

# Designing an Android Based Food and Cake Recipe Collection Application Using Flutter

## [Perancangan Aplikasi Kumpulan Resep Makanan dan Kue Berbasis Android dengan Menggunakan Flutter]

Dwi Saka Dharmawan<sup>1)</sup>, Ika Ratna Indra Astutik<sup>\*.2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [ikaratna@umsida.ac.id](mailto:ikaratna@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This application is the result of system design which aims to provide a collection of food and cake recipes with an attractive and responsive interface on the Android platform. Users can easily explore various culinary recipes presented in a clear and informative format. Flutter, as a cross-platform development framework, was chosen to ensure user interface consistency and optimal performance across devices. The app offers a powerful search feature, allowing users to find recipes based on specific ingredients, preparation time, or type of cuisine. Additionally, users can save their favorite recipes and create shopping lists based on the ingredients needed to cook a recipe. Users can also interact with the community through commenting and recipe rating features, enhancing collaboration and exchange of culinary experiences. Integration with social media allows users to share their favorite recipes with their friends.*

**Keywords** - Flutter, Framework, Android, Food Recipe

**Abstrak.** *Aplikasi ini merupakan hasil perancangan sistem yang bertujuan untuk menyediakan kumpulan resep makanan dan kue dengan tampilan antarmuka yang menarik dan responsif pada platform Android. Pengguna dapat dengan mudah menjelajahi berbagai resep kuliner yang disajikan dalam format yang jelas dan informatif. Flutter, sebagai kerangka pengembangan lintas platform, dipilih untuk memastikan konsistensi antarmuka pengguna dan kinerja optimal di seluruh perangkat. Aplikasi ini menawarkan fitur pencarian canggih, memungkinkan pengguna menemukan resep berdasarkan bahan tertentu, waktu persiapan, atau jenis masakan. Selain itu, pengguna dapat menyimpan resep favoritnya dan membuat daftar belanjaan berdasarkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk memasak suatu resep. Pengguna juga dapat berinteraksi dengan komunitas melalui fitur komentar dan penilaian resep, meningkatkan kolaborasi dan pertukaran pengalaman kuliner. Integrasi dengan media sosial memungkinkan pengguna untuk berbagi resep favoritnya dengan teman-temannya.*

**Kata Kunci** - Flutter, Framework, Android, Food Recipe

## I. PENDAHULUAN

Belakangan ini, penggunaan aplikasi mobile semakin marak di berbagai bidang, termasuk dalam hal mempelajari resep makanan dan kue [1]. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk membantu dalam hal memasak dan mempelajari resep makanan dan kue dengan menyediakan platform yang efisien bagi yang baru belajar memasak terutama ibu-ibu muda [2].

Penelitian ini merinci pengembangan aplikasi Android yang bertujuan untuk menyederhanakan manajemen resep masakan tradisional dan modern [3]. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan platform efisien bagi pengguna, baik itu penggemar masakan tradisional maupun modern, untuk menjalankan kegiatan memasak dengan lancar [4]. Aplikasi ini memiliki tujuan membantu pengguna dalam menyusun resep, melihat berbagai resep tradisional dan modern, berinteraksi dengan komunitas masak, dan menerima pembaruan tentang tren dan ide-ide masakan terkini [5].

Pendekatan pengembangan melibatkan penggunaan Flutter, SDK mobile sumber terbuka yang diperkenalkan oleh Google pada tahun 2015 dan resmi diluncurkan pada Desember 2018. Flutter dipilih karena kemampuannya membangun aplikasi yang terlihat alami di kedua platform, Android dan iOS, dari satu basis kode [6]. Prinsip inti Flutter adalah penggunaan widget, yang digabungkan untuk membentuk seluruh antarmuka pengguna. Widget ini mendefinisikan berbagai elemen struktural, stilistik, dan tata letak [7].

Dart, sebagai bahasa pemrograman berorientasi objek dan dioptimalkan untuk klien, digunakan sebagai bahasa pengembangan untuk Flutter [8]. Dart dikompilasi sebelum waktu (AOT) menjadi kode asli untuk berbagai platform,

membantu menghindari masalah kinerja. Bahasa ini memiliki sintaksis bergaya C dan sangat cocok untuk membuat antarmuka pengguna front-end untuk aplikasi mobile [9].

Keunggulan penggunaan Flutter dan Dart dalam membangun aplikasi resep masakan tradisional dan modern disorot. Keuntungan utama melibatkan pengembangan lintas platform, memungkinkan pengembang menggunakan satu basis kode untuk kedua platform mobile dan web [10]. Ini menghasilkan pengembangan yang lebih cepat, biaya yang lebih rendah, dan kemudahan pemeliharaan dan pembaruan di berbagai platform. Fitur hot-reload Flutter memungkinkan pengembang melihat perubahan secara real-time, mempercepat waktu pengembangan dan proses debugging [11].

Selain itu, kombinasi Flutter dan Dart diapresiasi karena mampu menciptakan aplikasi berkualitas tinggi, berkinerja tinggi, dan dapat diskalakan [12]. Penggunaan Dart sebagai bahasa dasar Flutter memberikan kemampuan untuk membuat antarmuka pengguna yang sangat disesuaikan dan interaktif, dengan dukungan untuk widget pra-dibangun dan kemampuan untuk membuat widget kustom [13].

Secara keseluruhan, penggunaan Flutter dan Dart dalam mengembangkan aplikasi manajemen resep masakan tradisional dan modern ditempatkan sebagai pendekatan yang berhasil, menyediakan platform yang lancar dan efisien bagi pengguna untuk menjalankan kegiatan memasak mereka dengan lebih baik [14]. Aspek lintas platform, pembaruan real-time, dan fleksibilitas dalam menciptakan antarmuka pengguna yang disesuaikan menjadi bagian dari keunggulan dari rangkaian teknologi ini [15].

## II. METODE

Penelitian ini dilakukan di Rumah Makan Segar, sebuah restoran yang berlokasi di kota Sidoarjo [16]. Lokasi ini dipilih karena memiliki kepadatan pelanggan yang tinggi dan merupakan tempat yang cocok untuk menguji aplikasi pemesanan menu [17].

Alat dan Metode Pengumpulan Data:

Data akan dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses pemesanan menu di restoran, wawancara dengan manajer restoran dan staf pelayanan, serta penggunaan aplikasi pemesanan menu [18]. Selain itu, data juga akan dikumpulkan melalui survei kepada pengguna aplikasi untuk mendapatkan umpan balik terkait pengalaman pengguna [19].

Metode Pengolahan Data:

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Data survei akan dianalisis secara statistik untuk mendapatkan gambaran umum tentang kepuasan pengguna terhadap aplikasi [20]. Sedangkan data kualitatif dari wawancara akan dianalisis secara tematik untuk memahami pandangan manajemen restoran dan staf terkait aplikasi [21].

Framework Penelitian:

Berikut adalah framework penelitian yang menggambarkan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam keseluruhan penelitian:



**Gambar 1.** Metode Rapid Application Development

Gambar di atas menggambarkan tahapan penelitian, dimulai dari pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara, pengembangan aplikasi, uji coba aplikasi, pengumpulan data pengguna, analisis data, hingga penyusunan

laporan akhir [22]. Tahapan ini mencakup proses pengembangan aplikasi, pengujian, dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan penelitian [23].

Dengan menggunakan framework ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan aplikasi pemesanan menu di restoran dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya [24].

### **1. Perencanaan Kebutuhan**

Langkah awal ini merupakan bagian dari fase pendahuluan dalam pengembangan sistem, di mana masalah diidentifikasi dan data dikumpulkan dari pengguna atau pihak yang berkepentingan (stakeholder) [25]. Tujuan utamanya adalah memperoleh pemahaman yang jelas mengenai maksud akhir atau tujuan dari sistem yang akan dikembangkan dan kebutuhan informasi yang diinginkan. Pada tahap ini, keterlibatan aktif dari kedua belah pihak memiliki peran yang sangat penting dalam menetapkan kebutuhan untuk pengembangan sistem [26].

### **2. Desain Sistem**

Dalam proses desain sistem, keterlibatan aktif pengguna memegang peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pada tahap ini, terjadi iterasi desain dan perbaikan berulang jika terdapat ketidaksesuaian antara desain dengan kebutuhan pengguna yang sudah diidentifikasi sebelumnya [27]. Hasil dari tahap ini berupa spesifikasi perangkat lunak yang mencakup struktur organisasi sistem secara menyeluruh, struktur data, dan elemen-elemen lainnya [28].

### **3. Proses pengembangan**

Pada fase ini, desain sistem yang telah dirancang dan disetujui oleh pihak terkait diimplementasikan menjadi bentuk aplikasi, dimulai dari versi beta hingga mencapai versi final [29]. Selama proses ini, keterlibatan aktif para programmer dalam kegiatan pengembangan dan integrasi dengan komponen lain menjadi sangat krusial, dengan tetap memperhatikan masukan dan tanggapan dari pengguna atau klien [30]. Apabila proses berjalan dengan lancar, langkah selanjutnya dapat diambil. Namun, jika aplikasi yang dikembangkan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan, para programmer akan kembali ke tahap desain sistem untuk melakukan perubahan yang diperlukan [31].

### **4. Implementasi atau penyelesaian produk.**

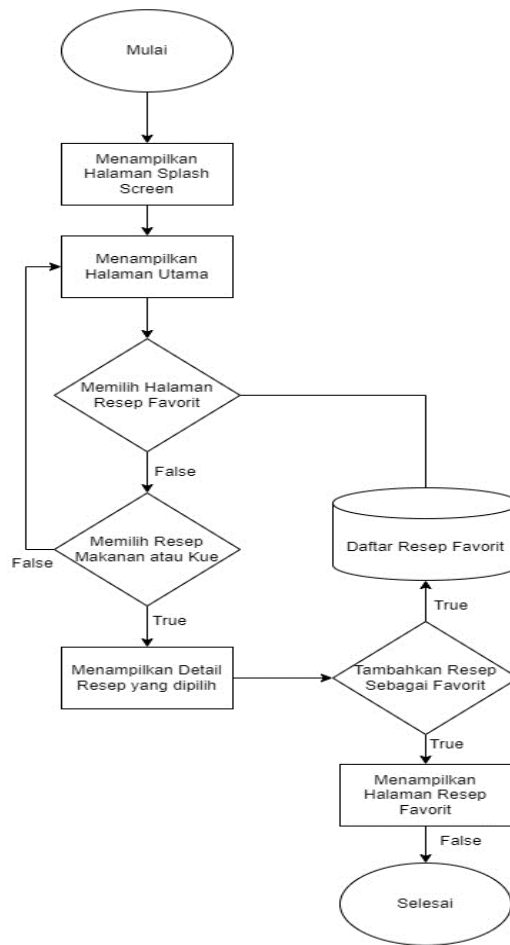
Pada langkah ini, para programmer melaksanakan implementasi dari desain sistem yang sudah disetujui pada tahap sebelumnya [32]. Sebelum menerapkan sistem secara penuh, dilakukan pengujian menyeluruh terhadap program untuk mengidentifikasi potensi kesalahan dalam sistem yang telah dibuat. Pada tahap ini, umumnya dilakukan evaluasi terhadap kinerja sistem yang telah dikembangkan dan memperoleh persetujuan terkait efektivitasnya [33].

### **Perancangan Sistem**

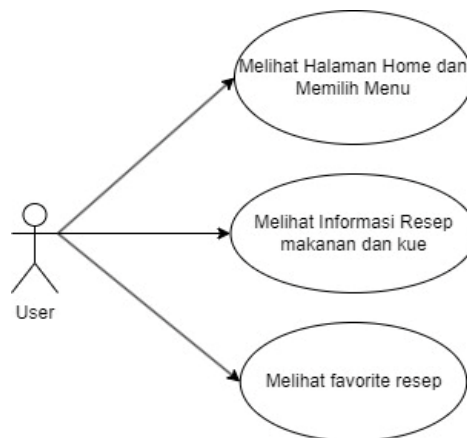
Perancangan aplikasi Kumpulan Resep Makanan dan Kue berbasis Android dengan menggunakan Flutter melibatkan beberapa langkah utama yang direpresentasikan melalui flowchart dan use case. Dengan demikian, perancangan aplikasi Kumpulan Resep Makanan dan Kue berbasis Android dengan Flutter dilakukan dengan melibatkan langkah-langkah untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dan memuaskan melalui antarmuka yang menarik dan fitur yang fungsional [34].

Flowchart dari sistem yang akan dibangun disajikan pada gambar 2. Pada tahap awal, pengguna akan membuka aplikasi dan masuk ke halaman splash screen. Setelah itu pengguna akan di arahkan ke Home Screen. Di Home Screen pengguna akan menemukan beberapa pilihan Resep Makanan dan Kue. Setelah memilih salah satu menu resep, pengguna dapat masuk ke Detail Screen untuk membaca informasi terkait menu resep yang telah dipilih [35].

Use Case Diagram dari aplikasi resep makanan dan kue disajikan pada gambar 3. User dapat memilih kebun buah, melihat informasi resep, dan melihat favorite untuk mendapatkan informasi tentang resep makanan mana yang sesuai dengan favorite pengguna [36].



Gambar 2. Flowchart Aplikasi



Gambar 3. Usecase Diagram.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

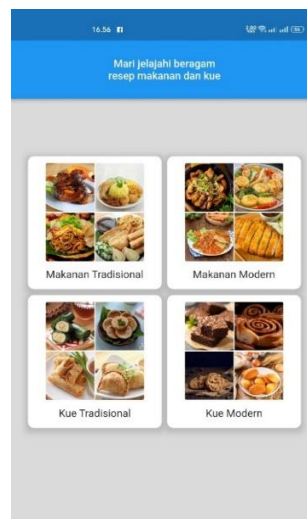
#### A. Implementasi

Hasil implementasi dari penelitian ini menciptakan antarmuka pengguna yang responsif, intuitif, dan menarik. Desain UI menggunakan. Hasil implementasi terdiri dari :



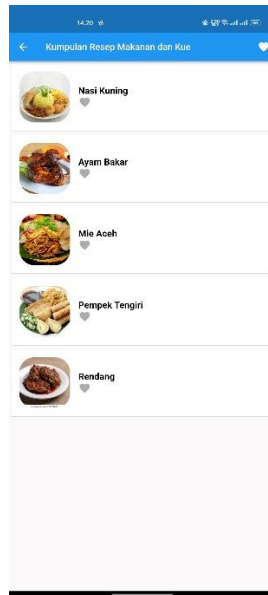
**Gambar 4.** Splash Screen

Pada gambar 4 merupakan layar pembuka atau tampilan awal yang muncul saat aplikasi dijalankan. Setelah tampilan ini, akan ditampilkan tampilan utama dari aplikasi.



**Gambar 5.** Halaman Utama Kategori Resep makanan dan Kue

Pada gambar 5 Setelah tampilan Splash screen, selanjutnya akan menampilkan tampilan kategori Resep makanan dan Kue dari aplikasi. Di dalam kategori resep terdapat menu pilihan macam macam resep tradisional dan modern yang dapat di akses oleh pengguna, didalamnya memuat Bahan bahan dan Langkah Langkah.



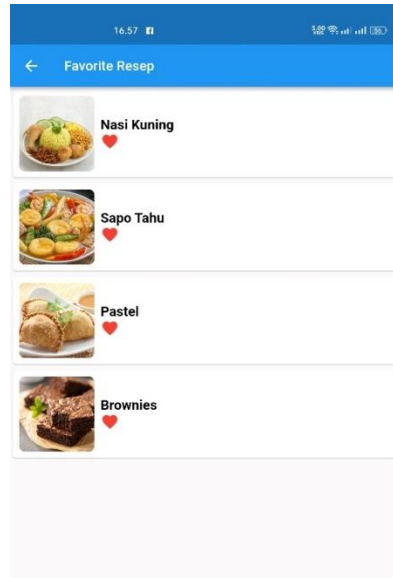
**Gambar 6.** Halaman Makanan Tradisional

Pada gambar 6 adalah setelah 4 Menu, selanjutnya akan menampilkan tampilan Menu Makanan Tradisional.



**Gambar 7.** Bahan Bahan dan Langkah Langkah

Pada gambar 7 adalah halaman yang menampilkan informasi bahan bahan dan Langkah Langkah tentang resep. Halaman bahan bahan ini memperlihatkan detail mengenai resep resep yang telah dipilih oleh pengguna.



**Gambar 8.** Menu Favorite

Pada gambar 8 adalah halaman yang memuat menu menu favorite pengguna

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul "Perancangan Aplikasi Kumpulan Resep Makanan dan Kue Berbasis Android Dengan Menggunakan Flutter" dapat disimpulkan beberapa poin kunci:

1. Aplikasi ini menghadirkan resep-resep dari Ibunda penulis yang gemar memasak. Hal ini memberikan nilai tambah, karena masyarakat dapat mengakses resep-resep yang up-to-date dan disusun oleh ahli kuliner yang diakui. Ini dapat meningkatkan kredibilitas dan keberagaman resep yang disajikan dalam aplikasi.
2. Pengguna aplikasi dapat menemukan gambar-gambar yang menggambarkan hasil resep, bahan-bahan yang digunakan, dan langkah-langkah penyajian. Desain tampilan yang sederhana dan mudah dipahami memberikan pengalaman visual yang menarik dan membantu pengguna memahami proses memasak secara lebih efektif.

Dengan demikian, implementasi fitur ini dalam aplikasi memberikan keunggulan dalam memberikan pengguna pengalaman kuliner yang lengkap dan informatif. Kehadiran resep dan penggunaan gambar secara bijak dapat menjadi daya tarik utama bagi pengguna untuk menjelajahi, memasak, dan berbagi pengalaman kuliner melalui platform Android.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada pemilik dari resep makanan dan kue yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di purnama cake dan terimakasih juga kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Laboratorium Program Studi Informatika, serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian.

## REFERENSI

- [1] Y. Pramudia *et al.*, "Perancangan Aplikasi Resep Masakan Khas Sumatera Utara Berbasis Android," *Frik*, vol. 1, No. 1, pp. 681–692, 2020.
- [2] A. Wijaya, M. F. Maulana, and M. Danil, "Aplikasi Pencarian Resep Masakan Khas Bengkulu Menggunakan Algoritma Binary Search Berbasis Android," *J. Media Infotama*, vol. 17, no. 1, pp. 1–7, 2021, doi: 10.37676/jmi.v17i1.1310.
- [3] M. I. Humaidy, "Perancangan Sistem Stock Opname Bahan Baku Resep Bolu Menggunakan Metode Min-Max Stock," *J. Sains dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 3, pp. 73–78, 2022.
- [4] W. A. Negoro, F. Amalia, and E. Santoso, "Pengembangan Aplikasi Resep Masakan dengan Rekomendasi berdasarkan Bahan-Bahan Makanan Berbasis Web," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 9, pp. 9212–9221, 2019, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/>
- [5] M. Bagir, "Rancang Bangun Aplikasi Resep Masakan Khas Palembang Berbasis Android Dengan Metode Sistem Dinamis," *Fakt*.

- Exacta*, vol. 13, no. 1, p. 63, 2020, doi: 10.30998/faktorexacta.v13i1.5378.
- [6] S. I. Pemesanan *et al.*, "Sistem Informasi Pemesanan Di Kedai Kopi Berbasis Mobile Android Menggunakan Flutter Studi Kasus Soenda Kopi Subang," vol. 9, no. 2, pp. 63–73, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/Fasilikom>
- [7] A. Herdiansah, D. Nurnaningsih, and H. Rusdianto, "Pemanfaatan Flutter Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Ebisnis Penyediaan Bahan Baku Bisnis Katering," *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 2, p. 291, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i2.1937.
- [8] N. Yusuf, "Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Diet Berbasis Website Menggunakan Php & Mysql," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 03, pp. 118–123, 2022, doi: 10.56127/jukim.v1i03.238.
- [9] T. Handayani, I. Gunawan, and R. Taufiq, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara)," *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, 2020, doi: 10.24176/sitech.v3i1.4837.
- [10] A. Firdaus, D. Bin Zainal, W. I. Firdaus, T. Komputer, and P. Sriwijaya, "Implementasi Flutter Dalam Aplikasi Pencarian Rumah Kost Berbasis Mobile," *J. JUPITER*, vol. 15, no. 1, pp. 828–836, 2023.
- [11] D. Haeroffah, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web," *Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 101–107, 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i1.4771.
- [12] P. Studi, T. Informatika, F. Teknik, D. A. N. Komputer, and U. P. Batam, "Perancangan Smart Food Recipes," 2022.
- [13] H. Haniefam, A. B. Prasetjo, and D. Eridani, "Perancangan Front-End Aplikasi Reservasi Talanoa Kopi and Space Menggunakan Framework Flutter Designing the Front-End of Talanoa Coffee and Space Reservation App Using Flutter Framework," *J. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 3, pp. 120–125, 2022, doi: 10.14710/jtk.v1i3.36899.
- [14] R. A. Tio, "Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Caffe Menantea Berbasis Android," no. May, pp. 1–11, 2022.
- [15] A. Dharmalau, N. Sucahyo, and I. Mukti, "Perancangan Aplikasi Point of Sales (Pos) Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter Di Kafe Elangsta," *Iris J. Rekayasa Inf. Swadharma*, vol. 3, no. 2, pp. 6–13, 2023, doi: 10.56486/jris.vol3no2.326.
- [16] R. Ananda, U. Khair, and Y. D. Lestari, "Paper Rancang Bangun Aplikasi Resep Makanan Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter," *Snatikom*, vol. 9, pp. 258–265, 2022.
- [17] F. Nurlaila and A. K. Saffitroh, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman Pada Restoran Dapursahla Berbasis Android," *Pros. Semin. Nas. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, pp. 66–74, 2019, [Online]. Available: <https://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/SNISIS/article/view/3109>
- [18] D. A. Aziz, R. Andreswari, and S. F. S. Gumilang, "Perancangan Bisnis Dan Arsitektur Aplikasi Pada Aplikasi Mobile Manawa Investasi Hewan Ternak Business and Application Architecture Design in Manawa," *e-Proceeding Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 7111–7121, 2020.
- [19] L. Wangi, "Aplikasi Pengenalan Makanan Khas Indonesia Berbasis Android," *Jitaku*, vol. 1, no. 1, pp. 15–22, 2023.
- [20] P. E. Mas'udia, C. A. Pratama, D. Purwati, Y. Ratnawati, M. Sarosa, and N. Hidayati, "Rancang Bangun dan Analisis QoS pada Sistem Informasi Penjualan Obat dengan Layanan Antar-Jemput Berbasis Android," *Techno.Com*, vol. 21, no. 3, pp. 633–643, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i3.6209.
- [21] K. J. Baso, R. Sengkey, and Y. D. Y. Rindengan, "Perancangan Aplikasi Catering Berbasis Mobile," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 81–90, 2020.
- [22] P. Susanto and I. P. Sari, "Pembangunan Perangkat Lunak Aplikasi Resep Hidangan Berbasis Web," *J. LPKIA*, vol. 1, no. 2, pp. 16–23, 2012.
- [23] Martono, "Pembuatan Aplikasi E-Menu (Electronic Menu) Berbasis Website Dan Android," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 12, no. 1, pp. 1036–1046, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/mediasisfo/article/view/564>
- [24] F. Nurlaila, "Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 1, p. 16, 2019, doi: 10.32493/informatika.v4i1.2585.
- [25] I. H. Nugraha and L. Azizah, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Web di Caffe In Out Kabupaten Pangandaran," *Jumantaka*, vol. 03, no. 01, p. 1, 2019.
- [26] E. B. Pratama and E. Meilinda, "Penerapan Metode Sdlc Dengan Model Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Promosi Produk Makanan Berbasis Website," *J. Teknol. Inf. MURA*, vol. 10, no. 1, p. 39, 2018, doi: 10.32767/jti.v10i1.287.
- [27] N. W. Karyanto and S. Syidada, "Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web Pada Catfory Catering," *Melek IT Inf. Technol. ....*, vol. 5, no. 2, pp. 10–13, 2019, [Online]. Available: <https://melekit-if.uwks.ac.id/index.php/melekit/article/view/154%0Ahttps://melekit-if.uwks.ac.id/index.php/melekit/article/download/154/127>
- [28] A. Resep, M. My, C. Berbasis, and C. S. Tunggal, "Android Dengan Model Pengembangan Rad ( Rapid Application Development )," 2020.
- [29] Y. Handoko Agustin, A. Latifah, and A. F. Nugraha, "Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kasir pada Kafe Restorasi Kopi Berbasis Web," *J. Algoritma*, vol. 18, no. 1, pp. 302–312, 2021, doi: 10.33364/algoritma.v18-1.947.
- [30] A. Aditya and A. Ushud, "Perancangan Website Resepbayi.com Menggunakan Avada Untuk WordPress," *Maklumatika*, vol. 6, no. 1, pp. 10–19, 2019, [Online]. Available: <https://maklumatika.i-tech.ac.id/index.php/maklumatika/article/view/76/84>
- [31] K. Setiawan, F. Y. Rahman, and I. I. Purnomo, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Cafe Dengan Berbasis Web," *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 4, p. 193, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i4.5624.
- [32] F. Asfaroni and R. Amalia, "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada K&Y Coffee berbasis Android," *Smatika J.*, vol. 13, no. 01, pp. 32–42, 2023, doi: 10.32664/smatika.v13i01.716.
- [33] M. T. Rahmawita and A. Wiratama, "Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Dan Cafe Berbasis Android," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, p. 76, 2021, doi: 10.24014/rmsi.v7i1.11906.
- [34] A. Novianti, "Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android Mobile dengan Metode Waterfall," *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/353046358\\_Rancang\\_Bangun\\_Sistem\\_Informasi\\_Aplikasi\\_Resep\\_Masakan\\_Berbasis\\_Android\\_Mobile\\_dengan\\_Metode\\_Waterfall](https://www.researchgate.net/publication/353046358_Rancang_Bangun_Sistem_Informasi_Aplikasi_Resep_Masakan_Berbasis_Android_Mobile_dengan_Metode_Waterfall)
- [35] F. K. Nst, I. Faisal, and K. Chiuloto, "Media Pengenalan Makanan Khas Daerah Sumatera Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," ... *J. Ilmu Komput. Dan ...*, vol. 6341, no. April, pp. 60–67, 2022.
- [36] D. R. Marbun, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Di Twin Seafood & Resto Rantauprapat Berbasis Web," *Informatika*, vol. 9, no. 2, pp. 71–76, 2021, doi: 10.36987/informatika.v9i2.2190.