

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA
HOTEL SURFING BAY COTTAGES
PACITAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Rezatama Sefi Ardita

13.11.6975

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA
HOTEL SURFING BAY COTTAGES
PACITAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



**disusun oleh
Rezatama Sefi Ardita
13.11.6975**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA
HOTEL SURFING BAY COTTAGES
PACITAN**

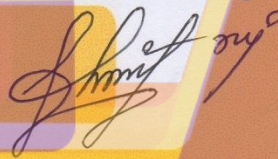
Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Rezatama Sefi Ardita

13.11.6970

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 06 April 2016

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK.190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE SEBAGAI
MEDIA PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA
HOTEL SURFING BAY COTTAGES
PACITAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rezatama Sefi Ardita

13.11.6975

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

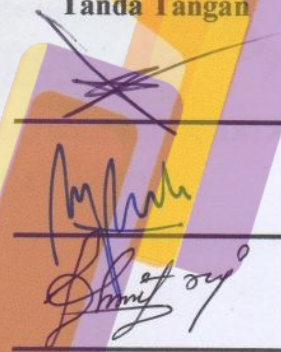
NamaPenguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati S.Si, M.T.
NIK. 190302146

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Agustus 2017



REZATAMA SEFI ARDITA

NIM. 13.11.6975

MOTTO

“Kata TIDAK BISA akan membuatmu berhenti untuk berusaha apa yang akan kamu capai. Kata BISA akan membuatmu berusaha meski hasil yang masih belum tentu. SEMANGAT!”

“Ingat jasa orang tua kita yang telah bersusah payah untuk kita , hormati mereka banggakan mereka dengan prestasimu bukan dengan kenakalan yang membuat mereka kecewa.”

“Apapun yang terjadi, doa orang tua selalu menyertaimu. Jangan putus asa untuk membuat kebanggaan di mata mereka karena mimpi orang tua iyalah melihat kesuksesan anaknya”

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.”

“Kritik itu laksana obat . Ketika obat itu benar, sesuai jenis penyakit, dan dosisnya tepat, itu membuat sehat”

(Susilo Bambang Yudhoyono)

“Jika kita memulainya dengan kepastian, kita akan berakhir dalam keraguan,tetapi jika kita memulainya dengan keraguan dan bersabar menghadapiny,a kita akan berakhir dalam kepastian.”

(Francis Bacon)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil‘alamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA HOTEL SURFING BAY COTTAGES PACITAN” ini dengan baik. Sebagai ucapan syukur dan terimakasih atas terselesaikannya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat, hidayah, kemudahan, kesehatan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Kedua orang tua Bapak SUWARTO dan Ibu WARSINI serta adiku REYTA ARLINDA LUTFI saya mengucapkan banyak terima kasih atas doa, semangat dan kasih sayang yang tercurah untukku selama ini. Semoga kesejahteraan selalu menyertai keluarga kita. Amin
3. Terimakasih kepada EMA YULIANA yang telah supprot saya dalam susah, senang dan selalu memberikan semangat ketika saya terpuruk terimakasih kamu telah selalu ada untukku.
4. REZA ADITYA P, FEBRIANSYAH dan teman-teman yang selalu meramaikan kontrakan dan mensupport dalam pembuatan laporan skripsi ini.
5. Teman-teman satu kelas di 13 S1TI04 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang selalu mensupport satu sama lain yang selalu kompak dan gak sombong.
6. UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah menyediakan fasilitas yang sangat layak kepada kami para mahasiswa.
7. Serta semua teman-teman dan pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mendoakan, mendukung dan memotivasi saya selama ini sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wa rahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta Jurusan Ilmu Komputer dengan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI DAN PROMOSI PADA HOTEL SURFING BAY COTTAGES PACITAN”. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah dalam proses promosi hotel dan penyebaran informasi nantinya.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dan petunjuk serta motivasi dari berbagai pihak yang telah membantu, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T selaku Ketua jurusan Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga terselesaikan dengan baik.
4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah *sharing* serta mengajarkan banyak ilmu selama perkuliahan
5. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan Teknologi dan Informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas “AMIKOM” Yogyakarta lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wa ‘alaikumus salam Wa rahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 30 Agustus 2017

Penulis

REZATAMA SEFI ARDITA

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PENYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Maksud	4
1.4.2 Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisa	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Testing	6
1.5.6 Metode Implementasi	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Konsep Dasar Sistem	11
2.2.1.1	Definisi Sistem	11
2.2.1.2	Karakteristik Sistem	12
2.2.2	Konsep Dasar Informasi	14
2.2.2.1	Definisi Informasi	14
2.2.2.2	Kualitas Informasi	15
2.2.3	Konsep Dasar Sistem Informasi	17
2.2.3.1	Definisi Sistem Informasi	17
2.2.3.2	Karakteristik Sistem Informasi	18
2.2.4	Mobile	19
2.2.4.1	Pengertian Mobile	19
2.2.5	Publikasi	20
2.2.6	Promosi	20
2.2.7	Hotel	20
2.3	Metode Analisis Sistem	21
2.3.1	Pengertian Analisis Sistem	21
2.3.2	Analisis Pieces	22
2.3.2.1	Kinerja (<i>Performance</i>)	22
2.3.2.2	Informasi (<i>Information</i>)	22
2.3.2.3	Ekonomi (<i>Economy</i>)	22
2.3.2.4	Kontrol (<i>Control</i>)	23
2.3.2.5	Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	23
2.3.2.6	Layanan (<i>Service</i>)	23
2.4	Metode Perancangan Sistem	24
2.4.1	Flowchart	24
2.4.2	Dfd (<i>Data Flow Diagram</i>)	26
2.4.3	Erd (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	28
2.5	Metode Pengembangan Sistem	30
2.5.1	Metode Waterfall	30
2.6	Metode Testing	32

2.6.1	Black-Box Testing	32
2.6.2	White-Box Testing	33
2.7	Metode Implementasi	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Deskripsi Singkat Perusahaan	36
3.2	Analisis Sistem	37
3.2.1	Identifikasi Masalah	37
3.2.1.1	Wawancara	37
3.2.1.2	Observasi	41
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem	44
3.2.3	Analisis Pieces	44
3.2.3.1	Hasil Analisis Kinerja	44
3.2.3.2	Hasil Analisis Informasi	45
3.2.3.3	Hasil Analisis Ekonomi	47
3.2.3.4	Hasil Analisis Keamanan	47
3.2.3.5	Hasil Analisis Efisiensi	48
3.2.3.6	Hasil Analisis Pelayanan	48
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	49
3.2.4.1	Kebutuhan Fungsional	49
3.2.4.1.1	Kebutuhan Fungsional Admin	50
3.2.4.1.2	Kebutuhan Fungsional Promosi	50
3.2.4.1.3	Kebutuhan Fungsional pengguna	50
3.2.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	51
3.2.4.2.1	Operasional	51
3.2.4.2.2	Kinerja	52
3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem	53
3.2.5.1	Kelayakan Teknologi	53
3.2.5.2	Kelayakan Hukum	53
3.2.5.3	Kelayakan Operasional	53
3.2.5.4	Kelayakan Ekonomi	54

3.3	Perancangan Sistem	60
3.3.1	Perancangan Flowchart	60
3.3.2	Perancangan Dfd	61
3.3.2.1	<i>Context Diagram</i>	61
3.3.2.2	DFD Level 1	62
3.3.2.3	DFD Level 1 Admin	63
3.3.2.4	DFD Level 1 User	64
3.3.3	Perancangan Erd	65
3.3.4	Perancangan Relasi Antar Tabel	66
3.3.5	Perancangan Tabel	67
3.3.6	Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	71
3.3.6.1	Antarmuka Mobile (<i>User</i>).....	71
3.3.6.1.1	Rancangan Home	71
3.3.6.1.2	Rancangan Slide Menu	72
3.3.6.1.3	Rancangan Menu Kamar	73
3.3.6.1.4	Rancangan Detail Kamar	73
3.3.6.1.5	Rancangan Menu Fasilitas	74
3.3.6.1.6	Rancangan Menu Event	74
3.3.6.1.7	Rancangan Menu Booking	75
3.3.6.1.8	Rancangan Menu Contact Person	75
3.3.6.1.9	Rancangan Menu Galeri	76
3.3.6.2	Antarmuka Admin	76
3.3.6.2.1	Rancangan Halaman Home	76
3.3.6.2.2	Rancangan Menu Fasilitas Kamar	77
3.3.6.2.3	Rancangan Menu Katregori Kamar	77
3.3.6.2.4	Rancangan Menu Kamar	78
3.3.6.2.5	Rancangan Menu Kategori Fasilitas Hotel	78
3.3.6.2.6	Rancangan Menu Fasilitas Hotel	79
3.3.6.2.7	Rancangan Menu Album	79
3.3.6.2.8	Rancangan Menu Galeri	80
3.3.6.2.9	Rancangan Menu Berita/Event	80

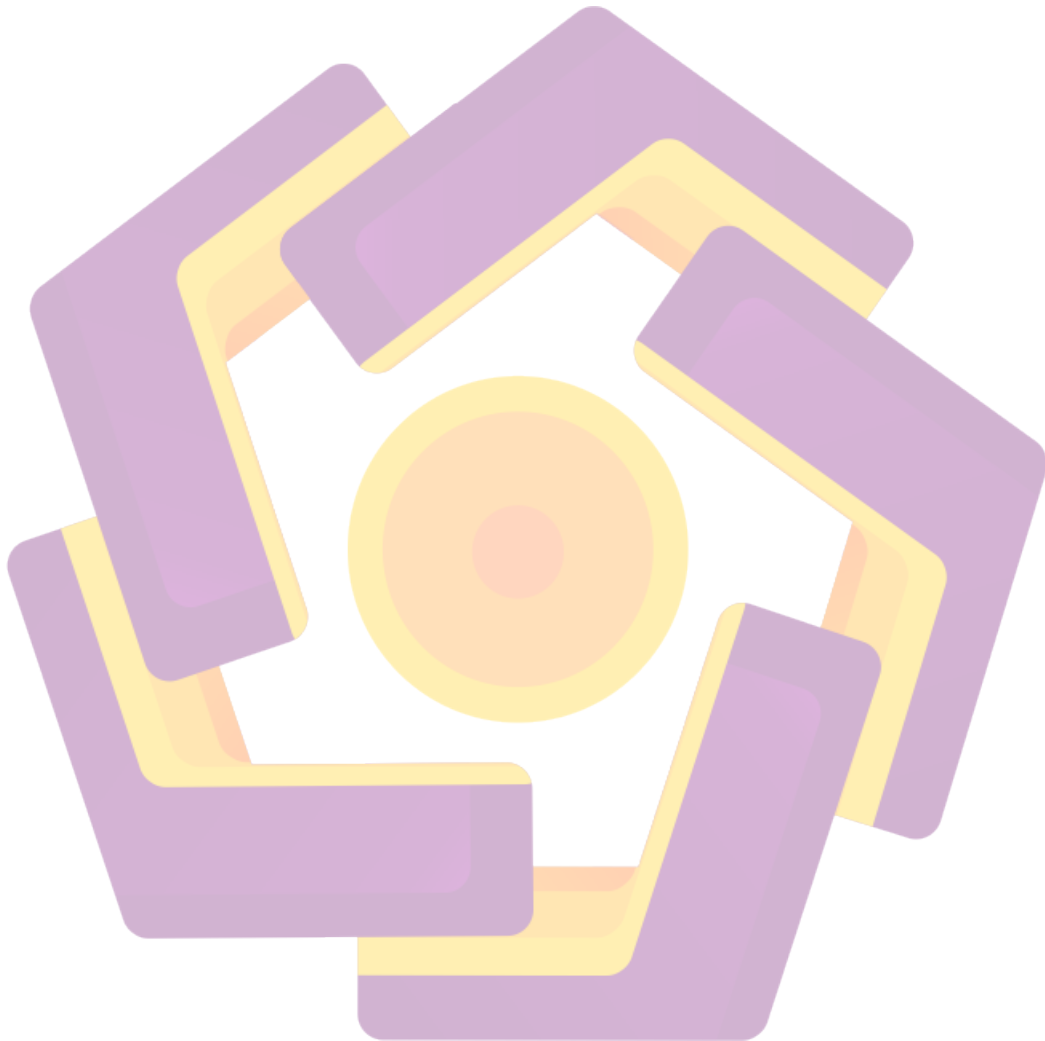
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Implementasi	81
4.1.1 Perancangan Aplikasi	82
4.1.2 Desain Aset	82
4.1.2.1 Desain Aset Icon	82
4.1.2.2 Desain Aset Gambar Header	83
4.1.3 Pembuatan Database	84
4.1.4 Pembuatan Tabel	86
4.2 Pembuatan Aplikasi	90
4.2.1 Android Studio	90
4.2.1.1 Pembuatan Script Coding Mobile	91
4.2.1.2 Pembuatan Script Coding Admin	93
4.3 Koneksi <i>Database Server</i>	95
4.4 <i>Interface</i> Program	96
4.4.1 <i>Interface</i> Program Hotel	96
4.4.1.1 Halaman Utama User	96
4.4.1.2 Halaman Slide Menu	97
4.4.2 <i>Interface</i> Program Admin	99
4.4.2.1 Halaman Utama Admin	99
4.4.2.2 Login	100
4.5 Pengujian Sistem	101
4.5.1 <i>White Box Testing</i>	101
4.5.2 <i>Black Box Testing</i>	103
4.5.3 Uji Kompatibilitas	107
4.5.4 Perbandingan Sistem	109
4.6 Manual Program	111
4.6.1 Tampilan Halaman Administrator	111
4.6.1.1 Tampilan Login	111
4.6.1.2 Tampilan Home Administrator	111
4.6.1.3 Tampilan Fasilitas Kamar	112
4.6.1.4 Tampilan Kategori Kamar	112

4.6.1.5	Tampilan Kamar	113
4.6.1.6	Tampilan Kategori Fasilitas Hotel	114
4.6.1.7	Tampilan Fasilitas Hotel	114
4.6.1.8	Tampilan Album	115
4.6.1.9	Tampilan Galeri	115
4.6.1.10	Tampilan Berita	116
4.6.2	Tampilan Halaman <i>User</i>	117
4.6.2.1	Tampilan Home <i>User</i>	117
4.6.2.2	Tampilan Menu Slide	117
4.6.2.3	Tampilan Menu Kamar	118
4.6.2.4	Tampilan Kamar	118
4.6.2.5	Tampilan Detail Kamar	119
4.6.2.6	Tampilan Menu Galeri	119
4.6.2.7	Tampilan Detail Galeri	120
4.6.2.8	Tampilan Menu Fasilitas	120
4.6.2.9	Tampilan Detail Fasilitas	121
4.6.2.10	Tampilan Menu Event	121
4.6.2.11	Tampilan Detail Event	122
4.6.2.12	Tampilan Menu Booking	122
4.6.2.13	Tampilan Menu Contact Us	123
4.6.2.14	Tampilan Menu Maps	123
4.7	Pemeliharaan	124
BAB V PENUTUP		125
5.1	Kesimpulan	125
5.2	Saran	127
DAFTAR PUSTAKA		128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2.2	Simbol-simbol Flowchart	25
Tabel 2.3	Notasi-notasi Data Flow Diagram (DFD)	27
Tabel 2.4	Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	29
Tabel 3.1	Pertanyaan Kepada Pihak Hotel	38
Tabel 3.2	Hasil Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	45
Tabel 3.3	Hasil Analisis Informasi (<i>Information</i>)	46
Tabel 3.4	Hasil Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	47
Tabel 3.5	Hasil Analisis Keamanan (<i>Control</i>)	47
Tabel 3.6	Hasil Analisis Efisien (<i>Efficiency</i>)	48
Tabel 3.7	Hasil Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	49
Tabel 3.8	Spesifikasi Perangkat Keras	51
Tabel 3.9	Spesifikasi Perangkat Lunak	52
Tabel 3.10	Kebutuhan Perangkat Lunak	54
Tabel 3.11	Tabel Manfaat Berwujud dan Manfaat Tidak Berwujud	55
Tabel 3.12	Tabel Analisis Biaya Dan Manfaat	55
Tabel 3.13	Hasil Analisis Biaya Dan Manfaat	59
Tabel 3.14	Struktur Tabel Admin	67
Tabel 3.15	Struktur Tabel Kamar	67
Tabel 3.16	Struktur Tabel Kategori Kamar	68
Tabel 3.17	Struktur Tabel Fasilitas Kamar	68
Tabel 3.18	Struktur Tabel Detail Kamar	69
Tabel 3.19	Struktur Tabel Album Galeri	69
Tabel 3.20	Struktur Tabel Galeri	69
Tabel 3.21	Struktur Tabel Fasilitas Hotel	70
Tabel 3.22	Struktur Tabel Kategori Fasilitas Hotel	70
Tabel 3.23	Struktur Tabel Berita	71
Tabel 4.1	Aset Gambar Icon	82
Tabel 4.2	Aset Gambar Logo dan Header	84

Tabel 4.3	Black Box Testing	104
Tabel 4.4	Uji Kompatibilitas	107
Tabel 4.5	Perbandingan Sistem	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Sistem, Prosedur, Pengguna dan Komponen	11
Gambar 2.2	Ilustrasi Pengolahan Data Menjadi Informasi	15
Gambar 2.3	Ilustrasi Model Waterfall	30
Gambar 2.4	Wawancara Kepada Pihak Hotel	38
Gambar 3.2	Penyebaran Informasi Promosi Melalui Banner	42
Gambar 3.3	Penyebaran Informasi Melalui Sosial Media	42
Gambar 3.4	Pengadaan Konser Musik	43
Gambar 3.5	Kunjungan Club Mobil dan Motor	43
Gambar 3.6	Event Organisasi dan Non Organisasi	44
Gambar 3.7	Perancangan Flowchart	60
Gambar 3.8	<i>Context Diagram</i>	61
Gambar 3.9	DFD Level 1	62
Gambar 3.10	DFD Level 1 Admin	63
Gambar 3.11	DFD Level 1 User	64
Gambar 3.12	Perancangan ERD	65
Gambar 3.13	Perancangan Relasi Antar Tabel	66
Gambar 3.14	Rancangan Halaman Utama	72
Gambar 3.15	Rancangan Slide Menu	72
Gambar 3.16	Rancangan Menu Kamar	73
Gambar 3.17	Rancangan Detail Kamar Kamar	73
Gambar 3.18	Rancangan Menu Fasilitas	74
Gambar 3.19	Rancangan Menu Event	74
Gambar 3.20	Rancangan Menu Booking	75
Gambar 3.21	Rancangan Menu Contact Person	75
Gambar 3.22	Rancangan Menu Galeri	76
Gambar 3.23	Rancangan Halaman Home	76
Gambar 3.24	Rancangan Menu Fasilitas Kamar	77
Gambar 3.25	Rancangan Menu Kategori Kamar	77
Gambar 3.26	Rancangan Menu Kamar	78

Gambar 3.27	Rancangan Menu Kategori Fasilitas Hotel	78
Gambar 3.28	Rancangan Menu Fasilitas Hotel	79
Gambar 3.29	Rancangan Menu Album	79
Gambar 3.30	Rancangan Menu Galeri	80
Gambar 3.31	Rancangan Menu Berita/Event	80
Gambar 4.1	Rancang Pembuatan Aplikasi	81
Gambar 4.2	Pembuatan Aset Icon	82
Gambar 4.3	Pembuatan Desain Aset Logo	83
Gambar 4.4	Pembuatan Desain Aset Gambar Header	84
Gambar 4.5	Xampp Control Panel	85
Gambar 4.6	Halaman phpMyAdmin	85
Gambar 4.7	Tabel Admin	86
Gambar 4.8	Tabel Kamar	86
Gambar 4.9	Tabel Kategori Kamar	87
Gambar 4.10	Tabel Fasilitas Kamar	87
Gambar 4.11	Tabel Detail Kamar	88
Gambar 4.12	Tabel Album Galeri	88
Gambar 4.13	Tabel Galeri	88
Gambar 4.14	Tabel Fasilitas Hotel	89
Gambar 4.15	Tabel Kategori Fasilitas Hotel	89
Gambar 4.16	Tampilan Android Studio	90
Gambar 4.18	Script Home Pengguna (mobile)	91
Gambar 4.19	Script Slide Menu	91
Gambar 4.20	Script Detail Kamar	92
Gambar 4.21	Script Detail Event	93
Gambar 4.22	Script Login Admin	93
Gambar 4.23	Script Simpan Data dan Batal	94
Gambar 4.24	Script Edit Data dan Hapus Data	94
Gambar 4.25	Koneksi <i>Database Server</i>	95
Gambar 4.26	Halaman Home Perancangan	96
Gambar 4.27	Tampilan Home	97

Gambar 4.28	Halaman Slide Menu Perancangan	98
Gambar 4.29	Tampilan Slide Menu	98
Gambar 4.30	Halaman Utama Admin Perancangan	99
Gambar 4.31	Tampilan Halaman Utama	99
Gambar 4.32	Rancangan Login	100
Gambar 4.33	Tampilan Login	100
Gambar 4.34	Kesalahan Sewaktu Proses (<i>Runtime Error</i>)	101
Gambar 4.35	Kesalahan Syntax Error	102
Gambar 4.36	Kesalahan Logika (<i>Logical Error</i>)	103
Gambar 4.37	Tampilan Login	111
Gambar 4.38	Tampilan Home Administrator	112
Gambar 4.39	Tampilan Fasilitas Kamar	112
Gambar 4.40	Tampilan Kategori Kamar	113
Gambar 4.41	Tampilan Kamar	113
Gambar 4.42	Tampilan Kategori Fasilitas Hotel	114
Gambar 4.43	Tampilan Fasilitas Hotel	115
Gambar 4.44	Tampilan Album	115
Gambar 4.45	Tampilan Galeri	116
Gambar 4.46	Tampilan Berita	116
Gambar 4.47	Tampilan Home	117
Gambar 4.48	Tampilan Slide Menu	117
Gambar 4.49	Tampilan Menu Kamar	118
Gambar 4.50	Tampilan Kamar	118
Gambar 4.51	Tampilan Detail Kamar	119
Gambar 4.52	Tampilan Menu Galeri	119
Gambar 4.53	Tampilan Detail Galeri	120
Gambar 4.54	Tampilan Menu Fasilitas	120
Gambar 4.55	Tampilan Detail Fasilitas	121
Gambar 4.56	Tampilan Menu Event	121
Gambar 4.57	Tampilan Detail Event	122
Gambar 4.58	Tampilan Menu Booking	122

Gambar 4.59 Tampilan Menu Contact Us 123
Gambar 4.60 Tampilan Menu Maps 123



INTISARI

Saat ini perkembangan telekomunikasi di Indonesia berkembang sangat pesat, salah satunya adalah alat telekomunikasi berbasis android. Android adalah suatu sistem operasi untuk perangkat mobile yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh bermacam-macam perangkat mobile. Oleh karena itu perancangan sistem informasi publikasi dan promosi berbasis android memberikan kemudahan bagi perusahaan untuk memperluas informasi. Keunggulan android mempunyai jangkauan yang luas dan umum. Selain itu, informasi yang dihasilkan dapat disajikan secara detail dan up to date.

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi ini adalah metode *waterfall*, bahasa pemrograman yang digunakan untuk sistem informasi ini adalah JAVA dan PHP, untuk database yang digunakan untuk sistem informasi ini adalah MySQL sebagai penyimpanan data.

Penelitian ini akan menghasilkan suatu sistem informasi publikasi dan promosi pada hotel Surfing Bay Cottages Pacitan yang memiliki interface yang menarik sehingga dapat memberikan informasi secara detail, luas dan bisa mempercepat penyebaran informasi kepada pengguna sistem.

Kata Kunci: Promosi, Publikasi, Hotel, Java, Android, Waterfall



Abstrak

Currently, the development of telecommunications in Indonesia is growing very rapidly, one of which is information system design based on android telecommunications. Android is an operating system for mobile devices that provide an open platform for developers to create their own applications that can be used by a variety of mobile devices. Therefore the information system design publication and promotion based on Android makes it easy for the company to expand the information. Excellence android has a wide reach and the public. In addition, the resulting information can be presented in detail and up to date.

The method used in the design and manufacture of this information system is the waterfall method, the programming language used for information systems are JAVA and PHP, to the database used for this information system is MySQL as data storage.

The study will include an information system on the publication and promotion of Surfing Bay Cottages Pacitan hotel that has an attractive interface so that it can provide detailed information, broad and could speed up the dissemination of information to users of the system

Keyword: *Promotion, Publication, Java, Android, Waterfall*

