

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE UNTUK REKOMENDASI KULINER LOKAL

Efrans Michael Harahap✉, Jamaluddin, Eva Julia G. Harianja, Marlyna I. Hutapea,
Resianta Perangin-angin

Prodi D-III Manajemen Informatika, Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia

Email: epransm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol10No1.pp161-167>

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has shifted the paradigm of tourism and culinary exploration towards mobile platforms. However, local culinary searches in Medan City are currently still conventional and random. Scattered culinary information across various social media without a comprehensive summary often confuses customers and complicates the promotion of micro-culinary businesses (UMKM) in the digital era. Existing commercial platforms often burden local sellers with high platform taxes. This research aims to design and implement an Android-Based Mobile Application for Local Culinary Recommendations as an effective solution to these problems. This application is built natively using the Java programming language for the Android client side, integrated with a PHP Application Programming Interface (API) and MySQL relational database. The system design involves a Client-Server architecture and includes three distinct access rights: User, Culinary Admin, and Super Admin. Implemented features include dining place search, interactive reviews, ratings, popularity levels based on view counts, and Google Maps API integration for precise culinary navigation routes. The result of this research is a self-managed mobile application that accelerates navigation access for users while assisting business owners in managing their stalls independently, objectively, and expanding their promotional reach without internal transaction fees.

Keyword: Mobile Application, Android, Culinary Recommendations, Google Maps API, Medan City.

ABSTRAK

Kemajuan pesat teknologi informasi telah menggeser paradigma pariwisata dan eksplorasi kuliner ke arah platform mobile. Namun, pencarian kuliner lokal di Kota Medan saat ini masih konvensional dan acak. Informasi kuliner yang tersebar di berbagai media sosial tanpa ringkasan komprehensif sering membingungkan pelanggan dan mempersulit promosi usaha mikro kuliner (UMKM) di era digital. Platform komersial yang ada seringkali membebani penjual lokal dengan pajak platform yang tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Aplikasi Mobile berbasis Android untuk Rekomendasi Kuliner Lokal sebagai solusi efektif untuk masalah tersebut. Aplikasi ini dibangun secara native menggunakan bahasa pemrograman Java untuk sisi klien Android, terintegrasi dengan Application Programming Interface (API) PHP dan basis data relasional MySQL. Desain sistem melibatkan arsitektur Client-Server dan mencakup tiga hak akses yang berbeda: Pengguna, Admin Kuliner, dan Super Admin. Fitur yang diimplementasikan meliputi pencarian tempat makan, ulasan interaktif, peringkat, tingkat popularitas berdasarkan jumlah tayangan, dan integrasi Google Maps API untuk rute navigasi kuliner yang tepat. Hasil penelitian ini adalah aplikasi seluler yang dikelola sendiri yang mempercepat akses navigasi bagi pengguna sekaligus membantu pemilik usaha dalam mengelola kios mereka secara mandiri, objektif, dan memperluas jangkauan promosi mereka tanpa biaya transaksi internal.

Kata Kunci: Aplikasi Seluler, Android, Rekomendasi Kuliner, Google Maps API, Kota Medan.

PENDAHULUAN

Kecepatan kemajuan teknologi informasi membawa peradaban manusia masuk ke dalam era digitalisasi di berbagai bidang, yang mayoritas diakses melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan tablet. Perkembangan ini telah secara fundamental mengubah pola interaksi dan cara masyarakat dalam memperoleh berbagai jenis informasi. Perangkat

mobile kini bukan sekadar alat komunikasi, melainkan telah menjadi kebutuhan esensial yang sangat praktis bagi masyarakat modern untuk menunjang kelancaran aktivitas harian. Hal ini memicu transisi berbagai layanan publik dan aktivitas masyarakat—termasuk di sektor pariwisata—untuk mulai beralih secara masif ke *platform mobile* demi meningkatkan kemudahan, jangkauan, dan efisiensi (Lumantouw et al., 2025).



Kuliner, yang pada dasarnya merupakan kebutuhan primer manusia, kini telah berevolusi dan berkembang menjadi daya tarik wisata yang mampu memberikan pengalaman budaya dan rekreasi bagi wisatawan. Dalam beberapa tahun terakhir, sektor kuliner diakui menjadi salah satu motor penggerak dan faktor penting dalam pengembangan industri pariwisata daerah. Di Kota Medan secara khusus, keanekaragaman makanan khas daerah telah tumbuh menjadi daya tarik wisata gastronomi yang sangat kuat dan ikonik. Transformasi digital membuat pola konsumsi informasi wisatawan berubah drastis; kini masyarakat lebih mengandalkan internet dalam merencanakan rute perjalanan dan memilih destinasi tempat makan (Herwanto et al., 2025). Banyak pengguna sangat bergantung pada aplikasi *mobile* untuk mencari referensi tempat makan yang menarik, terjangkau, dan sesuai dengan selera maupun preferensi mereka.

Meskipun demikian, informasi mengenai ekosistem kuliner, terutama bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) lokal di Kota Medan, saat ini masih sangat tersebar secara acak di berbagai media sosial. Masyarakat sering mengalami kesulitan dan menghabiskan banyak waktu dalam menentukan pilihan tempat makan karena harus mengompilasi informasi menu, alamat, jam operasional, dan harga dari berbagai sumber yang tidak terintegrasi. Banyaknya pilihan rumah makan yang bertebaran justru kerap membuat masyarakat merasa kebingungan. Belum adanya aplikasi khusus yang merangkum informasi kuliner lokal secara komprehensif membuat pelanggan sering kali merasa kesulitan mendapatkan referensi tempat makan yang kredibel, dilengkapi rute yang akurat, pembaruan harga *real-time*, serta kualitas menu yang teruji (Argenza & Utomo, 2021).

Di sisi yang lain, para pelaku usaha kuliner mikro (UMKM) juga menghadapi tantangan berat. Mereka kerap kesulitan mendapatkan media promosi digital yang murah, efisien, dan mudah dikelola secara mandiri, terutama di tengah gempuran ekspansi aplikasi komersial berskala besar. Aplikasi komersial saat ini seringkali membebaskan pajak layanan atau potongan komisi yang mencekik margin keuntungan pedagang kecil. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi Android yang dikurasi khusus untuk daerah tertentu menjadi solusi krusial untuk menyatukan ekosistem pariwisata dan kuliner secara efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis Android yang berfungsi secara dedikatif sebagai media informasi dan rekomendasi kuliner lokal di Kota Medan. Aplikasi ini dirancang tidak hanya

untuk menyediakan sistem pencarian titik lokasi tempat makan yang terintegrasi dengan peta digital (*Google Maps API*) guna mempermudah mobilitas pengguna (Pratomo & Widodo, 2017). tetapi juga untuk menyediakan ruang promosi yang sepenuhnya transparan bagi UMKM tanpa membebankan potongan layanan transaksi. Sistem rekomendasi ini akan dibangun dengan mengandalkan parameter ulasan (*review*), penilaian (*rating*), dan statistik kunjungan profil (*views*) guna membangun komunikasi yang objektif antara penjual dan pembeli.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengembangan aplikasi rekomendasi kuliner ini didasarkan pada tinjauan ekstensif terhadap sejumlah penelitian terdahulu yang relevan guna memperkaya teori, menemukan celah penelitian (*research gap*), serta memastikan nilai kebaruan (*novelty*). Menurut Suarantalla et al. (2020) pada penelitian mengenai rancang bangun aplikasi pemesanan makanan, sistem yang dibangun berfokus murni pada fungsionalitas transaksi pemesanan menu dan reservasi di satu rumah makan spesifik. Perbedaan utama dengan penelitian ini adalah arsitektur aplikasi usulan sengaja dirancang untuk tidak mengelola transaksi pembayaran, melainkan berfokus penuh sebagai instrumen rekomendasi dan pemetaan lokasi kuliner lokal di Kota Medan.

Menurut Lumantouw et al. (2025), pengembangan aplikasi promosi pariwisata kuliner di Morotai berhasil dilakukan dengan memanfaatkan platform pihak ketiga yaitu *Glide App* dan *Google Spreadsheet*. Perbedaan yang sangat mendasar adalah sistem yang dirancang oleh penulis dibangun dari akar rumput secara murni menggunakan platform *native* Android (Java) dengan integrasi arsitektur peladen (*server*) dan penyimpanan basis data relasional MySQL yang jauh lebih terukur dan kompleks. Selanjutnya, Carudin (2021) mengimplementasikan sistem rekomendasi kuliner ikonik di Solo berbasis *web* menggunakan algoritma TF-IDF. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada platform distribusi (*Mobile Android*) dan parameter algoritmanya, di mana penulis menitikberatkan penyaringan rekomendasi berdasarkan titik radius geografis serta popularitas penayangan organik.

Anzaria et al. (2024) mengembangkan aplikasi rekomendasi kuliner berbasis perubahan suasana hati (*Mood*) pengguna pada platform Android menggunakan algoritma *Certainty Factor* dan pengenalan wajah. Berlawanan dengan pendekatan tersebut, aplikasi usulan menggunakan parameter rekomendasi yang jauh lebih pragmatis dan terukur

secara sosial, yakni pemanfaatan jarak koordinat peta digital serta sentimen ulasan (*review*) dari komunitas pelanggan di Kota Medan. Terakhir, (Herwanto et al., 2025) membangun media informasi pariwisata kuliner dengan metode RAD. Inovasi pada sistem yang dirancang penulis berfokus pada kedalaman implementasi hierarki pengelolaan sistem multi-aktor melalui keberadaan peran Super Admin dan Admin Kuliner yang mampu meredam data fiktif secara *real-time*.

Selain tinjauan pustaka, penelitian ini ditopang oleh kerangka teori teknologi informasi yang kuat. Perancangan sistem informasi yang terstruktur sangat mutlak diperlukan untuk menghasilkan lalu lintas data yang koheren (Arfandy, 2020). Perangkat lunak yang dirancang khusus untuk berjalan pada sistem operasi *mobile* menuntut manajemen efisiensi memori (Hermansyah et al., 2024). Android dipilih sebagai ekosistem operasional karena sifat kode sumber terbukanya (*open-source*) yang memberikan ruang ekspansi kustomisasi tanpa batas (Silalahi et al., 2023; Fauziyyah & Suryana, 2019). Konsep sistem rekomendasi diaplikasikan untuk menjembatani kesenjangan antara tempat makan lokal yang tersembunyi dengan kebutuhan penikmat kuliner, sehingga pelanggan terhindar dari bias informasi (Perangin-Angin & Hidayat, 2018).

Dari sudut pandang arsitektur perangkat lunak, bahasa pemrograman Java diadopsi karena keandalan paradigma *Object-Oriented Programming* (OOP) dalam mengonstruksi *Android SDK* (Saefudin & Julisawaty, 2020). Skrip *HyperText Preprocessor* (PHP) bertindak secara eksklusif sebagai *Application Programming Interface* (API), merangkai alur komunikasi data antara *front-end* seluler dengan *Back-end* basis data MySQL (Suarantalla et al., 2020). Sedangkan fitur inti pelacakan geospasial disematkan dengan mengintegrasikan antarmuka *Google Maps API*, guna mengonversi derajat garis lintang dan bujur menjadi petunjuk arah rute yang dapat diandalkan oleh wisatawan (Fauziyyah & Suryana, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diselenggarakan menggunakan metode pendekatan rekayasa perangkat lunak terstruktur yang bertujuan menerjemahkan permasalahan ke dalam sebuah spesifikasi teknis dan logis. Pengumpulan data spasial dilakukan melalui metode observasi daring dengan mengekstraksi informasi titik koordinat geografis (*latitude* dan *longitude*) serta rincian deskriptif lokasi tempat makan dari antarmuka *Google Maps API*. Pendataan titik

pemetaan ini memegang peran krusial sebagai fondasi utama fitur panduan rute (navigasi) pengguna.

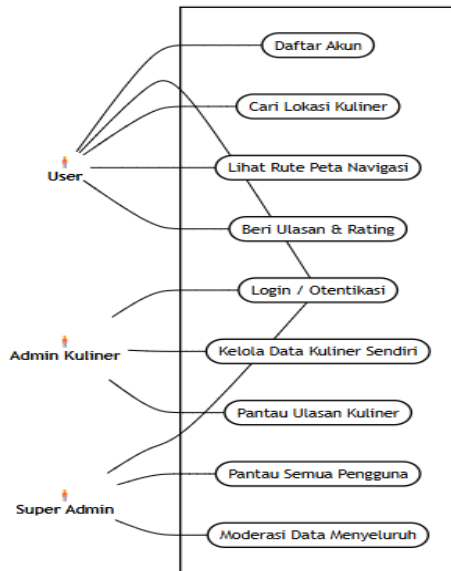
Analisis kebutuhan sistem dirumuskan untuk menghasilkan tiga kategori peran (hak akses) pengguna yang akan menunjang siklus hidup ekosistem aplikasi. Pertama, **Pengguna (User)**; diidentifikasi sebagai masyarakat umum yang membutuhkan fungsionalitas untuk melakukan pendaftaran, pencarian katalog kuliner lokal, inisiasi pemanggilan rute peta, penandaan tempat favorit, dan pengiriman penilaian (ulasan). Kedua, **Admin Kuliner**; diidentifikasi sebagai pengusaha atau pemilik lapak yang membutuhkan hak istimewa pengelolaan (*Create, Read, Update, Delete*) atas profil tempat makannya sendiri serta kapabilitas merespons komentar pembeli. Ketiga, **Super Admin**; diidentifikasi sebagai administrator inti yang mewarisi fungsi pemantauan mutlak untuk melakukan moderasi data, pembekuan akun pelanggan, dan penarikan statistik laporan kuliner paling populer.

Infrastruktur aplikasi dikonstruksi mengadopsi pola arsitektur *Client-Server*. Sisi klien (*Front-end*) dikompilasi menggunakan platform *Integrated Development Environment* (IDE) Android Studio dengan bahasa pemodelan Java. Sementara itu, sisi peladen (*Back-end*) dikelola menggunakan mesin basis data relasional MySQL.

Perancangan logika sistem dan aliran informasi dilakukan dengan pendekatan terstruktur menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai instrumen visual utama. Melalui Use Case Diagram, interaksi antara sistem dan ketiga aktor utama divisualisasikan secara komprehensif, sehingga batasan fungsional serta hak akses masing-masing aktor dapat teridentifikasi dengan jelas. Diagram ini berperan penting dalam memastikan bahwa seluruh kebutuhan pengguna terakomodasi sejak tahap awal pengembangan. Selain itu, Activity Diagram digunakan untuk menguraikan alur proses bisnis secara lebih rinci dan berurutan, mulai dari aktivitas pencarian rute, pemilihan lokasi kuliner, hingga proses pengiriman gambar ulasan oleh pengguna. Pendekatan ini memungkinkan pengembang memahami dinamika sistem secara menyeluruh serta meminimalkan ambiguitas dalam implementasi.

Di sisi lain, perancangan basis data dilakukan dengan memetakan struktur penyimpanan informasi ke dalam empat entitas relasional yang saling terintegrasi. Tabel *users* berfungsi sebagai penyimpan data autentikasi dan identitas pengguna, sedangkan tabel *kuliner* menjadi pusat penyimpanan informasi rumah makan lengkap dengan atribut lokasi geografisnya. Untuk mendukung fitur interaksi pengguna, tabel *tb_ulasan* digunakan sebagai media pencatatan ulasan dan penilaian pelanggan terhadap layanan kuliner.

Sementara itu, tabel favorit dirancang untuk merekam preferensi pribadi pengguna terhadap pilihan kuliner tertentu. Integrasi keempat entitas ini membentuk fondasi basis data yang solid, memungkinkan pengelolaan data yang efisien, konsisten, serta mendukung pengembangan fitur sistem yang lebih kompleks di masa mendatang.



Gambar 1. Use Case Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

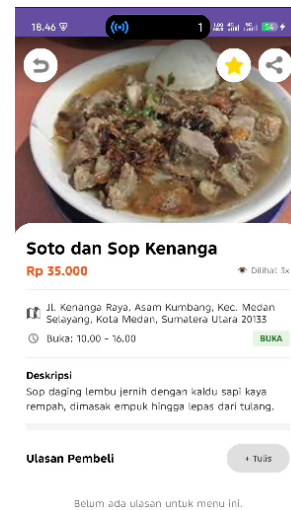
Proses perancangan dan desain yang telah dirumuskan ditransformasikan secara nyata pada tahap implementasi sistem. Pengkodean dengan bahasa Java dan integrasi API PHP sukses menghasilkan berkas instalasi aplikasi Android bernama "CariKuliner". Implementasi antarmuka (*User Interface*) diuraikan secara komprehensif berdasarkan pengalaman interaksi dari ketiga aktor yang terlibat.

Implementasi Antarmuka Pengguna (User)

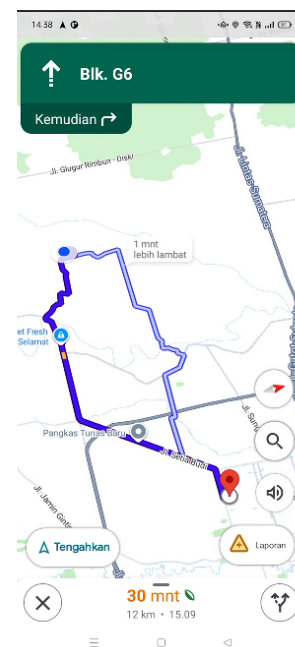
Fokus utama antarmuka pengguna adalah menunjang mobilitas wisatawan dan masyarakat dengan tata letak yang bersih (*User Friendly*). Setelah melewati fase otentikasi di Halaman *Login* dan *Register*, pengguna disambut oleh Halaman Beranda (*Home*). Halaman ini merupakan terminal utama yang memuat fitur penyaringan kata kunci, spanduk promosi, serta pameran katalog kuliner yang dikemas dalam desain antarmuka *card view*. Setiap kartu merangkum visualisasi gambar, penamaan tempat makan, dan agregasi skor *rating*.

Eksplorasi lebih jauh membawa pengguna kepada Halaman Detail Kuliner. Antarmuka krusial ini menghadirkan penjabaran menyeluruh yang mencakup jam operasional, harga menu rata-rata,

rincian lokasi, serta deskripsi kuliner. Dari halaman ini, pengguna dapat menginjeksi antarmuka Halaman Pemanggilan Peta Navigasi. Saat tombol rute diaktivasi, sistem akan mentransmisikan *Uniform Resource Identifier* (URI) intent menuju aplikasi *Google Maps API* di gawai pintar, yang secara *real-time* membentangkan garis jarak tempuh serta arah dari posisi pengguna menuju lokasi tempat makan. Sistem juga memuat Halaman Ulasan yang secara cerdas menuntut pengguna untuk tidak hanya memberikan teks komentar dan bintang, tetapi juga melampirkan foto bukti kunjungan demi menjaga keaslian opini.



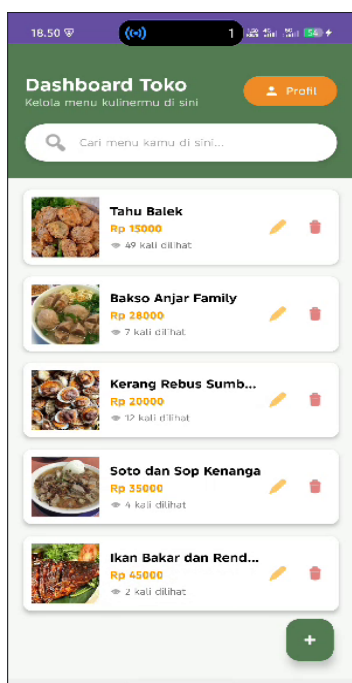
Gambar 2. Implementasi Tampilan Detail Kuliner



Gambar 3. Implementasi Tampilan Maps

Implementasi Antarmuka Admin Kuliner

Pemilik UMKM difasilitasi dengan antarmuka yang mengusung konsep kemandirian pengelolaan (*Self-Managed*). Halaman Dasbor Admin Kuliner adalah kokpit operasional yang menyuguhkan statistik ringkas jumlah penayangan lapak mereka. Dari dasbor ini, pengusaha mikro diberikan kemerdekaan penuh mengakses Halaman Tambah dan Ubah Data Kuliner. Tanpa birokrasi moderasi manual dari pusat, admin kuliner dapat secara sekejap mengunggah pembaruan status Buka/Tutup, menyesuaikan harga menu yang fluktuatif, serta memperbaiki titik *latitude* lokasi lapaknya. Untuk menumbuhkan ikatan emosional bisnis, disediakan pula Halaman Pengelolaan Ulasan, di mana pemilik lapak dapat langsung mengetikkan teks balasan terhadap komentar kritik maupun pujian yang masuk dari pelanggan.

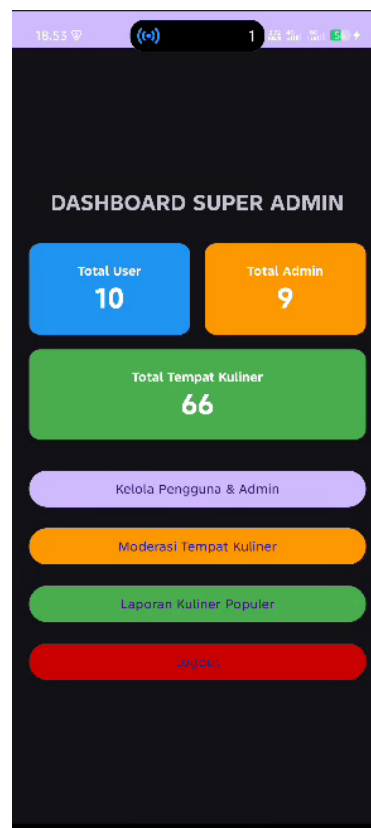


Gambar 4. Implementasi Tampilan Dashboard Admin

Implementasi Antarmuka Super Admin

Super Admin menempati hierarki puncak dengan kapabilitas antarmuka pengawasan yang sangat kokoh. Halaman Dasbor Super Admin menayangkan agregasi numerik seluruh ekosistem (jumlah pengguna aktif, daftar tempat kuliner, dan total ulasan). Kelangsungan ekosistem yang sehat diproteksi melalui Halaman Moderasi Tempat Kuliner dan Kelola Akun, yang mempersenjatai Super Admin dengan tombol pemusnahan massal (*cascade delete*) untuk memberangus tempat makan duplikat, ulasan bersentimen SARA, maupun pengguna fiktif. Evaluasi bisnis dapat dipantau dari Halaman Laporan Kuliner

Populer yang mengurutkan tabel prestasi tempat makan berdasarkan statistik klik terbanyak.



Gambar 5. Implementasi Tampilan Dashboard Super Admin

Pembahasan dan Analisis Keunggulan Sistem

Sintesis dari seluruh proses implementasi menunjukkan bahwa aplikasi "CariKuliner" berhasil mendobrak dan memberikan solusi nyata terhadap isu fragmentasi informasi wisata kuliner lokal di Kota Medan. Keunggulan arsitektural aplikasi ini sangat kentara ketika dikomparasikan secara kritis terhadap entitas *startup* penyedia layanan direktori atau pesan-antar berskala komersial (seperti GoFood, GrabFood, PergiKuliner, maupun Zomato). Aplikasi ini mendemonstrasikan sekurang-kurangnya empat keunggulan dan nilai kebaruan (*novelty*) yang esensial:

1. **Reduksi Pembebanan Finansial UMKM (Bebas Pajak Platform):** Ketiadaan fungsi keranjang belanja atau transaksi pembayaran *digital* di dalam infrastruktur aplikasi merupakan keputusan desain yang sangat krusial. Aplikasi pesan-antar komersial kerap memeras pelaku usaha mikro dengan pajak lebih besar. Melalui fungsi eksklusifnya sebagai media direktori, sistem ini murni memfasilitasi visibilitas dan promosi tanpa menyunat pendapatan pedagang. Akibatnya, pelaku usaha mikro dapat mempertahankan harga jual organik tanpa inflasi,

sementara pelanggan menikmati kuliner dengan harga aslinya.

2. **Demokratisasi Manajemen Data Mandiri (Self-Managed):** Skema pengelolaan profil Kuliner di platform cenderung kaku dan sangat tersentralisasi, sehingga proses pengkinian harga menu memakan waktu. Dengan arsitektur hak akses "Admin Kuliner", pemilik lapak kaki lima di Kota Medan memiliki wewenang instan untuk mengeksekusi kendali mandiri atas profil lapak, status jam operasional, hingga menanggapi pelanggan melalui fitur ulasan berbalas.
3. **Navigasi Instan Terpusat (Google Maps API):** Sistem ini mengeliminasi tahapan merepotkan di mana wisatawan harus menyalin alamat teks dan membuka aplikasi peta secara terpisah. Pemanfaatan pelemparan koordinat geospasial memungkinkan sistem aplikasi mentransfer instruksi langsung menuju kanvas rute navigasi *Google Maps*, memberikan pengalaman mobilitas yang presisi dan meminimalisasi tingkat kesalahan lokasi.
4. **Objektivitas Ekosistem Kuliner Lokal:** Aplikasi komersial seringkali memprioritaskan restoran waralaba dalam urutan rekomendasi berdasarkan skema iklan berbayar (*ads*). Sebaliknya, sistem ini mengurutkan algoritma rekomendasi secara organis. Popularitas sebuah destinasi kuliner ditakar dengan transparansi penuh berdasarkan agregasi interaksi *real-time*, yakni rekapitulasi murni dari jumlah penayangan (*views*) serta akumulasi ulasan ber-rating bintang dari sesama warga lokal.

KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian evaluasi menyeluruh dari tahapan analisis hingga implementasi perangkat lunak, perancangan aplikasi rekomendasi kuliner lokal di Kota Medan telah berhasil diwujudkan secara komprehensif dalam bentuk aplikasi berbasis Android. Sinergi arsitektur antara bahasa pemrograman Java di sisi *front-end*, serta integrasi API PHP dan sistem manajemen basis data MySQL di sisi *back-end*, terbukti sangat andal dalam merangkai pengelolaan arus informasi berskala besar secara konsisten, ringan, dan terstruktur.

Konstruksi sistem ini sukses mengakomodasi harmonisasi operasional multi-aktor melalui penerapan tiga entitas hak akses yang beroperasi secara simultan. Pembagian hierarki peran ini merumuskan batasan wewenang yang tegas dan efisien; di mana aktor pengguna (*User*) difasilitasi dalam penelusuran referensi dan penentuan rute peta, pemilik usaha (*Admin Kuliner*) diuntungkan dengan otonomi

manajemen Kuliner mandiri (*self-managed*) tanpa prosedur birokrasi digital yang kaku, sementara pemegang kendali sistem (*Super Admin*) diberdayakan dengan instrumen moderasi mutlak untuk menjamin lingkungan basis data yang bersih dari intervensi *spam*.

Keberhasilan integrasi kerangka layanan *Google Maps API* memainkan fungsi krusial dengan menyuguhkan visualisasi presisi mengenai rute perjalanan dari lokasi aktual perangkat menuju koordinat destinasi kuliner. Di sisi kebermanfaatan strategis, keputusan arsitektural untuk meniadakan transaksi pembayaran internal telah mentransformasi sistem ini menjadi sarana promosi yang sangat pro-UMKM. Pedagang kecil sepenuhnya terbebas dari jerat pemotongan retribusi komisi (pajak platform) yang memiliki pajak yang besar. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi "CariKuliner" sangat representatif untuk dikembangkan dan disebarluaskan secara masif guna mendongkrak pariwisata gastronomi lokal dan meningkatkan daya saing perekonomian usaha mikro di Kota Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzaria, A. D., Tolle, H., & Dewi, R. K. (2019). Pengembangan Aplikasi Rekomendasi Kuliner di Kota Malang berbasis Mood pada Platform Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(10), 9459-9466.
- Arfandy, H. (2020). Rancang bangun sistem informasi pariwisata Sulawesi Selatan berbasis android dengan menggunakan metode Prototyping. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(1), 70-76.
- Argenza, L. M., & Utomo, A. P. (2021). Sistem Rekomendasi Kuliner Semarang Berbasis Web Mobile (E-Semar). *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer*, 2(1), 19-28.
<https://doi.org/10.26877/jipetik.v2i1.7946>
- Carudin. (2021). Sistem Rekomendasi Kuliner Ikonik Kota Solo Menggunakan Metode Content Based Filtering. *Jurnal Teknologi Terpadu Vol*, 7(2), 77-82.
- Fauziyyah, R., & Suryana, T. (2019). Pembangunan Aplikasi Rekomendasi Kuliner Asia Di Kota Bandung Berbasis Mobile Android. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 8(2), 52-60.
<https://doi.org/10.34010/komputa.v8i2.3050>
- Hermansyah, H., Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall. *Senashtek 2024*, 2(1), 42-48.
- Herwanto, A., Irawan, B., & Tjahjono, B. (2025). *Pengembangan Aplikasi Wisata Kuliner Lokal*

- Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)*. 9(3), 207–215.
- Lumantouw, A. F., Papuangan, M., & Lule, A. (2025). *Perancangan Aplikasi Kuliner Mototai Berbasis Android*. 05(01), 397–404.
- Perangin-Angin, E. S., & Hidayat, F. (2018). Sistem Informasi Kuliner Kota Batam Berbasis Smartphone Android Dengan Ionic Framework. *Jurnal Zona Komputer*, 8(3), 77–89.
- Pratomo, A. S., & Widodo, A. P. (2017). Aplikasi Find Kuliner Nusantara Berbasis Google Map dan Android Mobile. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 7(2), 14–25.
<https://doi.org/10.14710/jmasif.7.2.31465>
- Saefudin, M., & Julisawaty, E. A. (2020). Aplikasi Untuk Perangkat Smartphone Informasi Wisata Kuliner Daerah Tangerang Berbasis Sistem Operasi Android. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 16(1), 35.
<https://doi.org/10.52958/iftk.v16i1.1403>
- Silalahi, H. A. D. S., Hutapea, M. I., & Jamaluddin, J. (2023). Digitalisasi Akses Sistem Layanan Terpadu Untuk Anak Stunting di Dinas Pengendalian Penduduk Dan Keluarga Berencana Di Kota Medan Berbasis Mobile. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(1), 17-23.
- Suarantalla, R., Nugroho, F. A., & Hermanto, K. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Berbasis Android pada Rumah Makan “Bengawan Tepi Sawah”. *Hexagon*, 1, 42–51.