

## **ABSTRAK**

Smartphone telah menjadi sesuatu yang tidak dapat dilepaskan dan menjadi instrumen penting dalam kehidupan masyarakat modern, seperti untuk hiburan dan mencari informasi. Melihat kondisi tersebut, dikembangkan sebuah aplikasi dengan tujuan untuk meningkatkan fungsionalitas smartphone. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi sistem pemesanan tiket wisata (e-ticketing) yang menjadikan smartphone Android sebagai alat bantu untuk merencanakan dan mengatur kegiatan wisata dan dilengkapi fitur object recognition untuk mengenali objek bersejarah. Metode analisis terdiri dari studi literatur, analisis aplikasi sejenis dan kuesioner. Metode perancangan menggunakan Extreme Programming (XP) yang terdiri dari tahap planning, designing, coding, dan testing. Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi yang berjalan pada smartphone Android. Simpulan yang diperoleh adalah aplikasi ini mampu memudahkan pengguna mengatur kegiatan wisatanya dan mampu mengenali objek yang diperoleh melalui proses Haar Training.

**Kata kunci : E-Ticket, Object Recognition, Smartphone, Android, Metode Analisi.**

## **ABSTRACT**

Smartphones have become something that cannot be released and become important instruments in the life of modern society, such as for entertainment and finding information. Seeing these conditions, an application was developed with the aim of increasing smartphone functionality. The purpose of this research is to develop an application for a tourist ticket booking system (e-ticketing) that makes an Android smartphone a tool for planning and organizing tourist activities and is equipped with an object recognition feature to recognize historical objects. The analysis method consists of study of literature, analysis of similar applications and questionnaires. The design method uses Extreme Programming (XP) which consists of planning, designing, coding, and testing. The result achieved is an application that runs on an Android smartphone. The conclusion obtained is that this application is able to facilitate users to organize their tour activities and be able to recognize objects obtained through the Haar Training process.

**Keywords: E-Ticket, Object Recognition, Smartphone, Android, Analysis Method.**