

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMESANAN LAUNDRY ONLINE DI DAERAH PINRANG BERBASIS ANDROID

Nurhalizah Jalil¹, Marlina², Mughaffir Yunus³

Universitas Muhammadiyah Pare-Pare

E-mail: nurhalizahjalil0402@gmail.com¹,
marlinairvan85@gmail.com², mughaffir@gmail.com³

ABSTRACT

The advancement of information technology has driven the transformation of various service sectors, including laundry services, toward more modern and efficient systems. This research aims to develop an Android-based online laundry ordering application with a membership system at Laundry AZ-ZUHAIL, located in Macinnae Subdistrict, Paleteang District, Pinrang Regency. The application is designed to facilitate customers in placing laundry service orders digitally while offering exclusive benefits such as discounts, reward points, subscription packages, and an integrated order history. The research method applied is Research and Development (R&D), comprising stages of needs analysis, system design using Unified Modeling Language (UML), implementation, testing (blackbox and whitebox), and maintenance. The results indicate that the developed application can improve the operational efficiency of the laundry business through more structured management of customer and transaction data, while also enhancing customer loyalty through membership features. This digitalization of services is expected to provide convenience, transparency, and speed in the ordering process, thereby increasing the competitiveness of the laundry business in the digital technology era.

Keywords— *Android Application, Online Laundry, Membership, Research And Development (R&D) Dan Service Digitalization.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang ini telah mengalami perkembangan dengan pesat. Hal ini diakui oleh banyaknya aktivitas-aktivitas kehidupan manusia yang mencapai standard baru. Kecepatan dan ketepatan menjadi syarat utama dari segala bentuk proses dan kebutuhan yang dilakukan oleh manusia. Terlebih dalam kebutuhan informasi. Media yang paling banyak digunakan dalam memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi tersebut adalah computer dan telepon seluler yang semakin disempurnakan dengan adanya internet. Internet menjembatani perpindahan informasi dari berbagai tempat tanpa dibatasi ruang dan waktu dalam waktu yang singkat.

Dalam dunia bisnis, dampak positif teknologi itu kini tidak hanya bisa dirasakan oleh bisnis dengan skala besar. Usaha kecil menengah yang dijalankan dengan melibatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menjalankan usahanya akan dapat mempermudah para pelaku usaha untuk menunjang aktivitas bisnisnya. Keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini akan membuat usaha menjadi lebih mudah, lebih cepat, dan lebih dapat diandalkan untuk meminimalkan adanya kesalahan manusia.

Bisnis laundry sebagai bisnis yang berjalan dibidang jasa pun dirasa akan lebih mudah apabila memasukkan unsur teknologi dan informasi didalamnya. Berdasarkan hal tersebut, untuk itu peneliti mengambil judul “PENGEMBANGAN APLIKASI LAUNDRY ONLINE DI KABUPATEN PINRANG BERBASIS ANDROID “.

Untuk membuat aplikasi antar-jemput laundry yang digunakan oleh kurir pengantar dan penjemput laundry untuk mendata pakaian masuk dan mendata pelanggan baru secara tepat waktu untuk dikirimkan kepada admin. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu menjalankan bisnis laundry secara efisien dan memberikan kemudahan baik kepada kurir

untuk bertransaksi dengan pelanggan maupun kepada admin untuk melakukan pengolahan data.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penulis dalam hal ini menggunakan metode penelitian R & D (Research dan Development) yaitu kegiatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data secara langsung dari objek penelitian melalui observasi, Studi Dokumentasi dan wawancara.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Laundry AZ - ZUHHAIL selama 1 bulan 15 Juni 2025 Di Kelurahan Macinnae Kcamatan Paletng Kabupaten Pinrang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

1. Wawancara

Melakukan wawancara tatap muka dengan pemilik laundry untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang masalah dan kebutuhan mereka.

2. Studi Dokumentasi

Mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen terkait, seperti prosedur pengajuan proposal bantuan, laporan evaluasi, dan data statistik pengajuan proposal sebelumnya. Ini membantu untuk memahami konteks dan proses yang ada.

Metode Pengujian

Dalam penelitian ini, digunakan 2 (dua) metode dalam pengujian yaitu blackbox testing, dan whitebox testing:

1. Blackbox testing

. Blackbox testing difokuskan pada pengujian fungsi dari suatu program tanpa melihat struktur internalnya. Dalam metode ini, program dijalankan dan hasil keluarannya dianalisis untuk menentukan apakah program bekerja dengan benar.

2. Whitebox testing

Whitebox testing bertujuan untuk memastikan bahwa struktur internal aplikasi sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan. Pengujian ini menitikberatkan pada analisis mendalam terhadap rancangan perangkat lunak. Metodenya mencakup identifikasi seluruh alur dalam sistem, penyusunan kasus uji yang relevan, serta pelaksanaan uji untuk menilai kesesuaian hasil dengan yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

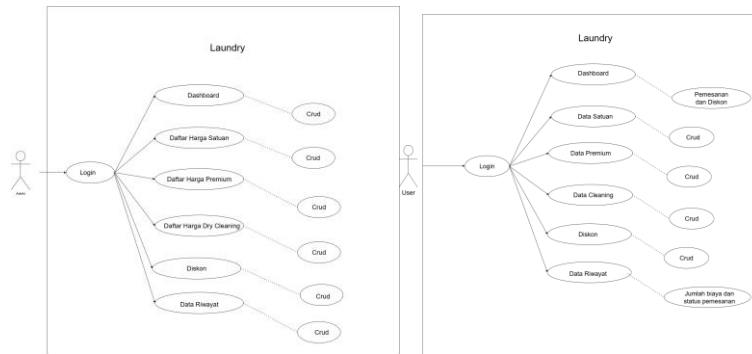
Hasil penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan aplikasi pemesanan laundry online di daerah Pinrang berbasis android. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan mampu mempercepat proses pemesanan serta mengurangi risiko kesalahan pencatatan. Pelanggan merasa lebih nyaman karena dapat melakukan pemesanan kapan saja tanpa perlu datang langsung ke lokasi. Pemilik usaha juga merasa terbantu karena proses pencatatan dan manajemen pesanan menjadi lebih rapi dan terdokumentasi secara digital.

Analisis Aliran Data

Analisis aliran data menggunakan Unified Modeling Language (UML) adalah langkah penting dalam merancang sistem informasi yang kompleks. UML merupakan bahasa pemodelan yang digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak [8].

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan gambaran dari interaksi antara aktor dengan sistem pada suatu rancangan sistem.



Gambar1 Use Case Diagram

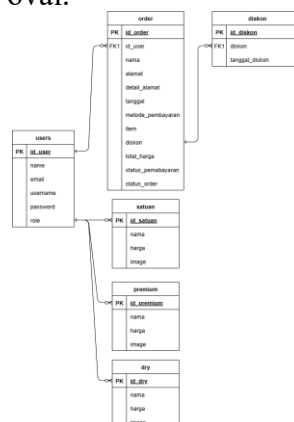
Dalam gambar diatas, terdapat use case yang dapat dilakukan oleh admin dan user yaitu:

- a. Pada diagram use case admin, memiliki akses untuk melakukan berbagai fungsi melalui sistem. admin dapat login, dengan akun yang sudah di buat, Setelah login, admin akan masuk ke menu utama, di mana terdapat menu dashboard. Fitur-fitur tersebut yaitu menu daftar harga satuan, menu daftar harga premium, menu daftar harga dry cleaning, menu diskon , dan data riwayat.
- b. Pada diagram use case user, memiliki akses untuk melakukan berbagai fungsi melalui sistem. Pengguna dapat login membuat akun, setelah login pengguna akan masuk ke menu utama, di mana terdapat menu dashboard. Adapun fitur-fitur tersebut yaitu menu data satuan, data premium, data cleaning dan data riwayat transaksi.

2. Entity-Relationship Diagram

Entity-Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur logis dari basis data. ERD menggambarkan bagaimana entitas, yaitu objek nyata atau konsep yang informasinya disimpan dalam basis data, saling berhubungan satu sama lain beserta atribut-atribut yang dimilikinya[9]. Dengan menggunakan ERD, hubungan antar-data divisualisasikan secara jelas sehingga mempermudah pemahaman, perancangan, serta implementasi basis data. ERD memiliki tujuan utama untuk membantu desainer dan pengembang dalam merancang basis data yang efektif dan efisien, meminimalkan kesalahan, serta memastikan semua kebutuhan data sistem sudah terpenuhi.

ERD terdiri dari beberapa komponen penting, yaitu entitas, atribut, relasi, dan kardinalitas. Entitas digambarkan sebagai persegi panjang dan mewakili tabel atau objek dalam basis data, sedangkan atribut adalah ciri-ciri atau informasi yang dimiliki oleh entitas dan biasanya digambarkan sebagai oval.

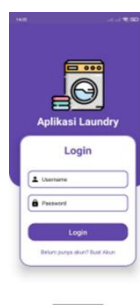


Gambar 4.1.2 Entity-Relationship Diagram Users

Diagram ini terdiri dari beberapa entitas utama, yaitu users, order, satuan, premium, dry dan diskon. Entitas users merepresentasikan pengguna sistem dan memiliki relasi dengan berbagai entitas lainnya, menandakan bahwa semua aktivitas dalam sistem ini dicatat berdasarkan pengguna yang melakukan input data. Entitas users menyimpan data pengguna sistem. Atribut yang dimiliki antara lain id_user sebagai primary key, name untuk nama pengguna, email untuk alamat email, username untuk identitas login, password untuk kata sandi, dan role untuk menentukan peran pengguna dalam sistem (misalnya admin atau customer). Entitas order menyimpan data transaksi atau pesanan laundry. id_order menjadi primary key, sedangkan id_user adalah foreign key yang menghubungkan dengan tabel users. Atribut lainnya meliputi nama, alamat, detail_alamat, tanggal, metode_pembayaran, item, diskon, total_harga, status_pembayaran, dan status_order. Entitas satuan menyimpan daftar harga layanan laundry untuk item satuan. Primary key-nya adalah id_satuan. Atribut lainnya terdiri dari nama item, harga layanan, dan image sebagai gambar atau representasi visual dari item tersebut. Tabel ini berelasi dengan order karena pengguna dapat memilih item satuan ketika melakukan pesanan. Entitas premium menyimpan daftar harga layanan laundry untuk kategori premium. Dengan primary key id_premium, tabel ini berisi nama layanan, harga, serta image. Sama halnya dengan satuan, tabel premium berhubungan dengan order karena pelanggan dapat memilih layanan ini pada saat melakukan transaksi. Entitas dry menyimpan harga layanan dry cleaning. Primary key-nya adalah id_dry, dengan atribut lain berupa nama item, harga, dan image. Tabel ini juga berelasi dengan order karena pelanggan dapat memilih layanan dry cleaning pada saat memesan laundry. Dan entitas diskon menyimpan informasi terkait potongan harga yang dapat diberikan kepada pelanggan. Atribut yang ada yaitu id_diskon sebagai primary key, diskon yang berisi nilai atau besar potongan harga, serta tanggal_diskon yang menunjukkan kapan diskon berlaku. Tabel ini berhubungan dengan order agar setiap pesanan dapat diberi potongan harga sesuai aturan yang berlaku.

3. Detail Sistem

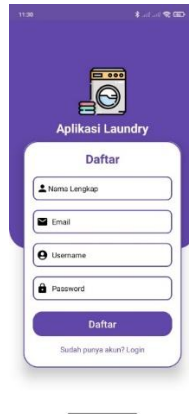
1. Login



Pada gambar diatas merupakan tampilan antarmuka halaman login dari sebuah aplikasi laundry berbasis mobile. Pada bagian atas terdapat ikon mesin cuci yang menjadi simbol identitas aplikasi, disertai tulisan “Aplikasi Laundry” sebagai judul utama. Bagian inti halaman menampilkan form login yang terdiri dari dua kolom input, yaitu kolom Username untuk memasukkan identitas pengguna, dan kolom Password untuk kata sandi pengguna. Di bawahnya terdapat tombol Login yang berfungsi untuk mengakses sistem apabila data yang dimasukkan valid. Selain itu, terdapat juga teks kecil bertuliskan “Belum punya akun? Buat Akun” yang memberikan opsi kepada pengguna baru untuk melakukan registrasi terlebih

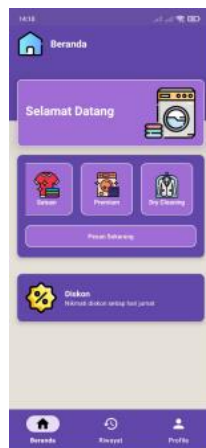
dahulu sebelum bisa menggunakan aplikasi. Tampilan dibuat sederhana dengan dominasi warna ungu dan putih, sehingga memberikan kesan bersih, modern, dan mudah dipahami oleh pengguna.

2. Buat Akun



Pada gambar diatas menampilkan tampilan antarmuka halaman pendaftaran (register) pada sebuah aplikasi laundry berbasis mobile. Di bagian atas terdapat ikon mesin cuci sebagai identitas visual aplikasi, diikuti dengan judul “Aplikasi Laundry”. Halaman ini menyediakan formulir pendaftaran dengan beberapa kolom input, yaitu Nama Lengkap untuk identitas pengguna, Email untuk alamat surel yang akan digunakan, Username sebagai nama akun yang dipilih pengguna, serta Password sebagai kata sandi untuk keamanan akun. Setelah semua data diisi, pengguna dapat menekan tombol Daftar untuk membuat akun baru di sistem. Selain itu, tersedia juga tautan “Sudah punya akun? Login” yang mengarahkan pengguna ke halaman login jika mereka sudah pernah mendaftar sebelumnya. Tampilan didesain dengan nuansa warna ungu dan putih yang sederhana serta modern, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami fungsi setiap elemen pada layar.

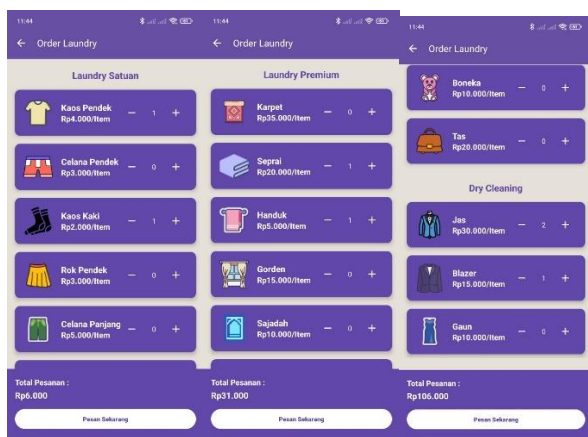
3. Menu Dashboard



Pada gambar diatas menampilkan halaman beranda (home) dari aplikasi laundry berbasis mobile. Pada bagian atas terdapat header dengan teks “Selamat Datang” serta ikon mesin cuci sebagai identitas aplikasi. Halaman ini menyediakan tiga pilihan layanan utama yang ditampilkan dalam bentuk tombol bergambar, yaitu Satuan, Premium, dan Dry Cleaning, yang memudahkan pengguna memilih jenis layanan laundry sesuai kebutuhan. Di bawah pilihan layanan terdapat tombol “Pesan Sekarang” untuk memulai proses pemesanan. Selain itu, terdapat juga fitur informasi Diskon yang ditampilkan dalam bentuk kartu dengan

ikon khusus, berisi keterangan bahwa diskon tersedia setiap hari Jumat, sehingga dapat menarik perhatian pengguna. Pada bagian bawah layar terdapat menu navigasi utama berupa tab bar dengan tiga ikon, yaitu Beranda, Riwayat, dan Profil, yang memudahkan pengguna berpindah antarhalaman aplikasi. Desain antarmuka menggunakan dominasi warna ungu dan putih, menghadirkan kesan modern, sederhana, dan mudah digunakan.

4. Menu Order



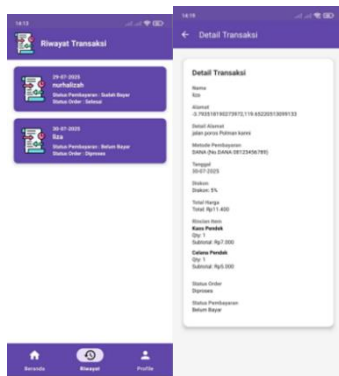
Ketiga gambar di atas menampilkan tampilan halaman pemesanan (Order Laundry) pada aplikasi laundry berbasis mobile yang dibagi ke dalam beberapa kategori layanan.

Pada gambar pertama, menampilkan kategori Laundry Satuan yang menyediakan pilihan layanan cuci untuk pakaian per item, seperti Kaos Pendek seharga Rp4.000/item, Celana Pendek Rp3.000/item, Kaos Kaki Rp2.000/item, Rok Pendek Rp3.000/item, dan Celana Panjang Rp5.000/item. Pengguna dapat menambah atau mengurangi jumlah item dengan tombol “+” dan “-”, kemudian total harga pesanan akan otomatis terhitung di bagian bawah layar.

Gambar kedua menampilkan kategori Laundry Premium dengan layanan untuk item yang lebih besar atau bernilai tinggi, seperti Karpas Rp35.000/item, Seprai Rp20.000/item, Handuk Rp5.000/item, Gorden Rp15.000/item, dan Sajadah Rp10.000/item. Sama seperti sebelumnya, pengguna dapat memilih jumlah item, dan total harga akan langsung ditampilkan.

Sementara itu, gambar ketiga memperlihatkan kategori gabungan Premium dan Dry Cleaning, di mana terdapat layanan untuk Boneka Rp10.000/item, Tas Rp20.000/item, serta layanan Dry Cleaning khusus untuk pakaian formal seperti Jas Rp30.000/item, Blazer Rp15.000/item, dan Gaun Rp10.000/item. Sistem menampilkan ringkasan total harga pesanan sesuai dengan jumlah yang dipilih pengguna, serta menyediakan tombol Pesan Sekarang di bagian bawah untuk melanjutkan transaksi.

5. Menu Riwayat Transaksi

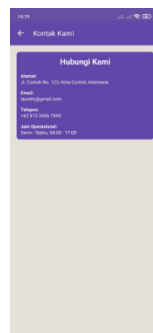


Gambar pertama menampilkan halaman Riwayat Transaksi dari sebuah aplikasi. Pada halaman ini ditampilkan daftar transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna, lengkap dengan nama pemesan, tanggal transaksi, status pembayaran, dan status order. Terdapat dua contoh transaksi: transaksi atas nama nurhalizah pada tanggal 29-07-2025 dengan status pembayaran Sudah Bayar dan status order Selesai, serta transaksi atas nama liza pada tanggal 30-07-2025 dengan status pembayaran Belum Bayar dan status order Diproses.

Gambar kedua menunjukkan halaman Detail Transaksi untuk pesanan atas nama liza. Informasi yang ditampilkan cukup lengkap, mulai dari alamat pengguna, detail alamat, metode pembayaran menggunakan DANA dengan nomor tujuan tertentu, hingga rincian transaksi. Transaksi dilakukan pada tanggal 30-07-2025 dengan diskon 5% dan total harga Rp11.400. Item yang dipesan meliputi Kaos Pendek dengan harga Rp7.000 dan Celana Pendek dengan harga Rp5.000. Status order saat ini masih Diproses dan status pembayaran Belum Bayar.

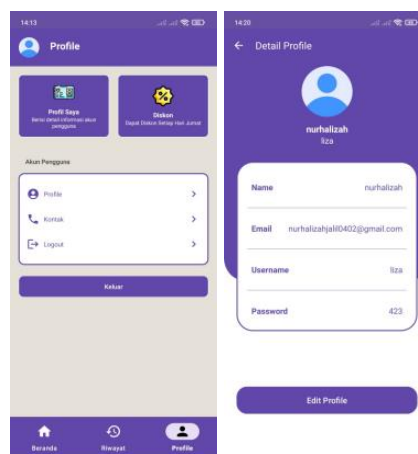
Secara keseluruhan, kedua gambar ini menggambarkan fitur manajemen transaksi dalam aplikasi, di mana pengguna dapat melihat riwayat transaksi dan memeriksa detail pesanan yang sedang diproses maupun yang sudah selesai.

6. Menu Kontak



Pada gambar diatas menampilkan halaman Kontak Kami dari sebuah aplikasi layanan, yang memberikan informasi kepada pengguna tentang bagaimana cara menghubungi pihak penyedia layanan. Di dalamnya terdapat beberapa informasi penting, yaitu alamat fisik yang berlokasi di Jl. Contoh No. 123, Kota Contoh, Indonesia, alamat email resmi layanan yaitu laundry@gmail.com, serta nomor telepon yang bisa dihubungi yaitu +62 812 3456 7890. Selain itu, juga dicantumkan jam operasional layanan, yaitu setiap hari Senin sampai Sabtu mulai pukul 08:00 hingga 17:00. Dengan adanya halaman ini, pengguna aplikasi dapat lebih mudah menghubungi pihak layanan baik untuk keperluan informasi, keluhan, maupun konsultasi terkait layanan yang ditawarkan.

7. Menu Profile



Gambar pertama menampilkan halaman Profile dari sebuah aplikasi, di mana pengguna dapat mengakses berbagai informasi dan pengaturan akun. Pada bagian atas terdapat dua menu utama yaitu Profil Saya yang berisi detail informasi akun pengguna, serta Diskon yang memberikan informasi bahwa pengguna bisa mendapatkan potongan harga setiap hari Jumat. Di bawahnya terdapat menu Akun Pengguna yang terdiri dari opsi Profile, Kontak, dan Logout. Selain itu, terdapat tombol besar bertuliskan Keluar untuk memudahkan pengguna keluar dari akun.

Gambar kedua memperlihatkan halaman Detail Profile dari akun pengguna dengan informasi pribadi yang lebih lengkap. Akun tersebut terdaftar dengan nama nurhalizah, memiliki username liza, serta menggunakan email nurhalizahjalil0402@gmail.com. Pada bagian bawah juga terlihat kata sandi yang digunakan, yaitu 423. Selain itu, terdapat tombol Edit Profile yang memungkinkan pengguna memperbarui data pribadi mereka. Kedua gambar ini menggambarkan fitur manajemen akun dalam aplikasi, yang memudahkan pengguna untuk melihat, mengedit, dan mengelola informasi profil mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini berhasil merancang sebuah aplikasi berbasis Android yang berfungsi untuk mengolah laporan pada peternakan ayam layer dan broiler. Aplikasi yang dirancang diharapkan mampu mempermudah proses pengolahan data laporan harian, mingguan, maupun bulanan, sehingga pengelolaan peternakan menjadi lebih efektif, efisien, dan terstruktur dengan baik. Dengan adanya aplikasi ini, proses pencatatan dan pelaporan yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat diotomatiskan, sehingga mengurangi potensi kesalahan pencatatan dan meningkatkan kecepatan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan di peternakan. Saat digunakan secara bersamaan oleh banyak pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous.2017.RocketManajemen.<http://rocketmanajemen.com/definisi-mysql/> (Diakses tanggal 18 Januari 2018)
- Primasetya, G., 2013. Aplikasi Pengajuan Skripsi Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Universitas Gunadarma Berbasis Android.
- Anonymous.2017.Pelajaran.<http://www.pelajaran.co.id/2017/19/pengertianproposals-fungsi-tujuan-unsur-dan-macam-bentuk-proposal.html>(Diakses tanggal 18 Januari 2018).
- Bambang Pudjoatmodjo1), R. W. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). Eminent Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016.
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Sage Publications.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Ichsan1, A. A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik, Vol. 2 No. 2 Th.
- Joko Kuswanto1, F. R. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. Jurnal Media Infotama, Vol. 14 No.
- Meriska Defriani1, M. G. R. I. J. (2021). Uji Usability Dengan Metode Cognitive Walkthrough Dan System Usability Scale (Sus) Pada Situs Web Stt Wastukencana. Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS), Volume 4 Nomor.
- Kadir. (2015). Dasar Pemrograman Android. Andi Publisher.
- Mulyawan, S. and Budiman, A., 2013. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tentang Tindak Pidana Korupsi Berbasis Mobile. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- Nanang Widarmanto. (2018). Kearifan Lokal Dalam Pengelolaan Sumberdaya Perikanan. Balai Riset

- Pemulihan Dan Konservasi Sumberdaya Ikan, Sabda Volume 13.
- Nurshadrina, N., & Voutama, A. (2022). Penerapan Unified Modeling Language (UML) Dalam Membangun Sistem Pengenalan UMKM (Studi Kasus Rafa Laundry). *Information Management For Educators And Professionals*, 7(1), 21–30.
- Rohayani, L. I., Kurniabudi, & Sharipuddin. (2015). "A Literature Review: Readiness Factors to Measuring e-Learning Readiness in Higher Education". *Procedia Computer Science*, 59, 230-234.
- Sutopo, J., & D. Riyadi, A. (2017). "Design and Implementation of Mobile-Based Application for Public Service". *International Journal of Computer Applications*, 165(6), 18-23.
- Siti Nurhayati, M. T. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Bantuan Modal Usaha Produktif Bagi Nelayan Pada Dinas Kelautan Dan Perikanan Kepulauan Yapen. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi.
- Snadhika Jaya, T., Studi Manajemen Informatika, P., Ekonomi dan Bisnis, J., & Negeri Lampung Jln Soekarno, P. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 03(02).
- Santoso, A. and Handojo, A., 2014. Pembuatan Aplikasi Mobile Broadcast Informasi Perkuliahan Berbasis Android. *Jurnal Infra*, 2(1), pp.104. Kusuma, W.F., 2015. Pengembangan Halaman WEB Menggunakan XML Dalam Perkembangan WEB 2.0. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Tanya, Marlon Pura, et al. Aplikasi Pengajuan Proposal Bantuan Pada Dinas Kelautan Dan Perikanan Kabupaten Sumba Timur Berbasis Android. no. 1, 2024.
- Wijaya, S., 2012. Penerapan Web Service pada Aplikasi Sistem Akademik pada Platform Sistem Operasi Mobile Android. *Teknik Informatika, STIKOM PGRI Banyuwangi* Kusumawaty, A., 2012. Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON.
- Wijaya, N.W., Palit, H.N. and Dewi, L.P., 2016. Sistem Administrasi dan Layanan Pelanggan Berbasis Web dan Android Mobile untuk Kursus Bahasa Mandarin X. *Jurnal Infra*, 4(2), pp.38-42.