

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2023). *67% Penduduk Indonesia Punya Handphone pada 2022, Ini Sebarannya*. Databooks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/08/67-penduduk-indonesia-punya-handphone-pada-2022-ini-sebarannya>
- Ainurrahman, M., & Siswanto. (2023). Penerapan Fungsi Transforming Dan Rate Limiting Untuk Management API di Perusahaan. *3rd Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)*, 2(2).
- Alghozy, an, & Sudarmilah, E. (2020). *Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Makanan Tradisional* (Vol. 2, Issue 1).
- Ali, A. S., & Zafar, M. W. (2021). API Gateway Architecture Explained. *INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE AND TECHNOLOGY (IJCST)*, 5(1). <https://orcid.org/0009-0001-6872-6786>
- Arofani, P. (2021). *10 Makanan Tradisional Khas Indonesia yang Jarang Diketahui Orang*. IDNTimes.Com. <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/prila-arofani/makanan-tradisional-indonesia-jarang-diketahui-orang>
- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik Indonesia 2023. *Badan Pusat Statistik*.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2).
- Chandra, Y. I. (2016). Perancangan Aplikasi Resep Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming Berbasis Android. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASSTIKOM)*.
- Christina, S., Ronaldo, D., & Zaini, R. M. (2021). Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android. *Jurnal Saintekom*, 11(1).
- Davidson, A. (2014). *The Oxford Companion to Food (3 ed.)* (T. Jaine, Ed.; 3rd ed.). Oxford University Press.
- Djuanda, I., & Dewi, C. N. P. (2020). Metode Rad Untuk Perancangan Sistem Informasi Perwira Tugas Belajar Bagi Pegawai Di Kementerian Pertahanan Republik Indonesia. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2).
- Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android. *JURNAL MULTINETICS*, 4(2)

- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (A. Dodge, S. Hartman, & V. Malik, Eds.; Seventh Edition). Pearson Education.
- Han, O. Y., Amira, N., Majid, A., & Salleh, M. A. (2023). Tasteonus: The Recipe Mobile Application. In *Journal of Applied Technology and Innovation* (Vol. 7, Issue 4).
- Ikorasaki, F., Arwa, K., & Hrp, N. A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Masakan Nusantara Berbasis Android. *BLEND SAINS JURNAL TEKNIK*, 1(1).
- Kominfo. (n.d.). *11 Persen Wilayah Indonesia Belum Terjangkau Sinyal Seluler*. Kominfo.Go.Id. Retrieved March 26, 2024, from https://www.kominfo.go.id/content/detail/13604/11-persen-wilayah-indonesia-belum-terjangkau-sinyal-seluler/0/sorotan_media
- Marlinda, A., Hanim, N., & Eriawati. (2023). ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ATLAS JAMUR MAKROSKOPIS PADA MATERI KINGDOM FUNGI. *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI 2023*, 11(1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>
- McGee, H. (2004). *On Food and Cooking: The Science and Lore of the Kitchen* (2nd ed.). Scribner.
- Mendoza, G., Cajigas, J., Maigne, J., Jon Balzote, A., Reblora, R., & Luke Saranghilo, R. (2019). iLuto: A Filipino Recipe App for Android. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, 7, 126–135. www.researchpublish.com
- Mercado, J. M. T., Mercado, J. M. T., Mercado, J. M. T., Andalecio, A. B. P., Andalecio, A. B. P., & Andalecio, A. B. P. (2020). Ysla de panciteria: A preliminary study on the culinary heritage significance of pancit using the heritage documentation approach-the case of Luzon Island, Philippines. *Journal of Ethnic Foods*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s42779-020-00057-1>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1).
- Pradhana, J. R. P., Rikhanah, M. K. I., Injiyani, R. N., Ardiansah, W. H., Saputra, Z. R., Adhinata, F. D., & Rakhmadani, D. P. (2021). Pengujian Usability untuk Mengetahui Kepuasan Pengguna pada Website Perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto. *Jurnal ICTEE*, 2(1).
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis WEB. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1).
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering Apractitioner's Approach* (V. Bradshaw, Ed.; EIGHTH EDITION). Raghu Srinivasan.

- Punamiya, H. (2018). Food recipe application. In *International Journal of Advance Research*. www.IJARIT.com
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN “SISTEM KOMPUTER” UNTUK SISWA KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 3 SINGARAJA. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1). <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/600>
- Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, Natsir, F., Fitria, Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., Somantri, & Maniah. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile* (W. Andriyani & Erlangga, Eds.; 1st ed.). CV. Hanura Utama.
- Rogers, E. M., Singhal, Arvind and Quinlan, & Margaret, M. (2014). *Diffusion of innovations*. Routledge.
- Sitompul, Ei., & Hutabri, E. (2023). Perancangan Aplikasi Resep Masakan Tradisional Indonesia Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 9(8).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1st ed.). CV. Alfabeta.
- Sutinah, E., Alfarobi, I., & Setiawan, A. (2021). Metode Rapid Application Development dalam Pembuatan Sistem Informasi Pemenuhan SDM pada Perusahaan Outsourcing. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2).
- Umaningsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya. (2022). PENGUJIAN FUNGSIONAL PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN DENGAN METODE BLACK BOX TESTING BAGI PEMULA. *Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2).
- Wati, R., Jeprianto, Sudewi, & Maselena, A. (2024). Perancangan Aplikasi Sistem Penjualan Top-Up Game Online Berbasis Website Memanfaatkan Fitur Mern Fullstack Menggunakan Metode Waterfall. *JURNAL TEKNIKA*, 18(1).
- Wibowo, E. A. (2014). Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 3(2).
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zimmerer, T., & Scarborough, N. M. (1997). *Essentials of Entrepreneurship and Small Business Management*. *Semanticscholar.Org*.