

Aplikasi Media Sosial Untuk Para Penggemar Cullinary Berbasis Android

Yoel Tanuwijaya¹, Andreas Handojo², Kristo Radion³

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236 Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) – 8417658

E-mail: yoeltanu@gmail.com¹, handojo@petra.ac.id², kristo@petra.ac.id³

ABSTRAK

Seiring pertumbuhan media sosial yang sangat cepat, Semakin banyak pengguna yang memanfaatkannya untuk berbagi foto/video tentang kuliner. Banyak orang menggunakannya untuk mengabadikan dan merekomendasikan makanan menarik yang dinikmatinya dan hal tersebut membuat pengguna lainnya ingin mencobanya. Tingginya permintaan informasi kuliner membawa kesempatan bagi pemilik bisnis kuliner untuk mempromosikan bisnis mereka melalui media sosial.

Aplikasi ini dapat membantu pengguna dan pemilik usaha kuliner untuk memberikan informasi tentang kuliner berupa foto/video makanan, alamat, kontak, menu yang dijual sampai makanan terpopuler saat ini, sehingga user mendapatkan informasi kuliner yang lebih lengkap dan memudahkan pengguna dan pemilik usaha kuliner untuk melakukan transaksi. Aplikasi ini juga membantu pengguna untuk mengetahui kuliner terbaik saat ini dan membantu pengguna untuk menuju tempat kuliner yang diinginkannya. Aplikasi ini dibuat menggunakan phonegap pada operating sistem android yang dikenal mudah dan paling banyak digunakan di dunia.

Dari hasil pengujian 73,3% responden menilai aplikasi ini sangat bermanfaat karena tingkat penggunaannya tinggi dan memiliki fitur yang sangat membantu pemilik usaha kuliner untuk berpromosi dan melakukan transaksi.

Kata Kunci: Aplikasi Android, Aplikasi Media Sosial, Aplikasi Kuliner

ABSTRACT

Along with the very fast growth of social media, more users use it to share photos/videos about food. Many people use it to store food pictures and recommend the food they like therefore it will make other people want to try it. The high demand of culinary information brings an opportunity for culinary business owner to promote their business through social media.

This application can help users and business owners to obtain complete culinary information through photos/videos, address, contacts, menus and trending foods so that it will be easier for them to conduct transactions. The application will also help the user to go to a culinary place they want. This application was built using phonegap on android operating system which is known for easy usage and the most used operating system in the world.

The test results show that 73,3% respondents think that this application is really helpful because of it's high usage and the feature that helps owners to promote and conduct transactions.

Keyword: *Android Application, Social Media Application, Cullinary Application*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan jaman, cepatnya pertumbuhan media sosial tidak dipungkiri lagi. Contohnya seperti *facebook, twitter, instagram*. Jumlah pengguna media sosial naik 18 persen dari 1,47 milyar pengguna di tahun 2012. Faktanya, di tahun 2017, pengguna media sosial di dunia diperkirakan akan mencapai 2,55 milyar pengguna[4]

Kecenderungan orang untuk menyampaikan apa yang dirasakan dan dialami membuat aplikasi-aplikasi tersebut digunakan setiap saat. Seiring dengan perkembangan media sosial, banyak orang menggunakannya untuk berbagi foto maupun video tentang kuliner dengan berbagai alasan. Misalnya saja ingin merekomendasikan makanan yang dimakannya, ada juga yang ingin memberi info makanan unik yang baru dicoba.

Dengan berbagi foto makanan atau minuman di media sosial sehingga membuat banyak orang yang melihat menjadi ingin mencobanya. Foto berbagai macam kuliner yang diunggah tidak jarang sering terlihat sangat menarik dengan sentuhan aplikasi-aplikasi lainnya yang ada di gadget. Banyak juga *user* yang memberikan komentar maupun *likes*. Dengan demikian banyak sekali orang yang mengetahui rekomendasi kuliner melalui media sosial dan membuat *user* ingin mencoba dan mencari apa yang disukai. Banyak juga dari *user* yang ingin semakin eksis dengan berbagi rekomendasi kuliner yang tepat dan sesuai.

Seringkali dengan foto-foto yang menggiurkan di media sosial menimbulkan dampak pada bidang kuliner. Contohnya saja ketika *user* melihat foto-foto makanan di media sosial, bisa membuat *user* menginginkan makanan tersebut. Banyak pengguna dapat mengetahui makanan yang terbaru dan yang direkomendasikan oleh banyak orang dengan melihat foto-foto makanan di media sosial. Jika media sosial memiliki sistem yang mendukung fitur-fitur tersebut maka sangat membantu para pengguna untuk dapat merasakan makanan yang diinginkannya.

Karena banyaknya minat dari pengguna, maka pada skripsi ini akan membuat sesuatu aplikasi yang dapat menjawab permasalahan di atas dan mempermudah setiap keinginan

dari *user*. Aplikasi tersebut memiliki fitur untuk merekomendasikan kuliner ke media sosial sehingga pengguna lainnya dapat memberikan komentar maupun *likes* sehingga pengguna dapat saling berinteraksi tentang dunia kuliner. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur untuk membantu para pemilik usaha kuliner yang memiliki layanan *delivery service*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Sosial

Media sosial adalah penemuan paling fenomenal yang pernah dibuat oleh manusia sejak kelahiran *World Wide Web* (Wright, Scott, n.d). Dan meskipun versi sebelumnya komunikasi online telah berkembang sejak masa awal *internet*, tidak ada yang sebanding dengan fleksibilitas, kemudahan penggunaan, dan faktor menyenangkan dari media sosial. Jadi media sosial adalah situs web yang dirancang untuk memungkinkan orang untuk terhubung satu sama lain dengan cara yang unik dan baru. Pengguna dapat menyimpan kontak pengguna lainnya dalam jam. Lepas dari bentuk *text-form* yang primitif, pengguna situs media sosial modern sekarang dapat juga meng-*upload* foto, *video clip*, *slideshow*, dan musik.

2.2. Android

Android adalah salah satu sistem operasi yang paling banyak dipakai oleh orang saat ini, dan juga sistem operasi yang menyediakan banyak aplikasi pihak ketiga yang disediakan gratis.

Android adalah sistem operasi berbasis *kernel Linux* dengan *user interface* yang didasarkan pada manipulasi langsung, dirancang terutama untuk perangkat *mobile touchscreen* seperti *smartphone* dan komputer tablet. Sistem operasi ini menggunakan *input* sentuhan yang sesuai dengan tindakan-tindakan yang dilakukan sehari-hari, seperti menggesekkan, menekan, mencubit, dan *reverse* mencubit untuk memanipulasi objek pada layar, dan *keyboard virtual*. Meskipun terutama dirancang untuk *input touchscreen*, juga telah digunakan dalam televisi, konsol game, kamera digital, dan elektronik lainnya.

Seperti tahun 2011, *Android* memiliki *installed base* terbesar dari setiap *OS mobile* dan pada tahun 2013, perangkat yang juga menjual lebih dari *Windows*, *iOS* dan perangkat *OS Mac* gabungan. Pada Juli 2013 toko *Google* telah memiliki lebih dari 1 juta aplikasi *Android* yang diterbitkan, dan lebih dari 50 miliar aplikasi download. Sebuah survei pengembang dilakukan pada bulan April-Mei 2013 menemukan bahwa 71% dari pengembang *mobile* mengembangkan untuk *Android*.

Source code *Android* dirilis oleh *Google* di bawah lisensi *open source*, meskipun perangkat *Android* yang paling akhirnya kapal dengan kombinasi *open source* dan *software proprietary*. Awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc*, yang didukung *Google* finansial dan kemudian dibeli pada tahun 2005, *Android* diresmikan pada tahun 2007 seiring dengan berdirinya *Open Handset Alliance*-konsorsium *hardware, software*, dan perusahaan telekomunikasi yang ditujukan untuk memajukan standar terbuka untuk perangkat *mobile*.

2.3. AJAX

AJAX adalah singkatan dari *Asynchronous Javascript and XML*. *AJAX*, terdiri dari *HTML, Javascript, DHTML* dan *DOM* yang kemudian digabungkan dengan bahasa pemrograman *Web* di sisi *server* seperti *PHP* dan *ASP*, sehingga membentuk suatu aplikasi berbasis *Web* yang interaktif. *AJAX* bukanlah bahasa pemrograman baru, tetapi adalah teknik baru untuk membuat aplikasi *Web* yang lebih baik, lebih cepat dan lebih interaktif.

Dengan *AJAX, Javascript* dapat langsung berkomunikasi dengan *server* dengan menggunakan objek *XMLHttpRequest*. Dengan objek ini, *javascript* dapat melakukan transaksi data dengan *server Web*, tanpa harus *re-loading* halaman *Web* tersebut secara keseluruhan.

Berikut adalah teknologi yang termasuk dalam aplikasi *AJAX* :

- *HTML* yang digunakan untuk membuat *Web forms* dan mengidentifikasi *filed-field* yang akan anda gunakan dalam aplikasi.
- *Javascript* adalah kode inti untuk menjalankan aplikasi *Ajax* dan untuk membantu memfasilitasi komunikasi dengan aplikasi .
- *DHTML*, atau *Dynamic HTML*, membantu anda untuk membuat *form* atau *Web* anda dinamis. Anda akan menggunakan *<div>*, ** dan elemen *HTML* dinamis lainnya.
- *DOM, Document Object Model*, akan digunakan (melalui kode *Javascript*) untuk bekerja dengan kedua struktur dari *HTML* dan *XML* anda yang dalam beberapa kasus berasal dari *Server*.

2.4. PhoneGap

PhoneGap adalah distribusi dari *Apache Cordova*. *Apache Cordova* adalah teknologi yang mendukung aplikasi *PhoneGap*, namun distribusi dari teknologi *open source* pada akhirnya berisi *tools* yang meningkatkan alur kerja *developer* dengan *Cordova*, atau ke alat dan layanan lainnya. *PhoneGap* bersifat gratis dan *open source*, dan Aplikasi ini didukung oleh *Cordova*.

Apache Cordova adalah sebuah *open-source mobile development framework*. Hal ini memungkinkan Anda untuk menggunakan teknologi *Web* standar seperti *HTML5, CSS3*, dan *Javascript* untuk pengembangan *cross-platform*, menghindari bahasa pengembangan asli masing-masing *platform mobile*. Aplikasi bergantung pada *standard-compliant API binding* untuk mengakses sensor, data, dan status jaringan masing-masing perangkat.

Apache Cordova lulus pada Oktober 2012 sebagai proyek tingkat atas dalam *Apache Software Foundation (ASF)*. Melalui *ASF*, pengembangan *Cordova* masa depan akan memastikan kepemimpinan terbuka dalam proyek. Ini akan selalu tetap *free* dan *open source* di bawah Lisensi *Apache*, Versi 2.0.

Menggunakan *Apache Cordova* jika :

- *Mobile developer* ingin memperpanjang aplikasi di lebih dari satu *platform*, tanpa harus menerapkan

kembali dengan bahasa dan *tool set* masing-masing platform.

- *Web developer* dan ingin menyebarkan aplikasi *Web* yang dikemas untuk distribusi di berbagai portal *app store*.
- *Mobile developer* tertarik dalam pencampuran komponen aplikasi *native* dengan *WebView* (jendela *browser*) yang dapat mengakses *device-level APIs*, atau jika Anda ingin mengembangkan *interface* pada *plugin* antara komponen *native* dan *WebView*.

Aplikasi itu sendiri diimplementasikan sebagai halaman *Web*, bernama *index.HTML* secara *default*, bahwa referensi *CSS* apapun, *Javascript*, gambar, *file media*, atau sumber daya lainnya yang diperlukan untuk menjalankannya. Aplikasi ini dijalankan sebagai *WebView* dalam aplikasi *wrapper* asli, yang mendistribusikan ke *app store*.

2.5. Geolocation

Geolocation menyediakan informasi tentang lokasi perangkat, seperti *latitude* dan *longitude*. Sumber yang umum dari data lokasi termasuk *Global Positioning System (GPS)* dan lokasi disimpulkan dari sinyal jaringan seperti alamat *IP*, *RFID*, *WiFi* dan *Bluetooth MAC Address*, dan *GSM/CDMA cell IDs*. Tidak ada jaminan bahwa *API* mengembalikan lokasi perangkat sebenarnya.

API ini berbasis pada *W3C Geolocation API Specification*, dan hanya dijalankan pada perangkat yang belum memberikan implementasi.

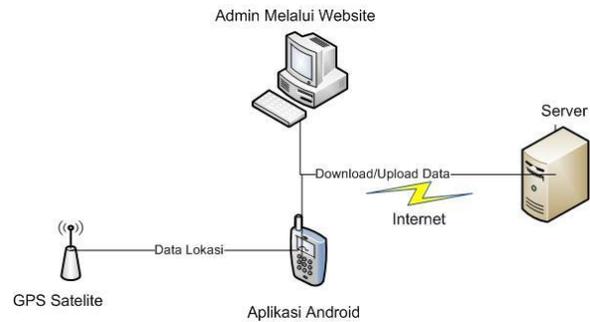
Pengumpulan dan penggunaan data *Geolocation* menimbulkan masalah privasi yang penting. Kebijakan privasi aplikasi Anda harus didiskusikan bagaimana aplikasi menggunakan data *Geolocation*, apakah itu dibagi dengan pihak lain, dan level tingkat ketepatan data. Data *Geolocation* umumnya dianggap sensitif karena dapat mengungkap keberadaan pengguna dan, jika disimpan sejarah perjalanan pengguna. Oleh karena itu, di samping kebijakan privasi aplikasi, Anda harus mempertimbangkan memberikan pemberitahuan sebelum aplikasi mengakses data *Geolocation*. Pemberitahuan harus memberikan informasi yang sama seperti yang disebutkan di atas, serta memperoleh izin pengguna (misalnya, dengan menghadirkan pilihan untuk *OK* dan *No Thanks*).

3. DESAIN SISTEM

3.1. Gambaran Sistem Secara Garis Besar

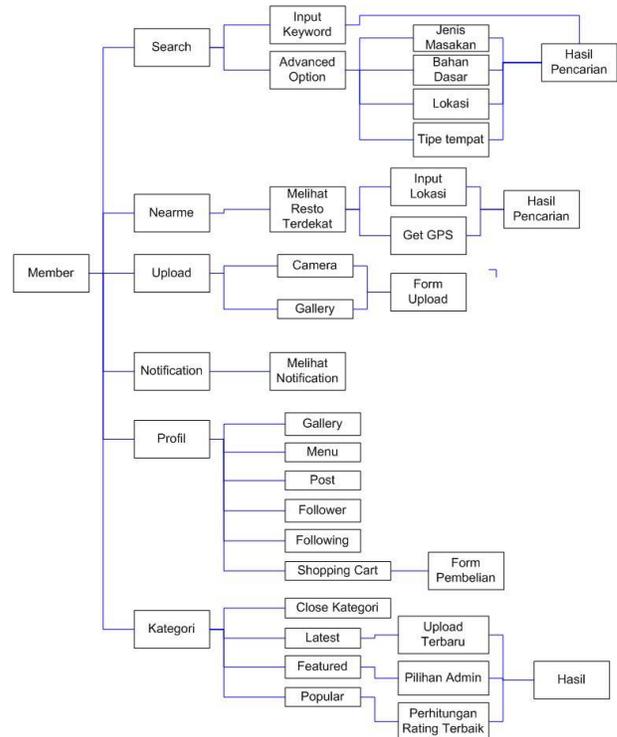
Aplikasi *foodgram* membutuhkan koneksi *internet* untuk melakukan *download* dan *upload* data dari server. Koneksi internet dapat melalui *operator* selular maupun *WiFi*. Sedangkan untuk memperoleh data lokasi, aplikasi mendapatkan data lokasi dari satelit *GPS* yang ada pada perangkat *handphone* yang digunakan. Data yang didapatkan berisi data *longitude* dan *latitude* dalam *format* angka yang dapat dikonversikan menjadi lokasi dengan menggunakan *google maps*.

Data pada server disimpan dalam *database* menggunakan *MySQL*. Database yang dibuat menyimpan tabel-tabel yang mendukung data aplikasi *foodgram*. Server juga menyimpan data *JSON* yang dipanggil menggunakan *AJAX*. Gambar dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Arsitektur sistem aplikasi *foodgram*

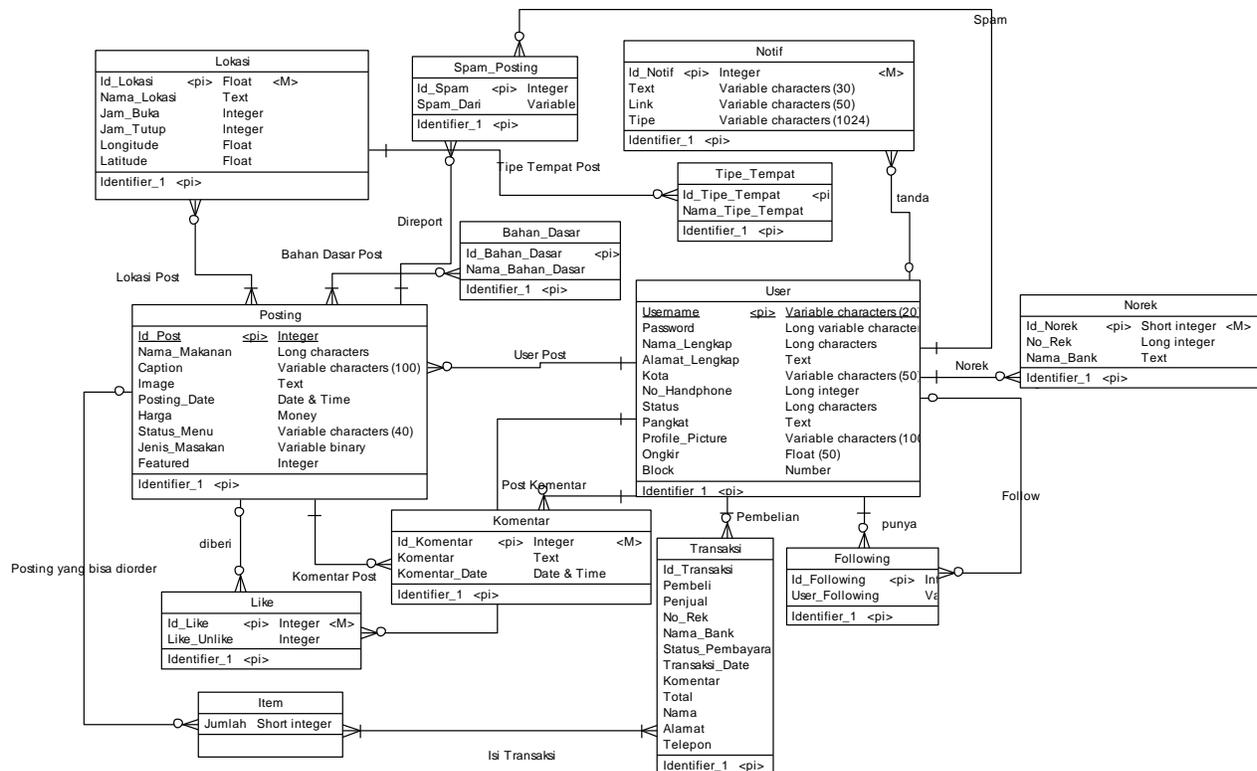
Aplikasi ini terdiri dari 6 Komponen utama yaitu *Search*, *Nearme*, *Upload*, *Notification*, *Profil*, *Kategori*. Setiap komponen utama memiliki percabangan masing-masing fungsi yang memudahkan pengguna untuk melakukan fitur yang diinginkan. Gambar desain sistem terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Sistem

3.2. Desain Database

Dalam Desain *database* digunakan desain ERD untuk membantu merancang desain sistem yang ada pada program *Foodgram*. *Conceptual model diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Conceptual Data Model Diagram

4. IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Implementasi Web Service

Dalam sistem, *Web Service* digunakan sebagai standar yang digunakan untuk bertukar informasi antara aplikasi dengan database pada sistem. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *HTML, Javascript, JQuery, CSS* dan *PHP* pada *Server*. *Web Service* digunakan untuk mengambil data yang digunakan pada Aplikasi *Android*. *Web Service* yang digunakan adalah *JSON*. Pemanggilan fungsi menggunakan *HTTP GET*.

Langkah-langkah pembuatan Webservice

- **Fungsi Login**
Fungsi ini membutuhkan parameter berupa *username* dan *password* dengan *method post* yang digunakan untuk pengecekan data dari form *login* dari *user*. *Password* di *encrypt* menggunakan *MD5*.
- **Fungsi Register**
Fungsi ini membutuhkan parameter berupa *username*, *password*, *kota*, *namalengkap*, *alamat*, *nohandphone*, dan *status* yang digunakan untuk memasukan data ke tabel *user*. Semua data dari *form* diamankan menggunakan *mysql_real_escape_string* dan *Password* di *encrypt* menggunakan *MD5*. Fungsi ini juga melakukan pengecekan terhadap *username* yang ada dalam database sehingga tidak dapat membuat *user* dengan *username* yang sama

- **Fungsi GetData**
Fungsi ini membutuhkan parameter *pgs* yang merupakan data *offset*. Data *offset* digunakan pada *query* untuk mengambil data urutan berdasarkan *offset*.
- **Fungsi GetComment**
Fungsi ini membutuhkan parameter *pg* dan *id*. Parameter *id* merupakan data *id_posting* dan Parameter *pg* merupakan data *offset* yang nantinya digunakan pada *query MySQL*. Fungsi ini juga *me-replace* hasil dari comment yang memiliki string '@' di depannya menjadi sebuah *link*.
- **Fungsi InclLike**
Fungsi ini membutuhkan parameter *id* dan *user*. Parameter *id* digunakan untuk mengetahui *id posting* yang ditambah nilai *like*-nya. Fungsi ini juga melakukan pengecekan terhadap *user* jika *user* tersebut sudah pernah memberikan *vote*, sehingga tidak dapat memberikan *vote* lagi untuk kedua kali.
- **Fungsi Popular**
Fungsi ini digunakan untuk mengetahui posting gambar terpopuler dari seluruh data yang ada. Fungsi ini mengambil data *like* dan *unlike* sebagai perhitungan data dan diurutkan menggunakan metode *Descending*.
- **Fungsi Distance**
Fungsi ini membutuhkan parameter *latitude*, *longitude* yang dituju, *latitude*, *longitude* asal tempat dan *unit* untuk menentukan satuan dari data yang dihasilkan. Fungsi ini mengkonversikan parameter-parameter tersebut menjadi satuan yang dapat operasikan.

- **Fungsi *GetNearMe***
Fungsi ini membutuhkan *parameter latitude* dan *longitude* asal yang digunakan untuk mengukur jarak terdekat dari *latitude* dan *longitude* posting yang ada. Lalu data yang ada diurutkan menggunakan *bubble sort*. *Screenshot* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. *Screenshot* fitur *getnearme*

- **Fungsi *GetRating***
Fungsi ini membutuhkan *parameter username* yang merupakan *primary key* pada tabel. Fungsi ini digunakan untuk menghitung *rating* pada user yang dituju.
- **Fungsi *GetSearch***
Fungsi ini membutuhkan *parameter pgs* yang merupakan data offset. Data offset digunakan pada query untuk mengambil data urutan berdasarkan *offset*.
- **Fungsi *GetItem***
Fungsi ini membutuhkan *parameter id transaksi* sebagai data yang dituju untuk melihat makanan apa saja yang *ada*.

4.2. Implementasi Aplikasi Android

Aplikasi android ini dibangun berdasarkan desain *user interface* yang telah dirancang pada bab sebelumnya. Penjabaran aplikasi Android dibagi menjadi beberapa bagian program.

- **Fungsi *GetLokasi***
Fungsi ini digunakan untuk mengambil data posisi *user* melalui melalui *GPS* pada *gadget* yang *user* pakai. Data yang dihasilkan disimpan dalam *local storage*.
- **Fungsi *Share Facebook /Tanya***
Fungsi ini digunakan untuk dapat mengirimkan data ke *facebook*.
- **Fungsi *Upload Gambar/Video***
Fungsi ini membutuhkan *parameter picture source* dan *destination source* yang digunakan untuk mengupload sebuah gambar/video. Data yang didapat bisa dari *gallery* maupun langsung dari *camera*.
- **Fungsi *GoDirection***
Fungsi ini membutuhkan *parameter latitude,longitude* asal dan tujuan yang dibaca oleh *google 7map API* dan

menjadi *direction* untuk *user*. *Screenshot* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. *Screenshot* fitur *go direction*

- **Fungsi *GetComment***
Fungsi ini membutuhkan *parameter id posting* untuk menampilkan komentar yang ada pada sebuah posting. Fungsi mengirimkan data *ajax* dengan tambahan parameter *page* untuk menghitung *offset*.
- **Fungsi *IncLike***
Fungsi ini membutuhkan *parameter username* pengguna dan *id_posting* yang ditambah nilai *like*-nya. Fungsi mengirim data *ajax* untuk melakukan eksekusi *query* pada server. Dan *Server* mengembalikan data berupa *JSON*.
- **Fungsi *GetData***
Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data posting pada halaman utama. Fungsi ini mengirim *ajax* ke *server* dan *server* mengembalikan data dalam format *JSON*. Data yang didapat digunakan untuk *me-replace variable-variable* yang ada pada halaman. Fungsi ini juga mengecek apakah posting tersebut berupa gambar atau *video*. *Screenshot* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. *Screenshot* fitur *getdata*

- **Fungsi *InsertKomentar***
Fungsi ini digunakan untuk memasukan komentar pada *database*. Fungsi ini membutuhkan *parameter* komentar, *id*, dan *username* yang akan dikirimkan melalui *ajax*. Data yang dihasilkan oleh *server* berbentuk *JSON*. *Screenshot* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Fitur *InserKomentar*

- Implementasi Web Admin**
Web Admin digunakan untuk mengoperasikan data yang digunakan pada aplikasi. Admin dapat menambah, mengedit, menghapus, dan memblokir data yang ada agar pengguna dapat dibantu oleh admin untuk melakukan aksi yang tidak dapat dilakukan oleh pengguna aplikasi.
- Fungsi Add User**
 Fungsi ini digunakan untuk memasukan *User* baru pada database. Fungsi ini membutuhkan parameter *username*, *password*, *namalengkap*, *kota*, *no handphone*, *alamat lengkap*, *status*, *pangkat* yang akan dieksekusi melalui *query*.
- Fungsi Delete User**
 Fungsi ini digunakan untuk menghapus data *user* pada database. Fungsi ini membutuhkan parameter *username* yang akan dihapus.
- Fungsi Block/Unblock User**
 Fungsi ini digunakan untuk *block* maupun *unblock user* pada database. Fungsi ini membutuhkan parameter *username* yang akan dipilih.
- Fungsi Login Admin**
 Fungsi ini digunakan untuk *login* pada halaman *admin*. Fungsi ini membutuhkan parameter *username* dan *password* untuk dilakukan validasi dengan data pada database.

5. HASIL PENGUJIAN

Hasil data kuisoner didapatkan dari 20 Restoran/Depot/Warung/Toko yang menjual hidangan kuliner. Data Tempat kuliner yang disurvei adalah 5 tempat di Surabaya Timur, 5 tempat di Surabaya Barat, 5 tempat di Surabaya Utara, dan 5 tempat di Surabaya Tengah. Penilaian aplikasi “*foodgram*” dilakukan oleh berbagai jabatan yang ada pada setiap tempat, yaitu karyawan, *Admin*, *Assitant Manager*, *Supervisor*, *Manager*, Sampai *Resto Owner*.

Hasil Evaluasi:

- Tampilan aplikasi “*foodgram*” dinilai menarik oleh responden, 6,7% memberikan nilai cukup, 63,3% memberikan nilai baik, 30%, memberikan nilai sangat baik
- Pada kriteria ukuran tampilan yang seimbang mulai dari ukuran tombol, tulisan, foto, dan navigation 26,7% memberikan nilai cukup, 56,7% memberikan nilai baik, dan 16,7% memberikan nilai sangat baik

Tabel 1. Hasil kuesioner

Faktor Penilaian	1	2	3	4	5	Skor
Tampilan aplikasi yang menarik	0	0	2	19	9	127
Ukuran tampilan yang seimbang	0	0	8	17	5	117
Kejelasan fungsi tombol	0	1	9	13	7	116
Kelengkapan fitur	0	0	2	14	14	132
Keakuratan data aplikasi	0	0	3	16	11	128
Kemudahan melakukan transaksi	0	0	4	12	14	130
Manfaat aplikasi	0	0	1	7	22	141
Perlunya aplikasi ini dibuat	0	0	3	10	17	134

- Kejelasan fungsi tombol juga dinilai cukup saja karena tombol yang ada tidak memiliki *text/ navigasi* yang jelas, 3,3% memberikan nilai buruk, 30% memberikan nilai cukup, 43,3% memberikan nilai baik, 23,3% memberikan nilai sangat baik
- Kelengkapan fitur dinilai baik karena banyak fitur-fitur unggulan yang dibutuhkan menurut responden. 6,7% memberikan nilai cukup, 46,7% memberikan nilai baik, 46,7% memberikan nilai sangat baik
- Keakuratan data aplikasi dinilai cukup akurat karena ketika survey responden menilai data yang digunakan sesuai. 10% memberikan nilai cukup, 53,3% memberikan nilai baik, 36,7% memberikan nilai sangat baik
- Kemudahan melakukan transaksi dinilai baik karena aplikasi membuat *user interface* yang mudah untuk melakukan pembelian menu. 13,3% memberikan nilai cukup, 40% memberikan nilai baik, 46,7% memberikan nilai sangat baik
- Manfaat aplikasi dinilai responden sangat dibutuhkan karena banyak responden yang antusias dapat menggunakan aplikasi ini untuk resto mereka. 3,3% memberikan nilai cukup, 23,3% memberikan nilai baik, 73,3% memberikan nilai sangat baik
- Perlunya aplikasi ini dibuat dinilai perlu karena banyak resto yang ingin memakai aplikasi ini untuk mempromosikan menu kuliner yang ada. 10% memberikan nilai cukup, 33,3% memberikan nilai baik, 56,7% memberikan nilai sangat baik

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Kecepatan aplikasi berjalan juga sangat ditentukan oleh kecepatan *internet* yang dipakai, aplikasi ini sangat bergantung terhadap *internet*
- Keakuratan data sebuah tempat diperlukan pengaktifan *GPS* pada *device pengguna*.

- Tampilan aplikasi dinilai cukup menarik karena aplikasi didesain menggunakan *jQuery Mobile*
- Pada Asus Zenfone 5, Semua fitur aplikasi berjalan baik kecuali fitur go direction tidak berjalan karena arsitektur *intel atom* yang berbeda dengan device lainnya.
- Kelengkapan fitur dinilai baik karena banyak fitur-fitur unggulan yang dibutuhkan menurut responden. 6,7% memberikan nilai cukup, 46,7% memberikan nilai baik, 46,7% memberikan nilai sangat baik
- Manfaat aplikasi dinilai responden sangat dibutuhkan karena banyak responden yang antusias dapat menggunakan aplikasi ini untuk resto mereka. 3,3% memberikan nilai cukup, 23,3% memberikan nilai baik, 73,3% memberikan nilai sangat baik

7. REFERENSI

- [1] Atrice. 2012. Questions and myths about phonegap. URL= <http://phonegap.com/2012/06/21/questions-and-myths-about-phonegap/>
- [2] Broulik, B. 2011. *Pro jQuery Mobile*. New York. URL= <http://it-ebooks.info/book/502/>
- [3] Gifford, M. 2012. *PhoneGap Mobile Application Development Cookbook*. URL= <http://it-ebooks.info/book/2385/>
- [4] Moore, D. 2014. *Social Networking Sees Widespread Growth Around the World.*, URL= <http://kwikturnmedia.com/2014/02/19/social-networking-sees-widespread-growth-around-the-world/>
- [5] *The JQuery Project*. 2011. URL= <http://demos.jquerymobile.com/1.0/docs/about/intro.html>