

Aplikasi Marketplace Paket Wisata Berbasis Android

Gianino Petrus Sule¹⁾, Xaverius B.N. Najoan²⁾, Steven R. Sentinuwo³⁾

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia
e-mails : gianinopetrus@gmail.com¹⁾, xnajoan@unsrat.ac.id²⁾, steven@unsrat.ac.id³⁾

Received: [date]; revised: [date]; accepted: [date]

Abstract — *Applications are very helpful in human life, for example, it is used to place orders from purchasing goods, delivery and delivery services. No exception in the field of tourism, to make it easier for a person or group of people to go to tourist destinations, it is easier by using the application, we can order tour services and travel applications that aim to facilitate traveler users to travel to tourist places they want to go to. This application uses the Rapid Application Development (RAD) method where research goes through several stages in which the application is tested and its effectiveness is seen. The limitation of this research is the making of the Travel Marketplace Application for Tour Packages based on Android Mobile which displays a list of tour packages, tour guide services, the payment transaction process between travel and traveler. For the test results, it involves travel agents and travelers by making and ordering tour packages through an application using a smartphone online and continuing with testing to filling out a questionnaire to get the results of testing the application.*

Abstrak — *Aplikasi sangat membantu kehidupan manusia contohnya digunakan untuk melakukan pemesanan mulai dari pembelian barang, jasa pengantaran dan pengiriman. Tidak terkecuali di bidang pariwisata untuk mempermudah seseorang atau sekelompok orang menuju tempat destinasi wisata menjadi lebih mudah dengan menggunakan aplikasi kita bisa memesan jasa tour dan travel aplikasi bertujuan untuk memfasilitasi pengguna traveler untuk berpergian ke tempat-tempat wisata yang ingin dituju. Aplikasi ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) dimana penelitian melalui beberapa tahapan di mana aplikasi yang dibuat diuji coba dan dilihat tingkat keefektifannya. Batasan penelitian ini yaitu pembuatan dari Aplikasi Marketplace Paket Wisata Berbasis Android dimana menampilkan daftar paket wisata, jasa pemandu wisata, proses transaksi pembayaran antara travel dan traveler. Untuk hasil pengujian melibatkan pihak travel agent dan traveler dengan melakukan pembuatan dan pemesanan paket wisata melalui aplikasi menggunakan smartphone secara online dan dilanjutkan dengan melakukan testing hingga pengisian kuesioner untuk mendapatkan hasil dari pengujian aplikasi tersebut.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini semakin maju dimana teknologi dan informasi berkembang sangat pesat tidak terkecuali yang terjadi pada pengembangan di bidang sistem informasi berbasis *mobile*. Dikutip dari Statista (2018), jumlah pengguna *smartphone* atau *ponsel pintar* di seluruh dunia pada tahun 2014 berjumlah 1,57 miliar sampai tahun 2020 mencapai 2.87 miliar.

Penggunaan aplikasi memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai bidang kehidupan salah satu contohnya digunakan untuk melakukan pemesanan mulai dari pembelian barang, jasa pengantaran dan pengiriman. Tidak terkecuali di bidang pariwisata untuk mempermudah seseorang atau sekelompok orang menuju tempat destinasi wisata menjadi lebih mudah.

Teknologi dan informasi berbasis *mobile* sebagai sarana pemesanan dan transportasi untuk mengantarkan seseorang ketempat tujuan dengan hanya menggunakan *smartphone* dan internet kita bisa memesan atau menggunakan jasa *travel agent*. Dimana fungsinya untuk memfasilitasi pengguna dalam hal ini yaitu *traveler* tersebut untuk berpergian ke tempat-tempat tujuan yang telah disediakan oleh jasa *travel agent*. Bagi para *travel agent* digunakan untuk mempromosikan, menjual jasa dan paket wisata.

Namun demikian pada pelaksanaannya masih terdapat kekurangan dimana sulitnya *traveler* mendapatkan informasi destinasi pariwisata dan jasa *tour guide* karena dalam mempromosikan jasa *travel agent* dilakukan secara sendiri-sendiri pada masing-masing perusahaan *tour & travel* dengan menggunakan media sosial, *website*, aplikasi dan lain-lain. Belum adanya aplikasi yang menyediakan pemesanan paket wisata dengan lebih dari satu perusahaan *tour & travel* didalam untuk mempermudah pencarian wisata di daerah Sulawesi Utara, khususnya di kota Manado dan sekitarnya.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka penulis membuat Aplikasi Marketplace Paket Wisata Berbasis Android . Batasan penelitian ini yaitu pembuatan Aplikasi *Travel Marketplace* dimana menampilkan daftar paket wisata, jasa pemandu wisata dan proses transaksi pembayaran antara *Travel* dan *Traveler*.

A. Pengertian Travel

Menurut Foster (2000) *Travel* adalah tindakan atau ilmu pengetahuan tentang pergerakan orang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan aman, efisien dan nyaman. Istilah *Travel* biasanya diindonesiakan menjadi perjalanan. *Traveling* dalam bahasa Indonesia adalah aktivitas melancong, berpindah dalam satu tempat ketempat lainnya dengan berbagai alasan, seperti bisnis, liburan, dan sebagainya. Aktivitas *traveling* kebanyakan dianggap sebagai hobi ketimbang pekerjaan. Dalam

perkembangannya *travelling* mempunyai sebutan baru seperti *backpacking*.

Menurut Pendit (1999), perusahaan perjalanan atau *travel agent* atau *travel bureau* sebagai perusahaan yang mempunyai tujuan untuk menyiapkan suatu perjalanan (dalam Bahasa asingnya : *trip* atau *tour*) bagi seseorang yang merencanakan untuk mengadakannya.

B. Pariwisata

Menurut etimologi kata “pariwisata” diidentikkan dengan kata “*travel*” dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali dari satu tempat ke tempat lain. Atas dasar itu pula dengan melihat situasi dan kondisi saat ini pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan. Menurut Sinaga (2010) merupakan suatu kegiatan melakukan perjalanan dari rumah dengan maksud tidak melakukan usaha atau bersantai. Pariwisata dapat juga dilihat sebagai suatu bisnis yang berhubungan dengan penyediaan barang dan jasa bagi wisatawan dan menyangkut setiap pengeluaran oleh atau untuk wisatawan/pengunjung dalam perjalanannya.

C. Marketplace

Marketplace adalah suatu tempat dimana banyak penjual berkumpul untuk menjual berbagai macam barang produksi yang difasilitasi dengan jaringan internet Ameliana (2017). Jika dianalogikan, *marketplace* adalah sebuah pasar yang memfasilitasi banyak pedagang dan pembeli untuk melakukan transaksi penjualan. *Marketplace* merupakan sebuah tren bisnis *e-Commerce* dimana mengajak beberapa pelaku usaha untuk berjualan dalam sebuah *website*, sehingga banyak pembeli bisa memilih barang yang mereka cari dari berbagai macam toko melalui *browser* atau juga aplikasi *mobile*.

D. Aplikasi

Pengertiannya sendiri dalam Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari *user* (pengguna). Sedangkan pengertian menurut Yuhefizar (2012) Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu. Dimana data yang dibutuhkan Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.

E. Android

Android adalah *software platform* yang *open source* untuk *mobile device*. *Android* berisi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi-aplikasi dasar. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Sistem operasi yang dirancang oleh *Google* yang berbasiskan kernel *Linux* dan berbagai perangkat lunak *Open Source* lainnya serta

biasa digunakan untuk perangkat dengan layar sentuh seperti *smartphone* dan *tablet*. Menurut Hermawan (2011), *Android* merupakan OS (Operating System) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti *Windows Mobile*, *i-Phone OS*, *Symbian*, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

F. React Native

React Native adalah *framework* yang digunakan untuk membuat *mobile* aplikasi di dua sistem operasi sekaligus, yaitu *Android* dan *iOS*. Untuk itulah, *React Native* disebut juga dengan *cross-platform network* karena Anda bisa membuat satu aplikasi yang bisa digunakan di berbagai *platform*, yaitu *Android* dan *iOS*. Dalam membuat sebuah aplikasi, bahasa pemrograman yang spesifik atau khusus (disebut juga dengan ‘*Native*’) untuk platform tersebut. Hal ini dikarenakan setiap sistem operasi memiliki bahasa pemrograman yang berbedabeda.

G. Firebase

Menurut Juliarto (2020), *Firebase* adalah suatu layanan dari *Google* untuk memberikan kemudahan bahkan mempermudah para developer aplikasi dalam mengembangkan aplikasinya. *Firebase* alias *BaaS (Backend as a Service)* merupakan solusi yang ditawarkan oleh *Google* untuk mempercepat pekerjaan developer.

H. Rapid Application Development (RAD)

adalah strategi siklus hidup yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional (McLeod, 2002).

H.1. Fase dan Tahapan Pengembangan Aplikasi

Menurut Kendall (2010), terdapat tiga fase dalam RAD yang melibatkan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilaian, perancangan, dan penerapan. Adapun ketiga fase tersebut adalah requirements planning (perencanaan syarat-syarat), RAD design workshop (workshop desain RAD), dan implementation (implementasi). Sesuai dengan metodologi RAD menurut Kendall (2010), berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi.

1) Requirements Planning (Perencanaan Syarat-Syarat)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang

akan dikembangkan. Selama *workshop desain RAD*, pengguna merespon prototipe yang ada dan menganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendall menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakselerasi (Kendall, 2010).

2) RAD Design Workshop (Workshop Desain RAD)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. Workshop desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop desain RAD*, pengguna merespon prototipe yang ada dan menganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendall menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakselerasi (Kendall, 2010).

3) Implementation (Implementasi)

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem-sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diujicoba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi (Kendall, 2010).

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Alat dan Bahan Penelitian

Pada langkah dan alat penelitian untuk penyusunannya yang di lakukan terdapat pada tabel 1.

B. Kerangka Penelitian

Kerangka pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2

C. Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk teknik dalam proses pengambilan data dan pengumpulan kebutuhan data dalam rancangan aplikasi yang akan dibangun.

1) Studi Pustaka

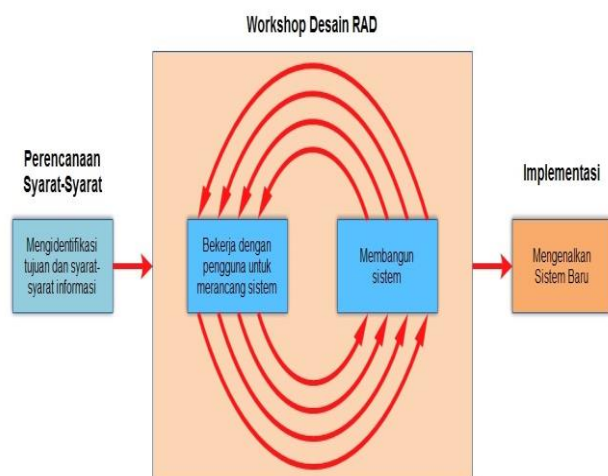
Merupakan tahap mengumpulkan berbagai referensi seperti mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan Pembuatan Aplikasi *Berbasis Mobile Android* yang sesuai dengan penelitian ini.

2) Observasi

Melakukan kunjungan ke beberapa pihak diantaranya dari pemerintah yaitu Dinas Pariwisata Kota Manado dan perusahaan *Travel* untuk mencari data-data yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi pemesanan yang akan dibuat.

3) Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak *travel* untuk memperoleh informasi tentang data-data dan proses pembuatan dan pemesanan paket wisata yang akan dibuat pada aplikasi ini.



Gambar 1. Siklus RAD

TABEL I
ALAT DAN BAHAN

No.	LangkahLangkah Aktifitas Riset	Alat Dan Bahan Yang Digunakan	Ket.
1	Pengembangan Sistem	Laptop	Spesifikasi Acer SWIFT 3 Prosesor AMD Athlon 300U dual-core 2,4GHz Memori RAM 4GB DDR4-2400MHZ
2	Perancangan antarmuka sistem	React Native Visual Studio Code	Versi 0.62 Node.Js
3	Perancangan database sistem	Firebase	Versi 7.7.0

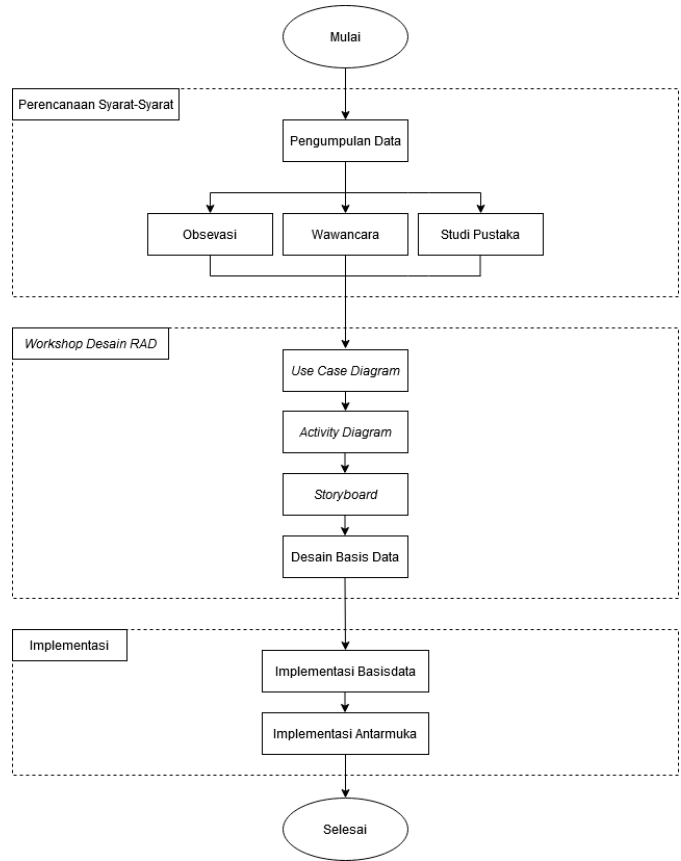
TABEL II
HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ada kendala dalam penjualan dalam hal ini pada penjualan jasa dan paket tour ?	Ya
2	Kendala apa saja yang ditemui?	Dalam hal mempromosikannya hanya melalui sosial media dimana menggunakan gambar beserta dengan detail paket wisata tetapi untuk pemesanannya hanya dengan menghubungi lewat wa kepada pihak travel dan proses penginputan data pemesanan hanya dilakukan manual dimana datanya dimasukkan kedalam komputer
3	Apakah anda mempunyai smartphone?	Ya
4	Apakah anda memiliki aplikasi untuk menunjang penjualan?	Ada, menggunakan website tetapi sudah tidak aktif lagi karena sangat jarang orang mengaksesnya sehingga sudah tidak digunakan lagi
5	Apakah anda setuju untuk dibuatkan aplikasi pemesana paket wisata ?	Setuju

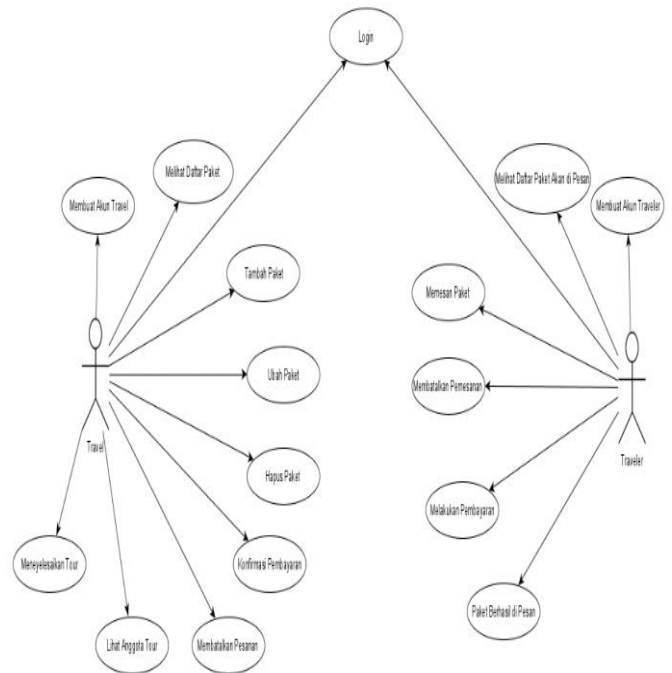
D. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan yaitu metode *Rapid Application Development (RAD)* terdapat tiga fase dalam RAD yang tahap yaitu . *requirements planning* (perencanaan syarat-

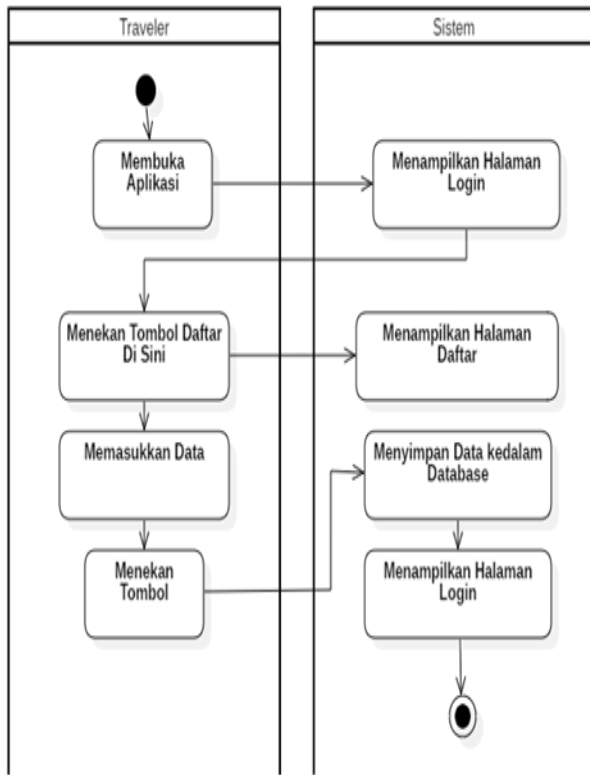
syarat), *RAD design workshop* (*workshop desain RAD*), dan *implementation* (implementasi).



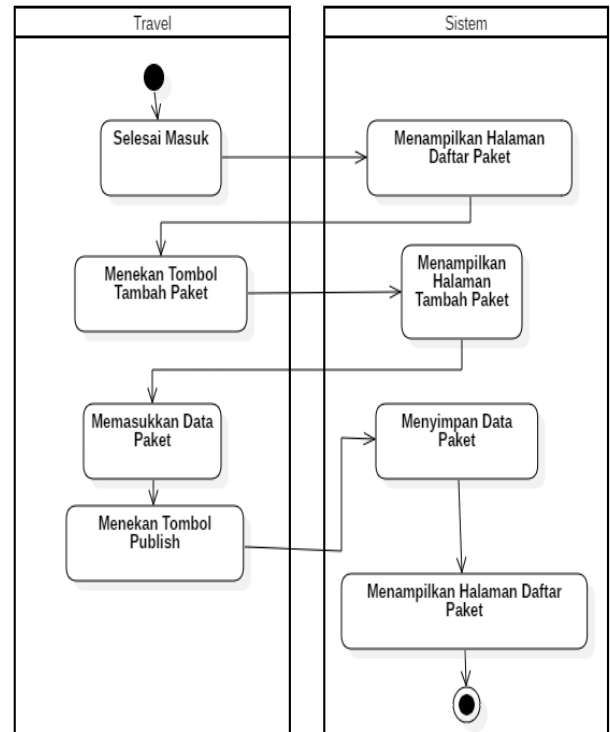
Gambar 2. Kerangka Penelitian



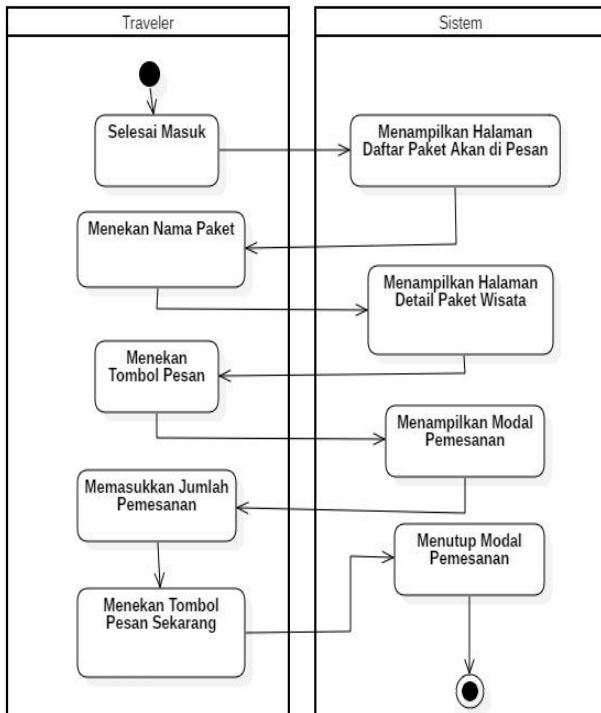
Gambar 3. Use Case Diagram Aplikasi Travel Marketplace Paket Wisata Berbasis Mobile Android



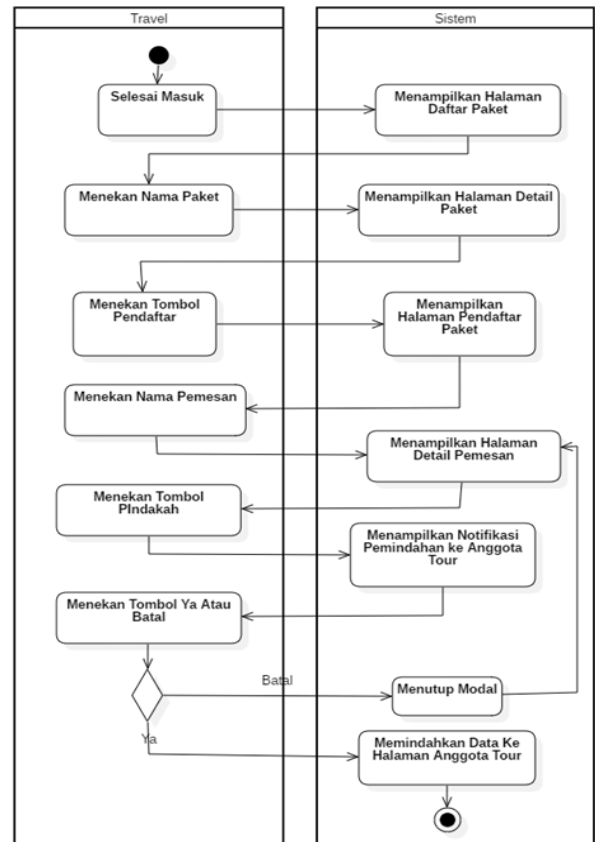
Gambar 4. Activity Diagram Traveler (User) Melakukan Pendaftaran Akun Baru



Gambar 6. Activity Diagram Travel (Penyedia) Buat Paket Wisata Baru



Gambar 5. Activity Diagram Traveler (User) Melakukan Pemesanan Paket Wisata



Gambar 7. Activity Diagram Travel (Penyedia) Melakukan Konfirmasi Pembayaran

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan Aplikasi *Marketplace* Paket Wisata Berbasis *Android* ini, Pengguna jasa adalah *traveler (User)* untuk melakukan pemesanan paket wisata dan untuk penyedia jasa adalah pihak-pihak perusahaan *travel* (penyedia) yang berada d di daerah Sulawesi Utara khususnya di Kota Manado. Dimana Aplikasi ini dibuat untuk masyarakat yang ini melakukan wisata dengan menggunakan jasa *travel agent* dan untuk pihak *tour travel* adalah menjual jasa wisata dengan menggunakan aplikasi.

A. Perencanaan Syarat-syarat

Langkah pertama mengumpulkan data-data yang ada di lapangan dengan melakukan wawancara langsung dengan salah satu pihak *travel* yang beralamat di Jalan. Jendral Sudirman, Pinaesaan, Kec. Wenang, Kota Manado, Berikut ini hasil wawancara oleh pihak *travel* (penyedia) tabel II.

B. Workshop Desain RAD

Kemudian ke fase kedua yaitu dengan merancang *use case diagram* dimana interaksi pengguna dengan sistem yang menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem pada aplikasi. Selanjutnya membuat *activity diagram* dimana nantinya menjelaskan proses kerja yang akan terjadi dalam aplikasi tersebut dan dilanjutkan ke dalam proses pembuatan *storyboard* dari aplikasi yang akan nantinya dibangun. Masuk ke tahap akhir dari desain yaitu pembuatan rancangan untuk basis data untuk digunakan aplikasi.

1) Use Case Diagram

Use case diagram dimana interaksi pengguna dengan sistem yang menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem dan mengetahui siapa saja aktor yang dapat menggunakan Aplikasi *Marketplace* Paket Wisata Berbasis *Android* untuk *use case* sendiri dapat dilihat pada gambar 3.

2) Activity Diagram

Activity diagram untuk *traveler (User)* melakukan pendaftaran akun baru dapat di lihat pada gambar 4 dan untuk *activity diagram traveler (user)* melakukan pemesanan paket wisata dapat dilihat pada gambar 5.

Activity diagram untuk *travel* (penyedia) membuat paket wisata baru gambar 6 dan untuk melakukan konfirmasi pembayaran pada gambar 7.

3) Storyboard

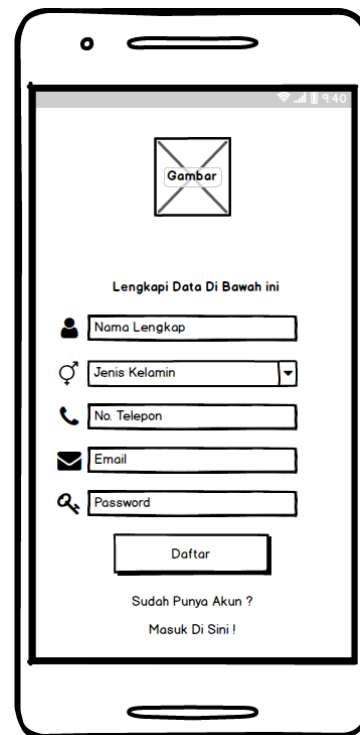
Storyboard traveler (User) dapat dilihat pada gambar 8 dan gambar 9. Pada gambar 8 Pada terdapat logo *traveler* bagian atas tepat dibawahnya terdapat *textinput* dan *button*. Pada halaman ini terdapat tujuh *textinput* dimana pertama untuk memasukan nama lengkap dari pengguna akun yaitu *Traveler*, kedua terdapat tombol *Select Box* untuk memasukan jenis kelamin, *textinput* ketiga untuk memasukan no telepon pengguna akun, *textinput* keempat untuk memasukan *email*, *textinput* kelima untuk memasukan *password*. Dibawah *textinput* terdapat tombol *button* Daftar serta *button* “Masuk Di Sini ” yang berfungsi sebagai tombol navigasi untuk masuk

kehalaman *Login* akun untuk pengguna akun *traveler* yang telah terdaftar.

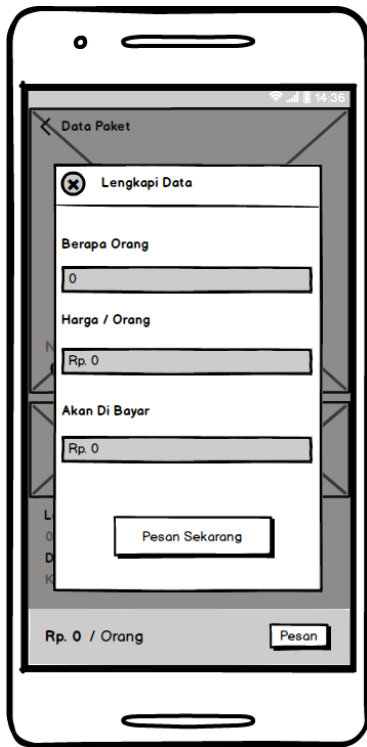
Pada gambar 9 Modal akan aktif saat pengguna menyentuh tombol Pesan , Modal ini berfungsi untuk memesan paket. Pada bagian atas sebelah kanan terdapat tombol silang untuk membatalkan pesan paket, dibagian bawahnya terdapat *textinput* untuk memasukan jumlah orang yang akan ikut dan terdapat jumlah harga perorang dan jumlah harga yang harus di bayarkan secara otomatis setelah pengguna memasukkan jumlah orang yang akan ikut. Pada Bagian bawah modal terdapat tombol pesan sekarang untuk memesan paket.

Storyboard penyedia dapat dilihat pada gambar 10 dan gambar 11.Pada gambar berfungsi untuk menambahkan paket wisata baru kedalam database. Pada bagian atas sebelah kiri terdapat tombol untuk kembali, pada bagian bawahnya terdapat *textinput* untuk memasukan detail paket yaitu nama paket, tombol *select box* untuk memilih daerah, *icon* pin peta untuk navigasi ke halaman set pin lokasi, *textinput* harga / orang, *textinput* deskripsi paket wisata dan tombol untuk memasukkan gambar, dan terdapat tombol *publish* untuk menyimpan data paket.

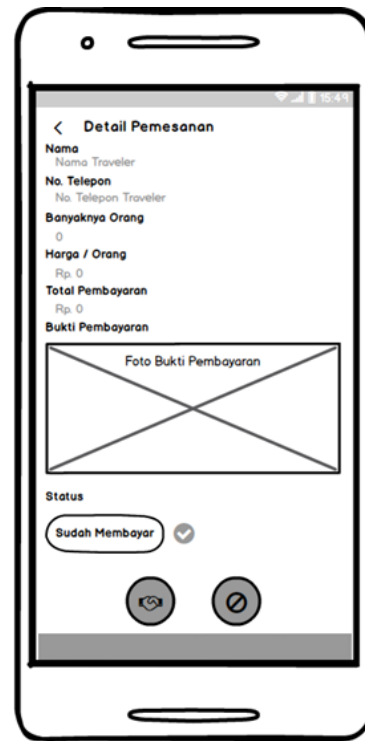
Pada gambar 11 dibagian atas sebelah kiri terdapat tombol kembali pada bagian bawahnya terdapat informasi dari pemesan paket beserta dengan foto transfer bukti pembayaran dan pada bagian bawah halaman terdapat dua tombol untuk mengkonfirmasi pemesanan dengan memindahkannya ke anggota *tour* atau membatalkan pesanan.



Gambar 8. *Storyboard Traveler (User)* Melakukan Pendaftaran Akun Baru



Gambar 9. Storyboard Traveler (User) Melakukan Pemesanan Paket Wisata



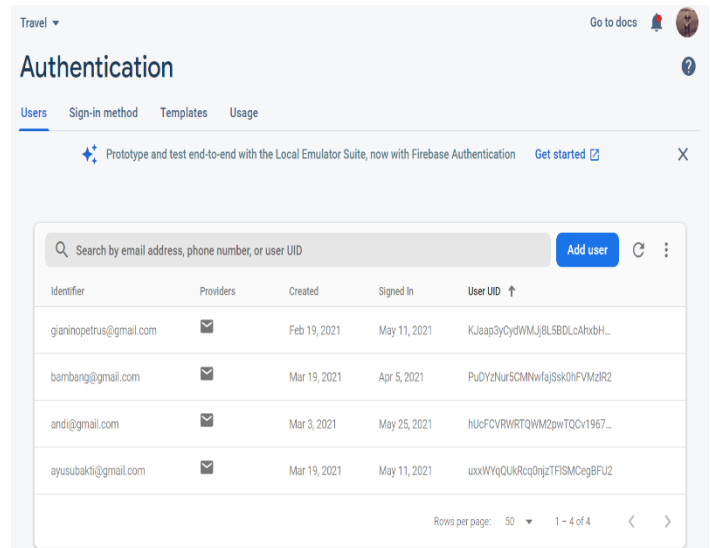
Gambar 11. Storyboard Travel (Penyedia) Melakukan Konfirmasi Pembayaran



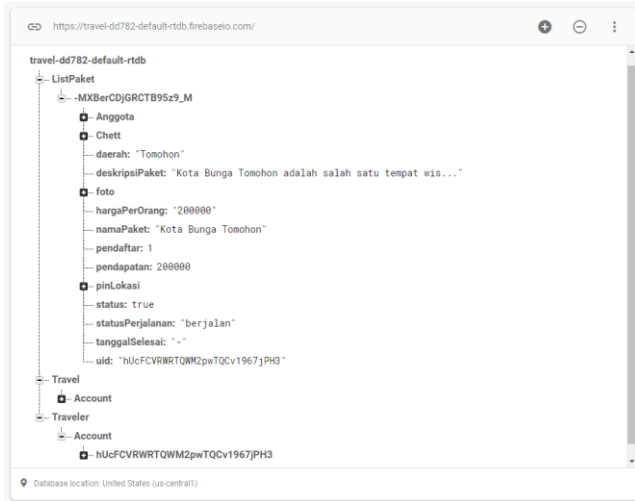
Gambar 10. Storyboard Travel (Penyedia) Buat Paket Wisata Baru

4) Desain Basis Data

Pada aplikasi yang dibuat menggunakan *database firebase*. Dimana dapat menyediakan menyimpan data secara gratis dan juga dapat diakses *realtime* secara *online* menggunakan jaringan internet.



Gambar 12. Print Screen Firebase Authentication



Gambar 13. Print Screen Firebase Realtime Database

C. Implementasi

1) Implementasi Basis Data

Dalam aplikasi android ini menggunakan database firebase realtime database untuk menyimpan data traveler (User) dan traveler (penyedia) untuk Authentication sebagai fasilitas login aplikasi. firebase authentication dapat dilihat pada gambar 12, dan pada gambar 13 adalah firebase realtime database.

2) Implementasi Antarmuka

Tampilan halaman daftar akun traveler (User) seperti pada gambar 14 dimana pengguna yang belum mempunyai akun traveler akan diminta untuk mengisi data pendaftaran. Sementara untuk pengguna yang telah memiliki akun, dapat kembali ke halaman Masuk Login dengan menekan tombol Masuk Di Sini !.

Pada gambar 15 Tampilan Modal Pesanan Paket Akun traveler, modal akan aktif saat pengguna menyentuh tombol pesan, modal ini berfungsi untuk memesan paket dengan mengisi form tersebut.

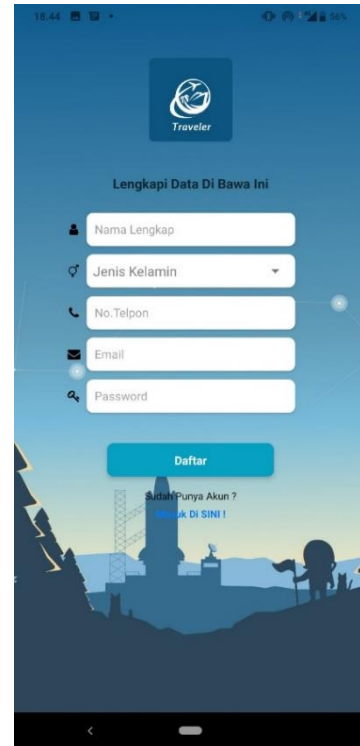
Pada gambar 16 tampilan paket berhasil di pesan, ketika pemesanan berhasil dipesan saat pihak travel menyetujui pemesanan paket dengan memindahkan pendaftar pemesanan ke halaman anggota pada perjalanan paket tour tersebut.

Tampilan halaman buat paket wisata baru dan melakukan konfirmasi pembayaran akun travel (penyedia), dimana travel diminta untuk mengisi data paket wisata yang akan di buat seperti judul paket, nama lokasi, jumlah hari, kuota, harga, deskripsi, dan terdapat tombol untuk menentukan lokasi dari tujuan wisata dan foto lokasi tempat tujuan dan sebagainya seperti yang terlihat pada gambar 17.

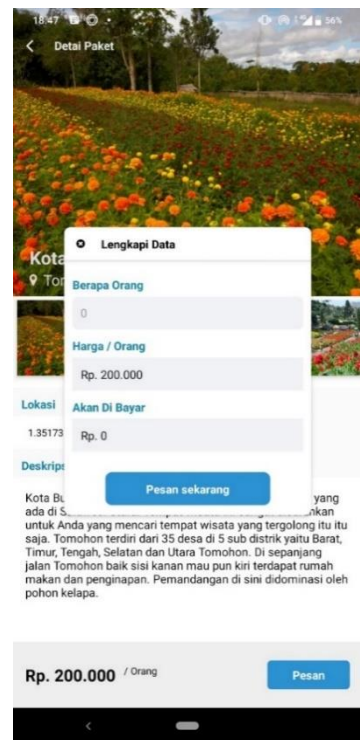
Tampilan halaman detail pemesanan paket akun travel, adalah tampilan ketika menekan nama pendaftar paket menampilkan detail informasi pemesanan,, foto bukti pembayaran, dan status pembayaran. dimana pihak travel bisa mengkonfirmasi pembayaran atau membatalkan pemesanan yang sudah dipesan seperti yang terlihat pada gambar 18.

Pada gambar 19 akan tampil ketika pengguna menekan tombol Anggota dimana menampilkan flatlist dari informasi

mengenai nama, no telepon dan pemesanan jumlah orang yang akan mengikuti tour tersebut, terdapat tombol menyelesaikan tour. Dan terdapat tombol chat di bagian bawah sebelah kanan halaman.



Gambar 14. Tampilan Traveler (User) Melakukan Pendaftaran Akun Baru



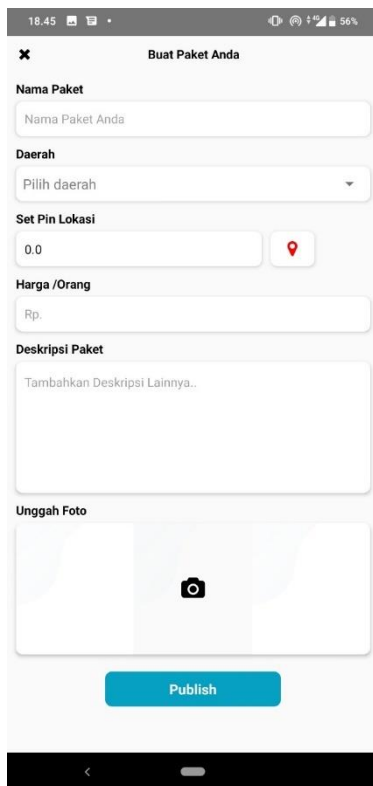
Gambar 15. Tampilan Traveler (User) Melakukan Pemesanan Paket Wisata



Gambar 16. Tampilan *Travel* (penyedia) Paket Berhasil di Pesan



Gambar 17. Tampilan *Travel* (penyedia) Halaman Detail Pemesanan



Gambar 17. Tampilan *Travel* (penyedia) Halaman Detail Pemesanan

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *Marketplace* Paket Wisata Berbasis *Android* berhasil dibuat.
2. Aplikasi *Marketplace* Paket Wisata Berbasis *Android* dimana pada fitur-fitur didalamnya dapat berjalan sesuai dengan semestinya

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka penulis dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Pada kategori pemesanan lokasi hanya berdasarkan kota dan masih terbatas di Provinsi Sulawesi Utara.
2. Pada aplikasi untuk *user* bisa di kembangkan fitur memberikan penilaian paket wisata yang telah dipesan..
3. Belum tersedianya fitur untuk membuat permintaan khusus tentang paket yang ingin di pesan.

V.KUTIPAN

- [1] Foster, Dennis, *Travel and Tourism Management* (Jakarta: Rajawali Pers, 2000)
- [2] Mubarak, Ilham, 'Apa Itu Marketplace? Pengertian, Jenis, Dan Contohnya', *Niagahosterblog*, 2018, 1–8
<<https://www.niagahoster.co.id/blog/marketplace-adalah/>>
- [3] Stephanus Hernawan, *Mudah Membuat Aplikasi Android* (Yogyakarta: Andi Offset, 2011)
- [4] Rendi Juliarto, 'Apa Itu Firebase? Pengertian, Jenis-Jenis, Dan Fungsi Kegunaannya', 2020
<<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-firebase-pengertian-jenis-jenis-dan-fungsi-kegunaannya/>>
- [5] Kenneth E. Kendall, Julie E. Kendall, *Analisis Dan Perancangan Sistem* (Jakarta: Index, 2010)
- [6] Raymond McLeod, Jr; Eleanor Jordan, *Systems Development: A Project Management Approach* (New York: Leigh Publishing LLC, 2009)
- [7] Nyoman S Pedit, *Isata Konvensi, Potensi Gede Bisnis Besar* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999)
- [8] Sinaga, Supriono, *Potensi Dan Pengembangan Objek Wisata Di Kabupaten Tapanuli Tengah* (Sumatera Utara: Kertas Karya, 2010)
- [9] Statista, 'Jumlah Pengguna Smartphone Di Seluruh Dunia Dari 2014-2020', *Teknologi.Id*, 2014
<<https://teknologi.id/insight/jumlah-pengguna-smartphone-di-seluruh-dunia-dari-2014-2020/%0D>>
- [10] Yuhefizar, *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan CMS Joomla Edisi Revisi* (Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2012)

TENTANG PENULIS



Gianino Petrus Sule, lahir di Manado, pada 3 Mei 1996, anak pertama dari 3 bersaudara. Beralamat di Kecamatan Wanea, Kelurahan Tanjung Batu Lingkungan 5, Kota Manado di Provinsi Sulawesi Utara.

Saya mulai menempuh pendidikan di SD Katolik 18 Santo Kornelius Manado (2002–2008). Setelah itu saya melanjutkan pendidikan ke tingkat pertama di SMP Santo Mikael Manado (2008–2011). Selanjutnya saya melanjutkan ke pendidikan ke sekolah tingkat atas SMAN 7 Manado (2011–2014) dan tergabung dalam Organisasi Palang Merah Remaja SMAN 7. (2012–2013) .

Setelah itu, di tahun 2014 saya melanjutkan pendidikan S1 di Program Studi di Fakultas Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi dan saya bergabung dalam Himpunan Mahasiswa Elektro, Universitas Sam Ratulangi.