

# Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan untuk Mendukung Digitalisasi UMKM Kuliner di Batam

Naura Zulwinda Putri, Dodi Prima Resda

Politeknik Negeri Batam, Indonesia

Email: naurazp26@gmail.com, dodi.prima@polibatam.ac.id

\* Email untuk Korespondensi: [naurazp26@gmail.com](mailto:naurazp26@gmail.com)

## Abstrak

Kota Batam sebagai pusat industri dan perdagangan memiliki potensi besar di sektor kuliner, yang sektor ini berperan penting dalam perekonomian lokal. Namun, UMKM kuliner di Batam menghadapi tantangan dalam hal pemasaran digital yang efektif, terutama di tengah dominasi platform pemesanan makanan daring oleh restoran-restoran besar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi seluler berbasis Flutter yang dapat menjadi solusi digital bagi UMKM kuliner Batam untuk memudahkan pemasaran dan memperluas jangkauan pasar mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan studi pustaka, wawancara, dan survei lapangan untuk pengumpulan data. Hasil perancangan aplikasi meliputi fitur registrasi, katalog produk, detail produk, keranjang belanja, hingga proses checkout dengan pilihan metode pembayaran dan pengiriman. Dengan aplikasi ini, diharapkan UMKM kuliner Batam dapat meningkatkan penjualan dan mendukung pengembangan ekonomi digital yang inklusif di Kota Batam.

**kata kunci:** Desain, Produk Makanan, MSME

## Abstract

Batam City as a center of industry and trade has great potential in the culinary MSME which sector plays an important role in the local economy. However, culinary MSMEs in Batam face challenges in terms of effective digital marketing, especially amid the dominance of online food ordering platforms by large restaurants. This research aims to design a Flutter-based mobile application that can be digital solution for Batam culinary MSMEs to facilitate marketing and expand their market reach. The research method used is qualitative with literature studies, interviews, and field surveys for data collection. The results of the application design include registration features, product catalog, product details, shopping cart, to the checkout process with a choice of payment and shipping methods. With this application, it is It is expected that Batam culinary MSMEs can increase sales and support the development of an inclusive digital economy in Batam City.

**keywords:** *Design, Food Product, MSME*

## PENDAHULUAN

Kota Batam, sebagai pusat industri dan perdagangan di Kepulauan Riau, memiliki kekayaan kuliner yang luar biasa. Di balik gemerlapnya kota modern, terdapat ratusan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) kuliner yang menawarkan cita rasa khas, unik, dan bersifat homemade. Kota Batam memiliki berbagai potensi wisata kuliner yang belum dimanfaatkan secara optimal dikelola secara optimal, yang memunculkan ide dan konsep untuk perancangan lebih lanjut (Cristina Enjelina Saragi, 2024).

Para pelaku UMKM ini merupakan tulang punggung ekonomi lokal, namun mereka seringkali menghadapi tantangan dalam memasarkan produk secara efektif,

Terlebih lagi di zaman yang serba digital. Perekonomian Indonesia, peran UMKM sangat besar, dimana UMKM mendominasi 99,9% dari banyaknya pelaku usaha di negara ini (Yeos Austin Clinton, 2023).

Perubahan gaya hidup masyarakat modern yang semakin sibuk telah mendorong peningkatan permintaan terhadap layanan pemesanan makanan secara daring. Masyarakat kini menginginkan kemudahan, kecepatan, dan variasi pilihan dalam memenuhi kebutuhan kuliner mereka (Wardhana, 2015; Philander & Deu, 2025). Sayangnya, platform pemesanan makanan online yang ada umumnya didominasi oleh restoran besar dan jaringan waralaba, sedangkan UMKM kuliner lokal seringkali kurang mendapatkan eksposur yang memadai (Rovina & Saputra, 2023; Yeos, 2023).

Akibatnya, banyak UMKM mengalami kesulitan untuk berkembang, meningkatkan pendapatan, dan bersaing secara sehat. Padahal, UMKM kuliner memiliki kontribusi signifikan dalam melestarikan warisan kuliner daerah sekaligus membuka peluang kerja baru (Pengembangan UMKM Kuliner di Kota Batam, 2023). Sebagai respon terhadap permasalahan tersebut, diperlukan solusi inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan digital dan memberdayakan UMKM kuliner Batam. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara potensi besar UMKM kuliner Batam dengan akses pasar yang terbatas (Lady & Jessy, 2024).

Dari permasalahan yang ada, peneliti mendapatkan solusi berupa adanya membuat rancangan aplikasi yang digunakan untuk menjual makanan yang ada di Kota Batam (Pelatihan Pengelolaan SDM, 2024). Jika rancangan aplikasi ini dikembangkan lebih lanjut maka akan sangat membantu perekonomian di Kota Batam khususnya di usaha UMKM bidang makanan. Aplikasi ini dirancang untuk: Menyediakan platform pemasaran digital yang efektif bagi UMKM kuliner di Batam (Strategi Pemasaran UMKM Lafেকেks, 2025). Mempermudah masyarakat dalam menemukan dan memesan makanan dari pelaku UMKM lokal. Mendukung proses digitalisasi UMKM dan memperluas jangkauan pasar mereka secara langsung. Dengan mengintegrasikan teknologi mobile berbasis Flutter, aplikasi ini diharapkan mampu menjadi sarana yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna dan pelaku usaha, serta mendukung pembangunan ekonomi digital yang inklusif di Kota Batam (Transformasi Digital UMKM, 2024).

Sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memainkan peran penting dalam mendorong perekonomian Indonesia karena mampu menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan produktivitas masyarakat (Erwin Sirait, 2024; Aliyah, 2023). UMKM juga membantu mempercepat pemerataan ekonomi dan meningkatkan taraf hidup masyarakat, sehingga perlu mendapatkan perlindungan hukum agar hak-haknya tidak dilanggar oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Dalam Bab I Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2008 disebutkan bahwa UMKM terdiri dari tiga kategori: Usaha Mikro, yaitu usaha produktif individu atau badan usaha perorangan; Usaha Kecil, yakni usaha yang berdiri secara mandiri tanpa tergolong sebagai anak perusahaan dari usaha besar; dan Usaha Menengah, yaitu usaha yang tidak menjadi bagian dari suatu perusahaan besar dan diatur dalam undang-undang (Feni Dwi Anggraeni). Keppres RI No. 19 Tahun 1998 juga menyatakan bahwa UMKM perlu dilindungi dari persaingan tidak sehat. UMKM terdiri atas tiga jenis utama yaitu usaha kuliner, fashion, dan agribisnis. Usaha kuliner sangat digemari karena modalnya kecil dan cepat menghasilkan, sementara fashion menawarkan peluang besar karena tren yang terus berubah. Di sisi lain, agribisnis memanfaatkan potensi tanah subur Indonesia untuk menghasilkan berbagai produk seperti sayuran, buah, dan ikan, yang dapat diolah menjadi makanan bernilai gizi tinggi serta memiliki nilai jual tinggi. Inovasi dalam produksi, pengemasan, dan pemasaran sangat mempengaruhi keberhasilan UMKM di bidang ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, aplikasi mobile menjadi sangat diminati masyarakat karena mempermudah aktivitas sehari-hari. Android sebagai sistem operasi mobile populer karena sifatnya yang open source dan terjangkau oleh berbagai lapisan masyarakat, memberikan peluang besar bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi yang menunjang pekerjaan dan gaya hidup (Yusuf Wahyu Setya Putra). Dalam pengembangan aplikasi, Flutter menjadi salah satu framework open-source dari Google yang digunakan untuk membangun aplikasi mobile, web, dan desktop menggunakan bahasa pemrograman Dart. Flutter menawarkan berbagai kelebihan seperti hot reload, tampilan responsif, serta mendukung pengembangan lintas platform dari satu basis kode yang sama (Muslim, 2022). Dalam proses perancangan aplikasi, langkah awal adalah menganalisis kebutuhan pengguna, seperti fitur manajemen produk, laporan penjualan, notifikasi pesanan, dan sistem pembayaran digital. Selanjutnya dilakukan perancangan fungsional dan antarmuka (UI/UX) dengan visualisasi menggunakan tools seperti Figma, serta diagram flowchart untuk menggambarkan alur penggunaan. Selain itu, struktur database dan arsitektur sistem dirancang secara sistematis agar mendukung integrasi antara frontend, backend, dan API. Perancangan ini penting agar proses pengembangan berjalan efisien dan menghasilkan aplikasi yang sesuai ekspektasi pengguna. Promosi menjadi elemen penting dalam bisnis UMKM, termasuk dalam sektor kuliner, karena dapat mendorong minat beli masyarakat (Elisabet Togoldy). Bentuk promosi seperti diskon atau potongan harga dapat menarik konsumen, terutama bagi UMKM baru yang membutuhkan pengenalan produk secara luas. Oleh karena itu, perancangan aplikasi mobile kuliner UMKM di Kota Batam merupakan strategi yang dapat meningkatkan daya beli masyarakat terhadap produk lokal sekaligus mendukung pertumbuhan ekonomi masyarakat setempat.

Rahman et al. (2023) meneliti strategi pelatihan digital dan pemasaran bagi UMKM kuliner Batam, menemukan kebutuhan mendalam dalam literasi digital, terutama untuk pemasaran online dan manajemen keuangan. Meskipun riset ini mengidentifikasi pelatihan sebagai solusi, ia tidak menghadirkan platform teknologi langsung yang mendukung pemasaran dan penjualan. Di sisi lain, penelitian oleh Maulana (2024) di Karawang mengungkap bahwa UMKM kuliner semakin mengadopsi platform pemasaran online seperti media sosial dan aplikasi pesan makanan, namun masih menghadapi kendala literasi digital dan persaingan yang ketat. Studi ini menggambarkan adopsi yang progresif tapi belum diiringi solusi teknologi yang terintegrasi dan mudah digunakan oleh UMKM.

Penelitian ini bertujuan menyajikan aplikasi praktis yang meningkatkan akses pasar UMKM kuliner Batam melalui pemasaran digital mandiri. Manfaatnya meliputi peningkatan pendapatan dan keterlibatan konsumen lokal, penguatan daya saing bisnis kecil, serta mendukung pengembangan ekonomi digital inklusif dan berkelanjutan di Kota Batam.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian (Waruwu, 2023). Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana dilakukan pengamatan dan menggali informasi secara mendalam mengenai apa yang terjadi di lapangan. Selain itu penulis juga mengkaji beberapa literatur terkait untuk mendapatkan solusi terkait masalah yang ada. Penelitian kualitatif ini bersifat eksploratif yang mana penulis mendapatkan informasi dari wawancara secara langsung dan sumber sumber terkait yang masih berkairan. Adapun tahapan tahapan yang dilakukan oleh peneliti antara lain:



Gambar 1. Alur Kerja

Studi literatur dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan sumber sumber terpercaya yang dapat digunakan untuk kajian Pustaka dan membantu peneliti dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Setelah studi litteratur dilakukan, Langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisis terhadap apa yang sudah didapatkan untuk mengambil poin poin penting yang dapat digunakan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengambil poin poin penting yang sudah dinalisis dari kajian Pustaka yang ada dan dari hasil wawancara langsung dengan pihak UMKM langsung yang ada di Kota Batam. Setelah mendapatkan data penting, Langkah selanjutnya adalah membuat flowchart atau alur kerja supaya tahu Langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. *Flowchart* merupakan gambaran berbentuk suatu grafik yang disertai langkahlangkah dan urutan suatu prosedur dari suatu program (Malabay, 2016). Setelah pembuatan flowchart selesai, Langkah selanjutnya adalah perancangan aplikasi yang dimulai dengan rencana Bahasa pemrograman yang akan digunakan dan pemuatan design sebagai gambarana bagaimana tampilan dari rancangan aplikasi. Setelah Langkah-langkah diatas dilakukan selanjutnya adalah penyusunan laporan. Penyusunan laporan juga sebagai salah satu dokumentasi yang sangat bermanfaat baik untuk peneliti sendiri maupun sebagai referensi mendatang untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti hal serupa atau masih saling berkaitan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data

Penelitian ini memerlukan data terkait dengan UMKM yang berada di Kota Batam. Untuk mendapatkan data peneliti melakukan survey lapangan secara langsung dengan mendatangi UMKM yang ada dan melakukan pendataan terkait dengan produk yang mereka jual.

### Perancangan Sistem

Rancangan aplikasi ini dibuat dengan tujuan meberikan gambaran terkait dengan aplikasi yang sekiranya nanti dapat dikembangkan lebih lanjut dan dimanfaatkan untuk membantu UMKM penjual makanan yang ada di Batam. Selain itu rancangan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan masyarakat dan meningkatkan taraf hidup masyarakat ketika aplikasi di kembangkan lebih lanjut. Dengan adanya teknologi ini diharapkan juga menjadi salah satu media promosi yang mmeberikan banyak dampak positif dan akan menjangkau pembeli lebih luas lagi. Rencananya aplikasi akan dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman Flutter.

### Pembuatan Design

Untuk rancangan aplikasi makanan ini peneliti membuat rancangan aplikasinya terlebih dahulu. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat wireframe dan flow

pengguna. Berikut beberapa penjelasan terkait dengan design yang dibuat:

a. Halaman Landing Page

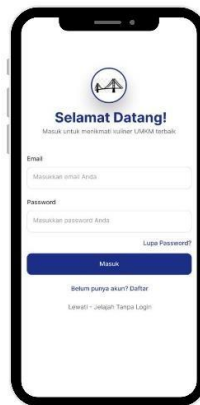
Landing page merupakan halaman web tunggal yang dirancang secara khusus untuk tujuan pemasaran atau promosi, dengan fokus pada satu aksi spesifik dari pengguna, seperti mendaftar, mengunduh aplikasi, atau memperoleh informasi tertentu. Berbeda dengan halaman utama situs web, landing page memiliki struktur sederhana dan konten yang terfokus guna meningkatkan konversi pengguna.



Gambar 2. Tampilan Halaman Landing Page

b. Halaman Daftar / Login

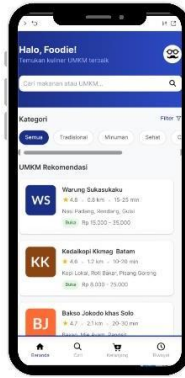
Pada halaman ini design dibuat dengan menampilkan logo dan beberapa kata-kata pemanis untuk menambah daya tarik. Pada halaman ini terdapat button masuk dan daftar. Button masuk digunakan untuk mereka yang sudah memiliki akun dan buton Daftar digunakan untuk mereka yang belum memiliki akun “BatamEats”



Gambar 3. Tampilan Halaman Login / Daftar

c. Beranda

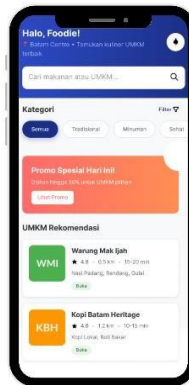
Pada halaman beranda di tampilkan berbagai jenis makanan yang dijual oleh UMKM yang berada di Kota Batam, juga ada informasi lain seperti nama toko, jarak toko, rating toko, harga makanan, dan estimasi pengantaran. Makanan juga dikategorikan berdasarkan kategori makanan dan daftar UMKM berdasarkan lokasi.



**Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda**

d. Cari Pesanan

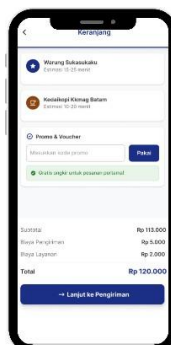
Halaman Cari Pesanan merupakan fitur dalam aplikasi BatamEats yang memungkinkan pengguna untuk mencari dan menemukan menu menggunakan kata kunci dikolom pencarian. Fitur ini juga terdapat promo menarik untuk pengguna yang bisa dipakai agar pesanan lebih murah dan hemat.



**Gambar 5. Tampilan Halaman Cari Pesanan**

e. Keranjang Belanja

Keranjang belanja digunakan ketika calon pembeli ingin memasukkan makanan yang akan dibelinya sebelum ia benar benar memutuskan akan membeli makanan tersebut. Setelah produk masuk keranjang belanja maka pembeli bisa melakukan pembelian dengan cara melakukan klik pada button checkout.

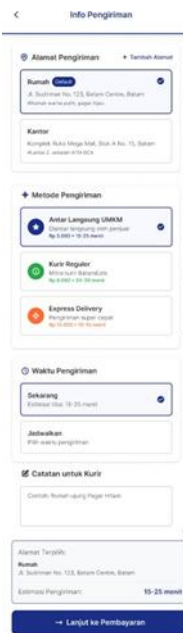


**Gambar 6. Tampilan Halaman Keranjang**

f. Info Pengiriman

Tampilan ini berisi alamat pengiriman, metode pengiriman, dan waktu pengantaran yang dapat diatur pembeli. Selain itu terdapat juga kotak catatan yang dapat digunakan jika pembeli ada pesan khusus untuk kurir. Setelah semua data terisi pembeli bisa langsung

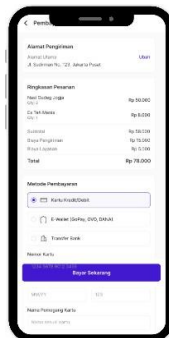
klik button Lanjut ke Pembayaran untuk melakukan pembayaran



**Gambar 7. Tampilan Halaman Chekout**

g. Pembayaran

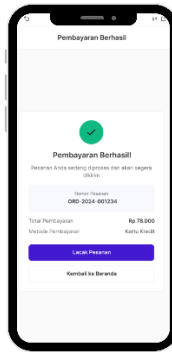
Tampilan ini berisi alamat pengiriman yang sebelumnya sudah dipilih, ringkasan pesanan, dan pilihan metode pembayaran seperti Kartu Debit/Kredit, E-Wallet, dan Transfer Bank. Halaman ini bisa menjadi review pembeli sebelum benar benar membeli. Ketika pembeli sudah yakin dengan produk yang akan dibeli maka pembeli bisa langsung klik button Bayar Sekarang.



**Gambar 8. Tampilan Halaman Bayar**

h. Konfirmasi Pembayaran

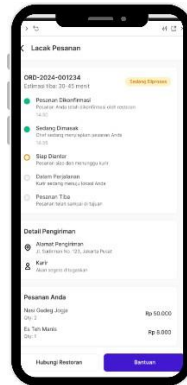
Halaman Konfirmasi Pembayaran merupakan tampilan status dari pembayaran yang sudah pengguna lakukan sebelumnya. Jadi status pada halaman ini bisa berhasil atau gagal.



**Gambar 9. Konfirmasi Pembayaran**

i. Lacak Pesanan

Halaman Lacak Pesanan adalah fitur yang memungkinkan pengguna memantau status dan estimasi pesanan datang. Halaman ini juga terdapat button hubungi restoran dan button bantuan jika diperlukan.



**Gambar 10. Tampilan Halaman Bayar**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan, dapat disimpulkan bahwa keberadaan aplikasi pemesanan makanan khusus untuk UMKM kuliner di Kota Batam sangat dibutuhkan untuk menjawab tantangan digitalisasi dan pemasaran. Selama ini, UMKM menghadapi kesulitan dalam mendapatkan eksposur di platform besar yang lebih mengutamakan restoran besar dan jaringan waralaba. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi solusi yang menjembatani kesenjangan tersebut, dengan memberikan wadah yang adil dan efektif bagi UMKM untuk menjangkau konsumen lebih luas secara digital. Rancangan aplikasi yang dikembangkan menggunakan Flutter ini memuat berbagai fitur penting, seperti pendaftaran akun, katalog makanan berdasarkan lokasi dan kategori, halaman detail produk, keranjang belanja, metode pembayaran, hingga konfirmasi pesanan. Fitur-fitur tersebut dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan bagi konsumen serta efektivitas dalam membantu pelaku UMKM mengelola bisnis mereka secara digital. Selain itu, tampilan antarmuka (UI) yang menarik dan alur penggunaan yang jelas diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam bertransaksi. Jika aplikasi ini dikembangkan dan diimplementasikan secara nyata, maka besar kemungkinan akan memberikan dampak positif yang signifikan bagi pertumbuhan UMKM kuliner di Batam. Tidak hanya membantu meningkatkan penjualan dan pendapatan, aplikasi ini juga akan mendorong transformasi digital di sektor ekonomi lokal. Dengan begitu, UMKM tidak hanya berperan sebagai penggerak ekonomi, tetapi juga sebagai bagian penting dari ekosistem digital yang inklusif dan berkelanjutan di era modern.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alifvia Arvi N., K. I. (2021.). Perancangan Aplikasi Toko online "Xo-Licious" Berbasis mobile Web pada Sistem Operasi Android. 1-11.
- Aliyah, A. H. (2023). Peran Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Welfare Jurnal Ilmu Ekonomi*, 64-72.
- Cristina Enjelina Saragi, J. F. (2024). Sistem Informasi Wisata Kuliner Kota Batam Berbasis Webgis. *Zona Komputer*, 27-33.
- Desri A.F. Waruwu, A. R. (2023). Image Tracking Berbasis AR Untuk Peningkatan Pembelajaran Buah Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Informatika dan Teknologi*, 381-389.
- Dr.H.Nursobah S.Kom., M.,. (2021.). implementasi Framework Flutter untuk Membangun Aplikasi E- Commerce.
- Elisabet Togoldy, H. S. (2021.). Pengaruh Promosi Terhadap Peningkatan Penjualan pada Koperasi Serba Usaha Baliem arabica di Kabupaten Jayawijaya. 1-9.
- Erwin Sirait, A. t. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile UMKM untuk Meningkatkan Penjualan dan Jangkauan Pasar. *Tekikom Volume 7*, 1061-1068.
- Feni Dwi Anggraeni, I. H. (2021). Pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Melalui Fasilitasi Pihak Eksternal dan Potensi Internal (Studi Kasus pada Kelompok Usaha 'emping Jagung" di Kelurahan Pandanwangi Kecamatan Blimbing, Kota Malang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Vol. 1, No. 6, 1286-1295.
- Lady, & Jessy. (2024). Pengembangan strategi digital marketing pada UMKM Mie Bagan Siapi-Api Kota Batam. *JISAMAR*, 8(1), 57–67.
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, Volume 12, 21-26.
- Maulana (2024). From Traditional to Digital: Exploring the Online Marketing Transformation of Culinary MSMEs in Karawang. *ResearchGate*.
- Muslim, R. P. (2022). Implementasi Framework Flutter pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid (Studi Kasus: Masjid di Kota Pontianak). *Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 46-59.
- Mutia Ulfah et al. (2023). Unveiling the Potential of Culinary MSMEs in Batam Through Precision Training Need Analysis. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, Vol. 11(2), 197–204.
- Pelatihan pengelolaan SDM era digital pada UMKM Kota Batam. (2024). *i COM Journal*.
- Pengembangan UMKM kuliner di Kota Batam melalui transformasi ke platform digital di era industri 4.0. (2023). *FBR Journal*.
- Philander, A., & Deu, I. (2025). Analisis dampak penggunaan aplikasi antar makanan online terhadap peningkatan penjualan UMKM kuliner di Kota Batam. *CESS*, 10(1), 162–175.
- Pramono, W. B. (2024). Perancangan Desain Aplikasi Trendy Berbasis Android Menggunakan Figma. *Jurnal Prosisko*, 237-246.
- Rovina, & Saputra. (2023). Upaya dalam meningkatkan brand awareness dengan penerapan strategi promotion mix pada UMKM Bakso Potong Wakmin. *JPKMN*, 4(4), 4256–4265.
- Sri Soedewi, a. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. 79-96.
- Strategi pemasaran untuk meningkatkan penjualan UMKM Lafekeks di era digital. (2025). *Jurnal LOCUS*, 4(4).

- Transformasi digital UMKM: Studi kasus strategi adopsi teknologi UMKM di Batam. (2024). JOPPAS.
- Wardhana. (2015). Penerapan pemasaran digital bagi UMKM Ngombe Kopi. NACOSPRO Journal.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). Jurnal Pendidikan Tambusai, 2896-2910
- Yeos Austin Clinton, A. E. (2023). Pengembangan UMKM Kuliner di Kota Batam Melalui Transformasi Digital ke Platform Digital di Era Revolusi Industri 4.0. Fortune Business Review, 25-55.
- Yusuf Wahyu Setya Putra, A. M. (n.d.). Pengantar Aplikasi Mobile. Haura Utama