

METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE DALAM PEMBUATAN APLIKASI RESEP MASAKAN NUSANTARA UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA

Manda Aprikasari¹, Shabila Ocktavia², Wahyu Tisno Atmojo^{3*}

^{1,2,3} Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Tangerang, Indonesia
E-mail: ¹manda.aprikasari@student.pradita.ac.id, ²shabila.oktavia@student.pradita.ac.id,
^{3*}wahyu.tisno@pradita.ac.id

(*: *Corresponding Author*)

Abstrak

Masakan kuliner nusantara bukan hanya sekedar makanan, melainkan identitas budaya Indonesia yang kaya akan cita rasa dan keanekaragaman. Namun, ditengah pesatnya perkembangan zaman, minim minat anak muda yang ingin mempelajari resep masakan tradisional dan kurangnya alat yang dapat membantu melestarikan resep tradisional di mana dapat mengancam keberlanjutan kekayaan kuliner Indonesia. Penelitian ini merespon tantangan tersebut dengan mengembangkan aplikasi berbasis *mobile* dimana berisikan resep-resep masakan nusantara bernama MANGAN (Makanan Daerah) sebagai solusi untuk mempromosikan dan melestarikan masakan nusantara. Dengan menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, aplikasi MANGAN berhasil dihasilkan dengan tampilan yang *colorfull*, kompatibilitas OS Android versi 8 ke atas, serta menyajikan resep-resep dari berbagai daerah di Indonesia. Fitur-fitur inovatif seperti menu *explore*, menu *favorite*, dan profil pembuat dimasukkan untuk meningkatkan daya tarik anak muda terhadap memasak masakan tradisional. Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan seperti tahap konsep membahas latar belakang dan tujuan aplikasi, dengan fokus pada masyarakat Indonesia, terutama anak muda, untuk mendorong pembelajaran dan pelestarian masakan nusantara. Desain aplikasi mencakup *user flow* dan gambaran kasar, sementara pengumpulan materi melibatkan koleksi gambar dan ikon dari sumber terpercaya. Tahap perakitan mengimplementasikan rancangan menggunakan bahasa pemrograman JAVA. Tahapan percobaan menggunakan penyebaran kuesioner kepada beberapa anak muda Indonesia untuk mendapatkan respon mengenai aplikasi MANGAN. Tahapan terakhir adalah penyebaran aplikasi agar dapat digunakan oleh masyarakat Indonesia terutama anak muda. MANGAN diharapkan mampu mengubah paradigma anak muda terhadap masakan tradisional, menyajikan informasi yang mudah diakses, dan mendorong kreativitas dalam memasak. Dengan demikian, MANGAN dapat menjadi solusi yang efektif dalam mempromosikan dan melestarikan masakan Nusantara, serta membantu mengubah persepsi anak muda terhadap kekayaan kuliner tradisional Indonesia.

Kata kunci: *masakan nusantara, aplikasi berbasis mobile, multimedia development life cycle*

MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE METHOD IN MAKING ARCHIPELAGO CUISINE RECIPE APPLICATIONS TO PRESERVE INDONESIAN CULTURE

Abstract

Indonesian culinary dishes are not just food, but they represent the rich flavors and diversity of Indonesian culture. However, amidst the rapid pace of modernization, the lack of interest among young people in learning traditional recipes and the absence of tools to preserve these recipes threaten the sustainability of Indonesia's culinary wealth. This research responds to these challenges by developing a mobile-based application containing a collection of Indonesian culinary recipes called MANGAN (Regional Cuisine) as a solution to promote and preserve Indonesian cuisine. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach, the MANGAN application has been successfully developed with a colorful interface, compatibility with Android OS version 8 and above, and featuring recipes from various regions of Indonesia. Innovative features such as the explore menu, favorite menu, and chef profiles are included to enhance the appeal of traditional cooking to young people. The research involves several stages, including a conceptual phase discussing the background and objectives of the application, with a focus on Indonesian society, particularly young people, to encourage learning and preservation of Indonesian cuisine. Application design includes user flow and rough sketches, while material collection involves gathering images and icons from reliable sources. The assembly stage involves implementing the design using the JAVA programming language. Testing involves distributing questionnaires to several young Indonesians to gather feedback on the MANGAN application. The final stage is the deployment of the application for use by Indonesian society, especially young people. MANGAN aims to change the perception of young people towards traditional cuisine, provide easily accessible information, and stimulate creativity in

cooking. Therefore, MANGAN can be an effective solution in promoting and preserving Indonesian cuisine, as well as changing young people's attitudes towards the wealth of traditional Indonesian culinary heritage.

Keywords: *indonesian culinary, mobile-based application, multimedia development life cycle*

1. PENDAHULUAN

Sejak dahulu, masakan kuliner telah menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya dan kebanggaan Indonesia. Menurut laporan dari GoodStats, yang melakukan penelitian tentang minat anak muda Indonesia terhadap kuliner pada periode Agustus - September 2022, ditemukan bahwa sebesar 71,4% anak muda Indonesia menyatakan lebih menyukai masakan kuliner Indonesia dibandingkan dengan makanan dari negara lain, seperti makanan Korea, Jepang, Thailand, dan lain-lain [1]. Dibalik ketertarikan yang masih kuat dari anak muda Indonesia terhadap masakan nusantara, terdapat permasalahan yang mendasar di mana sebagian anak muda saat ini cenderung menolak untuk aktif dalam melestarikan budaya kuliner tersebut. Akibatnya, resep-resep masakan nusantara mulai terancam menghilang dan terlupakan [2]. Melihat dari permasalahan yang ada, tampaknya dibutuhkan solusi yang inovatif untuk mengatasi penurunan minat anak muda terhadap memasak dan melestarikan resep-resep masakan nusantara. Salah satu solusi yang efektif adalah dengan menciptakan aplikasi *mobile* yang menyediakan kumpulan resep masakan nusantara. Aplikasi ini akan dirancang dengan tujuan untuk menarik minat anak muda dalam memasak masakan tradisional Indonesia. Dengan menyajikan resep-resep yang menarik, mudah dipahami, dan praktis untuk diikuti, aplikasi ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan kembali masakan nusantara ke dalam kehidupan sehari-hari anak muda.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai pembuatan aplikasi resep makanan kuliner berbasis *mobile*, penelitian dengan judul “Rekayasa Perangkat Lunak Resep Kuliner Nusantara Berbasis Android”, hasil dari penelitian tersebut adalah aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi dan resep dari makanan nusantara yang ada di 34 provinsi di Indonesia [3]. Penelitian lainnya berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Masakan Nusantara Berbasis Android”, dimana menghasilkan aplikasi yang dapat diakses oleh siapa saja yang ingin mencari informasi, sejarah, dan resep masakan nusantara [4]. Terdapat penelitian lain berjudul “Penerapan Aplikasi Resep Makanan Khas Toba Berbasis Android”, hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang memudahkan masyarakat dalam mencari resep masakan khas Indonesia khususnya makanan khas Toba [5].

Penelitian lainnya berjudul “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kuliner dan *E-Recipe* Khas Kalimantan Tengah Berbasis Android”, memiliki hasil penelitian berupa aplikasi yang dapat

memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan dari Kalimantan Tengah di mana memiliki beberapa fitur seperti informasi mengenai makanan khas Kalimantan Tengah, resep masakan, dan lokasi di mana dapat menemukan makanan tersebut [6]. Penelitian selanjutnya berjudul “Perancangan Aplikasi Resep Masakan Tradisional Indonesia Menggunakan Pendekatan *Agile Process* dengan Model *Extreme Programming* Berbasis Android”, penelitian ini memiliki hasil yaitu aplikasi penyedia resep masakan tradisional yang memudahkan masyarakat untuk mempelajari resep masakan tersebut [7]. Terdapat penelitian lain yang berjudul “Perancangan Aplikasi Resep Masakan dan Kue Khas Makassar Berbasis Android”, di mana hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang memudahkan masyarakat dalam mencari resep kuliner khas Makassar yang dikembangkan dalam Android, iOS, BlackberryOS, dan Windows Phone [8].

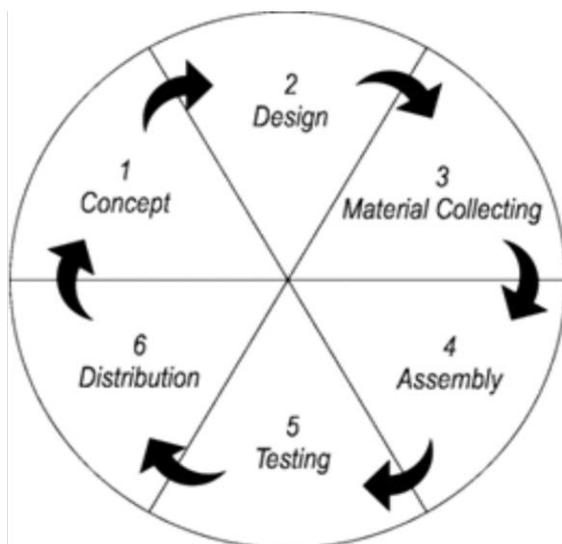
Penelitian berikutnya berjudul “Pengembangan Aplikasi Resep Masakan dengan Rekomendasi berdasarkan Bahan-Bahan Makanan berbasis Web”, meskipun hasil dari penelitian ini berbasis web, namun *output* dari penelitian ini adalah *website* yang mampu menampilkan resep masakan berdasarkan rekomendasi bahan-bahan yang ada di mana memiliki 31 kebutuhan fungsional dan 1 kebutuhan non-fungsional [9]. Penelitian selanjutnya berjudul “Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android”, hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu aplikasi yang menyediakan resep masakan digital yang berbasis *Android* dan *Website* [10]. Penelitian lainnya berjudul “Pembuatan Aplikasi Berbagi Resep Masakan”, dimana hasil dari penelitian ini berupa aplikasi yang mampu menyediakan fitur resep masakan dan berbagi resep masakan. Selain itu, pada aplikasi ini juga menyediakan fitur pembelian paket bahan-bahan resep masakan [11].

Berdasarkan penelitian yang ada mengenai pembuatan maupun pengembangan aplikasi resep masakan nusantara, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat aplikasi serupa yaitu aplikasi yang menyediakan resep masakan nusantara dengan menggunakan pendekatan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yaitu MANGAN (Makanan Daerah) Namun, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi pembeda antara penelitian yang sudah ada dengan aplikasi yang dikembangkan saat ini yaitu MANGAN memiliki tampilan yang lebih *colorfull* atau berwarna-warni, yang bertujuan untuk menarik minat pengguna, khususnya anak muda, dalam menggunakan aplikasi tersebut. Warna-warna cerah dan desain yang menarik akan membuat pengalaman pengguna lebih menyenangkan dan menghibur. Kedua, MANGAN dirancang untuk

kompatibel dengan OS Android versi 8 ke atas. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat diakses dan digunakan oleh sebanyak mungkin pengguna, mengingat mayoritas pengguna *smartphone* di Indonesia menggunakan sistem operasi *Android*. Ketiga, aplikasi ini menyajikan resep masakan dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan demikian, pengguna dapat menjelajahi dan mempelajari ragam masakan tradisional dari berbagai budaya dan tradisi kuliner di seluruh nusantara. Selain itu, aplikasi ini menawarkan fitur-fitur menarik seperti menu *explore*, yang memungkinkan pengguna untuk menemukan resep baru secara acak atau berdasarkan kategori tertentu. Fitur menu favorit memungkinkan pengguna untuk menyimpan resep-resep yang mereka sukai dan ingin coba di masa mendatang. Sedangkan fitur profil pembuat memungkinkan pengguna untuk mengetahui informasi tentang kreator atau pembuat resep tersebut. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat, terutama anak muda, akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari dan memasak masakan Nusantara. Hal ini akan membantu pelestarian salah satu kebudayaan Indonesia yang kaya dan beragam, sehingga warisan kuliner Nusantara dapat terus hidup dan tidak terlupakan. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam menyebarkan dan mempromosikan kekayaan kuliner Indonesia kepada generasi muda dan masyarakat luas

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan yang berurutan untuk mengembangkan aplikasi multimedia. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa pengembangan aplikasi multimedia dilakukan secara sistematis dan efisien [12]. Tahapan dalam *MDLC* terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap MDLC [12]

Concept merupakan tahapan utama dalam *MDLC* di mana peneliti menggambarkan konsep awal dengan menjelaskan tujuan, rencana, sasaran, dan kebutuhan dari aplikasi yang dikembangkan. Ini melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan pasar, serta visi yang jelas tentang apa yang ingin dicapai dengan aplikasi yang akan dikembangkan. Pada tahapan *design*, peneliti melakukan perancangan terhadap aplikasi yang dikembangkan dengan menggambarkan alur proses dan tampilan aplikasi yang ingin dibuat. Pembuatan UI/UX dari aplikasi juga termasuk ke dalam proses ini sehingga pada tahapan ini, peneliti harus memperhitungkan kenyamanan pengguna, estetika, dan fungsional dari aplikasi yang dikembangkan.

Material collecting menjadi fokus pada tahap berikutnya. Peneliti akan mengumpulkan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi seperti ikon-ikon dan gambar yang akan digabungkan dalam proses selanjutnya. Pencarian dan pengumpulan materi harus diambil dari sumber yang jelas seperti dari internet, *database internal* ataupun membuatnya manual. Pembuatan aplikasi mulai dilakukan pada tahapan *assembly* di mana peneliti akan mengimplementasikan rancangan yang ada di tahapan sebelumnya ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Pada tahapan ini, peneliti akan mulai membangun aplikasi menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih, menggabungkan berbagai komponen, dan mengatur tata letak dari halaman sesuai dengan yang sudah dirancang pada tahapan sebelumnya.

Setelah selesai dengan tahapan *assembly*, langkah berikutnya adalah *testing*. Aplikasi yang telah dibangun dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk mengecek fungsi dari aplikasi yang dibuat. *Testing* ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi telah berfungsi dengan baik dan memenuhi standar kualitas yang ada. Proses *testing* ini melibatkan pengujian fungsionalitas, kinerja, keamanan, dan kesesuaian dengan berbagai perangkat dan sistem operasi. Tahap terakhir adalah *distribution*. Ini merupakan proses distribusi aplikasi kepada pengguna akhir. Distribusi dapat dilakukan melalui berbagai *platform* distribusi seperti *Google Play Store*, *Apple App Store*, atau melalui distribusi langsung kepada pengguna. Tujuan dari tahap ini adalah agar aplikasi dapat diakses dan digunakan oleh masyarakat luas sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

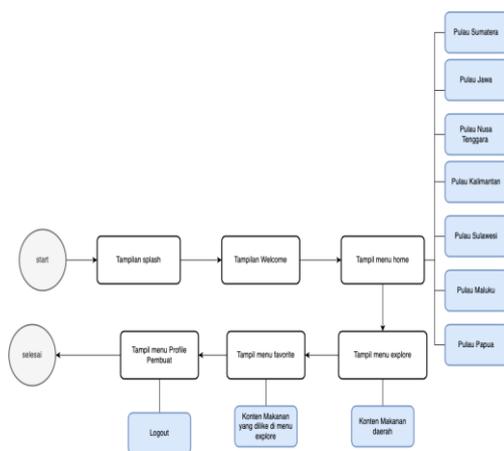
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi *mobile* makanan daerah (MANGAN) dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* terdiri dari enam tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* [13]. Berikut merupakan hasil dari pembahasan aktivitas yang ada di *MDLC*.

Tahapan pertama adalah *concept* di mana pada tahapan ini, peneliti menentukan latar belakang dan

juga tujuan dari aplikasi ini, serta penggunanya. Target aplikasi ini adalah masyarakat Indonesia terutama para anak muda yang ingin mengetahui dan mempelajari mengenai masakan nusantara. Tujuan dibuatnya aplikasi MANGAN ini adalah untuk menyediakan informasi dan resep-resep masakan nusantara sebagai bentuk dokumentasi dan juga salah satu cara melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bagi masyarakat Indonesia terutama anak muda tertarik untuk belajar dan melestarikan masakan-masakan nusantara.

Tahapan kedua adalah *design* di mana peneliti membuat *user flow* dan sketsa kasar untuk aplikasi MANGAN. *User flow* adalah representasi *visual* dari langkah-langkah atau alur yang diambil oleh pengguna saat menggunakan aplikasi, mulai dari saat mereka membuka aplikasi hingga menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. *User flow* ini mencakup berbagai tahapan dan aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam aplikasi MANGAN. Langkah ini termasuk langkah-langkah seperti masuk ke aplikasi, menjelajahi resep-resep masakan, menandai resep favorit, mencari resep berdasarkan kategori atau daerah, membaca informasi tambahan tentang masakan. Gambar 2 merupakan visualisasi dari *user flow* yang telah dirancang untuk aplikasi MANGAN.



Gambar 2. *User flow* aplikasi MANGAN

Berdasarkan *User flow* yang ada, tahapan penggunaan aplikasi MANGAN dimulai dengan tampilan *splash screen* yang pertama kali muncul saat membuka aplikasi. Setelah itu, pengguna akan disambut dengan tampilan *welcome* yang menampilkan logo dan nama aplikasi MANGAN. Setelah pengguna menunggu sebentar, mereka akan diarahkan ke tampilan *home page*. Tampilan ini menyajikan berbagai pilihan pulau di Indonesia, seperti Pulau Sumatra, Pulau Jawa, Pulau Nusa Tenggara, Pulau Kalimantan, dan lain-lain. Pengguna dapat memilih pulau yang mereka minati untuk menelusuri resep masakan dari daerah tersebut. Selain itu, pengguna juga memiliki opsi untuk langsung menuju tampilan menu *explore*. Di sini,

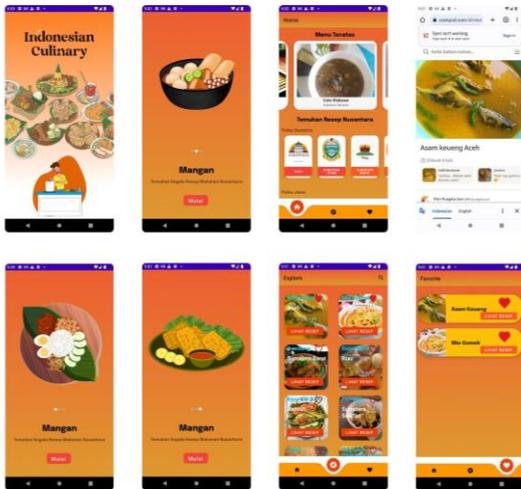
mereka dapat mencari resep masakan berdasarkan nama daerah atau jenis masakan yang diinginkan. *Langkah ini* memungkinkan pengguna untuk menemukan resep dengan cepat sesuai dengan preferensi mereka. Aplikasi MANGAN juga menyediakan tampilan menu *favorite*, di mana pengguna dapat menandai atau "*like*" resep masakan yang mereka sukai. Resep yang ditandai sebagai favorit akan otomatis ditampilkan dalam tampilan menu *favorite*, memudahkan pengguna untuk mengakses kembali resep yang disukai. Terakhir, pengguna dapat melihat profil dari pembuat resep masakan tertentu. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengetahui lebih lanjut tentang kreator atau koki yang berbagi resep, termasuk informasi tentang latar belakang, pengalaman, dan kisah di balik resep tersebut. Dengan berbagai fitur yang tersedia, aplikasi MANGAN dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan dalam mengeksplorasi dan mempelajari masakan nusantara. Dengan navigasi yang mudah dan fitur yang berguna, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan bagi pengguna yang ingin memasak dan menjelajahi kekayaan kuliner Indonesia.

Tahapan selanjutnya adalah *material collecting*. Pada tahap pengumpulan material, peneliti melakukan pengumpulan gambar-gambar dan ikon-ikon yang dibutuhkan untuk proses pengembangan aplikasi MANGAN. Gambar-gambar dan ikon-ikon ini diambil dari sumber terpercaya, termasuk dari pencarian di mesin pencari seperti *Google Images*. Dalam pengumpulan material ini, peneliti memperhatikan kualitas dan relevansi setiap gambar dan ikon yang diambil. Gambar-gambar dipilih dengan cermat agar sesuai dengan konten dan tujuan aplikasi MANGAN, yang berfokus pada masakan dan budaya kuliner Nusantara. Sementara itu, ikon-ikon dipilih untuk mendukung navigasi, fitur-fitur, dan elemen desain dalam aplikasi. Gambar 3 merupakan beberapa contoh hasil dari proses pengumpulan *material* untuk aplikasi MANGAN.



Gambar 3. Kumpulan material aplikasi MANGAN

Setelah melakukan pengumpulan material, akan dilanjutkan dengan proses *assembly* atau penggabungan 3 tahap sebelumnya. Aplikasi MANGAN dibangun menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan *software* Android Studio, rancangan dan materi yang telah disiapkan berhasil diimplementasikan menjadi aplikasi MANGAN. Hasil dari implementasi tersebut adalah antarmuka pengguna yang menarik dan mudah dipahami, navigasi yang intuitif, serta beragam fitur yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Gambar 4 menampilkan kumpulan tampilan dari aplikasi MANGAN yang telah dirancang dan dikembangkan.

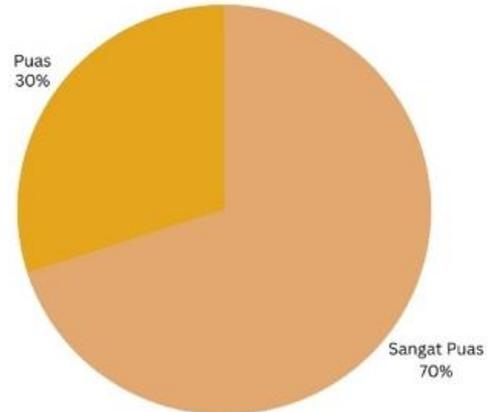


Gambar 4. Kumpulan tampilan aplikasi MANGAN

Setelah menyelesaikan pengembangan aplikasi MANGAN, tahap *testing* dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 20 responden berusia 15-25 tahun dalam uji coba beta. Kuesioner tersebut dirancang untuk mengumpulkan tanggapan dan penilaian terhadap berbagai aspek dari aplikasi MANGAN, termasuk tampilan, kemudahan penggunaan, fitur-fitur yang disediakan, dan keseluruhan pengalaman pengguna. Kuesioner yang disebarluaskan terdiri dari 5 pertanyaan yang dirancang secara khusus untuk mengukur kepuasan dan persepsi pengguna terhadap aplikasi MANGAN. Rentang usia responden yang ditargetkan antara 15 hingga 25 tahun dipilih karena mereka merupakan segmen pengguna utama yang dituju oleh aplikasi ini, yaitu generasi muda yang tertarik dalam eksplorasi masakan Nusantara. Gambar 5 merupakan rata-rata jawaban dari pertanyaan yang ada.

Berdasarkan rata-rata hasil kuesioner, diketahui bahwa 70% dari responden menyatakan sangat puas dengan aplikasi MANGAN, sementara 30% lainnya menyatakan puas. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan yang positif terhadap aplikasi ini, dengan tingkat kepuasan yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi MANGAN layak untuk digunakan

oleh masyarakat. Tingkat kepuasan yang tinggi dari sebagian besar responden menandakan bahwa aplikasi ini berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dalam hal tampilan, kemudahan penggunaan, fitur-fitur yang disediakan, dan keseluruhan pengalaman pengguna.



Gambar 5. Rata-rata nilai hasil testing

Tahapan terakhir adalah *distribution* di mana setelah melewati tahap *testing* yang teliti dan mendalam, aplikasi MANGAN telah siap untuk disebar dan digunakan oleh masyarakat Indonesia. Dengan hasil positif dari serangkaian pengujian yang dilakukan, termasuk uji coba fungsionalitas, kegunaan, dan kompatibilitas, aplikasi ini telah terbukti dapat memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para pengguna.

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh masyarakat Indonesia khususnya anak muda karena saat ini, anak muda adalah salah satu segmen populasi yang paling aktif dalam menggunakan teknologi, terutama ponsel pintar. Penelitian ini berguna untuk mengetahui resep-resep dan informasi dari masakan nusantara. Melalui proses pengujian yang dilakukan, ditemukan bahwa sebanyak 70% responden merasa sangat puas dengan aplikasi ini, sementara 30% lainnya juga memberikan penilaian yang positif terhadap kualitas aplikasi. Hasil dari kuesioner tersebut menunjukkan bahwa aplikasi MANGAN layak untuk digunakan dan memiliki potensi untuk menjadi salah satu sumber utama bagi para pecinta kuliner Indonesia.

Dengan penambahan fitur-fitur tersebut, diharapkan aplikasi MANGAN dapat terus berkembang dan menjadi platform yang lebih interaktif, beragam, dan berdaya guna bagi para pecinta kuliner Indonesia. Dengan terus menggali potensi inovasi dan mendengarkan masukan dari pengguna, aplikasi ini memiliki potensi besar untuk menjadi mitra setia dalam perjalanan kuliner mereka, serta menjadi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Sharina, "Makanan Tradisional Khas Indonesia Dominasi Selera Anak Muda," GoodStats.
- [2] I. P. Putra, "Globalisasi Ancam Eksistensi Resep Kuliner Nusantara," medcom.id.
- [3] S. S. Dewi, J. Raya, T. No, K. Gedong, P. Rebo, and J. Timur, "Rekayasa Perangkat Lunak Resep Kuliner Nusantara Berbasis Android," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, vol. 01, 2020.
- [4] F. Ikorasaki, K. Arwa, and N. Anzelina, "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Masakan Nusantara Berbasis Android," *Blend Sains Jurnal Teknik*, vol. 1, pp. 49–54, Jul. 2022.
- [5] M. Syahputra Novelan and P. H. Putra, "Penerapan Aplikasi Resep Makanan Khas Toba Berbasis Android," 2020.
- [6] M. Minarni, N. A. Tanjung, N. Sari, and N. Ernawati, "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kuliner Dan E-Recipe Khas Kalimantan Tengah Berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 1210, Aug. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4713.
- [7] E. Sitompul and E. Hutabri, "Perancangan Aplikasi Resep Masakan Tradisional Indonesia Menggunakan Pendekatan Agile Process dengan Model Extreme Programming Berbasis Android," *Jurnal Comasie*, 2023.
- [8] M. Rijal, F. Aziz, R. N. Hidayah, and Satar, "Perancangan Aplikasi Resep Masakan Dan Kue Khas Makassar Berbasis Android," *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)*, vol. 2, pp. 166–1466, Jul. 2021.
- [9] W. A. Negoro, F. Amalia, and E. Santoso, "Pengembangan Aplikasi Resep Masakan dengan Rekomendasi berdasarkan Bahan-Bahan Makanan Berbasis Web," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.uib.ac.id>
- [10] S. Christina *et al.*, "Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android."
- [11] A. W. Al Halim and R. Tan, "Pembuatan Aplikasi Berbagi Resep Masakan," *Jurnal Strategi*, vol. 5, pp. 315–324, Nov. 2023.
- [12] T. Akhir and A. A. Al Jabbar, "Perancangan Aplikasi Virtual Reality Menggunakan Multimedia Development Life Cycle untuk Menunjang Proses Pembelajaran Explore EGINE di Laboratorium Sistem Manufaktur UII," 2020.
- [13] S. Eko Prasetyo, "Perancangan Buku Foto sebagai Media Pengenalan Tempat Nongkrong pada Kota Batam Menggunakan Metode MDLC," 2021. [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/combinas>