

RESEARCH ARTICLE

Open Access

# Aplikasi Pencarian Hotel di Kota Jakarta Berbasis Android dengan Metode *Location Based Service* (LBS) Menggunakan Android Studio

Deo Rangga Sada Siregar <sup>1\*</sup>, Lucky Koryanto <sup>2</sup>, NM Faizah <sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup> Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Tama Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

\*Correspondence email:  
deorangga95@gmail.com

Received: 20 December 2022  
Accepted: 15 January 2023  
Published: 1 February 2023

Full list of author information is  
available at the end of the article.

## Abstract

The hotel is a resort for Jakarta and out of town people. Not all hotel locations are known to the public. Both in Jakarta city and out of city. This is due to the lack of information about hotels in Depok City. In order to be able to quickly provide information that can be used anytime, anywhere, it is necessary to advance and develop the times, such as the use of today's technology. B. Using an Android-based smartphone application to help a member of the public find a location and find a route to his Hotel of interest. Jakarta city. The waterfall process model is adopted as a research method. The hotel search application implementation uses JavaScript programming using Android Studio, location-based services, and maps sourced from the Google Maps API. The results of the survey are provided in the form of an Android-based hotel locator application in Jakarta city, allowing residents inside and outside Jakarta to find information about hotels and easily route from the user's location to the desired hotel in Jakarta. You will be able to obtain Cities with the help of GPS.

**Keywords:** Hotel Search; Android Studio; Location Based Services.

## Abstrak

Hotel merupakan tempat peristirahatan bagi masyarakat di Jakarta maupun diluar kota. Tidak semua lokasi Hotel diketahui oleh masyarakat baik yang berasal dari Kota Jakarta maupun yang berasal dari luar kota. Hal ini disebabkan karena kurangnya informasi tentang Hotel di Kota Depok. Kemajuan dan perkembangan zaman seperti saat ini pemanfaatan teknologi dibutuhkan untuk dapat memberikan informasi dengan cepat, dimana pemanfaatan teknologi dapat diakses kapan saja dan dimanapun penggunaanya berada. Penggunaan Teknologi Informasi seperti menggunakan Aplikasi Smartphone berbasis Android dapat digunakan untuk membantu warga masyarakat untuk mencari lokasi dan mengetahui rute menuju ke Hotel yang diinginkan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi Pencarian Hotel berbasis android sebagai sumber informasi untuk mengetahui letak dan rute menuju lokasi Hotel yang ada di Kota Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah model proses air terjun (waterfall). Implementasi Aplikasi Pencarian Hootel menggunakan pemrograman Javascript dengan Android Studio, Location Based Service, serta peta yang bersumber dari Google Maps API. Hasil penelitian berupa aplikasi Pencarian Hotel di Kota Jakarta berbasis android yang membantu memudahkan warga Kota Jakarta dan luar daerah memperoleh informasi tentang Hotel dan rute dari lokasi user ke Hotel yang diinginkan di Kota Jakarta dengan bantuan GPS.

**Kata Kunci:** Pencarian Hotel; Android Studio; *Location Based Service*.



## 1. Pendahuluan

Pertumbuhan di bidang peristirahatan tersebut membuat perkembangan Hotel resmi di Kota Jakarta semakin banyak. Pelayanan yang diberikan juga semakin nyaman berbeda dari Hotel biasa. Sebagian besar konsumen memilih Hotel resmi karena pelayanan yang profesional. Perhotelan juga menerapkan efisiensi waktu terhadap pelayanannya, sehingga kepuasan konsumen dalam melakukan peristirahatan atau keamanan terjamin (Rasoki, 2021). Perkembangan teknologi khususnya di bidang *mobile* saat ini begitu pesat, karena apa saja yang dibutuhkan manusia dapat diperoleh dengan cepat dan dapat mengerjakan banyak hal dalam waktu yang bersamaan (Simarmata *et al*, 2020; Wali, 2017). Salah satunya yaitu telepon genggam yang berbasis *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai teknologi tingkat tinggi, salah satunya menggunakan teknologi GPS (*Global Positioning System*) (Himyar, Mulya, & Ringo, 2021; Ihtiar, WP, & Faizah, 2022; Asmara, Faizah, & Kambry, 2023). *Location Based Service* adalah layanan yang dapat diakses menggunakan *smartphone*, yang dilengkapi kemampuan untuk mengetahui keberadaan atau lokasi dari pengguna *smartphone* dan kemampuan memberikan informasi mengenai tempat yang tersedia berdasarkan lokasi mereka pada saat itu (Ulumudin, Faizah, & Nurcahyo, 2023; Mammetmyradov, Faizah, & Koryanto, 2022). Terlepas dari semua itu, konsumen yang ingin melakukan pencarian hotel khususnya di Kota Jakarta terkadang mengalami kesulitan dalam mencari penginapan terdekat, khususnya para pendatang yang berasal dari luar kota Jakarta harus berputar-putar untuk mencari Hotel. Pencarian ini sangatlah tidak efisien karena dapat membuang waktu dan tenaga yang lebih besar, maka dari itu dibuatlah aplikasi pencarian Hotel di Kota Jakarta menggunakan metode LBS (*Location Based Service*) dan Google Map berbasis android untuk mempermudah dalam pencarian lokasi Hotel disekitar Kota Jakarta.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan penelitian adalah bagaimana membuat aplikasi pencarian Hotel yang ada di sekitar Kota Jakarta?. Sedangkan Batasan penelitian yaitu; Membahas tentang pencarian sebuah lokasi Hotel terdekat di kota Jakarta, Menggunakan perangkat komputer sebagai server dan perangkat android sebagai pengguna, Pada server, digunakan lokasi berbasis android dengan bahasa pemrograman java dan menggunakan *Location Based Service*, dan Sistem operasi minimum pada perangkat *mobile* yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah menggunakan Android.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux bagi telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet (Alfajri, Faizah, & WP, 2023). Android juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk berbagai macam piranti gerak (Patresia & Wali, 2022; Sunardi & Henryanto, 2022). Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel, kemudian dalam pengembangan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia (Iqbal & Wali, 2022; Azmi, Mulyati, & Hidayat, 2023). *Location Based Service* merupakan layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang pengguna gunakan. Layanan ini menggunakan teknologi *Global Positioning Service* (GPS) dan *Cell Based Location* dari Google. Komponen *communication network* ini berupa jaringan telekomunikasi bergerak yang memindahkan data pengguna dari perangkat ke penyedia layanan (Mahmuda & Momon, 2022; Ridwan & Susano, 2023). *Position component* yang dimaksud adalah posisi pengguna Harus ditentukan. Posisi ini dapat didapatkan dengan jaringan telekomunikasi atau dengan GPS. Sedangkan *service and content provider* adalah penyedia layanan yang menyediakan layanan berbeda ke pengguna seperti pencarian rute, kalkulasi posisi, dan lainnya. *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* (Rahmanti *et al*, 2022). Map dan layanan berbasis lokasi menggunakan lintang dan bujur untuk menentukan lokasi geografi. Web GIS adalah aplikasi peta digital yang menggunakan internet sebagai media komunikasi untuk mendistribusikan, mempublikasikan, mengintegrasikan, mengkomunikasikan dan memberikan informasi dalam bentuk teks (Timakum, Xie, & Song, 2022; Pahlevi & Komalasari, 2022). *Mobile GIS*, integrasi perangkat lunak/perangkat keras, data dan layanan geospasial dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti ponsel (Nur & Maitano, 2023; Azhariyah *dkk*, 2023). *Mobile Internet*, teknologi telekomunikasi yang memiliki keunggulan yang praktis mudah di bawa kemana-mana (Febry, Darussalam, & Handayani, 2022; Ravelino & Susetyo, 2023).

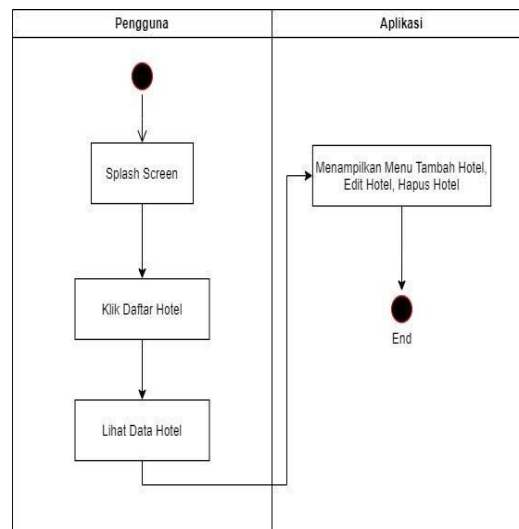
## 2. Metode

Metode Waterfall digunakan dalam tahapan aplikasi pencarian hotel. Waterfall dipilih sebagai proses yang untuk pengembangan perangkat lunak dimulai dari merencanakan, merancang, mengembangkan, menguji, menyebarkan, dan memelihara aplikasi perangkat lunak (Ulumudin, Faizah, & Nurcahyo, 2023; Wali, 2020). Model Air Terjun (waterfall), juga dikenal sebagai siklus hidup klasik, dengan pendekatan tradisional untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan definisi kebutuhan pelanggan dan berlanjut melalui perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan implementasi hingga dukungan produk yang berkelanjutan (Irawati, Salam, & Fathurrahmad, 2022; Ramadan dkk, 2023; Nur & Maitano, 2023). Model ini memberikan gambaran umum dan menyarankan urutan kejadian untuk ditangani pengembang. Juga digunakan untuk menggambarkan aktivitas pengembangan perangkat lunak dalam konteks yang berbeda. Pada tahapan menggambarkan model digunakan *Flowchart* dan *Unified Modeling Language* (UML). UML merupakan bahasa standar untuk menggambarkan dan memvisualisasikan berbagai bagian sistem perangkat lunak, digunakan untuk merancang perangkat lunak (Atmaja, Faizah, & Kambry, 2023; Poso, Faizah, & Karo, 2023). Peneliti menggunakan *Activity Diagrams* untuk mengilustrasikan aliran kontrol dalam suatu sistem dan mengacu pada langkah-langkah yang terlibat dalam eksekusi *use case*. Penulis memodelkan aktivitas berurutan dan bersamaan menggunakan diagram aktivitas. Jadi, pada dasarnya kami menggambarkan alur kerja secara visual menggunakan *activity diagram*. *Activity diagram* berfokus pada kondisi aliran dan urutan terjadinya. Model UML pada dasarnya terdiri dari tiga jenis diagram, yaitu diagram struktur, diagram interaksi, dan diagram perilaku (Saputro, Faizah, & Ginting, 2023). *Activity diagram* menggambarkan aliran kontrol dari titik awal hingga titik akhir yang menunjukkan berbagai jalur keputusan yang ada saat aktivitas sedang dieksekusi (Saputro, Faizah, & Ginting, 2023; Palupi & Pakereng, 2023). *Activity diagram* sangat mirip dengan *flowchart*. *Flowchart* atau disebut Diagram alir biasanya ditemukan lebih awal dari *activity diagram*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil

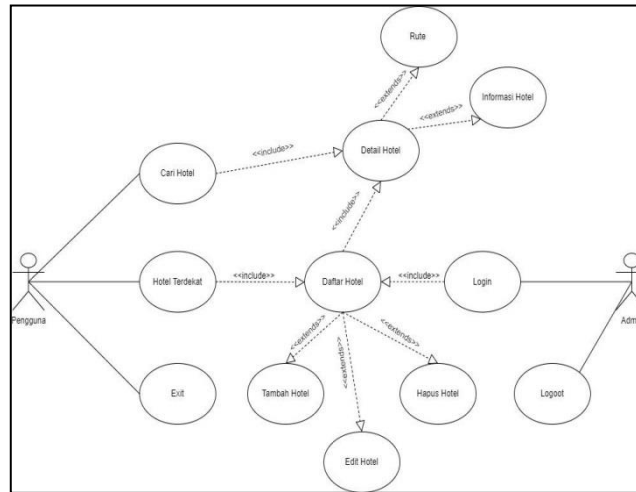
Perancangan aplikasi pencarian hotel ini menggunakan Diagram Alur (*Flowchart*) dapat menunjukkan secara jelas arus pengendalian algoritma. Yakni bagaimana rangkaian pelaksana kegiatan mulai awal sampai akhir. Berikut langkah-langkah diagram alur yang dibuat, yaitu mulai kemudian masuk ke halaman menu aplikasi, selanjutnya pada tampilan menu terdapat 5 kondisi, dimana kondisi pertama yaitu form penambahan.



Gambar 1. Activity Diagram

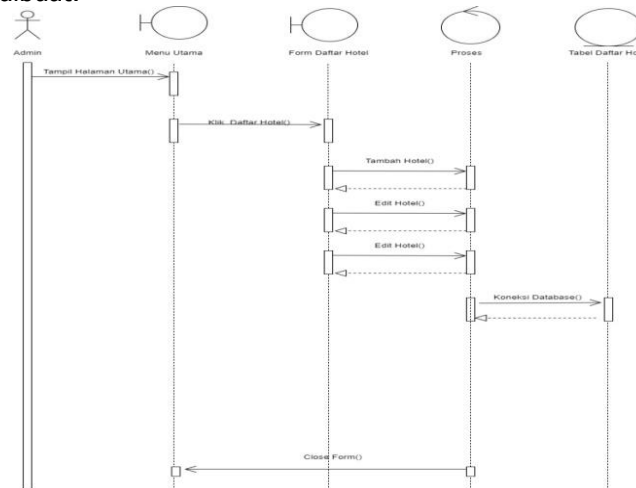
Pada gambar 1, Diagram aktivitas adalah model visual dari alur kerja yang mencakup aktivitas dan operasi, yang juga dapat mencakup opsi, siklus, dan konkurensi. Dalam *Unified Modeling Language* (UML), diagram aktivitas diproduksi untuk menyediakan aktivitas komputer dan alur aktivitas. Diagram aktivitas menunjukkan aliran kontrol secara umum. Diagram aktivitas memiliki komponen dengan bentuk atau model tertentu,

diintegrasikan dengan tanda panah. Panah mengarah urutan aktivitas, dari awal sampai akhir. Diagram aktivitas bisa dikatakan sebagai jenis alur kerja. Umumnya alur kerja tidak mempunyai cara untuk menampilkan concurrency. tanda penggabungan dan pemecahan di diagram aktivitas dapat menjadi celah untuk pemakaian yang seadanya. *Activity Diagram* menunjukkan rangkaian alur kerja dari sebuah sistem atau proses atau menu yang ada pada perangkat lunak.



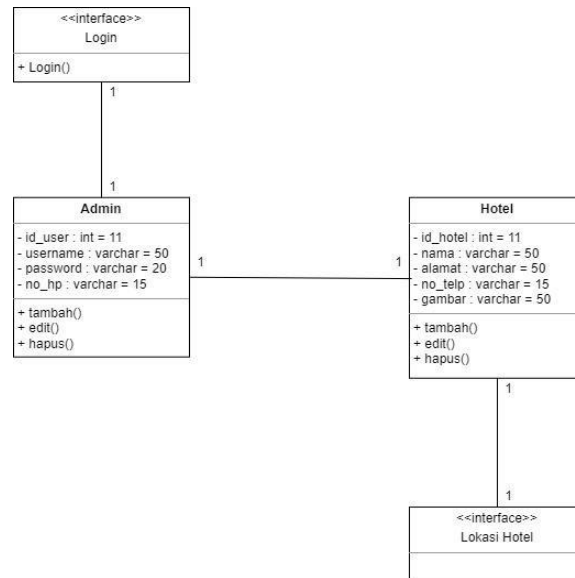
Gambar 2. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dan wilayah sekitarnya. Use case adalah cara penemuan kebutuhan perangkat lunak yang ditemukan pertama kali dalam metode pendekatan berbasis objek yang dijalankan oleh Jacobson pada tahun 1990, *diagram use case* menjadi salah satu jenis dari Diagram Unified Modeling Language (UML) berbasis tingkah. *Use case* mendeskripsikan tentang sifat sistem di suatu kondisi dan bagaimana sistem itu merespon permintaan. *Use case* didefinisikan dari sudut aktor yang bersangkutan. Aktor merupakan pemeran yang menggunakan sistem itu atau bisa juga sebagai yang berkomunikasi dengan sistem. *Use case diagram* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.



Gambar 3. Sequence Diagram

*Sequence Diagram* adalah gabungan dari 2 Diagram yakni *Class* dan *Object* yang mempunyai gambaran model statis. tapi ada juga bersifat dinamik, contoh *Diagram Interaction*. *Diagram sequence* adalah salah satu interaksi yang memberitahu bagaimana itu dilakukan *message* (pesan) apa yang dikirimnya dan kapan dimulai. Diagram ini diaturnya dari waktu. Objek-objek yang bersangkutan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari waktu terjadinya dalam pesan yang tersusun. *Sequence* menunjukkan bagaimana objek berkomunikasi satu sama lain lewat pesan pada eksekusi sebuah operasi.



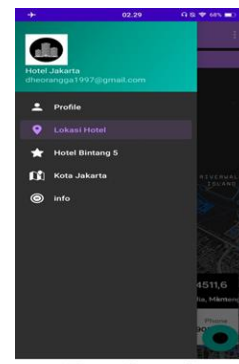
Gambar 4. Class Diagram

*Class diagram* memetakan struktur statis class di sistem. class menampilkan suatu yang ditangani sistem. *class* bisa berhubungan dengan yang lain melewati berbagai cara *associated* (menyambung satu sama lain), *dependent* (satu *class* tergantung class yang lain), *specialized* (satu *class* merupakan spesialisasi dari *class* lain), atau *package* (*group* bersama sebagai unit). Sebuah sistem biasanya memiliki beberapa class diagram yang ada. *Class Diagram* menunjukkan struktur sistem dari segi penjelasan kelas yang bakal di buat untuk membuat sistem.

### 3.2 Pembahasan



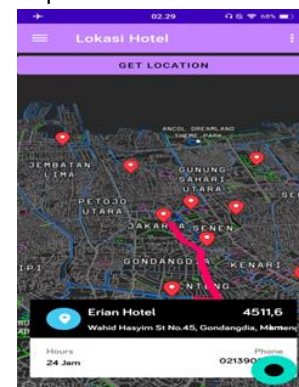
(a) Tampilan Splash Screen



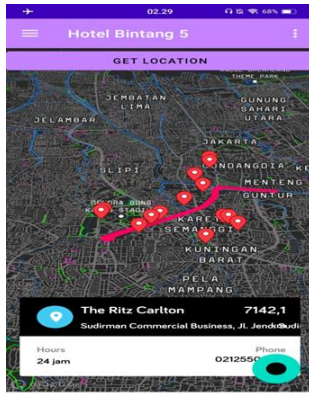
(b) Tampilan Interface Halaman Menu



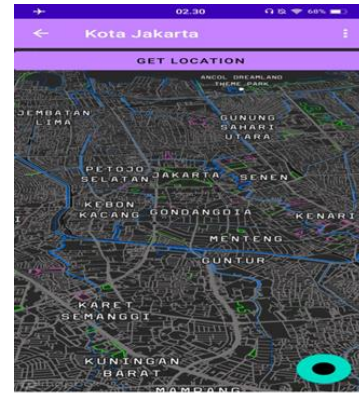
(c) Tampilan Profile



(d) Tampilan Halaman Lokasi Hotel Jakarta



(e) Tampilan menu Lokasi Hotel Bintang 5



(f) Tampilan Lokasi Peta Jakarta

Gambar 5. Tampilan Aplikasi

Halaman awal merupakan tampilan awal masuk aplikasi (gambar 5.a). Pada halaman menu, Jika sudah berhasil masuk, maka aplikasi pencarian hotel akan menampilkan halaman seperti Profile, Lokasi Hotel, Hotel Bintang 5, Peta Kota Jakarta, dan Info (gambar 5.b). Profile aplikasi pencarian hotel sebuah tampilan mengenai biodata yang membuat aplikasi pencarian hotel, yaitu peneliti sendiri yang membuat aplikasi tersebut. Di bawah ini adalah gambar tampilan "Profile" (gambar 5.c). Sebuah tampilan untuk pencarian lokasi hotel masing-masing yang sudah user pilih. Di bawah ini adalah contoh gambar tampilan aplikasi pencarian lokasi hotel di Jakarta (gambar 5.d). Sebuah tampilan untuk pencarian lokasi hotel bintang masing-masing yang sudah user pilih, dan hanya saja lokasi hotel bintang 5 menampilkan suatu lokasi khusus untuk hotel bintang di Jakarta. Di bawah ini adalah contoh gambar tampilan aplikasi pencarian lokasi hotel di Jakarta (gambar 5.e). Sebuah tampilan Tentang hotel dan sejarah hotel. Di bawah ini adalah contoh gambar tampilan aplikasi pencarian lokasi hotel di Jakarta (gambar 5.f). Sebuah tampilan Tentang hotel dan sejarah hotel. Di bawah ini adalah contoh gambar tampilan aplikasi pencarian lokasi hotel di Jakarta (gambar 6).



Gambar 6. Tampilan Menu Tentang

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan Hasil perancangan dan pembahasan pada rancangan aplikasi pencarian Hotel di Kota Jakarta maka dapat disimpulkan bahwa;

- 1) Aplikasi pencarian hotel di kota Jakarta dapat membantu masyarakat dalam mencari Lokasi Hotel dan Hotel bintang di Jakarta.
- 2) Aplikasi pencarian Hotel di kota Jakarta ini dapat membantu menunjukan arah yang dituju.
- 3) Aplikasi ini memberikan informasi tentang jam buka dan nomor bengkel tersebut.
- 4) Metode LBS yang diterapkan pada aplikasi ini untuk titik koordinat yang lebih akurat.
- 5) Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja oleh masyarakat dan mudah dimengerti.

Sistem aplikasi ini masih memiliki kekurangan karna itu diperlukan pengembangan dan saran dari penulis untuk penggunaan aplikasi pencarian Hotel di Kota Jakarta agar menambah kinerja aplikasi yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Aplikasi dapat dikembangkan selanjutnya berupa penambahan yang lebih detail seperti Sewa Kamar atau *Check In* dan *Check Out* tersebut.
- 2) Aplikasi ini dapat dikembangkan selanjutnya penambahan jarak tempuh waktu untuk menuju lokasi tersebut.
- 3) Aplikasi dapat dikembangkan selanjutnya dalam menggunakan aplikasi pencarian Hotel di kota Jakarta agar digunakan tanpa harus menggunakan koneksi internet.
- 4) Aplikasi dapat dikembangkan selanjutnya agar dapat digunakan disemua *platform smartphone*.

## Referensi

- Alfajri, I., Faizah, N. M., & WP, R. R. (2023). APLIKASI SISTEM PERSEDIAAN BARANG GUDANG PT. BERKAH PENA ILMU MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO DAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 15-23. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i1.106>.
- Asmara, D. P., Faizah, N. M., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi Presensi Kehadiran Online pada Karyawan PT. Bringin Karya Sejahtera dengan Metode Location-Based Service Menggunakan Android Studio dan MySQL. *Design Journal*, 1(1), 64-71. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.58>.
- Atmaja, R. D., Faizah, N. M., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi E-Commerce Toko Sinar Bella dengan Metode Rapid Application Development (RAD) menggunakan Framework CodeIgniter 4. *Design Journal*, 1(1), 26-37. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.26>.
- Azhariyah, S., Rosid, U. A., Abdurrachman, T., & Masriah, W. S. N. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI PENDATAAN STATUS GIZI PADA BALITA BERBASIS WEB DI DESA RAWALELE. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 224-232. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i1.164>.
- Azmi, K., Mulyati, D., & Hidayat, T. (2023). Perancangan Sistem Informasi Perdesaan Berbasis Android. *Design Journal*, 1(1), 1-12. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.24>.
- Febry, F., Darussalam, U., & Handayani, E. T. E. (2022). Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Lupus Berbasis Mobile Application Android dengan Metode Certainty Factor (CF). *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(3), 335-339.
- Himyar, M., Mulya, M. F., & Ringo, J. H. S. (2021). Aplikasi Absensi Karyawan Berbasis Android Dengan Penerapan QR Code Disertai Foto Diri Dan Lokasi Sebagai Validasi Studi Kasus: PT. Selindo Alpha. *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan)*, 4(2), 64-74.
- Ihtiar, D., WP, R. R., & Faizah, N. M. (2022). Aplikasi Pencarian Bengkel Vespa di Kota Depok Berbasis Android Dengan Metode Location-Based Service (LBS). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 67-73. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v3i2.88>.
- Iqbal, T., & Wali, M. (2022). IDOL: Retrofit-Kotlin Service-Based Online Digital Library Application and College Open Data Repository. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i1.760>.
- Irawati, Salam, A., & Fathurrahmad. (2022). DISTRIBUTION MANAGEMENT SYSTEM PADA PT. MESTIKA ACEH. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(1), 13-20.

- Mahmuda, S. N., & Momon. (2022). Perancangan Aplikasi Presensi Mahasiswa Teknik Indutrsi UNSIKA Menggunakan QR-Code dan Geotagging Berbasis Android. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(2), 319-324. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i2.432>.
- Mammetmyradov, M., Faizah, N. M., & Koryanto, L. (2022). Aplikasi Pencarian Showroom Yamaha di Kota Tasikmalaya Berbasis Android Menggunakan Metode Location-Based Service (LBS) dan Framework React Native. *Journal Digital Technology Trend*, 1(2), 92-98. DOI: <https://doi.org/10.56347/jdtt.v1i2.69>.
- Nur, S. K., & Maitano, K. (2023). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN BENCANA ALAM DI PROVINSI SULAWESI TENGAH. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 129-139. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i1.132>.
- Nur, S. K., & Maitano, K. (2023). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN BENCANA ALAM DI PROVINSI SULAWESI TENGAH. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 129-139. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i1.132>.
- Pahlevi, M. R., & Komalasari, R. T. (2022). Implementasi Algoritma Dijkstra Rute Terpendek pada Aplikasi WisKul PasMing. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6(4), 535-542. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i4.554>.
- Palupi, S. D. A., & Pakereng, M. A. I. (2023). Sistem Informasi Booking Wedding Organizer Berbasis Website pada Max Entertainment Kudus. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 35-44. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.671>.
- Patresia, P., & Wali, M. (2022). ABSENSI ONLINE BERBASIS ANDROID (IMPLEMENTASI PLATFORM APPSHEET). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(1), 8-12.
- Poso, M. Y. B., Faizah, N. M., & Karo, P. K. (2023). Aplikasi Sistem Penerimaan Siswa Baru SMK Taruna Bakti Cikarang Selatan Berbasis Web dengan Metode Rapid Application Development (RAD). *Design Journal*, 1(1), 72-78. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.59>.
- Rahmanti, F. Z., Permata, O. A., Amiroh, K., Daely, P. T., Ittaqullah, A., & Saputro, D. B. (2022). An Improvement Using Global Positioning System (GPS) and Cloud Firestore for Integration of Information System in Surabaya Public Transportation. *EDUTEC: Journal of Education And Technology*, 5(4), 894-909.
- Ramadan, M. F., Lesmono, W. A., Tasrief, A. M., Pongtambing, Y. S., Amran, R., & Sampetoding, E. A. (2023). SISTEM INFORMASI UKM E-SPORT UNIVERSITAS HASANUDDIN BERBASIS WEB. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 49-57. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i1.109>.
- Rasoki, R. (2021). *Analisis Strategi Pemasaran Pada Hotel Syariah Rauda Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 7(1), 121-129. DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>.
- Ridwan, & Susano, A. (2023). APLIKASI EMAIL CLIENT MULTI-PLATFORM DENGAN ENKRIPSI DATA BERBASIS JAVA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(1), 279-290. DOI: <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i1.177>.
- Saputro, D. D., Faizah, N. M., & Ginting, W. (2023). Aplikasi Perpustakaan di SMA YAPEMRI Depok Timur Berbasis Web. *Design Journal*, 1(1), 79-88. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.60>.
- Simarmata, J., Chaerul, M., Mukti, R. C., Purba, D. W., Tamrin, A. F., Jamaludin, J., ... & Meganingratna, A. (2020). *Teknologi Informasi: Aplikasi dan Penerapannya*. Yayasan Kita Menulis.

- Sunardi, & Henryanto, Y. (2022). Design Translation Application from Indonesian to the Nyow Dialect (Pepadun) Based on Android. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(1), 18-25. DOI: <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v2i1.762>.
- Timakum, T., Xie, Q., & Song, M. (2022). Analysis of E-mental health research: mapping the relationship between information technology and mental healthcare. *BMC psychiatry*, 22(1), 57. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12888-022-03713-9>.
- Ulumudin, I., Faizah, N. M., & Nurcahyo, W. (2023). Aplikasi Sistem Presensi Pegawai PT. Berkah Pena Ilmu dengan Metode Location Based Service (LBS) Berbasis Android Menggunakan Firebase. *Design Journal*, 1(1), 89-98. DOI: <https://doi.org/10.58477/dj.v1i1.61>.
- Wali, M. (2017). Adsense Mobile dan Respon Pengguna Smartphone: Intrusiveness dan Irritation. *Jurnal EMT KITA*, 1(2), 107-120. DOI: <https://doi.org/10.35870/emt.v1i2.39>.
- Wali, M. (2020). Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak. Ellunar Publisher.

### How Cites

Siregar, D. R. S., Koryanto, L., & Faizah, N. (2023). Aplikasi Pencarian Hotel di Kota Jakarta Berbasis Android dengan Metode Location Based Service (LBS) Menggunakan Android Studio. *Computer Journal*, 1(1), 64–72. <https://doi.org/10.58477/cj.v1i1.65>.

### Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/cj>.