

# APLIKASI PENCARIAN SMA/SMK DI WILAYAH JAKARTA BARAT BERBASIS ANDROID

Aditya Ramadhan <sup>1</sup>, Desi Ramayanti <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>) Teknik Informatika, Universitas Mercu buana Jakarta

Jl. Meruya Selatan No.1, Meruya Selatan., Kembangan, Kota Jakarta Barat, DKI  
Jakarta 11650

Email: [adityarmdhnn@gmail.com](mailto:adityarmdhnn@gmail.com), [desi.ramayanti@mercubuana.ac.id](mailto:desi.ramayanti@mercubuana.ac.id)

## ABSTRACT

*Education is one of life's necessities which people should have. An individual will again wider perception and knowledge needed for his future with it. Technology development help people receive information in seconds via smartphone. Lately, smartphones are able to provide more services, such as Global Positioning System (GPS) which allows users to locate their position or search a certain place. It makes searching school location and information about the building easier. With this android-based application, parents and students can easily search information with location indicator. Location Based Service(LBS) is an information service in the shape of location indicator on a smartphone and can be accessed using mobile network*

**Keyword** : Android, Education, GPS, Location Based Service (LBS), Mobile

## PENDAHULUAN

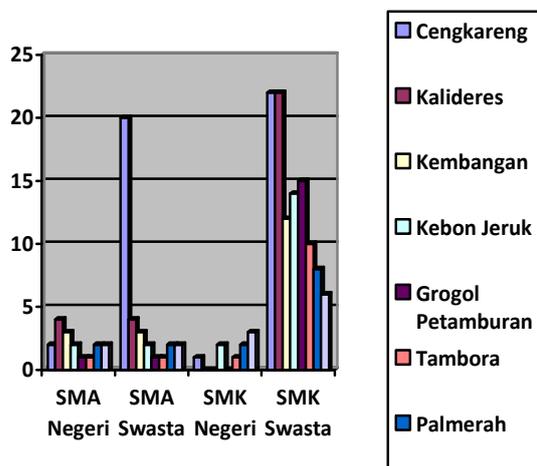
Kota Administrasi Jakarta Barat merupakan salah satu kota yang ada di provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan data dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pada laman web <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/> terdapat 235 Sekolah Menengah Atas dan Kejuruan, baik swasta maupun negeri. Dimana dengan rincian terdapat 17 SMA Negeri dan 100 SMA Swasta , dan 9 SMK Negeri dan 109 SMK Swasta. Gambar 1 adalah grafik sebaran sekolah yang ada disetiap kecamatan pada Kota Administrasi Jakarta barat.

Setiap tahun ajaran baru, para calon siswa dan juga orang tua calon siswa tingkat menengah atas, memerlukan informasi yang lengkap tentang sekolah yang akan dituju. Pada saat ini ada aturan sistem zonasi pada penerimaan peserta didik baru (PPDB) yang ditetapkan oleh KemendikBud berikut kutipan Permendikbud Nomor 14 tahun 2018 :

1. Sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah wajib menerima calon peserta didik yang berdomisili pada radius zona terdekat dari Sekolah paling sedikit sebesar 90% (sembilan

puluh persen) dari total jumlah keseluruhan peserta didik yang diterima

2. Domisili calon peserta didik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berdasarkan alamat pada kartu keluarga yang diterbitkan paling lambat 6 (enam) bulan sebelum pelaksanaan PPDB (<http://kemdikbud.go.id/main/files/download/d62bcdd6c2e6631>). Pada gambar 1 terlihat grafik sekolah sebaran sekolah di Jakarta Barat



Gambar 1 Grafik Sebaran Sekolah (<http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/>)

Dengan adanya aturan ini maka calon siswa dan orang tuanya diharuskan mendaftar pada sekolah yang lebih dekat dengan tempat tinggal. Para calon siswa dan orang tua / wali calon siswa dalam menentukan sekolah yang akan dituju pasti akan memperhatikan beberapa hal seperti

informasi tentang akreditasi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, akses ke sekolah dan juga kenyamanan lingkungan sekolah. Informasi informasi ini sulit untuk diperoleh secara detil para calon siswa dan orang tua calon siswa hal ini disebabkan karena banyak sekolah yang tidak memiliki media informasi seperti website sekolah, atau jika memiliki, terkadang tidak update. Sehingga akses informasi tentang sekolah yang akan dituju, seperti data profil sekolah, status akreditasi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, akses ke lokasi sekolah seperti moda transportasi, dan lingkungan sekitar sekolah, sulit untuk diperoleh secara terpusat. Calon siswa dan Para orang tua untuk mendapatkan informasi ini melakukan beberapa cara seperti mendatangi sekolah langsung untuk menanyakan hal hal tersebut, bertanya kepada seseorang yang dianggap mengetahui informasi yang dicari. Hal ini menghabiskan waktu dan bisa jadi informasi yang diperoleh tidak tepat, atau masih belum cukup.

Tidak terpusatnya informasi tentang sekolah yang dituju membuat calon siswa dan orang tua dalam mencari sekolah yang cocok menjadi tidak efektif dan efisien. Untuk

mengatasi masalah ini, maka penulis membuat sebuah sistem berbasis perangkat mobile yang menyediakan fungsi sebagai pencarian alamat sekolah yang bisa diklik langsung pada daftar sekolah, disana terdapat daftar seluruh sekolah yang ingin diketahui. Terdapat juga informasi sekolah sekolah yang dimuat dari aplikasi tersebut dan aplikasi menyediakan informasi angkutan umum yang dapat pengguna lihat jika ingin menaiki angkutan umum untuk menuju sekolah yang ingin dikunjungi.

Aplikasi ini dibuat untuk pengguna yang memiliki perangkat mobile berbasis android. Hal ini pernah di buat oleh (Nugroho, Nurhayati and Widiyanto, 2015) dengan judul Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis Android Menggunakan *Location Based Services* (LBS) di Kota Semarang, menggunakan android dikarenakan hampir semua orang menggunakan perangkat mobile dengan sistem operasi android dan dapat digunakan dengan mudah dan praktis karena hanya tinggal membuka aplikasi dan langsung tersedia fitur-fitur yang dibutuhkan. Sehingga dari penelitian tersebut, maka penulis juga

menggunakan perangkat mobile berbasis android.

Fungsi pencarian rute sekolah ini dibuat dengan mengimplementasikan *google maps api* yang merupakan fitur gratis dari *google* yang dapat memuat peta, lokasi, dan juga gambar satelit untuk seluruh dunia. Oleh karena digunakan untuk kebutuhan pencari jalur dan juga lokasi sekolah yang tersebar di Kota Administrasi Jakarta Barat.

Saat ini semakin mudahnya akses untuk mencari informasi melalui smartphone, hal ini menjadi alasan utama banyak orang yang menggunakan smartphone. Penunjang smartphone pun kini sudah sangat berkembang sangat cepat dengan bermacam-macam fungsinya dan penggunaan android sudah sangat banyak, karena menurut (Kasamani and Gikundi, 2017) sistem operasi android di pilih karena popularitasnya diantara banyak pengguna seluler. Android merupakan terobosan baru dalam bidang teknologi saat ini, dengan kemudahan pemakaiannya dan bersifat open source membuat peminat dari gadget ini semakin banyak dan sudah menjadi hal yang umum. Hampir semua vendor saat

ini mengembangkan produknya dengan sistem operasi Android.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka peneliti membuat sebuah sistem Aplikasi Pencarian SMA/SMK Berbasis Android dimana sistem ini memiliki fungsi fungsi untuk mengetahui letak sekolah yang ada di Jakarta Barat , informasi umum sekolah dan juga angkutan umum yang melintas disekitaran sekolah tersebut.

Sistem dibuat berbasiskan android dengan web service untuk menampung data dari web Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan (Kemendikbud)

<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/> untuk diolah data-data yang ada terkait lokasi sekolah dan informasi terkini pada sekolah tersebut. dan dapat dipanggil melalui koneksi internet saat informasi yang ingin diketahui dipilih.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Ependi and Base, 2016). Penelitian yang dilakukan berjudul Implementasi *Location Based Service* Pada Aplikasi Mobile Pencarian Halte BRT Transmusi Palembang . masalah yang ingin diselesaikan pada penelitian ini adalah pencarian lokasi halte BRT berdasarkan lokasi dimana pengguna berada. Masalah ini banyak

dialami oleh orang yang ingin berpergian tapi kesulitan dalam mencari halte BRT terdekat karena tidak adanya informasi. Penelitian ini menggunakan *Google Maps API* dalam pencarian lokasi dan juga untuk menuntun pengguna mencapai lokasi BRT Terdekat yang ada.

Dari penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan, 2015) yang berjudul *Implementation of Location Base Service on Tourism Places in West Nusa Tenggara by using Smartphone* ini bukan hanya dalam mencari lokasi tempat wisata saja melainkan juga memuat beberapa informasi tentang tempat wisata yang ada di Nusa Tenggara Barat. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh usman ependi dan suyanto yang fokus dengan pencarian halte BRT dan rute penunjuk jalan ke halte BRT tersebut.

Dari penelitian penelitian tersebut, dapat dilihat beberapa perbedaan dengan penelitian yang dibuat oleh penulis, seperti Objek informasi yang dicari yang dilakukan penulis adalah pencarian lokasi SMA/SMK yang ada di Jakarta Barat, dan memuat berbagai informasi tentang SMA/SMK tersebut. Selain itu penulis juga memberikan informasi tentang rute

transportasi yang melewati sekitaran SMA/SMK yang ada di Jakarta barat.

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis Android untuk mencari informasi dan lokasi sekolah, dengan studi Sekolah menengah atas dan kejuruan di kota administrasi Jakarta barat. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada Calon siswa dan juga orang tua calon siswa dalam mencari informasi sekolah dan juga mencari rute terdekat menuju sekolah tersebut. Sehingga calon siswa dan orang tua tidak membuang waktu dalam hal pencarian informasi dan juga mencari alamat sekolah yang ingin dikunjungi.

### **Kajian Pustaka**

Penelitian ini dibuat berdasarkan referensi dan juga penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain

#### **1. Android Studio**

Untuk membangun aplikasi android diperlukan *IDE (Integrated Development Environment)*. Aplikasi perangkat lunak yang menyediakan fasilitas lengkap untuk programmer komputer untuk pengembangan perangkat lunak. Salah satunya yaitu

dengan menggunakan Android Studio. Menurut (Iqbal, Isnanto and Kridalukmana, 2015) Android menawarkan sebuah lingkungan yang berbeda untuk pengembang. Setiap aplikasi memiliki tingkatan yang sama. Android tidak membedakan antara aplikasi pihak Ketiga. Dan juga disebutkan oleh (Gouranna *et al.*, 2017) Pemrograman Android bahasa pada sistem operasi Android seperti yang disediakan Android lebih banyak fleksibilitas dan kemudahan menginstal aplikasi apa pun dikembangkan di atasnya.

Menurut (Felker, 2013) Android Studio adalah sebuah *IDE* dari *Google* yang diperluka saat event *Google I/O* pada bulan Mei tahun 2013 dan merupakan *IDE*. Alternative selain *IDE Eclipse*. Dalam website resminya dikatakan bahwa Android Studio adalah *IDE* resmi untuk mengembangkan aplikasi android, yang berbasis *IDEA*.

#### **2. Aplikasi Mobile**

Aplikasi Mobile merupakan sebuah software yang digunakan pada perangkat genggam atau Smartphone Menurut (Pirker and Weiner, 2015) Pencipta Aplikasi Seluler Antarmuka aplikasi mobile, dibuat dengan *platform*

web LMAC, adalah aplikasi web seluler dirancang dan di fokuskan pada kompatibilitas lintas platform. Dengan demikian, *jQuery6 Mobile*, sistem berbasis *HTML5* untuk membuat situs web dan aplikasi *responsive*.

### 3. *Location Based Service*

Menurut (Iqbal, Isnanto and Kridalukmana, 2015) *Location Based Service* (LBS) merupakan layanan informasi berbasis lokasi yang dapat diakses menggunakan perangkat bergerak melalui jaringan internet dan selular serta memanfaatkan kemampuan penunjuk lokasi pada piranti mobile. Dengan kata lain *LBS* merupakan kemampuan sebuah perangkat bergerak dengan bantuan *GPS* untuk menunjukkan suatu letak lokasi.

Menurut (Agustina *et al.*, 2016) Pemanfaatan *LBS* memudahkan pengguna perangkat mobile mengatur dan memilih layanan sesuai kebutuhan dan dapat dimanfaatkan untuk memberikan berbagai layanan seperti informasi kondisi lingkungan (kemacetan lalu lintas, cuaca, lokasi fasilitas umum terdekat), maupun promosi produk dan jasa.

*Location Based Service (LBS)* memberikan kemungkinan komunikasi dan interaksi dua arah. Oleh karena itu pengguna memberitahu penyedia layanan untuk mendapatkan informasi yang dia butuhkan, dengan referensi posisi pengguna tersebut. Layanan berbasis lokasi data digambarkan sebagai suatu layanan yang berada pada pertemuan tiga teknologi yaitu *Geographic Information System*, *Internet Service* dan *Mobile device*. Berdasarkan (Gunawan, 2015) Teknologi ini terdiri dari perangkat yang mengumpulkan, menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan data berdasarkan kebutuhan pengguna untuk sistem koordinat bumi. Implementasi dari teori grafik adalah untuk menemukan jalur terpendek yang menghubungkan node awal dan akhir melalui beberapa *node* lainnya. Pencarian ini mempertimbangkan optimasi biaya mengenai jarak atau biaya lainnya, jadi dalam akhirnya, hanya akan ada satu jalur optimal yang memiliki biaya paling minimum. (Tamatjita and Mahastama, 2016)

### 4. *Google Maps API*

Menurut (Sugiarto ,2013) *API* atau *Application Programming*

*Interface* merupakan suatu dokumentasi yang terdiri dari *interface*, fungsi, kelas, struktur dan sebagainya untuk membangun sebuah perangkat. Dengan adanya API ini, maka memudahkan *programmer* untuk membongkar suatu software untuk kemudian dapat dikembangkan atau diintegrasikan dengan perangkat lunak lain. *API* dapat dikatakan sebagai penghubung suatu aplikasi dengan aplikasi lainnya yang memungkinkan programmer menggunakan system function.

## 5. *MySQL*

*MySQL* adalah perangkat lunak system manajemen basis data *SQL* (*Database Management Sytem*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia. *MySQL* dapat menggunakannya secara bebas yang didistribusikan gratis dibawah lisensi *GPL* (*General Public License*) namun tidak boleh menjadikan produk turunan yang bersifat komersial.

## 6. *United Modelling Languange (ML)*

Menurut Windu *U* (Gata, Grace ,2013:4), *Unified Modeling Language* (*UML*) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan

dan membangun perangkat lunak. *UML* merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

Pemodelan memberikan gambaran yang jelas mengenai sistem yang akan dibangun baik dari sisi struktural ataupun fungsional. *UML* dapat diterapkan pada semua model pengembangan, tingkatan siklus sistem, dan berbagai macam *domain* aplikasi. Dalam *UML* terdapat konsep semantik, notasi, dan panduan masing-masing diagram. *UML* juga memiliki bagian statis, dinamis, ruang lingkup, dan organisasional. *UML* bertujuan menyatukan teknik-teknik pemodelan berorientasi objek menjadi terstandarisasi (Akil *et al.*, 2016).

## METODE

Dalam membuat suatu aplikasi tentunya harus diawali analisa konsep yang tepat agar proses pembuatan dapat berjalan dengan baik dan sistem yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan. Setelah analisis dilakukan perlu dilakukan perancangan aplikasi yang bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana jalannya aplikasi tersebut. Selain itu, perancangan juga dapat

mempermudah *programmer* dalam mengimplementasikan aplikasi tersebut

### **Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif, Karena lebih sistematis, terencana, terstruktur, yang di dasarkan dalam pengumpulan data penelitian berupa informasi berbagai sekolah

### **Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar – benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penyusun menggunakan metode berupa .:

#### **1. Studi Literatur**

Pada tahap studi literatur, penulis mencoba memahami metode penggunaan *Google Maps API* yang diimplementasikan dengan Android. Pada tahap ini pula penulis, mencari referensi tentang jenis *smartphone* yang penulis anggap bagus dan lagi booming saat ini adalah *smartphone* berbasis *Android*. Dan pada tahap ini pula penulis mulai mempelajari tentang *Android Application Programming*

*Interface (API)*, bagaimana cara membuat aplikasi berbasis Android.

#### **2. Observasi**

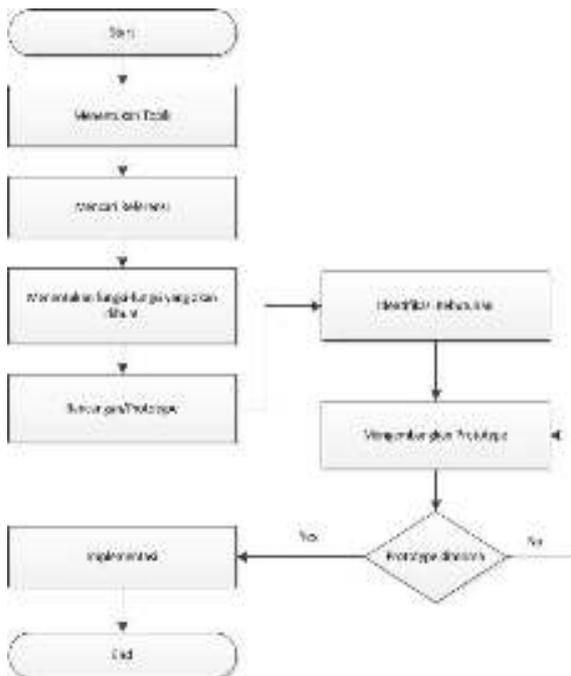
Pada tahap ini penulis melakukan observasi ke sekolah – sekolah yang berada di Jakarta Barat. Penulis memastikan alamat sekolah yang akan diberikan valid dan mencari informasi angkutan umum apa saja yang melintasi sekitar sekolah.

#### **3. Data Sekunder**

Pada tahap ini penulis melakukan pengambilan data dari website resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) di <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id> untuk mengambil informasi berbagai sekolah yang ada., dan juga mengambil data trayek angkutan umum dari website resmi Pemprov DKI Jakarta di <http://data.jakarta.go.id/dataset/daftartrayekangkutanumum>

### **Tahapan Penelitian**

Pada gambar 2 adalah tahapan penelitian dalam merancang aplikasi yang dibuat dimulai dari mencari rancangan ide sampai implementasi pada aplikasi yang dibuat.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

**Perancangan Sistem**

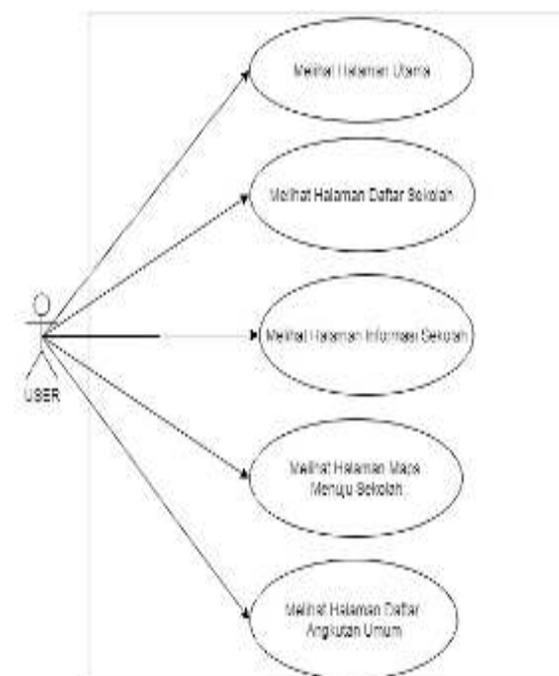
Perancangan sistem adalah gambaran atau sketsa dalam pembuatan suatu aplikasi yang di bagi beberapa tahap yang terpisah kedalam satu kesatuan utuh. Tujuan dari perancangan aplikasi tersebut adalah memberikan gambaran kepada para pengguna tentang aplikasi yang akan dibuat dan dapat di ilustrasikan atau rekayasa aplikasi yang lengkap untuk di implementasikan ke aplikasi yang dibuat.

**1. Pemodelan Use Case Diagram**

Menurut (Budaya and Samosir, 2016) Diagram *use case* digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan

sistem dan perilaku pengguna terhadap sistem itu sendiri. Diagram *use case* lebih menjelaskan apa yang akan diperbuat sistem dan bukan bagaimana sistem bertindak.

Pada gambar 3 merupakan interaksi dan fungsi apa saja didalam sistem yang ada pada aplikasi yang dibuat.

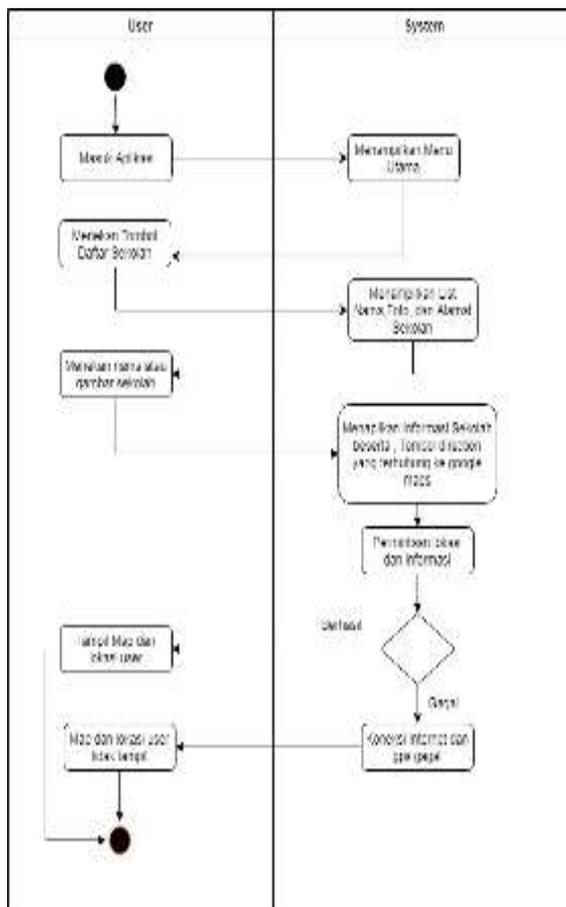


Gambar 3 Use Case Diagram

**2. Activity Diagram**

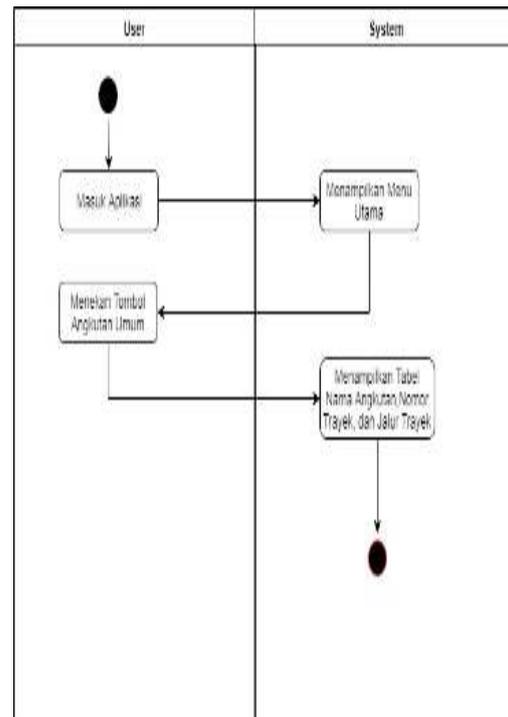
Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan berbagai alur aktifitas dalam system yang sedang dirancan. *Diagram Activity* juga dapat menggambarkan proses berjalannya program secara parallel yang mungkin

terjadi pada beberapa eksekusi. Berikut merupakan beberapa diagram aktivitas yang terdapat perancangan aplikasi seperti pada gambar 4 adalah proses tahapan aktivitas saat menggunakan aksi tombol daftar sekolah sampai dengan pencarian sekolah.



Gambar 4 Activity Diagram Daftar Sekolah

Gambar 5 adalah proses tahapan aktivitas saat menggunakan aksi tombol Angkutan Umum.



Gambar 5 Diagram Angkutan Umum

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Pencarian Sekolah ini merupakan aplikasi yang bertujuan mempermudah para calon murid dan orang tua untuk mencari informasi tentang sekolah yang ada di sekitar mereka. Aplikasi ini dinamai dengan Cari SMA/SMK? .Berikut adalah tampilan aplikasi

Pada Gambar 6 adalah tampilan utama aplikasi yang memuat 2 pilihan utama pada aplikasi yaitu angkutan umum, dan juga daftar sekolah yang disajikan oleh aplikasi.



Gambar 6 Halaman Utama

Pada gambar 7 adalah tampilan daftar sekolah yang memuat nama dan juga alamat sekolah tersebut, untuk melihat informasi dan letak sekolah berada pengguna hanya tinggal menekan pada gambar ataupun nama dan alamat sekolahnya saja, agar dapat masuk ke halaman rincian sekolah.



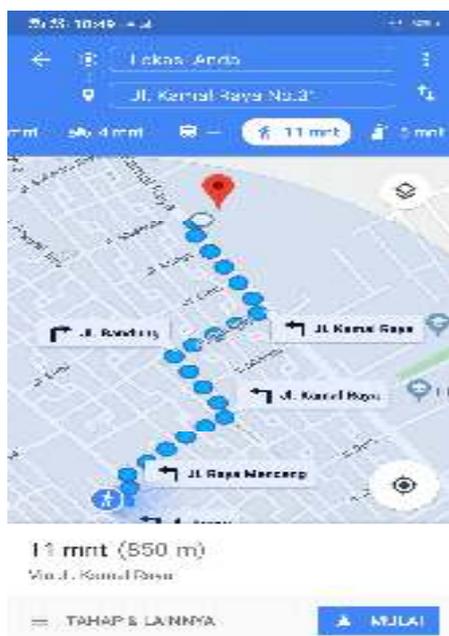
Gambar 7 Halaman Daftar Sekolah

Selanjutnya pada gambar 8 adalah halaman rincian sekolah, disini disajikan informasi yang telah di kumpulkan, dan pengguna dapat melihat apa saja informasi terkait sekolah tersebut. Informasi yang di berikan hanya informasi umum saja, dan juga terdapat titik lokasi sekolah yang sudah di tandai.



Gambar 8 Halaman Rincian Sekolah

Untuk melihat rute menuju sekolah tersebut pengguna tinggal menekan tombol *direction* untuk selanjutnya melakukan pencarian pada *google maps* yang terlihat pada gambar 9.



Gambar 9 Halaman Direction Map

Pada gambar 10 terdapat halaman angkutan umum tersaji berbagai nomor trayek angkutan umum dan juga jurusan dan rute perjalanan angkutan umum yang ada di Jakarta barat, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pengguna untuk melihat angkutan umum apa saja yang melintasi dan menuju sekolah yang ingin di tuju.

Nomor Angkutan	Asal/Trayek	Tujuan/Trayek
KW4	3.01	Grodol - Muara A
KW4	3.02	Kota - Wungga
KW4	3.03	Mangga - Duri
KW4	3.04	Tan. Rawa Buaya
KW4	3.05	Kramat - Kramat
KW4	3.06	Tan. - Kota - Kram
KW4	3.07	Tan. - Rawa Buaya
KW4	3.07A	Giliran - Kota
KW4	3.08	Grodol - Muara A
KW4	3.09	Grodol - Muara A
KW4	3.10	Taman Kota - Bu
KW4	3.11	Taman Abang - K
KW4	3.12	Rawa Buaya - K
KW4	3.13	Kramat - Kramat
KW4	3.14	Kramat - Kramat
KW4	3.15	Grodol - Pasar B
Mikrot	MUB	Taman Abang - K
Mikrot	MUB	Taman Abang - K

Gambar 10 Halaman Tabel Angkutan Umum

Pada tabel 1 ini merupakan hasil dari setiap eksperimen yang dilakukan, baik dengan hasil gagal maupun dengan hasil yang berhasil. Eksperimen dilakukan dengan pengujian beberapa fungsi pada aplikasi Cari SMA/SMK? Pengujian sistem dilakukan sebagai verifikasi atas sistem yang telah dibangun. Hal ini dimaksudkan untuk

mengetahui kemungkinan terjadinya kesalahan dan untuk memastikan fungsi- fungsi pada sistem berjalan dengan baik. Berikut adalah hasil eksperimen sebagai berikut :

No	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Button Angkutan Umum	Terbuka halaman angkutan umum	SUKSES
2	Button Daftar Sekolah	Menampilkan Daftar Sekolah	SUKSES
3	Daftar Sekolah	Menampilkan halaman detail informasi sekolah.	SUKSES
4	Button Direction	Terbuka halaman google maps dan langsung menampilkan rute ke sekolah yang dipilih	SUKSES

Tabel 1 Hasil Pengujian

Berikut ini adalah analisis hasil perancangan dan pengujian aplikasi pencarian SMA/SMK berbasis *mobile* :

1. Dapat mencari lokasi keberadaan SMA/SMK dengan bantuan aplikasi dan *maps* pada *google*
2. Aplikasi dapat menampilkan informasi terkait sekolah dari database yang ada.

3. Hasil perancangan dan pengujian system menunjukkan bahwa system ini menjadi solusi untuk pencarian SMA/SMK yang ada di Jakarta barat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis dan pengujian terhadap Aplikasi Pencarian disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi dapat membantu proses pemetaan SMA/SMK yang ada di Jakarta barat.
2. Aplikasi dapat membantu para murid dan orang tua untuk mencari sekolah yang ada di sekitar.
3. Aplikasi menampilkan informasi umum tentang sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. et al. (2016) 'PENGEMBANGAN APLIKASI LOCATION BASED SERVICE', III(1).
- Akil, I. et al. (2016) 'REKAYASA PERANGKAT LUNAK DENGAN MODEL UNIFIED PROCESS STUDI KASUS: SISTEM INFORMASI JOURNAL', (1), pp. 1–11.
- Budaya, K. K. and Samosir, T. (2016) 'Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one

technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make the parties benefited as facilitator to users to access a variety of cultural information through the educational applications Toba Samosir based android . Nowadays , vacations activity for a number of tourist to several unique and attractive destination can be facilitated through mobile devices such as smartphones and tablet-PCs . The uses a SQLite database , and supported by android software development tools . Harni Kusniyati : Aplikasi Edukasi Budaya .... Adapun manfaatnya antara lain : yang istiadat , bahasa , perkakas , pakaian , bangunan , menganggapnya diwariskan secara genetis . dengan orang-orang yang berbeda budaya , dan masyarakat dengan Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk memberikan keterangan lokasi , kepada user agar dapat dipahami sebelum menuju lokasi wisata yang akan dikunjungi . Harni Kusniyati : Aplikasi Edukasi Budaya .... ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-kepala-kepala atau di alam pemikiran warga’ , 9(1), pp. 9–18.

- D. I. Yogyakarta, “KESEHATAN BERBASIS ANDROID NASKAH PUBLIKASI diajukan oleh Imam Sugiarto SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER,” 2013.

Ependi, U. and Base, L. (2016) ‘Implementasi Location Based Service Pada Aplikasi Mobile Pencarian Halte BRT Transmusi Palembang’, 2(1).

Gata, Windu dan Gata, Grace. (2013). Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Gouranna, N. S. et al. (2017) ‘Location Based Task Reminder System Using Android’, pp. 3642–3646.

Gunawan, K. (2015) ‘Implementation of Location Base Service on Tourism Places in West Nusa Tenggara by using Smartphone’, 6(8), pp. 160–166.

Iqbal, M. M., Isnanto, R. R. and Kridalukmana, R. (2015) ‘Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service ( LBS ) Untuk Lokasi Penyewaan Rumah Kos di Kota Semarang Berbasis Android’, 3(2), pp. 198–206.

Kasamani, B. S. and Gikundi, D. (2017) ‘A Location-Based Service for Handyman Order Placement’, pp. 29–41. doi: 10.20470/jsi.v8i4.309.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018. Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah. Diambil Dari : <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/>

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018. Permendikbud No 14 Tahun 2018. Diambil Dari : <http://kemdikbud.go.id/main/files/download/d62bcdd6c2e6631>

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018. Sekolah Kita. Diambil Dari : <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/>

Nugroho, S. C., Nurhayati, O. D. and Widianto, E. D. (2015) 'Aplikasi Pencarian Rute Perguruan Tinggi Berbasis Android Menggunakan Location Based Service ( LBS ) di Kota Semarang', 3(2), pp. 311–319.

Pirker, J. and Weiner, P. (2014) 'Application Domains for a Location-based Mobile Application Creator', pp. 52–57.

Tamatjita, E. N. and Mahastama, A. W. (2016) 'SHORTEST PATH WITH DYNAMIC WEIGHT IMPLEMENTATION USING DIJKSTRA ' S ALGORITHM', pp. 161–171.

Wolfson, M. & Felker, D. 2013. Android Developer Tools Essentials. O'Reilly Media, Inc., Sebastopol, California

