

Aplikasi Pencari Tempat Makan dan Tinggal Terbaik dengan Fitur Rating Scan untuk Android

¹⁾ Hengki H. Sarumaha, ²⁾ Emerson Porman Malau

¹⁾ Universitas Katolik Santo Thomas, Jl. Setiabudi No. 479-F Tanjung Sari, Medan, 20132, Indonesia

E-Mail: hengkisaoremahas@gmail.com¹⁾, malauemerson@gmail.com

Abstrak

Dalam Aplikasi Pencari Tempat Makan dan Tinggal Terbaik dengan Fitur Rating Scan Untuk Android ini memiliki banyak fungsi dan kegunaan yang tentunya dapat membantu pengguna pencari tempat dan pemilik tempat dalam setiap proses kegiatannya. Pemilik tempat dapat mempromosikan dan menampilkan produk apa saja yang ada pada tempatnya. Pencari tempat juga dapat mencari tempat-tempat terbaik yang berdasarkan kondisi dari kebutuhannya dan juga akan mempermudah pengguna pencari tempat dalam memberikan rating seperti saran, kritik dan komentar kepada pemilik tempat dengan cara memverifikasi profil tempat dan melakukan rating. Pada setiap tempat yang ditampilkan di interface aplikasi akan terdapat informasi mengenai tempat tersebut, seperti Alamat, Nomor Telepon yang dapat dihubungi dari tempat, produk yang dijual atau yang ditawarkan dan lain-lain. Oleh karena beberapa hal tersebut diharapkan aplikasi ini dapat membantu kedua user tersebut baik dalam mencari tempat yang berdasarkan kondisi kebutuhan maupun promosi tempat agar dapat meningkatkan jumlah pengunjung. Aplikasi ini akan dibuat berbasis android. Android digunakan karena saat ini hampir semua kalangan sudah memiliki ponsel yang mendukung setiap kegiatan dan aktivitas pengguna yang artinya semua pihak mampu mengoperasikannya dan juga android ini adalah sebuah perangkat keras yang mudah dibawa kemanapun. Pada perancangan interface aplikasi akan dibuat lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh semua pihak.

Kata Kunci: *Aplikasi, Android, Pencari Tempat Makan dan Tinggal, Rating, Scan*

Abstract

The Best Place to Eat and Stay Search Application with the Rating Scan Feature for Android has many functions and uses which can certainly help users finding places and place owners in every process of their activities. Place owners can promote and display any products in their place. Place searchers can also search for the best places based on the conditions of their needs and this will also make it easier for place search users to provide ratings such as suggestions, criticism and comments to place owners by verifying place profiles and rating them. At each place displayed on the application interface there will be information about that place, such as address, telephone number where you can be contacted, products sold or offered and so on. Because of these things, it is hoped that this application can help these two users both in finding places based on their needs and promoting places in order to increase the number of visitors. This application will be made based on Android. Android is used because currently almost all people have cellphones that support every activity and user activity, which means that all parties are able to operate it and also Android is a piece of hardware that is easy to carry anywhere.

In designing the application interface, it will be made easier to understand and be understood by all parties.

Keywords: Application, Android, Finder for Places to Eat and Stay, Rating, Scan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat mendorong fitrah manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya. Dengan menggunakan teknologi internet saat ini masyarakat dapat memperoleh berbagai manfaat seperti akses informasi, media pembelajaran, hiburan, komunikasi, pertemanan, dan berbelanja. Internet sebagai media multifungsi memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara interpersonal atau secara massal dengan kelompok organisasi atau penting lainnya. Komunikasi interpersonal melalui penyelesaian masalah dan menjaga hubungan yang baik dianggap sebagai cara terbaik untuk mencapai komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, perkembangan teknologi internet telah mendorong masyarakat untuk mencari tempat-tempat terbaik dengan mempertimbangkan faktor komunikasi interpersonal yang penting. Menjaga komunikasi yang baik melalui interaksi langsung tetap menjadi kebutuhan dasar dalam membangun hubungan yang bermakna.

Dari pernyataan tersebut dapat dipastikan bahwa dalam menjalankan setiap aktivitas tidak sedikit orang membutuhkan sebuah tempat ataupun lokasi dengan kondisi terbaik yang sesuai dengan kebutuhan, berdasarkan ulasan dari orang lain yang sudah pernah berkunjung dan didukung juga dengan banyaknya tempat-tempat yang dibangun dan dihiasi kembali agar dapat menjadi tempat yang menarik pengunjung untuk dikunjungi.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut maka peneliti mengusulkan suatu Aplikasi Pencari Tempat Makan dan Tinggal Terbaik dengan Fitur Rating Scan Untuk Android yang memiliki fungsi untuk mendukung pengguna dan diharapkan dapat membantu pengguna dalam mencari tempat-tempat atau lokasi terbaik berdasarkan kondisi, kebutuhan, selera dan berdasarkan ulasan dari pengunjung tempat tersebut. Seperti halnya aplikasi yang membantu kita dalam menjalankan setiap kegiatan. Fitur yang ditawarkan yaitu berupa fitur pendukung seperti, mempermudah pemilik tempat dalam meningkatkan pengunjung dan promosi tempat serta promosi produk atau fasilitas yang akan ditawarkan kepada pengunjung dari tempat tersebut. Aplikasi ini juga nantinya akan menawarkan sebuah fitur rute dimana dalam fitur tersebut terdapat informasi yang di butuhkan oleh pengguna untuk menuju ke lokasi tempat, informasi yang didapat berupa jarak simpul 1 dengan simpul 2, waktu tempuh, rute terpendek serta tampilan interface rute yang memanfaatkan GPS (*Global Positioning System*).

Aplikasi ini nantinya akan memudahkan para pengunjung dalam melihat dan memilih menu makanan atau produk yang di tawarkan oleh tempat tersebut, hal itu dapat dilakukan pada aplikasi dengan memungkinkan pengunjung tidak perlu lagi memegang dan melihat daftar list menu produk yang ada pada cetakan. Selain itu aplikasi ini juga akan memudahkan pengunjung dalam memberikan saran, kritik, komentar serta penilaian, baik itu pada fasilitas, pelayanan, makanan dan kondisi tempat melalui fitur rating scan. Fitur rating scan sendiri dirancang untuk memudahkan pengguna agar terhubung secara langsung kepada pengelola tempat dan nantinya informasi yang diberikan oleh pengujung tersebut dapat membantu pengelola dalam mengembangkan tempatnya menjadi lebih baik lagi. Untuk mendapatkan informasi terkait saran dari pengunjung aplikasi ini juga menawarkan fitur penilaian dan ulasan, pada fitur tersebut

akan terdapat informasi seputar saran dan kritik dari pengguna yang dibagi dalam dua cluster yaitu cluster berpotensi dan tidak berpotensi. Pengelompokan ini diharap dapat membantu pengelola tempat dalam memberikan layanan tambahan kepada pengunjung yang dituju, dengan ini pengunjung akan merasa lebih nyaman berada pada tempat tersebut. Tentunya kegiatan ini dilakukan secara online dengan menggunakan perangkat lunak android, hal ini dilakukan karena diyakinkan akan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi, dapat digunakan dimana pun dan kapan pun pengguna mencari serta mempromosikan tempat sesuai kebutuhan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Adapun metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi, akan dijelaskan dibawah ini :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam meraih keberhasilan suatu penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh berbagai macam informasi data berdasarkan kebutuhan penelitian.

2. Analisis

Pada prosesnya pengembang harus melakukan riset untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan pengguna dari sistem yang akan dibangun. Hal ini dapat menjadi acuan dalam menentukan layanan atau fitur yang perlu dikembangkan.

3. Perancangan

Proses selanjutnya yaitu perancangan. Perancangan ini dilakukan untuk mempermudah proses pengerjaan dan mendapatkan gambaran detail terkait tampilan dari sistem yang akan dibangun. Selain itu, tahap desain pada metode ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan hardware dan sistem yang diperlukan untuk keseluruhan proses pengembangan.

4. Coding

Proses selanjutnya ialah pengkodean, ini merupakan tahapan bagi programmer dalam membuat sistem segala kebutuhan baik itu fitur maupun proses penggunaan fiturnya. Hal yang akan diterapkan pada proses ini dimulai dari model, logika bisnis, hingga integrasi layanan yang ditentukan di tahap sebelumnya.

5. Pengujian

Tahapan selanjutnya yaitu pengujian atau testing tahap ini merupakan tahapan pendukung yang artinya segala proses sistem yang sebelumnya akan dilakukan pengujian apakah sudah sesuai dan apakah sudah berjalan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Perancangan

- a. Sistem yang dibangun dapat melakukan pemesanan dan menampilkan produk-produk yang ditawarkan oleh pengelola tempat kepada pengunjung
- b. Sistem yang dibangun dapat menampilkan tempat terbaik sesuai dengan rating dari pengunjung, menampilkan tempat dalam berbagai kategori seperti, umur, fasilitas, terbaru dan rekomendasi.
- c. Sistem yang dibangun dapat memungkinkan pengguna untuk mengelola data tempat yang ingin di daftarkan atau yang akan ditawarkan kepada calon pengunjung.

- d. Sistem yang di bangun dapat melakukan pencarian dan menampilkan data tempat sesuai dengan hasil inputan dalam kolom pencarian.

2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses pembuatan atau pengembangan sebuah sistem baru atau modifikasi sistem yang sudah ada. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan, efisien, dan efektif dalam menjalankan tugasnya. Dalam hal ini peneliti merencanakan pembuatan Aplikasi pencarian tempat makan dan tinggal dengan Rating Scan untuk Android, dimana aplikasi ini akan dibuat untuk membantu pengguna menemukan dan menentukan tempat makan atau tinggal yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di dalam aplikasi.

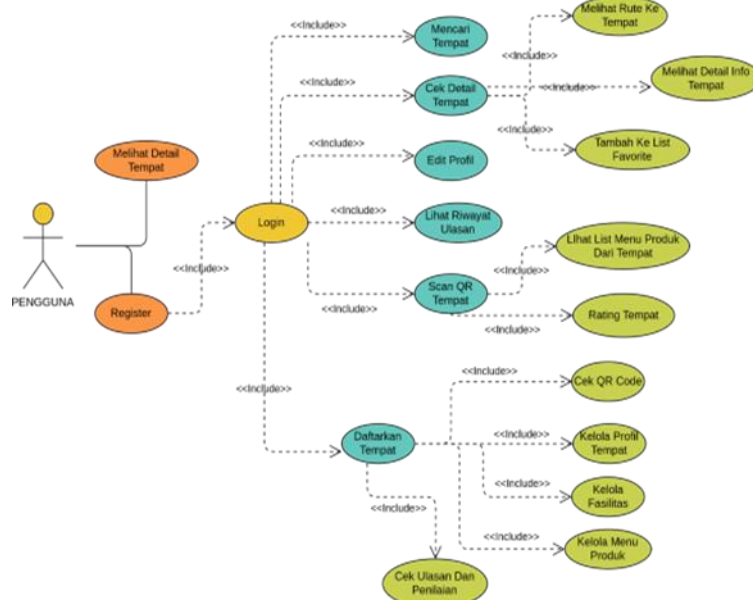
2.1. Perancangan Use Case

Use case adalah suatu deskripsi dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh sistem yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan pengguna. Use case biasanya digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak untuk menggambarkan bagaimana sistem akan digunakan oleh pengguna untuk melakukan sebuah tindakan tertentu.

Dalam pengembangan aplikasi ini terdaapt dua aktor yang dapat berinteraksi dalam aplikasi, yaitu aktor pengguna dan aktor admin. Untuk Lebih jelasnya akan dijelaskan di bawah ini :

1. Use Case Aktor Pengguna

Pada use case ini akan di tampilkan terkait gambaran aktivitas yang dapat di lakukan oleh pengguna di dalam aplikasi untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan dari pengguna tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 1 Use Case Aktor Pengguna

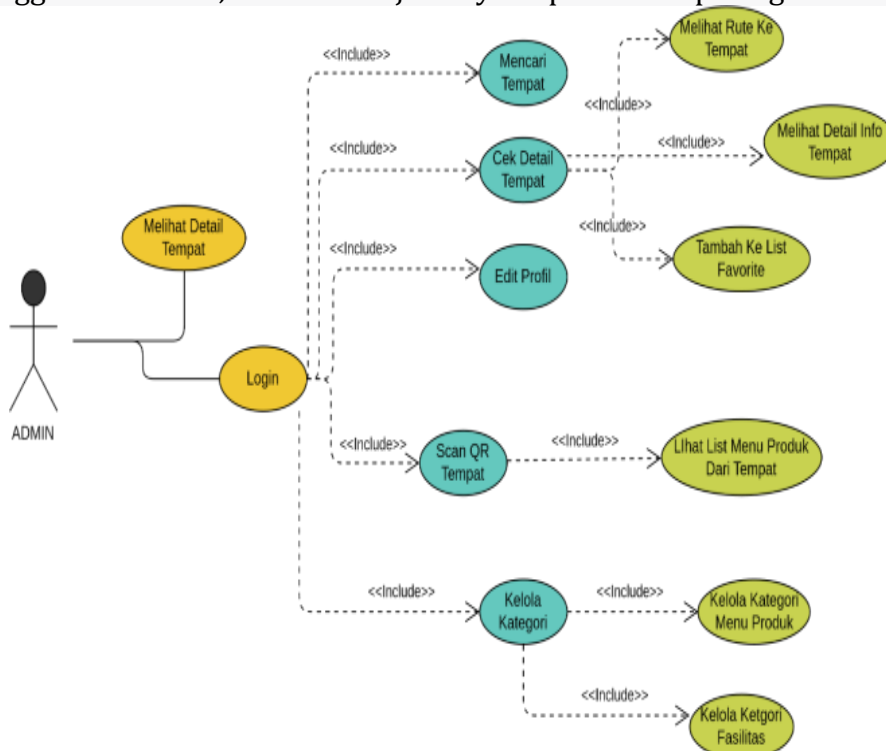
Tabel 1 Deskripsi Use Case Pengguna

Aktor	Deskripsi
Pengguna	Register Akun
	Login Akun
	Melakukan Pencarian Tempat

Aktor	Deskripsi
	Milihat Riwayat Ulasan
	Mengedit Profil Akun
	Cek Detail Informasi Tempat : Melakukan penambahan ke dalam list Favorite, Melihat rute ke tempat dan Melihat detail info tempat
	Melakukan Scan Qr Tempat : Lihat menu produk dan Rating tempat
	Daftar Tempat : Kelola Menu, Kelola Fasilitas, Kelola Info Tempat, Cek QR Code tempat dan Lihat ulasan dan penilaian dari tempat

2. Use Case Aktor admin

Pada use case ini akan di tampilkan terkait gambaran aktivitas yang dapat di lakukan oleh pengguna di dalam aplikasi untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan dari pengguna tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 :



Gambar 1 Use Case Aktor Admin

Tabel 2 Deskripsi Use Case Admin

Aktor	Deskripsi
Admin	Login
	Mencari Tempat
	Edit Profil
	Scan QR Tempat : Lihat Menu Produk Dari Tempat
	Cek Detail Informasi Tempat : Melakukan penambahan ke dalam list Favorite, Melihat rute ke tempat dan Melihat detail info tempat

Aktor	Deskripsi
	Kelola Kategori : Kelola Kategori Menu Produk dan Kelola Kategori Fasilitas

3. Desain Antarmuka

Desain antarmuka adalah bagian penting dari pengalaman pengguna dalam menggunakan produk digital. Ini melibatkan bagaimana informasi dan fitur ditampilkan pada layar, bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan produk, dan bagaimana produk memandu pengguna melalui proses tertentu. Desain antarmuka harus mempertimbangkan aspek-aspek seperti kemudahan navigasi, aksesibilitas, estetika, dan efisiensi. Desain antarmuka juga harus memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, seperti membuat interaksi yang intuitif dan mudah digunakan. Untuk bentuk desain interface aplikasi yaitu sebagai berikut:

a. Halaman Login (Pengguna & Admin)

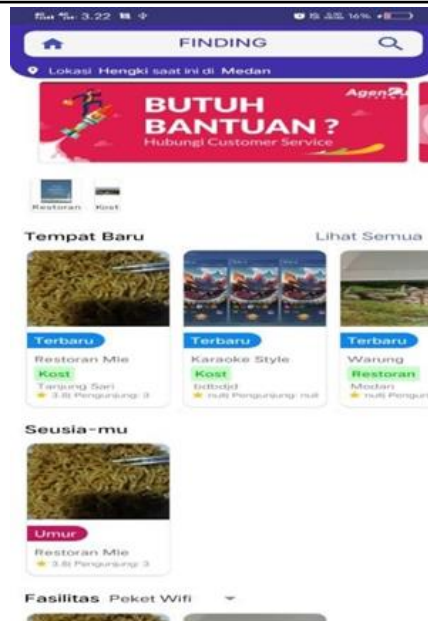
Halaman login adalah halaman dalam suatu aplikasi yang meminta pengguna untuk memasukkan informasi identitas seperti nama pengguna atau alamat email dan kata sandi untuk masuk ke akun terdaftar. Halaman login memungkinkan pengguna untuk mengakses fitur atau konten yang hanya tersedia untuk pengguna terdaftar. Desain rancangannya yaitu :



Gambar 3 Halaman Login

b. Halaman Dashboard

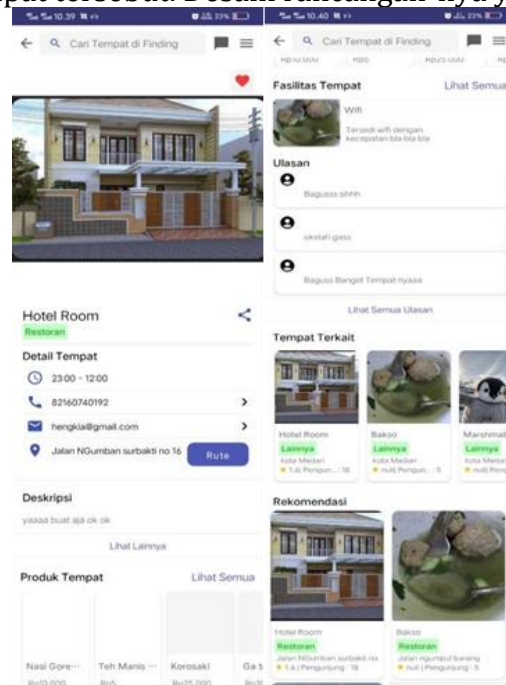
Halaman utama adalah halaman dalam aplikasi yang tampil jika pengguna memasukan email dan password yang sudah terdaftar di database dengan benar dan dinyatakan berhasil login. Halaman utama memungkinkan pengguna untuk mengakses fitur, informasi dan konten-konten lain-nya yang tersedia untuk pengguna terdaftar. Desain rancangannya yaitu :



Gambar 4 Halaman Dashboard

c. Halaman Detail Tempat

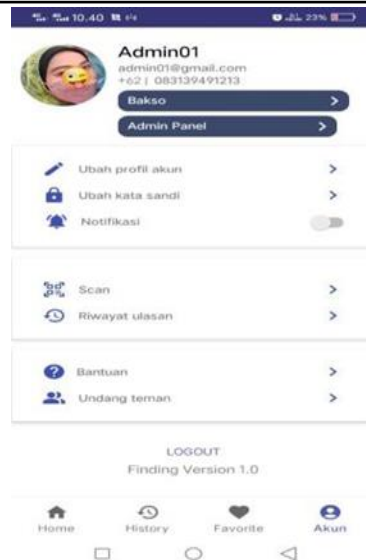
Halaman detail tempat adalah halaman dalam aplikasi yang tampil jika pengguna mengklik salah satu layout tempat. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dan konten-konten terkait kebutuhan pengguna sebelum berkunjung pada tempat tersebut. Desain rancangan-nya yaitu :



Gambar 5 Halaman Detail Tempat

d. Halaman Akun

Halaman menu akun adalah halaman yang menampilkan informasi sederhana terkait akun pengguna serta kelola akun dari pengguna tersebut Desain rancangan-nya yaitu :



Gambar 6 Halaman Akun

e. Halaman Registrasi Tempat

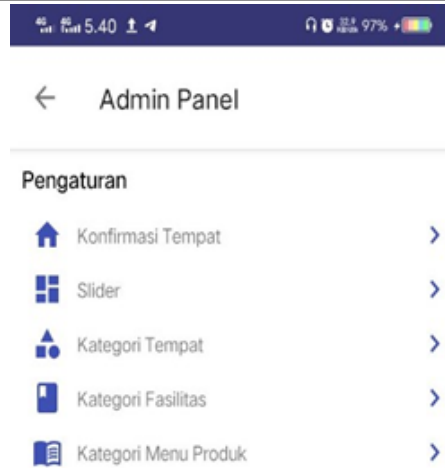
Halaman Kelola profil toko adalah halaman yang dapat digunakan pengguna untuk memasukan informasi dari tempat yang berdasarkan kebutuhan. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk tambah dan edit informasi dari tempat tersebut. Desain rancangan-nya yaitu :



Gambar 7 Halaman Register Tempat

f. Halaman Kelola Admin

Halaman kelola admin adalah halaman yang hanya dapat diakses oleh admin dari aplikasi, hal ini memungkinkan admin untuk mengelola segala kebutuhan tempat-tempat seperti kategori dan lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 7 Halaman Register Tempat

g. Halaman Cek QR

Halaman menu favorite adalah halaman yang dapat digunakan oleh pemilik tempat untuk melihat QR Code dari tempatnya. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk membagikan dan menyimpan QR Code tersebut. Desain rancangan-nya yaitu:



Gambar 8 Halaman Cek QR Tempat

h. Halaman Scan QR

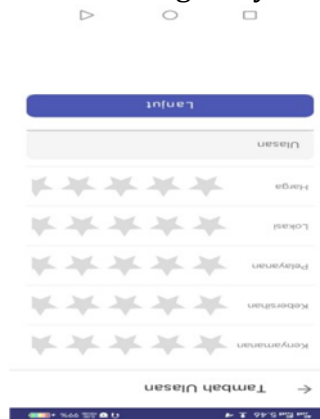
Halaman Scan QR adalah halaman yang dapat digunakan oleh setiap user untuk melakukan rating pada tempat yang dia kunjungi tersebut. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dan memasukkan rating pada tempat, dengan cara Scan QR Code dari tempat yang dikunjungi tersebut. Desain rancangan-nya yaitu :



Gambar 9 Halaman Scan QR

i. Halaman Ulasan

Halaman rating tempat adalah halaman yang dapat digunakan oleh setiap user untuk melakukan rating pada tempat yang dia kunjungi tersebut. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk memasukan rating, dengan cara memberikan nilai, ulasan dan saran. Desain rancangan-nya :



Gambar 10. Halaman Ulasan

KESIMPULAN

Aplikasi Pencari Tempat Makan dan Tinggal Terbaik Dengan Fitur Rating Scan Untuk Android adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu pengguna menemukan tempat makan dan tempat tinggal dengan cepat dan mudah melalui perangkat Android. Aplikasi ini memiliki fitur unik yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemindaian QR Code secara real-time menggunakan kamera ponsel mereka. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat mengakses informasi yang lebih akurat dan terkini tentang tempat-tempat yang ingin mereka kunjungi. Diharapkan peneliti akan terus mengembangkan dan memperbarui aplikasi secara teratur. Dalam hal ini akan melibatkan perbaikan bug, peningkatan fitur, dan pengoptimalan performa agar pengguna tetap terpuaskan dengan pengalaman yang memuaskan dalam menggunakan aplikasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada kedua orang tua penulis, Rektor Universitas Katolik Santo Thomas, Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Kepala Program Studi Sistem Informasi dan Saudari Aleesya atas bantuan serta support yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anamisa, D. R. & Mufarroha, F. A., 2022. *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi :HTML,CSS,Javascript,Bootstrap,Codelgniter*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- [2] Cahyo Prianto, S. B., 2020. *Pembuatan aplikasi clustering gangguan jaringan menggunakan metode K-Means clustering*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara .
- [3] Dewa Putu Yudhi Ardiana, R. R. Z. G. A. H. W. A. F. P. Y. Y. J. J. S. A. R. N. A. A. P. M. M. F. J. K., 2021. *Sistem Basis data lanjutan*. s.l.:Yayasan Kita Menulis.
- [4] Faisal, M. R., 2017. *Seri Belajar ASP.NET: ASP.NET Core MVC & MySQL dengan Visual Studio Code*. s.l.:M Reza Faisal.
- [5] Febriandirza, A., 2020. PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI ONLINE DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN KOTLIN. *Jurnal Pseudocode*, Volume VII, p. 125.
- [6] Husan, N., 2017. Dampak Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Pustakawan di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *LIBRIA*, 9(2), p. 195.
- [7] Joni Karman, H. M. A. T. M., 2019. *Sistem informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: Deepublish.
- [8] Komputindo, E. M., 2018. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [9] Marsudi, 2016. *Teori Graf*. Malang: Universitas Brijwijaya Pres.
- [10] Nur Azis, G. P. M. S. N., 2020. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, Volume 4, p. 2.
- [11] Putra, M. G. L., Natasia, S. R., Wiranti, Y. T. & Sadriansyah, H. O., 2020. *Media Pembelajaran dengan metode gamification untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran pada Perguruan tinggi di Masa Covid-19*. Malang: Media Nusa Creative(MN Publishing).
- [12] Roni Habibi, D. B. N. F. F. S. D., 2019. *Penggunaan framework laravel untuk membuat aplikasi absensi terintegrasi mobile*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [13] Roni Habibi, F. B. P. I. F. P., 2020. *Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [14] Roni Habibi, R. K., 2020. *Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- [15] Tohardi, D. A., 2019. *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + Plus*. Pontianak: Tanjungpura University Press.