

**APLIKASI INFORMASI KANTOR JASA WISATA  
KOTA SEMARANG BERBASIS ANDROID**  
(*ANDROID BASED APPLICATION OF TOURISM SERVICES INFORMATION SEMARANG  
CITY*)

**Alvi Maulida Rohmah**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*alvi.maulida.rohmah@gmail.com*

**ABSTRACT**

*Semarang City is one of the big cities in Central Java Province, this city has a lot of tourist attractions to visit. As support for the promotion of tourism in the city of Semarang, certainly not spared from the services of organizing tourism. Media promotion will be done is to create an application that will make it easier for tourists when looking for travel service providers. In collaboration with several Tourism Bureaus that will offer attractive and competitive services, it is hoped that tourists, especially from School Agencies, Companies, Universities, and the general public can be interested in visiting tourist attractions through this application-based tourism service. The research method in creating this application uses the Waterfall method, consisting of primary and secondary data. Data collection techniques with the study of literature and observation. The results of this study are an Information Application Office for Semarang City Tourism Services based on an android smartphone. Installing this application can help agencies, as well as the public, find information on tourist service offices and navigate easily to tourist locations.*

*Keywords: Smartphone, Android, Semarang City, Tourism Bureau, Application.*

**ABSTRAK**

Kota Semarang merupakan salah satu kota yang cukup besar yang berada di Provinsi Jawa Tengah, kota ini memiliki tempat wisata yang sangat banyak untuk dikunjungi. Sebagai penunjang promosi pariwisata Kota Semarang, tentu tidak luput dari jasa penyelenggaraan wisata. Media promosi yang akan dilakukan adalah menciptakan sebuah aplikasi yang akan mempermudah para wisatawan ketika mencari penyedia jasa wisata. Bekerja sama dengan beberapa Biro Pariwisata yang akan menawarkan jasa pelayanan yang menarik dan kompetitif, diharapkan para wisatawan khususnya dari Instansi Sekolah, Perusahaan, Perguruan Tinggi, dan masyarakat umum dapat tertarik untuk berkunjung ke tempat-tempat wisata melalui jasa pelayanan pariwisata berbasis aplikasi ini. Metode penelitian dalam penciptaan aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*, terdiri atas data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dengan studi literatur dan observasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Aplikasi Informasi Kantor Jasa Wisata Kota Semarang yang berbasis android *smartphone*. Dengan menginstal aplikasi ini dapat membantu instansi-instansi, maupun masyarakat dalam mencari informasi kantor jasa wisata serta menavigasi lokasi tempat wisata dengan mudah.

Kata Kunci : *Smartphone, Android, Kota Semarang, Biro Pariwisata, Aplikasi.*