

Aplikasi Informasi Wisata Kuliner di Daerah Tangerang untuk Perangkat Smartphone Berbasis Sistem Operasi Android

¹ Mohamad Saefudin, ² Elly Agustina Julisawati

Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K
Jl. BRI Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, 12140

saefudin@gmail.com, ellya@jak-stik.ac.id

Abstrak. Penelitian ilmiah ini berisi tentang aplikasi informasi wisata kuliner yang dijalankan pada *smartphone* berbasis Android. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna disegala usia terutama para wisata dan masyarakat Tangerang setempat yang sedang ingin mencari informasi mengenai wisata kuliner khususnya yang berada di kota Tangerang. Dimulai dengan membuat struktur navigasi sebagai perancangan awal, lalu perancangan interface awal dan tampilan layout serta fungsi-fungsi yang digunakan baik fungsi *Button*, *ImageView*, *TextView*, *ScrollView* dan lain sebagainya yang digunakan pada aplikasi. Selanjutnya pembuatan kelas-kelas baik kelas berekstensi .XML dan .JAVA pada Android SDK-Java, menguji coba aplikasi dengan *Emulator* Android, dan mengimplementasikan pada *smartphone* Android. Uji coba yang dilakukan pada *smartphone* Android, mulai dari awal sampai mencoba menu yang ada berjalan lancar tanpa hambatan. Aplikasi ini dikerjakan oleh peneliti dan diharapkan dapat membantu pengguna aplikasi android disegala usia terutama pada para wisatawan yang ingin menjelajahi kuliner yang berada di kota Tangerang

Kata kunci : Wisata, Kuliner, Android, Tangerang

1. Pendahuluan

Teknologi informasi merupakan hasil rekayasa manusia proses penyampaian informasi dari bagian pengirim sehingga pengiriman informasi tersebut lebih cepat dan mudah, lebih luas penyebarannya, dan lebih lama telah hadir inovasi terbaru yang diciptakan oleh manusia. Manusia yang memiliki kemampuan tingkat intelligent yang sangat tinggi mampu untuk menciptakan sesuatu yang baru yang akan selalu berinovasi agar dapat berguna dimasa yang akan datang pada saat ini . Pemanfaatan teknologi seperti halnya *smartphone* digunakan untuk keperluan berbagai macam hal. Dengan kemudahan untuk dibawa kemana-mana teknologi sistem pada *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai pemberi kemudahan dan aplikasinya dapat menjadi solusi untuk mencari informasi yang akurat terhadap kebutuhan sehari-hari. dampak utama penggunaan teknologi informasi adalah tingginya volume penggunaan internet dan jaringan mobile

Teknologi Mobile adalah merupakan salah satu teknologi yang paling cepat perkembangannya dan merupakan bagian yang familiar dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada saat ini. hal itu disebabkan ukurannya yang cukup kecil sehingga dapat lebih mudah untuk dibawa dan fungsinya yang memudahkan untuk berkomunikasi setiap saat dimana pun dan kapan pun kita membutuhkannya teknologi juga memungkinkan kita untuk mengakses segala macam informasi dan sangatlah mudah untuk membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien

Mungkin pada saat ini kebutuhan untuk memperoleh informasi telah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat Indonesia tentunya. tidak terkecuali masyarakat di kota Tangerang terutama bagi kalangan pelajar, mahasiswa, wisatawan bahkan pengusaha sekalipun. Salah satu informasi yang dibutuhkan masyarakat khususnya bagi para wisatawan. saat ini adalah kebutuhan informasi yang berkaitan dengan tempat tempat wisata kuliner yang tersedia baik informasi tentang jenis makanan apa saja yang tersedia ditempat kuliner tersebut. Kota Tangerang sebagai salah satu kota tujuan wisata mengalami perkembangan yang pesat. selain dikenal dengan daerah pariwisatanya, kota Tangerang juga dikenal dengan wisata kuliner, begitu banyak tempat-tempat kuliner yang menyajikan menu yang unik yang memiliki ciri khas tersendiri dari daerahnya

Penelitian Ilmiah ini, diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mencari informasi mengenai wisata kuliner yang ada di daerah Tangerang, maka bermaksud pada Penelitian ilmiah ini adalah untuk membangun aplikasi layanan informasi tentang wisata kuliner kedalam sebuah bentuk aplikasi mobile berbasis android

Peneliti membahas tentang: Keluaran dari aplikasi ini mengenai informasi kuliner, yaitu berupa tempat-tempat wisata kuliner, jenis makanan yang tersedia, harga, termasuk alamat lokasi pada tempat tersebut dan nomor telepon. Informasi yang tersedia dikategorikan kedalam dua kategori yaitu berdasarkan jenis makanan yang tersedia serta jajanan yang terdapat di Kota Tangerang

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Parawisata

Parawisata adalah perpindahan orang untuk sementara waktu dan dalam jangka waktu ke tujuan – tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu. (A.J. Burkart dan S. Medik,1987)

2.2. Kuliner

Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan. Masakan tersebut berupa lauk pauk, makanan (panganan), dan minuman. Karena setiap daerah memiliki cita rasa tersendiri. Kuliner adalah sebuah gaya hidup banyak masyarakat menyatu dengan kehidupan. Karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari. Mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah. Semua itu, membutuhkan pengolahan yang serba enak

2.3. Wisata Kuliner

Wisata kuliner merupakan kegiatan yang banyak dilakukan orang memenuhi kebutuhan makanan, untuk hiburan. Sensasi lidah tak dapat ditipu dengan rasa nikmat dan lezat. Kemauan lidah berbeda dengan hasrat akan rasa lapar. rasa lapar dapat dipenuhi dengan makanan yang umum nasi dan sayur serta lauk. Terapi sensasi rasa oleh lidah sudah termasuk gaya hidup atau style dengan biaya yang tidak murah. Sering dan banyak orang mencari makan khas hanya untuk kegiatan memenuhi sensasi lidah

2.4. Sejarah Kota Tangerang

Tangerang sebuah kota yang sarat dengan romantisme kota kecil yang telah menjadi saksi perkembangan bangsa ini. Jaman yang penuh dengan perkembangan teknologi yang demikian pesat seperti sekarang ini, Tangerang masih tetap eksis dengan segala dinamika kehidupannya yang berjalan sedemikian pesatnya.

2.5. Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon selular berbasis Linux. Android merupakan platform terbuka untuk para pengembang membuat aplikasi sendiri untuk dijalankan pada bermacam perangkat bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk handphone. Selanjutnya pada tahap pengembangan Android, terbentuklah Open Handset Alliance terdiri dari konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi. Android menggunakan bahasa pemrograman Java sebagai alat untuk membangun atau mengembangkan program aplikasi. Selain itu juga menggunakan bahasa XML sebagai penggambaran struktur antarmuka program aplikasi.

2.6. Java

Java merupakan bahasa pemrograman yang berbasis *Desktop*, *Mobile*, dan *Web*. Java diciptakan pertama kali oleh James Gosling saat di Sun Microsystem. Java merupakan pengembangan bahasa pemrograman C, maka

dari itu sintaks dan tata bahasanya hampir sama. Java merupakan bahasa pemrograman yang berorientasi objek (OOP) yang artinya struktur programnya didasarkan kepada interaksi objek dalam menyelesaikan suatu proses. Java merupakan bahasa pemrograman yang dipakai dalam mengembangkan aplikasi Android.

XML adalah bahasa *markup* digunakan untuk membuat dokumen pertukaran data antara sistem berbeda. XML dikembangkan mulai tahun 1996 dan mendapatkan pengakuan dari W3C pada bulan Februari 1998. Seperti halnya bahasa markup lain, XML juga menggunakan elemen yang ditandai dengan *tag* pembuka (diawali dengan “<” dan diakhiri dengan “>”), *tag* penutup (diawali dengan “</” diakhiri “/”>) dan atribut elemen (parameter yang dinyatakan dalam *tag* pembuka misal <form name=“isidata”>).

XML diciptakan dengan kemampuan menyimpan data yang ringkas dan teratur. XML menyediakan teknik terstandarisasi tetapi dapat dimodifikasi untuk menggambarkan isi suatu dokumen. XML mendeskripsikan suatu susunan informasi yang berfokus pada informasi dengan format yang tidak mengandung standard contohnya heading, paragraph, table dan sebagainya.

2.7. Editor

Text editor merupakan sebuah perangkat lunak atau program komputer yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat, mengubah, atau mengedit *file* teks (*plain text*). *Text editor* adalah aplikasi untuk membuat program komputer, mengedit *source code* bahasa pemrograman. Aplikasi ini secara umum digunakan untuk tujuan pemrograman, bukan untuk pembuatan dokumen, seperti fungsinya di masa lalu.

2.8. Paint

Paint (sebelumnya Paintbrush untuk Windows) adalah program grafis sederhana yang disertakan dengan semua versi Microsoft Windows. Program ini sering disebut MS Paint atau Microsoft Paint. Aplikasi ini digunakan untuk membuka dan menyimpan file dengan format Windows *bitmap* (24-bit, 256 warna, 16 warna, dan monokrom, dengan file yang berekstensi “.bmp”), JPEG, GIF (tanpa animasi atau transparansi), PNG (tanpa *alpha channel*), dan TIFF (tanpa dukungan beberapa halaman).

2.9. Photoshop

Adobe Photoshop sering disebut dengan Photoshop merupakan perangkat lunak editor gambar produk Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi kedua belas dengan nama Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir dengan nama Adobe Photoshop CS6.

3. Metodologi Penelitian

Peneliti mengumpulkan berbagai materi dari referensi buku, internet mengenai wisata kuliner dan jenis makanan dalam bentuk informasi yang didapat. Langkah kedua Peneliti melakukan survey tempat-tempat kuliner yang berada didaerah Tangerang yang bersangkutan untuk melengkapi data-data Informasi yang dibutuhkan. Langkah berikutnya yang dilakukan Peneliti adalah merancang tampilan interface dengan beberapa button. Langkah selanjutnya Peneliti mengimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman pada Android menggunakan Eclipse. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu, JAVA dan XML. Dimana di dalam JAVA dan XML terdapat coding yang nantinya smebetuk aplikasi ini.

3.1. Perancangan Dan Implementasi

Peneliti membahas mengenai tahapan-tahapan yang di lakukan dalam pembuatan *aplikasi informasi wisata kuliner di kota Tangerang berbasis android*, aplikasi ini menginformasi mengenai wisata kuliner yang

khususnya di daerah kota Tangerang, Selain menampilkan pemetaan, aplikasi yang ingin dibuat Peneliti ini juga nantinya menampilkan informasi mengenai tahapan-tahapan tempat kuliner. Secara garis besar, pembuatan aplikasi ini meliputi:

1. Perancangan Aplikasi
2. Pembuatan Struktur Navigasi
3. Pembuatan Aplikasi
4. Implementasi

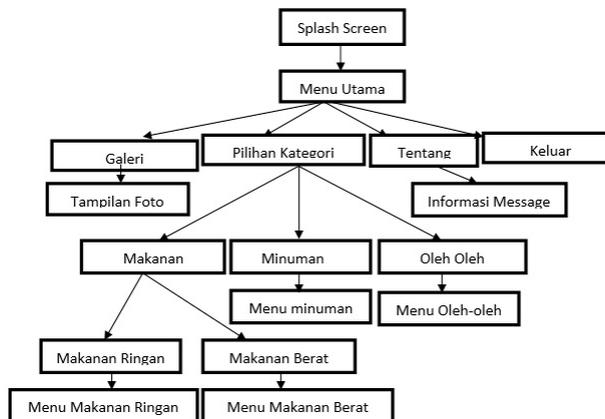
3.1.1. Perancangan Aplikasi

Bagian ini membahas dibuat dengan bertujuan untuk memudahkan mencari informasi wisata kuliner di daerah Tangerang guna untuk memberikan kemudahan bagi para masyarakat kota setempat dan para wisatawan. dalam memberikan informasi yang tepat dan akurat.

Pembuatan rancangan sistem, struktur menu, kemudian dilakukan rancangan tampilan dari halaman awal. Selanjutnya pembuatan aplikasi program dengan menggunakan SDK android pada editor Eclipse. Setelah itu diuji dengan emulator. Tahap ini menggambarkan tentang alur dari program yang menggunakan struktur navigasi dari aplikasi ini.

3.1.2. Struktur Navigasi

Struktur navigasi digunakan untuk mengetahui alur dari suatu aplikasi. Struktur navigasi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah struktur navigasi campuran. Struktur navigasi campuran yang digunakan merupakan gabungan dari struktur navigasi linier dan struktur navigasi hierarki. Struktur navigasi linier dapat dilihat dari keterurutan struktur aplikasi yang sejalur atau urut. Struktur hierarki dapat dilihat dari percabangan yang ada di aplikasi ini .



Gambar 1 Struktur Navigasi

Pada Gambar 1 menggambarkan struktur navigasi yang dipakai pada aplikasi informasi wisata kuliner di kota Tangerang berbasis android. pada saat aplikasi dijalankan menampilkan halaman awal, yaitu splash screen. kemudian setelah itu. Maka kemudian masuk ke tampilan utama dimana terdapat empat button yaitu “Pilihan kategori” , “Galeri” , “Tentang” , dan tombol untuk “Keluar”

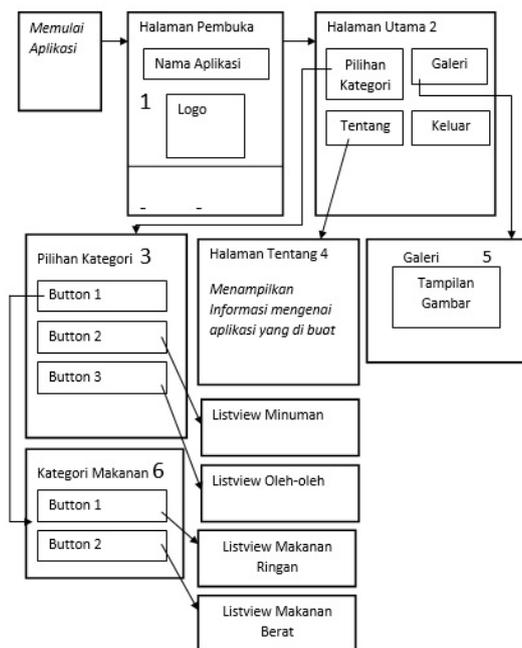
Apabila kita memilih button pilihan kategori maka kemudian masuk ketampilan berikutnya terdapat tiga button yaitu button makanan, button minuman, dan button oleh oleh khas Tangerang. Ketika kita memilih salah satu button maka terus masuk ke tampil selanjutnya didalamnya tampilan tersebut terdapat daftar daftar gambar beserta harga dan lokasi pada makanan tersebut

Apabila kita memilih button galeri makan terus masuk ketampilan berikutnya terdapat kumpulan foto-foto yang berkategori makanan, minuman, dan jajanan khas yang khususnya di daerah kota Tangerang. selanjutnya ketika kita memilih button tentang maka akan menampilkan message box dengan penjelasan pada aplikasi ini.

Terakhir pada saat kita memilih button keluar maka akan menampilkan dialog message yang terdapat dua pilihan.

Storyboard

Storyboard ini adalah rancangan awal dari aplikasi yang dibangun Peneliti. Storyboard berfungsi untuk mempermudah Peneliti dalam membuat aplikasi, sehingga aplikasi dapat dibuat secara terurut dan terperinci. Storyboard tersebut dijelaskan melalui gambar 2



Gambar 2 Storyboard

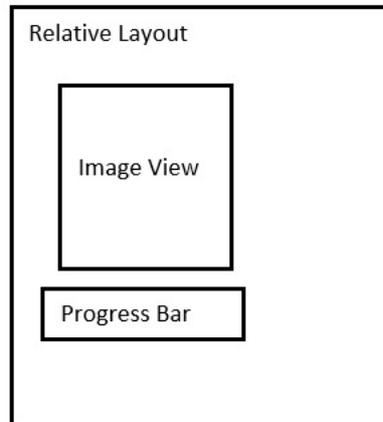
3.1.3. Rancangan Tampilan

Rancangan aplikasi ini terdiri dari 4 halaman, yaitu Halaman Splash, Halaman Utama, Halaman *Pilihan Kategori*, Halaman *Galeri*, dan Halaman *Tentang*. dan berikut ini adalah penjelasan dari rancangan tampilan aplikasi yang dibuat. perancangan ini sangat penting dibuat dikarenakan dengan membuat sebuah perancangan tampilan, pembuatan aplikasi tidak mengalami kesulitan untuk membuat desain interface dari suatu aplikasi yang dibuatnya.

Pada tahapan tahapan ini perancangan interface ini diimplementasikan secara kasar yang kemudian dibuat sesungguhnya pada proses pengkodean. Tampilan ini terdiri dari perancangan splash screen, perancangan tampilan menu utama, rancangan tampilan galeri perancangan tampilan pada halaman tentang, dan perancangan tampilan pada pilihan kategori. Beberapa rancangan tampilan tersebut dapat digunakan sesuai kebutuhan dari aplikasi yang telah dibuat

➤ Rancangan Splash Screen

Pada saat aplikasi di jalankan maka akan muncul sebuah halaman splash screen, pada tampilan ini terdapat satu buah Logo, sebuah Progres bar dan nama Judul Aplikasi. Tampilan ini hanya bersifat sementara dan jika progress bar sudah penuh maka akan langsung menuju ke tampilan menu utama.

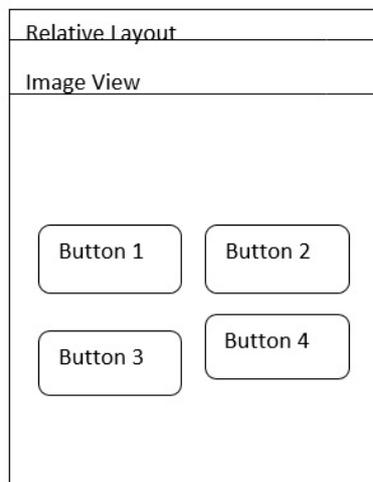


Gambar 3 *Splash screen*

Di halaman ini terdapat widget image view dan progress bar, pada tampilan image view yang berisikan gambar nama aplikasi dan progress bar digunakan untuk membuat tampilan loading.

➤ **Rancangan Menu Utama**

Halaman Menu merupakan tampilan awal masuk aplikasi. Pada Halaman ini halaman menu terdiri dari tiga tombol yang tepat berada di bawah sebuah gambar yang terdapat pada layar utama.

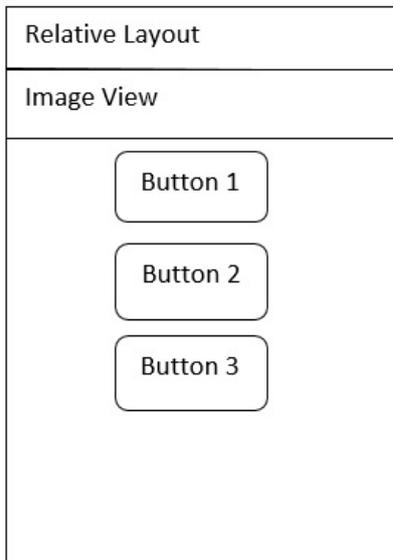


Gambar 4 Menu Utama

Image View di atas di gunakan untuk menaruh gambar background, Button 1 atas adalah tombol Pilihan Kategori, tombol ini digunakan untuk mengarahkan pengguna ke halaman pilihan menu kategori, Button 2 adalah tombol Tentang, tombol ini akan mengarahkan pengguna aplikasi ke halaman baru yang berisi mengenai informasi aplikasi ini, dan Button paling bawah adalah tombol Exit, yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.

➤ **Rancangan Menu Kategori**

Halaman Menu Kategori adalah halaman lanjutan dari halaman menu utama jika pengguna memilih button pada pilihan kategori. Untuk Rancangan Tampilan Pada Menu Kategori.

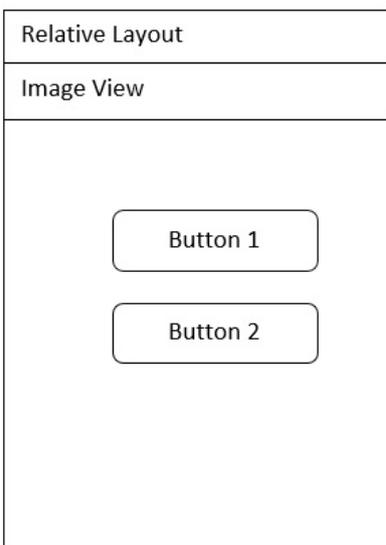


Gambar 5 Menu Kategori

Terdapat sebuah Relative Layout, dimana widget ini berguna supaya pada penempatan posisi button bebas diletakan dimana saja. dan pada rancangan diatas terdapat tiga button yaitu button makanan, button minuman, dan oleh-oleh dimana pada button makanan jika diklik terdapat dua bagian, pada bagian belakang terdapat background yang berguna untuk membuat tampilan agar lebih menarik pada halaman menu kategori

➤ **Rancangan Kategori Makanan**

Halaman Kategori Makanan Kategori adalah halaman lanjutan dari halaman menu utama jika pengguna memilih button pada pilihan kategori. Untuk Rancangan Tampilan Pada Menu Kategori.



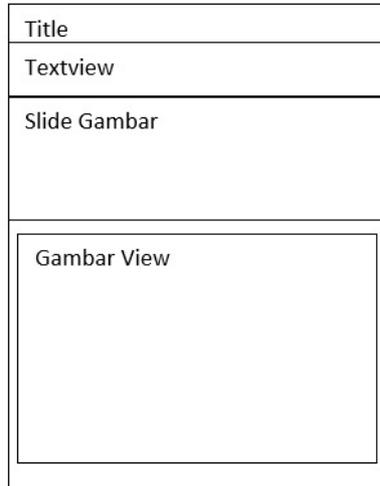
Gambar 6 Menu Kategori Makanan

Image View di atas di gunakan untuk menaruh gambar background, Button 1 adalah tombol makanan ringan, tombol ini digunakan untuk mengarahkan pengguna ke halaman daftar makanan ringan di dalamnya terdapat listview with image berupa gambar makanan , nama makanan , alamat , dan harga pada makanan tersebut. dan

pada button 2 adalah tombol makanan berat , tombol ini didalamnya hampir sama dengan tombol sebelumnya memakai fitur listview with image beserta scroll view.

➤ **Rancangan Tampilan Galeri**

Halaman Galeri adalah halaman lanjutan dari halaman menu utama jika pengguna memilih button pada galeri.

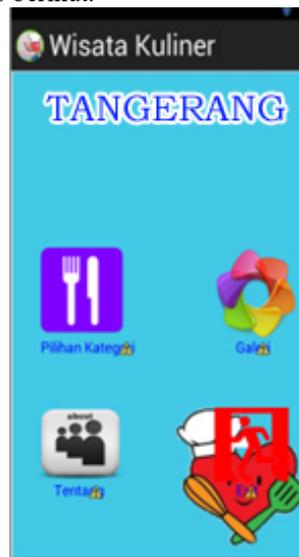


Gambar 7 Tampilan Galeri

Pada gambar diatas terdapat title untuk menampilkan icon dan nama aplikasi , textview untuk menampilkan text yang tertulis “*Wisata Kuliner Tangerang*” dibawahnya terdapat gambar view. Bertujuan untuk menampilkan daftar foto foto berupa *makanan, minuman dan jajanan*. Pada gambar view untuk memperbesar foto yang kita pilih pada slide gambar.

3.1.4. Pembuatan Halaman Aplikasi

Pada tahap ini Peneliti membuat tampilan halaman utama yang terdiri dari empat button yaitu *Pilihan Kategori , Galeri , Tantang , dan Keluar* yang masing masing button image dibawahnya diberikan textview agar memperjelas button seperti pada gambar 8 berikut.



Gambar 8 Halaman Utama

- **Halaman Pilihan Kategori**

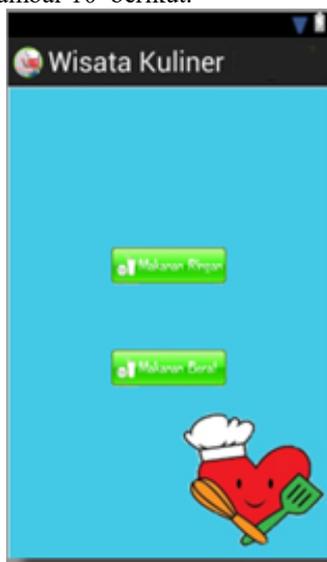
Peneliti menjelaskan membuat tampilan pilihan kategori yang terdiri dari tiga buah *button* yang masing masing *button* memakai fitur *image button* dan masing masing *button* dibawahnya terdapat fitur *textview* seperti pada gambar 9 berikut.



Gambar 9 Pilihan Kategori

- **Halaman Kategori Makanan**

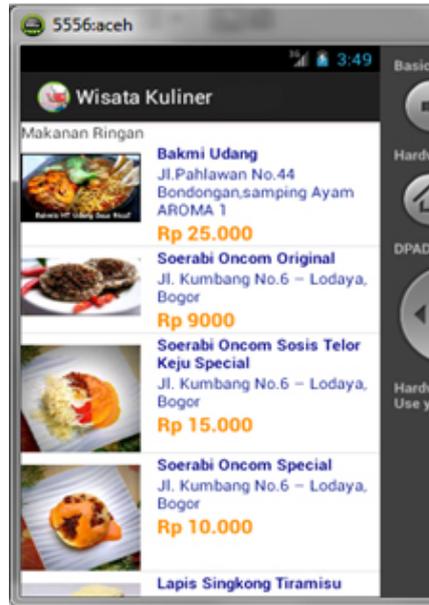
Peneliti menjelaskan membuat tampilan kategori makanan yang terdiri dari dua buah *button* yaitu makanan ringan dan makanan berat seperti pada gambar 10 berikut.



Gambar 10 Kategori Makanan

- **Halaman Pilihan Makanan Ringan**

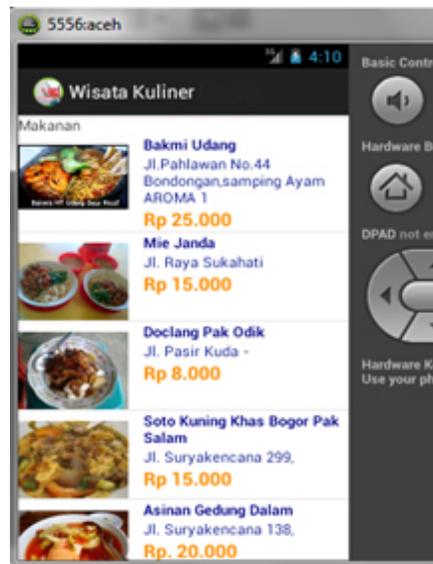
Peneliti membuat tampilan Pilihan Makanan Ringan yang didalamnya terdiri dari enam buah button nama-nama makanan. Tambahkan fitur Scrollview dan *listview with image* pada daftar listview berupa penjelasan pada gambar makanan, nama makanan, alamat, dan harga pada makanan tempat kuliner.



Gambar 11 Listview Kategori Makanan

- **Halaman Pilihan Makanan Berat**

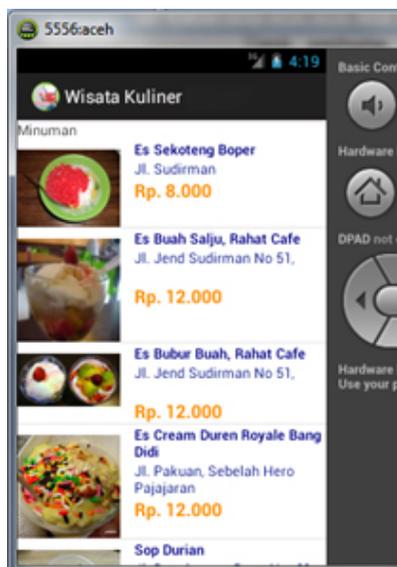
Pada tahap ini, Peneliti membuat tampilan Pilihan Makanan Ringan. Fitur Scrollview dan *listview with image* pada daftar listview ini masing masing tertera berupa penjelasan seperti pada gambar 12.



Gambar 12 Listview Makanan Berat

- **Halaman Pilihan Minuman**

Peneliti membuat tampilan Pilihan Makanan Ringan yang didalamnya terdiri dari delapan buah button nama minuman.



Gambar 13 Listview minuman

3.2. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Spesifikasi *hardware* yang digunakan Peneliti untuk menjalankan aplikasi jadwal Commuter Line pada *emulator* Android adalah sebagai berikut:

1. *Processor* Intel® Core™ i5 M370 2.40 GHz.
2. Kapasitas RAM sebesar 4 GB DDR3.
3. *Harddisk* 500 GB.
4. *VGA Card* Intel(R) HD Graphics.

Proses pembuatan aplikasi ini memerlukan *software* pendukung, baik untuk melakukan pengkodean program ataupun perancangan antarmuka. Berikut ini adalah *software* yang digunakan oleh Peneliti dalam pembuatan aplikasi Wisat Kuliner Tangerang pada *mobile* berbasis Android :

1. Paint
2. Photoshop
3. *Java Development Kit* (JDK)
4. *ADT Bundle* (Eclipse, *ADT plugin* dan Android SDK)

4. Hasil dan Uji Coba Program

Setelah proses pembuatan program aplikasi selesai, selanjutnya dilakukan uji coba pada *emulator* Android 4.2 untuk memastikan aplikasi berjalan lancar di versi Android baru.

Selanjutnya implementasi juga dilakukan Peneliti dengan menginstall aplikasi pada beberapa perangkat android yang lain untuk mengetahui bagaimana hasil tampilan aplikasi pada perangkat tersebut. Hasil ujicoba pada beberapa perangkat android dijelaskan pada data-data berikut ini.

Tabel 1. Hasil Ujicoba dengan Smartphone berbeda

No	Jenis Perangkat Android	Hasil
1	Samsung S3 Mini dengan layar 4", OS Android 4.1.2	Semua fitur berjalan lancar. Tampilan sama dengan pada emulator.
2	Lenovo K900 Layar 5.5" OS Android 4.2.2	Semua fitur berjalan lancar. button dan scrollview sedikit keatas.
3	Acer Z4 Liquid Layar 4" OS Android 4.2.2	Semua fitur berjalan lancar dan layar sesuai dengan pada emulator.
4	Samsung Galaxy W Layar 3.7" OS Android 4.0	Semua fitur aplikasi berjalan lancar. Button sedikit bergeser ke atas.

5. Kesimpulan

Dari keseluruhan Penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Wisata Kuliner dapat digunakan untuk mencari informasi tentang kuliner yang berada di kota Tangerang, dan memberikan kemungkinan tepat, akurat dalam memberikan informasi yang disampaikan.

Aplikasi ini diimplementasikan pada telephone pintar berbasis *android*. Aplikasi ini dapat memudahkan pengguna untuk memudahkan menacari informasi wisata kuliner khususnya yang berada di kota Tangerang.

Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat bergerak / device berbasis *android* versi 2.3 keatas (*Gingerbread*) dengan ukuran layar lebih dari 3,0*inch*, seperti *Samsung Galaxy Ace 2*, *Samsung Galaxy Ace3*, *Smartfren New Andromax V*, dan *Samsung Galaxy Tab 3*.

Penelitian ini masih memerlukan pengembangan, seperti memperbanyak memasukan data-data supaya lebih lengkap untuk memberikan informasi. Supaya pengguna pertanyaan dan aturan dalam penyusunan basis pengetahuan agar mendapat hasil yang lebih baik dan lebih luas dalam pencarian informasi kuliner.

Aplikasi seharusnya menggunakan sistem GIS dan LBS pada lokasi tempat yang ingin di tujukan. Aplikasi tidak dapat menampilkan tata letak komponen yang baik dan tepat apabila dijalankan pada android dengan layar 3,0 *inch* kebawah.

Perbaikan antarmuka pengguna agar semakin menarik bagi pengguna, dan menambah kompatibilitas untuk dapat mendukung perangkat dengan system operasil ain, seperti *iOS*, *Windows*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Arhami, Muhammad, *Konsep Dasar Sistem Pakar*, Andi Publisher, Yogyakarta, 2005.
- [2.] Hariyanto, Bambang, *Esensi-Esensi Bahasa Pemrograman Java Revisi Ketiga*, Informatika, Bandung, 2010.
- [3.] Huda, Arif Akbarul, *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, Andi Publisher, Yogyakarta, 2014.
- [4.] Kusumadewi, Sri, *Artificial Intelligence: Teknik dan Aplikasinya*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003.
- [5.] Safaat, Nazruddin, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung, 2011.
- [6.] Smith T dan Davidson S, *Dokter Dirumah Anda*, Dian Rakyat, Jakarta, 2009.
- [7.] Turban, E dan Aronson, *Decision Support System and Intelligent System*, Prentice Hall International, Inc., New Jersey, 2001.