

## PENGEMBANGAN APLIKASI WISATA KULINER LOKAL BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Samuel<sup>1</sup>, Agus Herwanto<sup>2\*</sup>, Bambang Irawan<sup>3</sup>, Budi Tjahjono<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No.9 Kebun Jeruk, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>29112002samuel@gmail.com, <sup>2</sup>agus.herwanto@esaunggul.ac.id, <sup>3</sup>bambang.irawan@esaunggul.ac.id,

<sup>4</sup>budi.tjahjono@esaunggul.ac.id

### Abstract

*In the digital era, the regional tourism sector is required to continuously innovate in providing information and services to tourists, including promoting the potential of local culinary tourism. This research aims to design and develop an Android-based local culinary tourism application as an effort to support increased tourist visits to the region. The development method used is Rapid Application Development (RAD), which is considered capable of producing applications with a fast, flexible, and adaptive development process to user needs. The application provides a search feature for nearby culinary locations, recommendations for popular restaurants, travel route maps, and user reviews, supporting a more informative and interactive culinary tourism experience. Testing was conducted through several stages, from unit testing to system testing, to ensure each feature operates according to specifications. The development results indicate that this application can help tourists find culinary information practically while also supporting local culinary businesses in promoting their products digitally. It is hoped that this application can support increasing the attractiveness of culinary tourism in the region, strengthening the local tourism ecosystem, and making a significant contribution to the growth of the technology-based creative economy..*

**Keywords:** Application, Android, Culinary Tourism, Rapid Application Development (RAD)

### Abstrak

Pada era digital, sektor pariwisata daerah dituntut untuk terus berinovasi dalam memberikan informasi dan layanan kepada wisatawan, termasuk dalam hal promosi potensi wisata kuliner lokal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi wisata kuliner lokal berbasis Android sebagai salah satu upaya mendukung peningkatan kunjungan wisatawan ke daerah. Metode pengembangan yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD), yang dinilai mampu menghasilkan aplikasi dengan proses pengembangan yang cepat, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dibangun menyediakan fitur penelusuran lokasi kuliner terdekat, rekomendasi tempat makan populer, peta rute perjalanan, serta ulasan pengguna yang mendukung pengalaman wisata kuliner lebih informatif dan interaktif. Pengujian dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari unit testing hingga system testing, untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai spesifikasi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat membantu wisatawan dalam menemukan informasi kuliner secara praktis sekaligus mendukung pelaku usaha kuliner lokal dalam mempromosikan produk mereka secara digital. Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi sarana pendukung dalam meningkatkan daya tarik wisata kuliner di daerah, memperkuat ekosistem pariwisata lokal, dan memberikan kontribusi nyata terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif berbasis teknologi.

**Kata kunci :** Aplikasi, Android, Wisata Kuliner, Rapid Application Development (RAD)

### Pendahuluan

Pariwisata adalah sektor strategis untuk mendukung pertumbuhan ekonomi nasional dan daerah. Berdasarkan data (Kemenparekraf Indonesia, 2024), pariwisata Indonesia berkontribusi lebih dari Rp 316 triliun pada Produk Domestik Bruto (PDB), menunjukkan

perannya yang sangat penting dalam menggerakkan perekonomian. Salah satu subsektor yang berkontribusi besar adalah kuliner, sekitar 42% dari total belanja wisatawan domestik. Itu menunjukkan bahwa wisata kuliner memiliki potensi besar sebagai penggerak ekonomi lokal dan UMKM. Sementara itu, data (BPS,

2023) mencatat peningkatan wisatawan domestik 12,3% dari tahun lalu, menandakan trend positif masyarakat ingin menjelajahi kekayaan lokal, termasuk pengalaman gastronomi yang asli dan berbasis budaya.

Dengan transformasi digital, pola konsumsi informasi wisatawan juga berubah drastis. Wisatawan sekarang lebih mengandalkan mobile dan internet dalam merencanakan perjalanan, termasuk memilih tempat makan yang unik dan memiliki daya tarik daerah. Menurut data (APJII, 2024), tingkat penetrasi internet di Indonesia sudah mencapai 77% dari populasi, memberikan peluang besar untuk sektor pariwisata, terutama wisata kuliner. Tapi belum semua daerah memiliki sistem informasi kuliner yang terintegrasi dan dapat menyajikan data real-time. Itu menyebabkan wisatawan kesulitan menemukan destinasi kuliner yang asli dan terpercaya, serta pelaku usaha lokal kehilangan kesempatan promosi yang lebih luas.

Masalah utama dalam wisata kuliner digital adalah minimnya informasi daring yang relevan, minimnya digitalisasi UMKM di sektor makanan, serta minimnya inovasi teknologi yang mengintegrasikan kebutuhan wisatawan dan pelaku usaha. Kurangnya panduan wisata interaktif berbasis lokasi dan tidak aktifnya pemerintah daerah dalam mendukung platform digital juga menjadi hambatan. Mobile technology, yang seharusnya menjadi jembatan antara wisatawan dan pelaku usaha, belum dimanfaatkan oleh banyak pihak. Padahal dengan pendekatan yang tepat, pengembangan aplikasi Android dapat menjadi solusi untuk menyatukan ekosistem pariwisata dan kuliner secara efektif, efisien dan inklusif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan potensi besar Android untuk mendukung promosi pariwisata. (Listyorini & Meimaharani, 2017) membuat aplikasi wisata kuliner kota Kudus yang membantu promosi makanan khas lokal. (Zulius & Daulay, 2019) membuat sistem informasi geografis berbasis Android untuk mendeteksi lokasi kuliner di Lubuklinggau, sedangkan (Asmar dkk., 2016) membuat aplikasi panduan wisata Provinsi Sulawesi Selatan untuk memperkenalkan destinasi daerah. Namun, penelitian-penelitian ini umumnya masih satu arah—yaitu hanya menampilkan informasi tanpa memberikan ruang partisipasi aktif bagi pengguna ataupun pelaku usaha. Keterlambatan fitur real-time, ulasan pengguna, serta integrasi UMKM menjadi kelemahan utama yang menghambat fungsi aplikasi tersebut dalam konteks promosi interaktif.

Studi lain, seperti (Anugrah dkk., 2020) yang membuat aplikasi “Jombang Halal Tourism” yang menggunakan metode Haversine Formula dalam aplikasi pariwisata berbasis lokasi, memperkuat pentingnya pengembangan sistem informasi pariwisata yang berbasis teknologi peta. Tapi, fokus utama dari studi tersebut masih terbatas pada aspek teknis penentuan lokasi. Mereka belum banyak menggali aspek pengalaman

pengguna secara holistik, seperti antarmuka yang intuitif, fitur personalisasi, dan integrasi dengan komunitas pengguna maupun pelaku usaha. Itulah mengapa aplikasi yang dihasilkan statis dan tidak dapat menyesuaikan dengan kebutuhan wisatawan yang semakin kompleks dan digital-savvy.

Studi ini hadir untuk menjawab semua kelemahan tersebut dengan menawarkan pendekatan yang lebih holistic. Aplikasi yang dihasilkan akan mengintegrasikan sistem informasi geografis (SIG), desain UX/UI adaptif untuk meningkatkan kenyamanan pengguna, serta fitur interaktif seperti ulasan kuliner, penilaian kualitas layanan, dan rekomendasi personal berbasis riwayat pencarian dan preferensi. Dengan pendekatan ini, wisatawan tidak hanya mendapatkan informasi lokasi kuliner, tapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam membagikan pengalaman, memberikan masukan, dan membantu promosi melalui testimonial digital. Sebaliknya, pelaku UMKM juga akan mendapatkan visibility lebih tinggi serta data analitik sederhana yang dapat membantu pengambilan keputusan bisnis.

Kontribusi utama penelitian ini adalah menghadirkan aplikasi Android wisata kuliner lokal yang tidak hanya berfungsi sebagai direktori tetapi juga sebagai alat promosi dinamis berbasis lokasi (geolokasi) dan sosial (umpam balik pengguna) (Karsana & Mahendra, 2021). Aplikasi ini akan menjadi jembatan antara wisatawan dan pengusaha kuliner dengan menggunakan teknologi digital secara inklusif dan adaptif. Melalui sistem navigasi real-time, peta interaktif, serta integrasi dan sistem pemeringkatan media sosial, aplikasi ini dapat menjadi model digitalisasi kuliner yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif dan UMKM di daerah tersebut. Aplikasi ini juga selaras dengan agenda transformasi digital nasional dan program pemulihan ekonomi pascapandemi melalui sektor pariwisata dan ekonomi kreatif.

Jadi, tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan dan mengevaluasi aplikasi Android wisata kuliner lokal yang dapat meningkatkan pengalaman wisatawan, memperkuat promosi kuliner lokal, dan mendorong partisipasi aktif pengusaha lokal dalam ekosistem digital. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan sistem informasi geografis dan teknologi seluler di bidang pariwisata. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pemerintah daerah, UMKM, dan pengembang aplikasi sebagai referensi dalam merancang strategi digitalisasi kuliner lokal yang lebih inklusif, adaptif, dan berkelanjutan.

## Metode Penelitian

Model pengembangan perangkat lunak digunakan sebagai dasar dalam merancang sebuah sistem informasi atau aplikasi yang bertujuan untuk mengembangkan sistem melalui tahapan-tahapan tertentu.

Adapun model pengembangan perangkat lunak yang digunakan penelitian ini yaitu *Rapid Application Development* (RAD). RAD adalah strategi siklus hidup yang ditunjukkan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional (Zalukhu dkk., 2023).



## Gambar 1 Metode RAD (*Rapid Application Development*)

RAD merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik prototyping dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem atau aplikasi. Dari definisi-definisi konsep RAD ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode RAD ini dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat.

Sedangkan menurut (Sirait dkk., 2023), RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi. Pada akhirnya, RAD sama-sama berusaha memenuhi svarat-svarat bisnis yang berubah secara cepat.

Terdapat empat fase dalam RAD yang melibatkan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilaian, perancangan, dan penerapan. Adapun keempat fase tersebut adalah *requirements planning* (perencanaan kebutuhan), *design* (desain), *construction* (konstruksi) dan *implementation* (implementasi). Sesuai dengan metodologi RAD menurut (Mulyati & Wardono, 2019), berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tian-tian fase pengembangan aplikasi.

### 1. Requirements Planning (Perencanaan Kebutuhan)

Dalam fase ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasikan tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk megidentifikasiakan syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu

tetap pada upaya pencapaian tujuan-tujuan perusahaan (Habibi & Karnovi, 2020).

## 2. *Design* (Desain)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai workshop. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. Workshop desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama workshop desain RAD, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendall menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakseserasi.

### **3. Construction (konstruksi)**

Setelah umpan balik dari pengguna mengarahkan pengembangan prototype ke desain yang disetujui, tahap konstruksi dimulai. Pada tahap ini, pengembang bekerja untuk menyelesaikan pembangunan sistem.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama workshop dan merancang aspek-aspek teknis dan nonteknis perusahaan(Wahyudi, 2022). Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem-sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diujicoba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.

## Hasil Implementasi

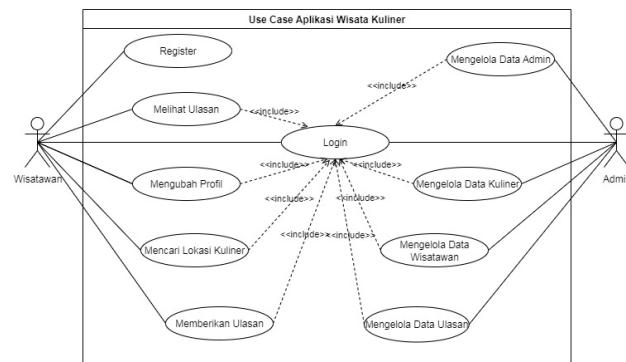
## **1. Requirements Planning (Perencanaan Kebutuhan)**

- a. Analisa Kebutuhan Sistem  
Pada Sistem yang sedang berjalan, berdasarkan hasil analisa penulis terhadap proses pengembangan aplikasi wisata kuliner lokal yang sedang berjalan masih banyak kekurangan, dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Analisa Kebutuhan Sistem

Wisatawan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Wisatawan dapat Register</li><li>2. Wisatawan dapat Login</li><li>3. Wisatawan dapat mengubah profil</li><li>4. Wisatawan dapat Mencari Lokasi Kuliner</li><li>5. Wisatawan dapat memberikan ulasan</li><li>6. Wisatawan dapat melihat ulasan</li></ol>
-----------	--

Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin dapat Login</li> <li>2. Admin dapat mengelola data admin</li> <li>3. Admin dapat mengelola data kuliner</li> <li>4. Admin dapat mengelola data wisatawan</li> <li>5. Admin dapat mengelola data ulasan</li> </ol>
-------	---



- b. Analisa Kebutuhan Perangkat Keras  
 Untuk kebutuhan dalam penelitian ini, penulis menggunakan satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 2 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat	Spesifikasi
Processor	Intel(R) Core(TM) i7- Gen 7 Socket LGA 1151
Memory	20 GB
SSD	447 GB
Monitor	Resolusi Layar Maksimum (1366 x 768)
Keyboard	QWERTY
Mouse	Optical
Handphone Android	Sistem Operasi: Android 14. Chipset: Exynos 1380, Octa Core hingga 2.4 GHz. RAM: 8GB. ROM: 256GB. Layar: Super AMOLED 6.6 inci, FHD+ 2340 x 1080 piksel (120 Hz). Kamera Belakang: 50MP (wide, OIS) + 8MP (ultrawide) + 5MP (macro). Kamera Depan: 13MP. Baterai: 5000 mAh.

## 2. Design (Desain)

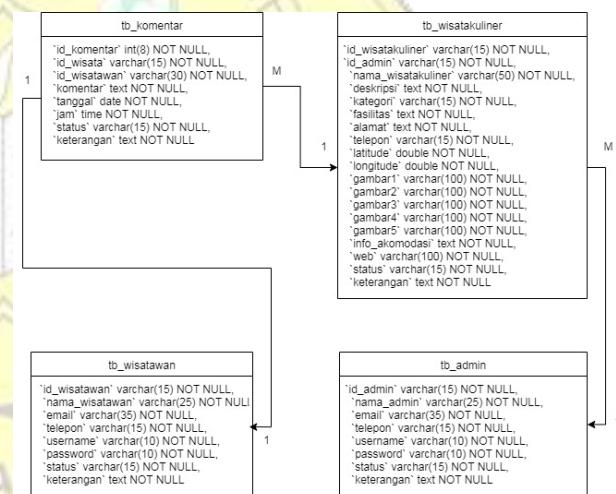
### a. Use Case Diagram Sistem Usulan

Pada Gambar 2 Secara umum use case diagram merupakan gambaran fungsional dari suatu sistem yang dibuat, sehingga pengguna mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun. Use case diagram dalam pengembangan aplikasi wisata kuliner lokal di bawah ini:

Gambar 2  
 Use Case Diagram

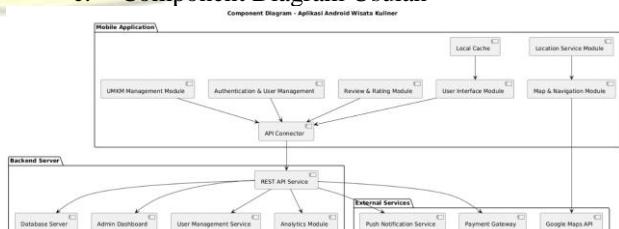
### b. Class Diagram Usulan

Gambar 3 adalah Class Diagram. Class diagram ini terdiri dari empat tabel yaitu tabel admin, tabel wisatawan, tabel wisata kuliner dan tabel ulasan.



Gambar 3  
 Class Diagram

### c. Component Diagram Usulan



Gambar 4  
 Component Diagram

## 3. Construction (Pembangunan)

Construction merupakan tahap ketiga dalam metode Rapid Application Development (RAD). Tahap ini berfokus pada pembuatan (pengkodean) sistem, pengujian modul, serta penyempurnaan prototipe menjadi aplikasi yang siap digunakan. Berbeda dengan pendekatan pengembangan tradisional, tahap construction pada RAD bersifat cepat, iteratif, dan kolaboratif, dengan tujuan mempercepat rilis produk yang fungsional.

#### 4. **Implementation (Penerapan)**

Tahap implementasi adalah tahap di mana sistem atau aplikasi yang telah selesai dikembangkan dan diuji diinstal, diatur, dan diterapkan di lingkungan nyata agar dapat digunakan oleh pengguna sesuai tujuan awal pengembangan.

#### Pembahasan

Hasil akhir dari penerapan pengembangan aplikasi wisata kuliner berbasis android yang dikembangkan dengan metodologi *Rapid Application Development* (RAD) (Prasta, 2021). Implementasi ini menunjukkan hasil nyata dari desain yang dibuat sebelumnya, termasuk antarmuka yang diimplementasikan dan fungsionalitas utama.

##### 1. Halaman Splash Screen

Halaman Splash Screen adalah tampilan saat pengguna pertama kali membuka aplikasi. Tampilan ini menampilkan logo aplikasi dan kalimat selamat datang.



**Gambar 5**  
Halaman Splash Screen

##### 2. Halaman Login

Halaman Login menampilkan inputan email dan password untuk masuk ke dalam aplikasi. Pada bagian bawah ada link untuk daftar membuat akun.



**Gambar 6**  
Halaman Login

Jika inputan email dan password benar maka akan untuk masuk ke dalam aplikasi. Tetapi jika data yang digunakan salah maka akan muncul pesan gagal login.

##### 3. Halaman Register

Halaman Register digunakan untuk membuat akun. Halaman ini berisikan form yang terdiri dari nama, telepon, email, password dan konfirm password.



**Gambar 7**  
Halaman Register

##### 4. Halaman Dashboard Wisatawan

Halaman Dashboard menampilkan halaman utama yang terdiri dari menu-menu dan daftar kuliner dibagian bawah. Pada bagian atas terdapat kalimat informasi lokasi pengguna.



**Gambar 8**  
**Halaman Dashboard Wisatawan**

5. Halaman Profil

Halaman Profil digunakan untuk mengubah data profil pengguna. Data profil yang bisa diubah seperti nama, telepon, email dan password.



**Gambar 9**  
**Halaman Profil**

6. Halaman Kuliner

Halaman Kuliner menampilkan list kuliner berupa informasi nama kuliner, jumlah ulasan, rating dan status kuliner.



**Gambar 10**  
**Halaman Profil**

7. Halaman Detail Kuliner

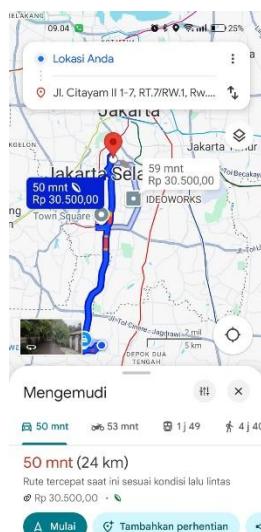
Halaman Detail Kuliner menampilkan detail informasi dari kuliner yang dipilih. Pada bagian bawah terdapat tombol Beri Rating dan tombol Navigasi.



**Gambar 11**  
**Halaman Detail Kuliner**

8. Halaman Navigasi

Halaman Navigasi menampilkan peta lokasi kuliner yang dituju dengan lokasi awal. Disini lokasi awal bisa diubah dengan lokasi pengguna untuk mengarahkan ke lokasi kuliner.



**Gambar 12**  
Halaman Navigasi



**Gambar 14**  
Halaman Maps

#### 9. Halaman Beri Ulasan

Halaman Ulasan. Tampilan ini digunakan oleh pengguna untuk memberikan ulasan beserta rating untuk kuliner yang dipilih.



**Gambar 13**  
Halaman Beri Ulasan

#### 10. Halaman Maps

Halaman Maps menampilkan peta lokasi dengan titik-titik lokasi yang tersedia. Halaman ini sama fungsinya dengan halaman navigasi.

#### 11. Halaman Tentang

Halaman Tentang menampilkan informasi profil dari aplikasi wisata kuliner ini. Informasi ini berisi fungsi dari aplikasi dan apa saja fitur-fitur yang ada di aplikasi ini.



**Gambar 15**  
Halaman Tentang

#### 12. Halaman Ulasan

Halaman ulasan menampilkan semua ulasan dari wisatawan tentang kuliner. Ulasan ini bisa diatur oleh admin jika ada ulasan yang tidak sesuai atau menggunakan kata-kata yang tidak sopan.



Gambar 16  
Halaman Ulasan

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi kuliner lokal berbasis Android menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) mampu menghasilkan sebuah aplikasi yang cepat, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini berhasil mengintegrasikan berbagai fitur penting seperti penelusuran lokasi kuliner, rekomendasi tempat makan, peta rute wisata, serta ulasan pengguna sehingga memudahkan wisatawan dalam menemukan dan menjelajahi destinasi kuliner di daerah.

Penggunaan metode RAD terbukti mendukung pengembangan aplikasi secara iteratif, memungkinkan penyesuaian fitur sesuai masukan pengguna dengan lebih fleksibel dan cepat. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat membantu mempromosikan potensi kuliner lokal, meningkatkan kunjungan wisatawan, dan mendukung pelaku usaha kuliner di daerah dalam memperluas jangkauan pasarnya secara digital.

### Daftar Pustaka

Kemenparekraf Indonesia, “Siaran Pers Kemenparekraf Promosikan Bangga Berwisata Di Indonesia Lewat diATF 2024,” 2024.  
<https://www.kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-kemenparekraf-promosikan-bangga-berwisata-di-indonesia-lewat-diatf-2024>.

berwisata-di-indonesia-lewat-diatf-2024. BPS, “Jumlah Kunjungan Wisman Ke Indonesia Pada Desember 2022 Mencapai 895,12 Ribu Kunjungan Dan Jumlah Penumpang Angkutan Udara Internasional Pada Desember 2022 Naik 14,87 Persen,” 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2023/02/01/1974/jumlah-kunjungan-wisman-ke-indonesia-pada-desember-2022-mencapai-895-12-ribu-kunjungan-dan-jumlah-penumpang-angkutan-udara-internasional-pada-desember-2022-naik-14-87-persen.html>.

APJII, “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang,” 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Terhitung~sejak~2018%2C~penetrasi~internet,standard~error~0%2C43%25>.

- T. Listyorini dan R. Meimaharani, *APLIKASI WISATA KULINER KOTA KUDUS BERBASIS ANDROID*. 2017.
- A. Zulius dan N. Daulay, “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LOKASI WISATA KULINER PADA KOTA LUBUKLINGGAU BERBASIS ANDROID,” *JUSIM (Jurnal Sist. Inf. Musirawas)*, vol. 4, hal. 109–115, Nov 2019, doi: 10.32767/jusim.v4i02.637.
- K. Asmar, Y. Bobihu, dan N. Afif, “Implementasi Aplikasi Panduan Wisata Provinsi,” *J. INSYPRO*, vol. 1, no. 1, hal. 1–10, 2016.
- C. S. Anugrah, M. Masrur, H. B. Santoso, dan I. Budi, “Aplikasi Pariwisata Jombang Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine Formula,” *Senasif*, vol. 4, no. 1, hal. 2484–2490, 2020.
- I. W. W. Karsana dan G. S. Mahendra, “Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Puskesmas Menggunakan Google Maps Api Di Kabupaten Badung,” *J. Komput. dan Inform.*, vol. 9, no. 2, hal. 160–167, 2021, doi: 10.35508/jicon.v9i2.5214.
- D. J. Zalukhu, P. K. Karo, dan N. Faizah, “Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Nias Berbasis Android dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Menggunakan Android Studio,” *Comput. J.*, vol. 1, no. 1, hal. 9–14, 2023, doi:

10.58477/cj.v1i1.30.

- R. Sirait, A. Gunaryati, dan B. Rahman, “Sistem Inventarisasi Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development Romantika Sirait 1 , Aris Gunaryati 2 , Ben Rahman 3 Sistem Informasi, Universitas Nasional,” *J. Ilm.*, vol. 9, no. 10, hal. 709–718, 2023.
- S. Mulyati dan W. Wardono, “Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio,” *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 2, hal. 788–797, 2019.
- R. Habibi dan R. Karnovi, *Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital*. Kreatif, 2020.
- T. Wahyudi, “Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review,” *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, hal. 96–102, 2022, doi: 10.31294/ijcs.v1i2.1428.
- M. Prasta, “Wisata Kuliner Kota Surakarta dan Strategi Mengembangkan Wisata Kuliner Kota Surakarta.,” *J. Pariwisata Indones.*, vol. 17, no. 1, hal. 37–47, 2021, doi: 10.53691/jpi.v17i1.134.

