

## Desain dan Implementasi Aplikasi 'Nongkrong Yuk': Sistem Rekomendasi Cafe Berbasis Lokasi di Kota Mataram

Iqbal Istigfar Kurrahmad<sup>1</sup>, Nani Sulistianingsih\*<sup>2</sup>, Hendra Iqranul Mu'adz<sup>3</sup>, Abhi Riandra<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

[iqbalistigfarkurrahmad23@gmail.com](mailto:iqbalistigfarkurrahmad23@gmail.com), [nani.sulistianingsih@ummat.ac.id](mailto:nani.sulistianingsih@ummat.ac.id), [h98805619@gmail.com](mailto:h98805619@gmail.com),

[abhyriandra@gmail.com](mailto:abhyriandra@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Keywords:

Mobile Application

Location Based Service

**Abstract:** This study discusses the development of the "Nongkrong Yuk" application, a location-based platform designed to help users discover and book spots at various cafes in Mataram City. The application integrates Google Maps API and Location-Based Services (LBS) to provide real-time recommendations based on user preferences. The development process includes needs analysis, design, implementation, and evaluation using the Black Box Testing method. Testing results indicate that 94% of respondents stated that the application functions as intended, with its main features performing well (87%). The user interface was rated attractive by 88% of respondents, while navigation received 84% appreciation. Further development includes personalized recommendations using machine learning, enhanced security, digital payment integration, and the use of AR technology to improve user experience. With these innovations, "Nongkrong Yuk" is expected to support the growth of culinary MSMEs and enhance user satisfaction.

#### Kata Kunci:

Aplikasi Mobile

Layanan Berbasis Lokasi

**Abstrak:** Penelitian ini membahas pengembangan aplikasi "Nongkrong Yuk", sebuah platform berbasis lokasi yang membantu pengguna menemukan dan memesan tempat di berbagai cafe di Kota Mataram. Aplikasi ini mengintegrasikan Google Maps API dan Location-Based Services (LBS) untuk memberikan rekomendasi real-time sesuai preferensi pengguna. Pengembangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan evaluasi menggunakan metode Black Box Testing. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 94% responden menyatakan aplikasi berfungsi sesuai tujuan, dengan fitur utama yang berjalan baik (87%). Antarmuka dinilai menarik oleh 88% responden, dan navigasi mendapat apresiasi sebesar 84%. Pengembangan lebih lanjut mencakup fitur personalisasi berbasis machine learning, peningkatan keamanan, integrasi pembayaran digital, serta pemanfaatan teknologi AR untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Melalui inovasi ini, "Nongkrong Yuk" diharapkan dapat mendukung pertumbuhan UMKM kuliner dan meningkatkan kepuasan pengguna.

#### Article History:

Received : 25-02-2025

Accepted : 29-03-2025



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

### A. LATAR BELAKANG

Sistem rekomendasi berbasis lokasi merupakan teknologi yang mengintegrasikan data geografis dan preferensi pengguna untuk memberikan saran yang lebih relevan dan akurat dalam memilih suatu tempat atau layanan (Bangun et al., 2023). Pada konteks industri kuliner, sistem ini memanfaatkan algoritma berbasis data untuk menganalisis perilaku pengguna dan memberikan rekomendasi yang sesuai dengan preferensi individu. Penerapan teknologi ini sangat penting dalam era digital, di mana akses informasi yang cepat dan akurat menjadi kebutuhan utama pengguna. Aplikasi berbasis rekomendasi cafe dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan memfasilitasi pencarian tempat bersantai yang sesuai dengan selera dan kebutuhan mereka, khususnya di wilayah perkotaan seperti Mataram. Teknologi ini juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan pengguna melalui informasi real-time tentang penawaran cafe, ulasan pelanggan, dan jam operasional (Azhar & Hutahaean, 2020). Selain itu, personalisasi layanan yang ditawarkan oleh sistem rekomendasi berbasis lokasi memungkinkan pengalaman yang lebih interaktif dan meningkatkan loyalitas pelanggan terhadap layanan yang disediakan.

Sistem rekomendasi café berbasis lokasi ini memanfaatkan teknologi seluler untuk memfasilitasi pencarian café yang efisien, sehingga melayani tren sosialisasi yang berkembang di kedai kopi. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa layanan berbasis lokasi telah berhasil diterapkan dalam aplikasi seperti Bekafe dan aplikasi rekomendasi café lainnya, yang membantu pengguna menemukan tempat dengan lebih cepat dan akurat (Bangun et al., 2023). Tren budaya "nongkrong" di Mataram semakin berkembang, di mana café tidak hanya menjadi tempat untuk menikmati minuman, tetapi juga ruang sosial yang penting (Apsiwanto & Pamungkas, 2022) . Oleh karena itu, sistem rekomendasi café berbasis lokasi yang mengintegrasikan preferensi pengguna dengan data real-time dapat meningkatkan keterlibatan pelanggan dan memberikan manfaat ekonomi bagi pelaku usaha kuliner (Ilham et al., 2023; Setiawan, 2023). Namun, penerapan sistem ini juga menimbulkan tantangan, terutama dalam aspek privasi dan keamanan data pengguna. Oleh karena itu, keseimbangan antara kenyamanan dan perlindungan data harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi rekomendasi café.

Meskipun café semakin bermunculan di Mataram, pengguna sering menghadapi tantangan dalam menemukan tempat yang sesuai dengan preferensi mereka. Metode pencarian tradisional sering kali tidak efektif karena pengguna harus menyaring berbagai pilihan tanpa informasi yang memadai (Raihan et al., 2023). Salah satu kendala utama adalah kurangnya personalisasi, di mana sistem pencarian konvensional tidak mampu menyesuaikan rekomendasi dengan selera individu, yang berpotensi menyebabkan ketidakpuasan (Wardhana et al., 2023). Selain itu, akses informasi yang tidak efisien, seperti kurangnya pembaruan tentang jam operasional dan promosi café, menjadi kendala utama dalam memilih tempat yang tepat (Rachman et al., 2023). Solusi berbasis teknologi seperti aplikasi mobile dapat mengatasi permasalahan ini dengan menyediakan informasi real-time dan sistem penyaringan yang lebih baik. Sebagai contoh, implementasi sistem pendukung keputusan seperti Proses Hierarki Analitik (AHP) dapat membantu pengguna mendapatkan rekomendasi yang lebih terarah berdasarkan preferensi mereka .

Pengembangan aplikasi 'Nongkrong Yuk' bertujuan untuk meningkatkan visibilitas dan penjualan UMKM kuliner di Mataram, mengatasi tantangan pemasaran yang dihadapi oleh bisnis lokal (Qadri et al., 2025). Platform berbasis Android tidak sebatas membantu pengguna menemukan café yang sesuai dengan preferensi mereka, tetapi juga berfungsi sebagai sarana promosi bagi pelaku usaha kecil dan menengah. Aplikasi ini menyediakan fitur pemesanan makanan yang lebih mudah dan meningkatkan efisiensi dalam menghubungkan pelanggan dengan penyedia layanan kuliner (Wardhana et al., 2023) Pemanfaatan serta mengadopsi sistem rekomendasi berbasis lokasi ini, aplikasi diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna dengan meningkatkan kenyamanan dalam mencari café yang sesuai, serta membantu UMKM memperluas jangkauan pasar mereka (Intan & Wahyuni, 2019). Lebih lanjut, keterlibatan komunitas juga menjadi aspek penting dalam aplikasi ini, di mana pengguna dapat berbagi ulasan dan rekomendasi, sehingga menciptakan ekosistem kuliner yang lebih dinamis dan interaktif (Alexander et al., 2024). Namun, tantangan dalam mempertahankan keterlibatan pengguna serta persaingan dengan aplikasi sejenis harus menjadi perhatian utama dalam pengembangannya. Meskipun beberapa penelitian telah mengembangkan sistem rekomendasi café berbasis lokasi, masih terdapat kesenjangan dalam integrasi fitur personalisasi dan analisis perilaku pengguna secara real-time (Avangki et al., 2019). Sebagian besar aplikasi yang ada masih mengandalkan informasi statis dan kurang mampu menyesuaikan rekomendasi berdasarkan tren sosial yang berkembang. Selain itu, keterbatasan dalam akses informasi yang up-to-date masih menjadi tantangan bagi pengguna dalam memilih café yang tepat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi 'Nongkrong Yuk' selain memberikan rekomendasi berbasis lokasi, namun juga mengoptimalkan personalisasi melalui analisis data pengguna dan pembaruan real-time. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari café, mendukung pertumbuhan UMKM kuliner

di Mataram, dan memperkaya literatur tentang sistem rekomendasi berbasis lokasi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi 'Nongkrong Yuk' sebagai solusi berbasis teknologi yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pencarian cafe di Mataram.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi berbasis lokasi untuk mempermudah pengguna pengguna dalam melakukan pencarian cafe berdasarkan prefensi individu di Kota Mataram Nusa Tenggara Barat. Tahapan pertama pada penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengguna, kemudian mendesain aplikasi, pengembangan aplikasi dan terakhir dilakukan evaluasi. Berikut adalah tahapan penelitian dalam pengembangan aplikasi 'Nongkrong Yuk' dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Alur Penelitian Pengembangan Aplikasi 'Nongkrong Yuk'

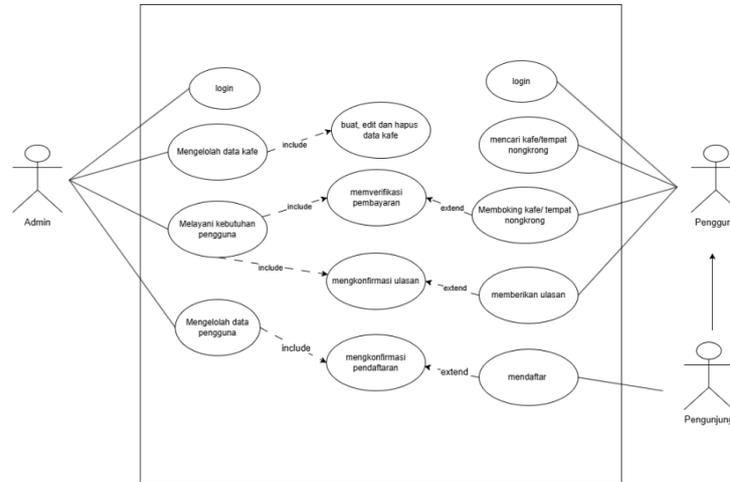
Tahap pertama dalam pengembangan aplikasi *Nongkrong Yuk* adalah analisis kebutuhan sistem, yang dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan pengguna, melakukan studi literatur, serta meninjau penelitian terkait dengan rekomendasi berbasis lokasi. Analisis ini bertujuan untuk menentukan fitur utama aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selanjutnya, tahap desain aplikasi dilakukan berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh. Perancangan sistem mencakup desain arsitektur aplikasi, struktur basis data, serta desain antarmuka pengguna (*User Interface*). Pada tahap ini, teknologi yang akan digunakan, seperti *Google Maps API* dan *MySQL*, juga ditentukan. Setelah desain selesai, tahap pengembangan aplikasi dilakukan dengan mengimplementasikan kode dan mengembangkan fitur berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Proses pengembangan ini menggunakan *Android Studio* sebagai *Integrated Development Environment* (IDE), dengan bahasa pemrograman *Java*, serta integrasi dengan layanan berbasis lokasi (*Location-Based Services*). Tahap akhir dalam proses ini adalah evaluasi, yang dilakukan melalui metode *Blackbox Testing*, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsionalitas sistem tanpa melihat kode sumber. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap fitur dalam aplikasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah dirancang dan tidak terdapat kesalahan dalam penggunaannya (Alexander et al., 2024).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Diagram Sistem

Diagram sistem adalah representasi visual dari komponen-komponen sistem dan interaksinya. Berikut diagram yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu:

a. Usecase Diagram

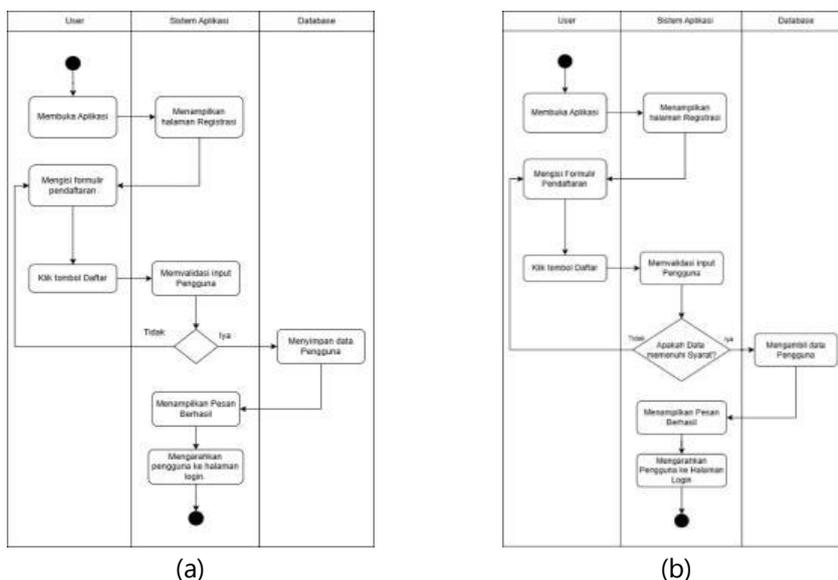


Gambar 2. Usecase Diagram Aplikasi 'Nongkrong Yuk'

Berdasarkan Gambar 2 di atas terdapat 2 (dua) aktor yang terlibat dalam aplikasi ini yaitu admin dan pengguna. Admin memiliki akses ke fitur manajemen sistem dan pengguna biasa dapat melakukan aktivitas seperti mencari cafe dan memesan tempat. Selain itu admin dapat melakukan creat, edit dan delete data cafe. Memverifikasi pembayaran, mengkonfirmasi ulasan dan mengelola data pengguna. Gambar 3 menunjukkan terdapat 2 aktor pada sisi kanan, terdapat perbedaan akses antara pengguna dan pengunjung. Pengguna dapat mengakses semua fitur yang ada pada aplikasi 'Nongkrong Yuk', sedangkan pada pengunjung sebatas melakukan pencarian dan melihat cafe yang tersedia, namun tidak dapat melakukan pemesanan.

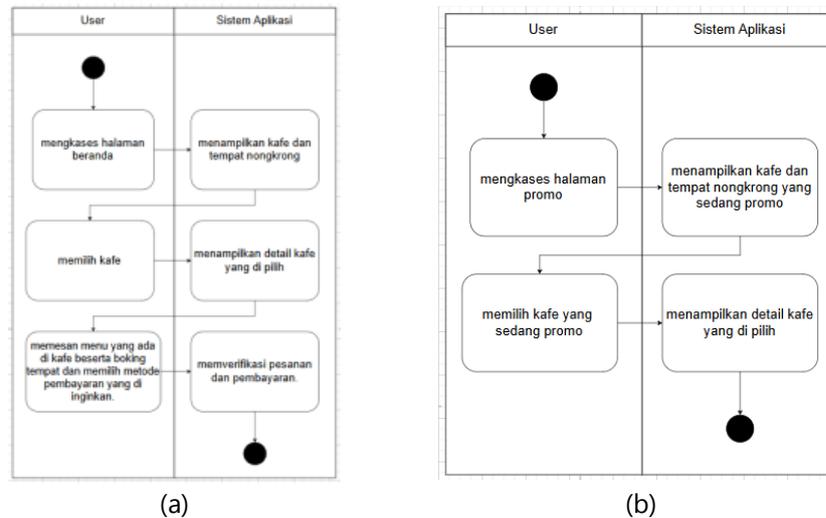
b. Activity Diagram

Activity diagram pada penelitian ini akan menjelaskan alur dari aplikasi yang dibuat untuk pengguna dan admin. Berikut alur penggunaan aplikasi yang dijelaskan dengan menggunakan activity diagram:



Gambar 3. Activity Diagram Register (a), Login (b)

Pada Gambar 3 di atas point (a) menunjukkan penggunaan aplikasi untuk mendaftar sebagai pengguna baru di aplikasi. Pengguna dimulai dari beranda aplikasi, memilih opsi registrasi, menginputkan informasi yang diperlukan seperti email dan password dan mendaftar. Pada point (b) adalah alur *login* ke aplikasi menggunakan akun yang telah berhasil di daftarkan. Pengguna dimulai dari beranda aplikasi, memilih opsi login, memasukkan kredensial, dan kemudian berhasil login untuk mengakses fitur-fitur aplikasi seperti pemesanan dan pembayaran.



Gambar 4. Activity Diagram Memesan Tempat (a), Memilih Promo (b)

Alur pada Gambar 4 point (a) menunjukkan bahwa pengguna pada aplikasi dapat melakukan pemesanan dan booking di salah satu cafe yang dipilih. Pengguna mulai dari beranda, memilih cafe, melihat detail informasi terkait cafe dan melakukan pemesanan serta pembayaran. Pada point (b) alur menunjukkan pengguna dapat menemukan dan memilih cafe yang menawarkan promo. Pengguna dapat mengakses halaman promo, melihat daftar cafe yang memiliki promo, dan memilih salah satu untuk melihat detailnya.

## 2. Hasil Penelitian

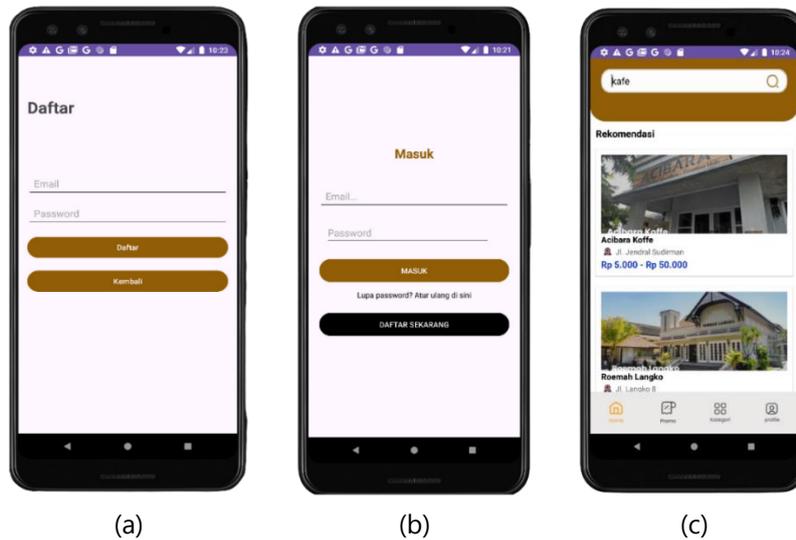
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mulai dari proses analisis kebutuhan sistem hingga pengembangan aplikasi 'Nongkrong Yuk', maka diperoleh hasil berupa aplikasi berbasis mobile yang dapat digunakan oleh masyarakat umum. Aplikasi dikembangkan untuk memungkinkan seseorang dapat mencari tempat bersantai yang berada disekitaran Kota Mataram, sehingga memudahkan masyarakat dalam mencari cafe yang sesuai dengan preferensi individu.

### a. Tampilan Halaman Register dan Login

Pada halaman register terdapat form yang dibutuhkan untuk membuat akun pada aplikasi 'Nongkrong Yuk'. Pada halaman ini pengguna wajib mengisi form yang telah tersedia untuk membuat akun, sehingga pengguna dapat login dan mengakses aplikasi 'Nongkrong Yuk'. Pada halaman login, pengguna diarahkan ke tampilan awal saat pertama kali membuka aplikasi 'Nongkrong Yuk'. Pengguna diwajibkan untuk menginputkan username dan password yang sebelumnya telah dibuat pada halaman register untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Berikut tampilan halaman register dan login.

### b. Tampilan Halaman Home

Pada tampilan home aplikasi 'Nongkrong Yuk' menampilkan daftar cafe yang ada di sekitaran Kota Mataram yang menampilkan, foto cafe, lokasi cafe, dan perkiraan harga dari menu yang ada pada cafe tersebut.



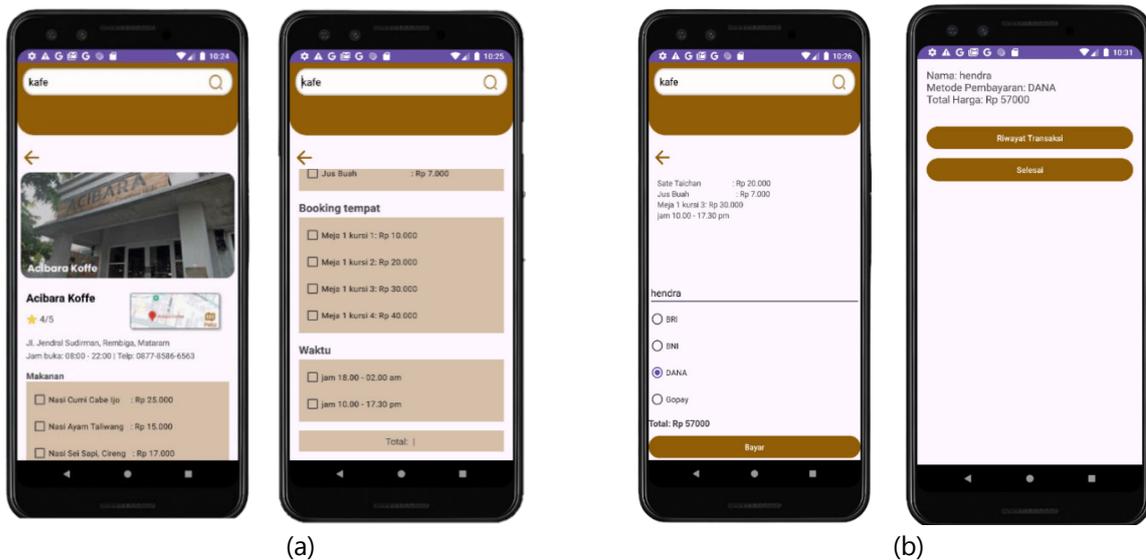
Gambar 5. Tampilan Halaman Register (a), Login (b), Home (c)

c. Tampilan Halaman Pemesanan

Pada tampilan halaman pemesanan ini menampilkan detail informasi cafe, menu cafe, pemesanan tempat, dan waktu kunjung pada cafe yang dipilih. Halaman ini terdapat sebuah gambar lokasi, ketika dibuka pengguna akan diarahkan ke *Google Maps* yang menampilkan lokasi cafe tersebut.

d. Tampilan Halaman Pembayaran

Pada halaman pembayaran ini, menampilkan tahap selanjutnya ketika pengguna telah selesai memesan menu atau tempat pada halaman pemesanan. Pengguna diwajibkan menginputkan nama dan metode pembayaran yang digunakan, setelah pembayaran selesai akan menampilkan riwayat transaksi.



Gambar 6. Tampilan Halaman Pemesanan (a), Pembayaran (b)

e. Tampilan Halaman Promo

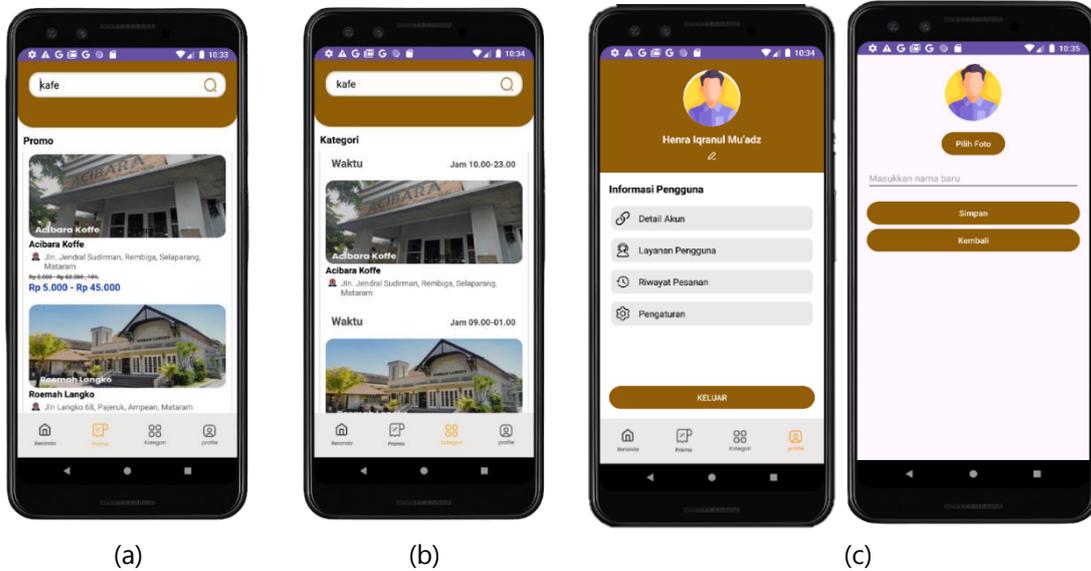
Pada halaman ini ditampilkan cafe yang memiliki promo, sehingga pengguna dalam memilih menu makanan dengan harga yang lebih hemat.

f. Tampilan Halaman Kategori

Halaman kategori menampilkan cafe yang buka dan tutup pada waktu tertentu, informasi ini memudahkan pengguna ketika menyesuaikan waktu yang dimiliki dengan waktu buka dan tutup cafe.

g. Tampilan Halaman Profile

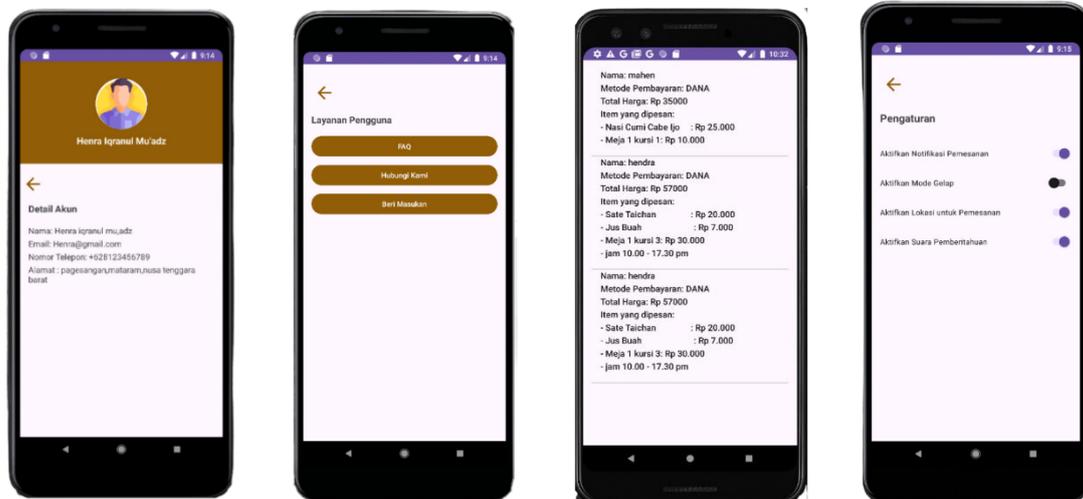
Halaman *profile* menampilkan nama dari pengguna, foto, detail akun, layanan pengguna, riwayat pesanan dan pengaturan.



Gambar 7. Tampilan Halaman Promo (a), Kategori (b), Profile (c)

h. Tampilan Halaman Informasi Pengguna

Halaman ini terdapat pada menu *profile* yaitu informasi pengguna. Halaman informasi pengguna terdiri dari detail akun, layanan pengguna, riwayat pesanan dan pengaturan. Pada halaman detail akun menampilkan data dari seorang pengguna yang berisi nama, *email*, nomor telepon, dan alamat. Layanan pengguna menampilkan sebuah button FAQ, hubungi kami dan berikan masukan yang digunakan untuk layanan bantuan bagi pengguna. Riwayat transaksi menampilkan data transaksi yang telah dilakukan atau proses pemesanan tempat cafe dan makanan serta minuman. Pada menu pengaturan menampilkan fitur aktif notifikasi pemesanan, aktif mode gelap, aktif lokasi pemesanan, dan aktif suara pemberitahuan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Informasi Pengguna

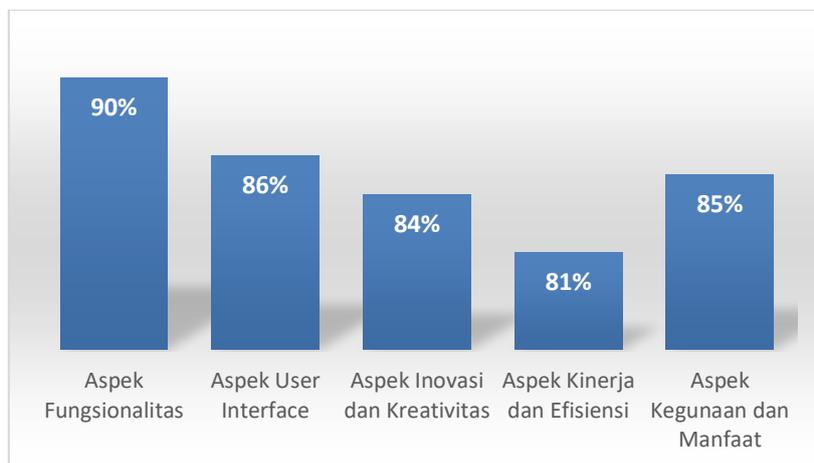
### 3. Pengujian Black Box

Pengujian *Black Box* dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk membantu memvalidasi fungsionalitas dari sistem. Proses pengujian dengan pendekatan *Black Box* dilakukan tanpa memerlukan pengecekan kode program, sehingga penguji tidak perlu memiliki keahlian tertentu untuk melakukan pengujian. Berikut hasil pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi 'Nongkrong Yuk' dengan jumlah responden sebanyak 30 orang.

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Aplikasi 'Nongkrong Yuk'

No.	Komponen yang diuji	Nilai	Hasil Pengujian
1.	Aspek Fungsionalitas		
	Aplikasi berjalan sesuai dengan tujuan	94%	Sesuai
	Fitur utama berfungsi dengan baik	87%	Sesuai
2.	Aspek User Interface		
	Desain antarmuka aplikasi menarik dan mudah dipahami	88%	Sesuai
	Tata letak dan navigasi dalam aplikasi nyaman digunakan	84%	Sesuai
3.	Aspek Inovasi dan Kreativitas		
	Aplikasi inovatis dibanding dengan aplikasi serupa	84%	Sesuai
4.	Aspek Kinerja dan Efisiensi		
	Responsif dan cepat saat digunakan	82%	Sesuai
	Aplikasi berjalan dengan baik tanpa lag dan crash yang signifikan	80%	Sesuai
5.	Aspek Kegunaan dan Manfaat		
	Aplikasi ini dapat menyelesaikan masalah yang diangkat	85%	Sesuai

Berikut adalah grafik dari hasil pengujian aplikasi 'Nongkrong Yuk' menggunakan pengujian Black Box. Seperti pada Gambar 9.



**Gambar 9.** Hasil Pengujian Black Box

Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa respon pengguna terhadap aplikasi 'Nongkrong Yuk' sangat positif. Pada aspek fungsionalitas, sebanyak 90% responden memberikan penilaian sangat baik. Sementara pada aspek antarmuka pengguna (user interface), 86% responden menilai aplikasi ini menarik dan mudah digunakan. Aspek inovasi dan kreativitas mendapatkan tanggapan positif, dengan 84% responden menyatakan bahwa aplikasi ini memiliki nilai inovatif yang baik. Selain itu, pada aspek kinerja dan efisiensi, 81% responden menyatakan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan responsif. Terakhir, pada aspek kegunaan dan manfaat, 85% responden menilai bahwa aplikasi 'Nongkrong Yuk' mampu menyelesaikan permasalahan yang ada secara efektif (Alexander et al., 2024). Selain itu berdasarkan hasil pengujian Black Box, dapat disimpulkan bahwa seluruh fitur dalam aplikasi 'Nongkrong Yuk' telah berfungsi

sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini memastikan bahwa setiap komponen aplikasi berjalan dengan baik.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi "Nongkrong Yuk" telah berhasil dikembangkan sebagai platform berbasis lokasi yang membantu pengguna menemukan dan memesan tempat di berbagai cafe di Kota Mataram. Integrasi Google Maps API dan Location-Based Services (LBS), aplikasi ini memberikan rekomendasi real-time sesuai preferensi pengguna. Hasil pengujian menunjukkan respon positif, di mana 94% responden menyatakan aplikasi berfungsi sesuai tujuan, dengan fitur utama yang berjalan baik (87%). Desain antarmuka dinilai menarik dan mudah dipahami oleh 88% responden, sementara navigasi diapresiasi oleh 84%. Dari sisi inovasi, 84% responden menilai aplikasi ini menawarkan fitur unik yang belum tersedia di platform serupa. Selain itu, performa aplikasi juga mendapat tanggapan positif, dengan 82% pengguna menilai aplikasi responsif dan 80% menyatakan aplikasi berjalan tanpa kendala besar. Aspek kegunaan, 85% responden merasa aplikasi ini efektif dalam membantu mereka mencari cafe yang sesuai dengan kebutuhan.

Peningkatan kualitas dan daya saing aplikasi perlu dilakukan, dibutuhkan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan fitur personalisasi berbasis machine learning agar rekomendasi cafe lebih akurat. Selain itu, keamanan aplikasi perlu ditingkatkan dengan enkripsi data dan autentikasi dua faktor untuk melindungi privasi pengguna. Integrasi sistem pembayaran digital melalui e-wallet populer di Indonesia juga dapat menjadi nilai tambah. Berbagai pengembangan ini, "Nongkrong Yuk" diharapkan semakin optimal dalam memberikan layanan dan mendukung pertumbuhan UMKM kuliner di Kota Mataram.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Nani Sulistianingsih, S.Kom., M.Eng., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang luar biasa dalam setiap tahap penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh anggota tim penelitian atas kerja sama, dedikasi, dan kontribusi dalam pengembangan aplikasi Nongkrong Yuk berbasis mobile ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi dunia akademik serta mendukung pengembangan sistem informasi di masa mendatang.

#### REFERENSI

- Alexander, S., Mukhsin, & Susanty, W. (2024). Sistem Rekomendasi Cafe Di Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Saw Terintegrasi Google Maps Berbasis Website. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 6(3).
- Apsiswanto, U., & Pamungkas, C. A. (2022). Penerapan Metode Weighted Product ( Wp ) Pada Pemilihan Kafe Bagi Mahasiswa Pendatang Di Kota. *Jurnal Informatika*, 22(02), 172–182.
- Avangki, A. T., Harianto, W., & S, M. P. T. (2019). Terdekat Pada Aplikasi Eattoria Menggunakan Metode K – Means. *Seminar Nasional Fst 2019*, 2(3), 735–749.
- Azhar, Z., & Hutahaean, J. (2020). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process Dalam Pemilihan Tempat Cafe Di Kisaran. *Building Of Informatics, Technology And Science*, 2(2), 159–164.
- Bangun, Y. P., Faizah, N. M., & Koryanto, L. (2023). Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama Dengan Metode Lbs ( Location- Based Service ) Menggunakan Android Studio. *Design Journal*, 1(1), 55–63.
- Ilham, A. A., Taufik, I., & Suarna, D. (2023). Sistem Rekomendasi Penentuan Titik Usaha Kafe Menggunakan Data Spasial Dan Algoritma Topsis. *Bulletin Of Information Technology*, 4(2), 400–407.
- Intan, I., & Wahyuni, S. (2019). Aplikasi Pencarian Kafe Menggunakan Metode Fuzzy Berdasarkan Kriteria Pilihan Pengguna Berbasis Sistem Informasi Geografis Pada Mobile Android. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 3(2).
- Qadri, M., Amiruddin, A., Tahir, T. Bin, Fadul, F., & Fadillah, A. N. (2025). Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Pencarian Indekos Pada Kecamatan Rappocini Berbasis Website. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2320–2328.
- Rachman, T. A., Widiartha, I. B. K., & Afwani, R. (2023). Mataram Berbasis Web ( Web-Based Geographic Information. *Seminar Sistem Teknologi Informasi*, 3(2).

- Raihan, H., Fikri, I., & Voutama, A. (2023). P Engujian B Lack B Ox P Ada A Plikasi Database Perguruan Tinggi Dengan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 1–18.
- Setiawan, Y. (2023). Digitalisasi Umkm Melalui E-Commerce Sebagai Peningkatan Pendapatan Nasional. *Jurnal Manajemen Usni*, 7(2).
- Wardhana, R. R., Anjarwani, S. E., & Agitha, N. (2023). Android-Based Marketplace Development To Develop Culinary Msmes In Mataram City. *Journal Of Computer Science And Informatics Engineering*, 7(1).