah *input*, proses dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. [1]

Pengembangan sistem informasi yang direalisasikan dengan bantuan komputer (*Computerized Information System*) melalui suatu tahapan yang disebut dengan sistem analisis dan desain. Yang dimaksud dengan sistem analisis dan desain adalah peningkatan kinerja suatu organisasi dengan tujuan perbaikan prosedur-prosedur dan metode yang lebih baik.

Sistem desain merencanakan suatu sistem baru untuk menggantikan dengan sistem usaha lama. Untuk itu diperlukan analisis, yaitu proses mengumpulkan dan menginterpretasikan kenyataan-kenyataan yang ada, mendiagnosa persoalan dan menggunakan keduanya untuk memperbaiki sistem.

2.2 Booking

Booking atau pemesanan dapat diartikan proses perjanjian berupa pemesanan produk barang ataupun jasa namun belum ditutup oleh suatu pembelian. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan (tempat, barang dan sebagainya) kepada orang lain.

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara dua pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya. [2]

2.3 Property

Properti adalah hak untuk memiliki sebidang tanah dan memanfaatkan apa saja yang ada di dalamnya. Istilah properti berasal dari istilah *tenure*, yang muncul di Inggris pada masa pemerintahan raja-raja dan kaum bangsawan Inggris yang menguasai tanah penduduk sekitar. Pada *real property* atau lebih dikenal dengan istilah properti di Amerika. Usaha properti pada dasarnya adalah usaha yang berhubungan dengan soal-soal tanah, termasuk segala kegiatan yang dilakukan di dalamnya.

Real property merupakan hak untuk memiliki, menggunakan dan menikmati manfaat sebuah tanah atau harta dan sifatnya mutlak. Sementara istilah properti lebih mengacu kepada pengolahan atas sebidang tanah dan aturan-aturan untuk memiliki dan memanfaatkan tanah tersebut. Hal tersebut tidak terbatas pada permukaan tanah saja, tetapi juga meliputi bagian bawah dan bagian atas tanah tersebut.

Pada prinsipnya properti adalah hak untuk memiliki sebidang tanah dan memanfaatkan apa saja yang ada di dalamnya. [3]

2.4 Penelitian Terkait

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ratnasari, Dindari Bela Qur'ani dan Apriani (2018) dalam jurnal yang berjudul "Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis *Android*". Penelitian ini membahas tentang pemilik kos dalam mempromosikan rumah kosnya masih

menggunakan cara konvensional, yaitu dari mulut ke mulut, menyebar brosur, atau menempel pengumuman di tempat-tempat umum. Pencari kos dalam pencariannya mencari tempat tinggal yang sesuai juga kurang efektif, sangat memakan banyak waktu. Dengan adanya aplikasi pencarian tempat kos berbasis *android*, maka sistem ini akan menjadi tempat bagi para pendatang luar kota yang merasa kebingungan dalam mencari rumah kos yang sesuai. Aplikasi ini juga dapat membantu pemilik kos dalam hal mempromosikan rumah kosnya secara *online* lewat *smartphone* berbasis *android*. [4]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nina Rahayu, Deden Rustiana dan Verawati Romaoli Girsang (2018) dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Sistem *Booking* Seminar Pada Perguruan Tinggi Berbasis *Android*”. Penelitian ini membahas proses peserta seminar dalam pemesanan tiket masuk yang dilakukan langsung di tempat yang telah disediakan penyelenggara seminar. Untuk mendapatkan tiket mereka harus membutuhkan waktu lama untuk menunggu dalam antrean. Dengan adanya aplikasi *Booking* Seminar, pemesanan tiket secara *manual* tersebut dapat teratasi. Pemesanan jadi lebih mudah dan cepat, selain itu aplikasi ini dapat menampilkan berbagai informasi jadwal seminar yang *ter-update*. [5]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Abdilah, Elva Mardiyani dan Imam Nawawi (2018) dalam jurnal yang berjudul “Aplikasi Komputer dan *Smartphone* Berbasis *Android* untuk Menangani Reservasi Hotel pada City Smart Hotel – BSD”. Penelitian ini membahas tentang penyajian informasi ketersediaan kamar masih yang manual, dimana pengunjung yang akan melakukan reservasi harus mendatangi lokasi atau melalui telepon untuk mengetahui ketersediaan kamar. Hal ini hanya akan membuang waktu pengunjung hanya untuk mengetahui ketersediaan kamar dan jika ada kemudian melakukan reservasi. Dengan dibuatnya sistem aplikasi reservasi kamar hotel berbasis *android*, maka pengunjung akan lebih mudah mendapatkan informasi secara rinci tentang pemesanan serta ketersediaan kamar di hotel. Transaksi reservasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa terikat dengan waktu dan tempat yang sesuai biaya juga oleh pengunjung. [6]
4. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Arismawan Jaya Kusuma, I Ketut Adi Purnawan dan Ni Made Ika Marini Mandenni. (2015) dalam jurnal yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Hotel Berbasis *Android*”. Adapun masalah yang dihadapi yaitu kurangnya efektif pelaksanaan proses pemasaran dan transaksi yang masih menggunakan sistem *manual* sehingga dapat memperlambat pekerjaan dan memungkinkan terjadinya banyak kesalahan dalam mengolah data. Peneliti merancang aplikasi sistem informasi hotel yang berbasis *android* agar memberikan mobilitas lebih kepada penggunanya. Pekerjaan menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. [7]

3 Metodologi Penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting, karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat maka proses penelitian akan berlangsung sampai peneliti mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang sudah ditetapkan. Data yang dicari harus sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk memperoleh gambaran mengenai data yang dibutuhkan, maka teknik pengumpulan data dalam “Analisa dan Perancangan *E-Booking Property* Berbasis *Android*” adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Peneliti mendapatkan data dengan cara membaca

dan mempelajari artikel, karya ilmiah, jurnal ilmiah atau sumber lain yang berhubungan dengan tema yang dipilih kemudian merangkum dan mengutip untuk dijadikan sebagai acuan bahan penelitian.

2. Metode Observasi

Pada kegiatan observasi ini merupakan proses pengamatan dan penelitian langsung ke dalam kegiatan guna mendapatkan data dan informasi serta mengetahui permasalahan-permasalahan atau kendala yang dihadapi dalam proses sistem yang sedang berjalan.

Lokasi penelitian dilakukan di salah satu lokasi marketing properti daerah Cikarang, Bekasi, Jawa Barat. Adapun diagram alir penelitian yang berisi langkah-langkah pelaksanaan yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Penjelasan dari gambar 1., yaitu:

1. Tujuan Analisis.
Tujuan analisis berkaitan dengan perancangan bangun sistem *E-Booking Property* berbasis *android* dimana sistem ini mampu menyelesaikan masalah dalam melakukan pemesanan rumah tanpa harus mendatangi lokasi kantor *marketing* properti.
2. Pengumpulan Informasi.
Pengumpulan informasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data dan informasi dari buku, jurnal, maupun informasi dari *internet*.
3. Analisis Informasi.
Analisis Informasi diambil dari hasil pengumpulan informasi sebagai pedoman untuk mengetahui segala informasi yang berkaitan dengan pembuatan dasar yang diperlukan.
4. Pembuatan Desain Perancangan.

Setelah melakukan analisis informasi dilakukan pembuatan desain serta komponen-komponen yang diperlukan untuk membangun sistem *E-Booking Property* berbasis *android* seperti perancangan UML, perancangan *database*, serta perancangan tampilan.

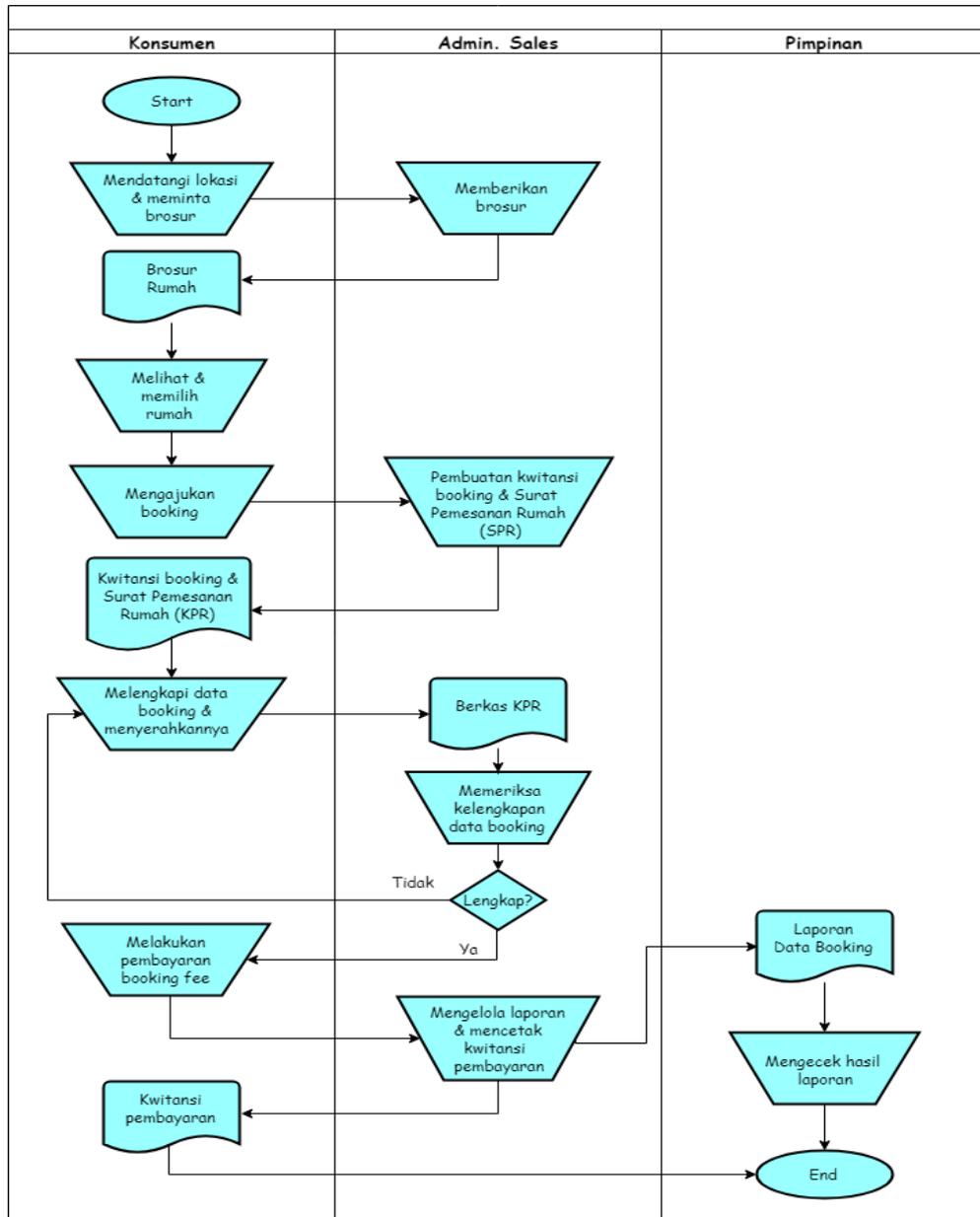
5. Kesimpulan.

Kesimpulan ini berisikan hasil akhir dari penelitian.

4 Hasil dan Pembahasan

4.1 Prosedur Sistem Berjalan

Dalam melakukan perancangan sistem, maka peneliti melakukan analisa sistem yang berjalan sehingga dapat mengetahui proses yang terjadi dan menemukan masalah-masalah yang terjadi dalam suatu sistem. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan, yaitu sistem penjualan perumahan masih banyak kendala baik dari konsumen maupun bagian petugas dari perusahaan properti itu sendiri. Berikut *flowmap* prosedur pemesanan yang sedang berjalan saat ini:



Gambar 2. Flowmap Prosedur Sistem Berjalan

Penjelasan dari gambar 2 diatas adalah:

- 1) Konsumen datang langsung ke lokasi menemui admin sales untuk mencari informasi tentang rumah dan meminta brosur rumah.
- 2) Pihak admin sales memberikan brosur rumah kepada konsumen.
- 3) Konsumen mengecek semua data-data rumah dari brosur kemudian memilih rumah yang diminati.

- 4) Konsumen mengajukan *booking* kepada admin sales.
- 5) Admin sales membuatkan kwitansi *booking* dan Surat Pemesanan Rumah (SPR) kemudian memberikannya kepada konsumen.
- 6) Konsumen melengkapi data yang ada dalam Surat Pemesanan Rumah (SPR) kemudian menyerahkannya kembali ke admin sales.
- 7) Admin sales menerima berkas KPR kemudian memeriksa kelengkapan data yang sudah dilengkapi oleh konsumen. Jika kelengkapan data belum lengkap maka akan dikembalikan lagi ke konsumen agar bisa dilengkapi dan diserahkan kembali ke admin sales, tetapi jika data berkas KPR sudah lengkap maka akan disimpan menjadi berkas KPR
- 8) Konsumen lanjut untuk melakukan pembayaran *booking fee*.
- 9) Admin sales mengelola laporan transaksi *booking* dan kemudian mencetak kwitansi pembayaran untuk diserahkan kepada konsumen sebagai bukti transaksi bahwa konsumen sudah melakukan *booking* terhadap blok rumah yang sudah diminatinya berdasarkan *site plan*. Laporan transaksi *booking* adalah data untuk diberikan ke Pimpinan.
- 10) Pimpinan menerima laporan kemudian mengecek hasil laporan transaksi *booking*.

4.2 Metode Analisa Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan sistem pemesanan yang berjalan saat ini, peneliti melakukan analisa SWOT yang dapat digunakan untuk mencari strategi dengan menggunakan kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Analisa ini untuk membangun strategi dengan menggunakan kekuatan yang ada untuk mendapatkan peluang yang tersedia (S-O), serta menggunakan kekuatan yang dimiliki untuk mengatasi ancaman (S-T). Selain itu analisa ini untuk mengurangi kelemahan yang dimiliki dalam meraih peluang (W-O), serta mengatasi ancaman yang ada (W-T). Berikut tabel pemetaan analisa SWOT dan tabel pemetaan strategi S-O, S-T, W-O, W-T.

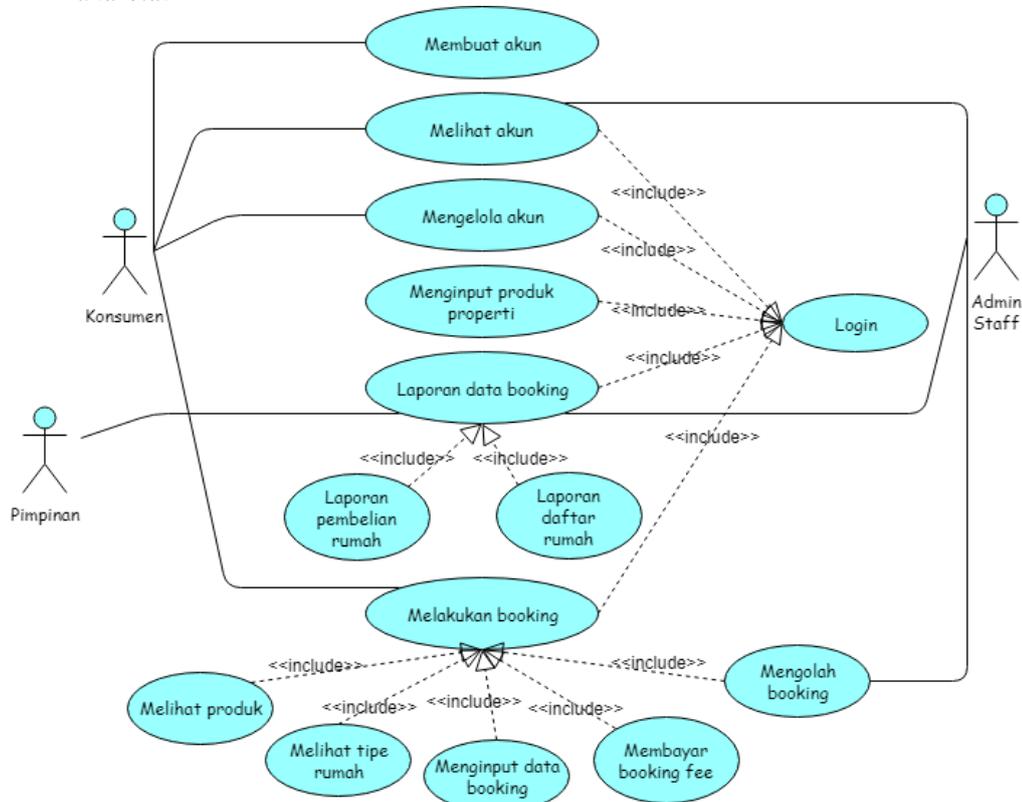
Tabel 1. Analisa SWOT

Faktor Internal	Strengths	Weakness
Faktor Eksternal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai Sumber Daya Manusia yang kompeten di bidang informasi dengan baik. 2. Tersedianya sarana pendukung informasi. 3. Pelayanan jual beli yang baik dalam mengedepankan kepuasan pelanggan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang optimalnya pemanfaatan teknologi informasi. 2. Sulitnya memperoleh data karena penyimpanan yang masih manual. 3. Sering terjadi <i>human error</i>.
	Opportunities	Strategi S-O
<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan konsumen yang semakin banyak. 2. Pemanfaatan teknologi informasi untuk penjualan dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan user agar menghasilkan kebutuhan untuk mengambil keputusan dengan tepat dan akurat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan teknologi informasi untuk penyimpanan data yang lebih terintegrasi dengan perhitungan stok barang yang tepat. 2. Memanfaatkan teknologi informasi untuk dapat

pembelian.		mengurangi <i>human error</i> .
Threats	Strategi S-T	Strategi W-T
1. Banyaknya kompetitor pelayanan jual beli yang sejenis.	1. Membuat pendataan penjualan dan pembelian secara sistematis dan terkomputerisasi dengan sistem informasi untuk terjaminnya data transaksi penjualan dan pembelian serta mempermudah pembuatan laporan setiap bulannya.	1. Memberikan informasi mengenai proses laporan transaksi agar dalam pembuatan laporan dapat tepat waktu dan meminimalisasi <i>human error</i> dan duplikasi data maupun kehilangan data yang ada.

4.3 Perancangan UML (Unified Modeling Language)

1. *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Berikut *use case diagram* yang diusulkan pada aplikasi *E-Booking Property* berbasis *android*:

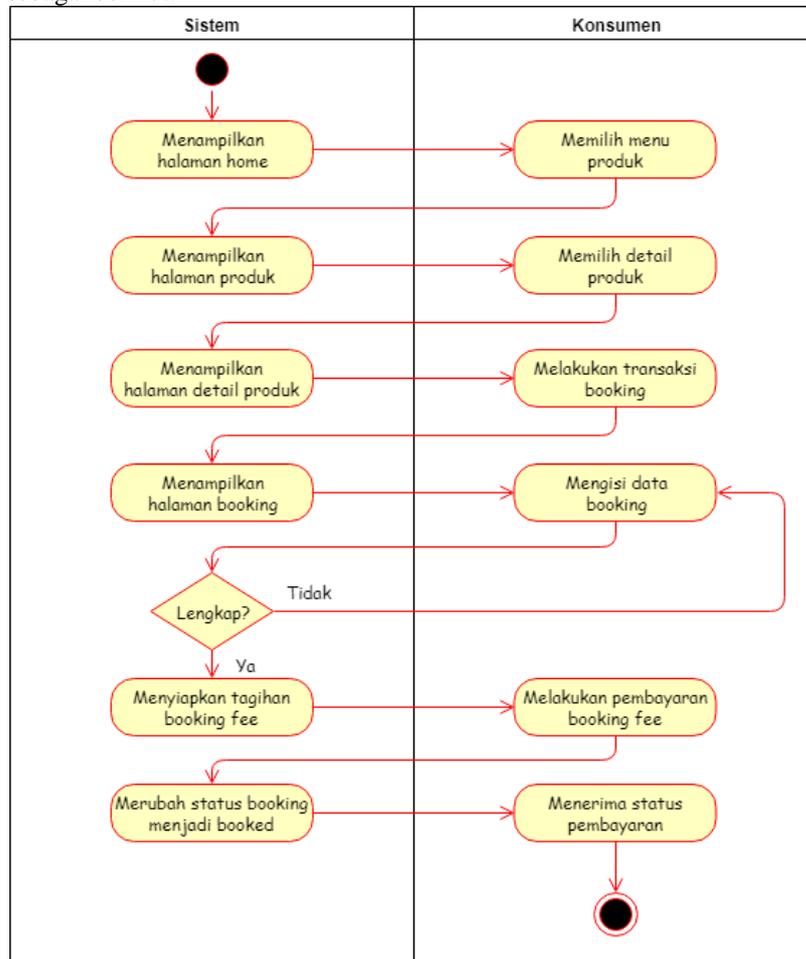


Gambar 3. Use Case Daigram E-Booking Property

Dalam *Use Case* di atas terdapat tiga (3) aktor, yaitu Konsumen, Pimpinan dan Admin Staff. Ketiganya memiliki peran masing-masing, yaitu:

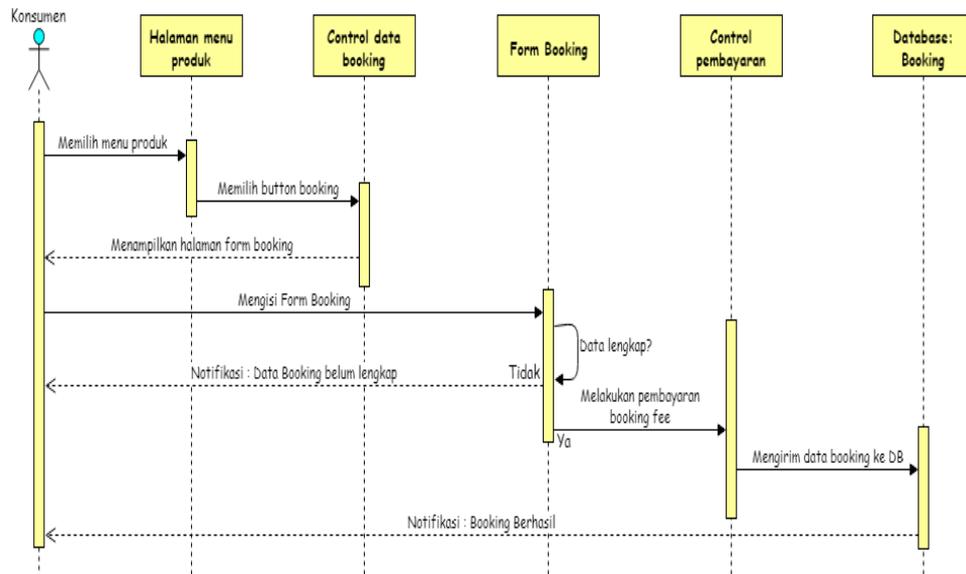
- a) Konsumen dapat membuat akun, melihat akun, mengelola akun, kemudian melakukan *booking*.
- b) Pimpinan dapat melihat laporan data barang.

- c) Admin Sales dapat melihat akun konsumen dan mengelola laporan data barang.
2. *Activity diagram* yang diusulkan pada aplikasi *E-Booking Property* berbasis *android* adalah sebagai berikut:



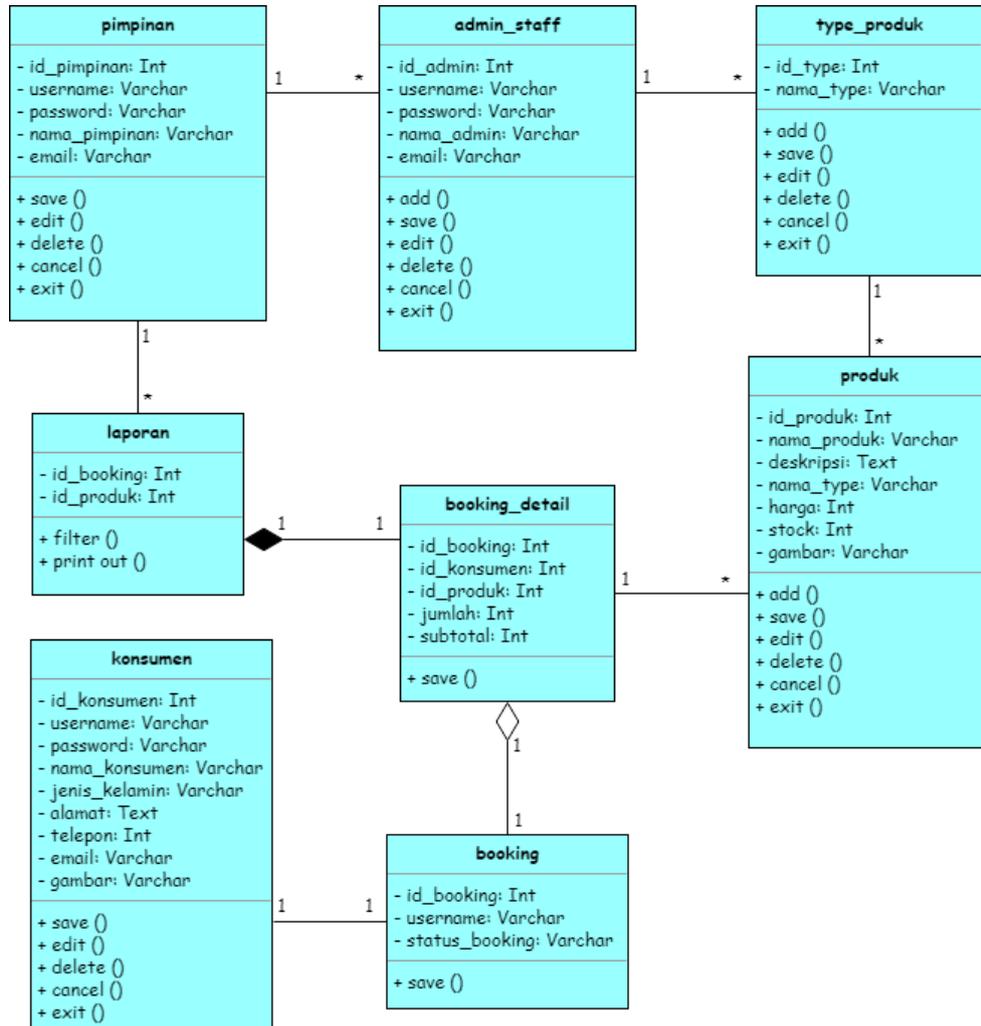
Gambar 4. *Activity Diagram* Melakukan Booking

3. *Sequence Diagram* yang diusulkan pada aplikasi *E-Booking Property* berbasis *android* adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Sequence Diagram Melakukan Booking

4. Class Diagram yang diusulkan pada aplikasi *E-Booking Property* berbasis *android* adalah sebagai berikut:

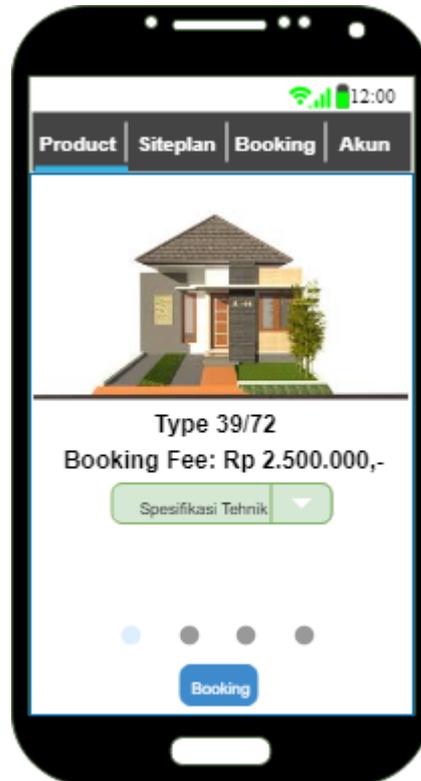


Gambar 6. Class Diagram System E-Booking Property

Gambar 6 diatas merupakan *Class Diagram* dari aplikasi *E-Booking Property* memiliki 9 *class* yang terdiri dari: *pimpinan*, *admin*, *type_Produk*, *produk*, *konsumen*, *booking*, *booking_detail*, *laporan*.

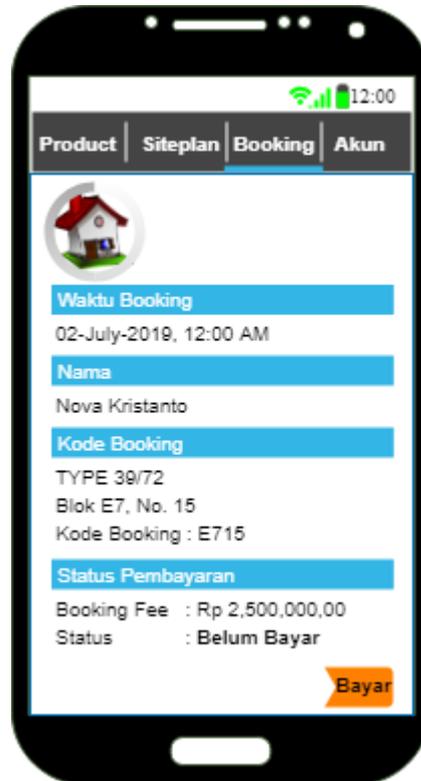
4.4 Perancangan Antar Muka

Rancangan antar muka merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem. Berikut perancangan antar muka aplikasi *E-Booking Property*, yaitu:



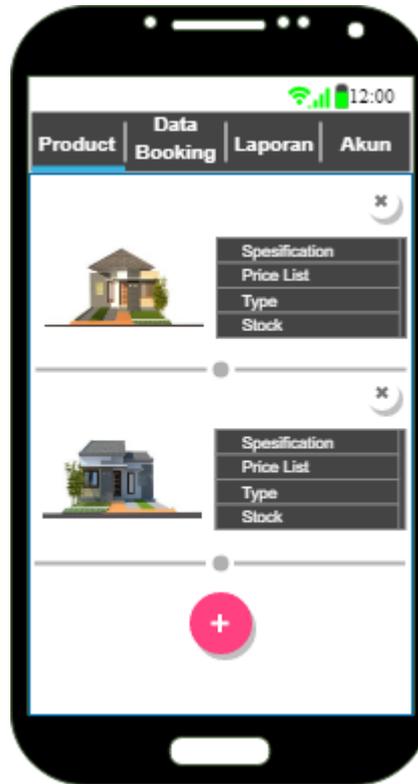
Gambar 7. Perancangan Antar Muka Halaman *Home-User*

Rancangan antar muka halaman *home* ini merupakan tampilan awal setelah pengguna berhasil melakukan proses *login*. Di halaman tersebut pengguna disuguhkan dengan 4 (empat) *menu* yaitu *Product*, *Siteplan*, *Booking*, dan *Akun*. Di bawah *menu* disediakan tampilan dari tiap tipe produk yang dimana pengguna dapat menggeser ke kanan dan kembali menggeser ke kiri untuk mengetahui tipe properti yang saat ini masih tersedia. Tak lupa pengguna disuguhkan juga dengan 2 (dua) *button*, yaitu *button* Spesifikasi Teknik dari bangunan properti dan *button* *Booking*.



Gambar 8. Perancangan Antar Muka Halaman *Booking* Awal

Rancangan antar muka halaman *booking* ini menunjukkan status pembayaran dengan nominal *booking fee*-nya. Pengguna dapat melakukan pembayaran dengan cara klik *button* Bayar yang ada di bawah pojok kanan.



Gambar 9. Perancangan Antar Muka Halaman Menu *Home-Admin*

Perancangan antar muka halaman *home* ini merupakan tampilan awal setelah admin melakukan proses *login*. Pada halaman ini, admin diperlihatkan dengan tampilan *list* rumah dan di tiap-tiap rumah terdapat *menu button Spesification, Price List, Type, Stock* dan *symbol button dellete* dan *add*. Masing-masing *button* memiliki fungsi sendiri-sendiri.

5 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan aplikasi *E-Booking Property*, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi yang dapat memudahkan perusahaan properti menyebarkan informasi perumahan baru secara cepat dan akurat.
2. Aplikasi yang dirancang juga memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi serta dapat melihat produk properti tanpa harus mendatangi lokasi.
3. Aplikasi *E-Booking Property* sangat mempermudah dalam transaksi dan proses pemesanan rumah.

6 Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kita panjatkan kepada ALLAH SWT. Yang senantiasa memberikan nikmat ilmu dan waktu kepada kita semua. Serta Shalawat beriring salam kepada junjungan alam RASULULLAH MUHAMMAD SAW. Yang menjadi tauladan dalam beriman dan berakhlak. Yang safe'atnya kita harapkan di akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan Bapak Ir. Fajar Masya, MMSI penelitian tidak akan berjalan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih juga kepada:

1. Ibu Tazkiyah Herdi S.Kom., MM selaku dosen Pembimbing Akademik.
2. Kedua orang tua yang selalu memohon kebaikan untuk kami di setiap doa-doanya.
3. Untuk pihak-pihak yang membantu kelancaran penyelesaian tugas akhir.
4. Sahabat seperjuangan yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang banyak.

7 Daftar Pustaka

- [1] Fajar Masya. *E-Voucher* Taksi Menentukan Jarak Terpendek Dengan Algoritma Dijkstra Studi Kasus: PT. MII. Jurnal Ilmiah FIFO. 2015. VII No.1 : 69
- [2] Edwin & Chris. Pemesanan Dalam Arti Umum. 1991
- [3] Andie A Wicaksono. Kiat Praktis Jual Beli Properti. Jakarta: Penebar Swadaya. 2009. ISBN (10) 979-26-3686-2. ISBN (13) 978-979-26-3686-4
- [4] Ratnasari, Dwi. Qur'ani, Dindari Bela. Apriani. Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis *Android*. Jurnal Ilmiah. 2018. P-ISSN: 2502-3470, E-ISSN: 2581-0367
- [5] Rahayu, Nina. Rustiana, Deden. Girsang, Verawati Romauli. Perancangan Sistem *Booking* Seminar Pada Perguruan Tinggi Berbasis *Android*. Jurnal Ilmiah Sesindo. 2018. Departemen Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- [6] Abdillah, Ari. Mardiyani, Elva. Nawawi, Imam. Aplikasi Komputer dan *Smartphone* Berbasis *Android* untuk Menangani Reservasi Hotel pada Citi Smart Hotel - BSD. Jurnal Ilmiah. 2018. P-ISSN: 2442-2436, E-ISSN: 2550-0120
- [7] Kusuma, Putu Arismawan Jaya. Purnawan, I Ketut Adi. Mandenni, Ni Made Ika Marini. Aplikasi Sistem Informasi Hotel Berbasis *Android*. Jurnal Ilmiah. 2015. ISSN: 2251-3006

8 Penulis

Penulis merupakan mahasiswa S1 Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi di Universitas Mercu Buana, Jakarta.

	<p>Nama Lengkap : Nova Kristanto Tempat, Tgl Lahir : Magetan, 07 February 1993 Alamat Sekarang : Perum Central Park Cikarang, Jl. Kaktus 7, Blok E7/ No. 15, Ds. Karangraharja, Kec. Cikarang Utara, Kab. Bekasi, Jawa Barat – 17530 No. Telp : 085735149994 Email : kristantonova@yahoo.com</p>
FOTO	Nama Lengkap : Fajar Masya