

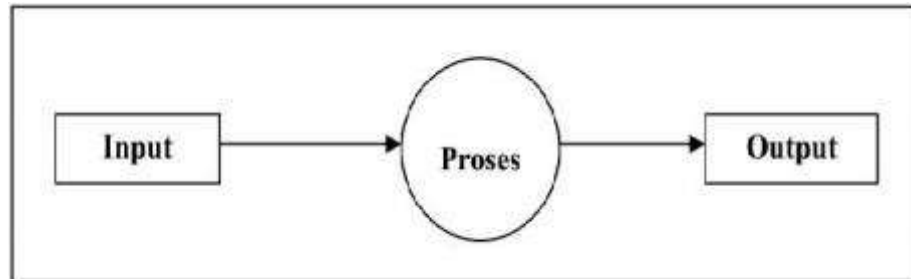
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori Umum

2.1.1 Sistem

Terdapat beberapa teori yang mendefinisikan sistem, yakni: pengertian pertama menjelaskan sistem yang berhubungan dengan komponen, “Sistem adalah perkumpulan komponen yang saling berkaitan untuk menggapai sebuah tujuan” (Arianto & Budiharto, 2019). Pengertian kedua menjelaskan sistem yang berhubungan dengan prosedur, “Sistem ialah suatu jaringan yang berkerja terstruktur melalui prosedur yang berkaitan untuk membuat sebuah kegiatan dengan tujuan tertentu (Rindani & Puspitodjati, 2020).



Gambar 2.1 Bentuk Dasar Sistem

Dari beberapa pengertian sistem yang dipaparkan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan sistem adalah sebuah perkumpulan komponen atau elemen pada epidermis yang bekerja sama melalui prosedur..

2.1.2 Informasi

Informasi ialah perkumpulan data yang diubah menjadi informasi yang bermanfaat bagi yang membutuhkan, sehingga penerima informasi melakukan sesuatu

tindakan dan memberikan keputusan. Data tersebut dijadikan sebagai masukan, diproses kembali dalam susunan dan membuat suatu siklus (Andalia & Setiawan, 2015). Pengertian kedua informasi merupakan data yang diproses menjadi sebuah arti agar penerima tersebut mudah memahami arti atau informasi yang diberikan dan digunakan untuk membuat keputusan bagi penerimanya (Agustina et al., 2017). Berdasarkan referensi yang dipaparkan, maka bahwa disimpulkan informasi merupakan sekumpulan data yang dikerjakan menjadi suatu manfaat.

2.1.3 Sistem Informasi

Terdapat sejumlah pendapat mengenai pengertian sistem. Berikut pengertian pertama sistem informasi ialah sekumpulan elemen data terintegrasi memproses suatu data (Arianto & Budiharto, 2019). Pengertian kedua adalah sekumpulan dari unsur yang berinteraksi untuk mencapai sebuah *device* dari sejumlah elemen yang berinteraksi dalam membentuk satu kesatuan (Tukino, 2019)..

2.1.4 Perancangan

Terdapat beberapa pendapat tentang pengertian perancangan oleh beberapa ahli, yakni pengertian pertama perancangan merupakan sesuatu yang dapat menyelesaikan masalah yang belum diselesaikan sebelumnya atau menyelesaikannya dengan cara baru. Bagian keteknikan juga membahas bahwa keteknikan adalah tentang menyiapkan mesin untuk membuat sesuatu. Artinya, jika mengembangkan sesuatu untuk mendukung mesin, itu adalah bagian dari teknik. Dan merancang bagian dari mesin produksi juga merupakan rekayasa (Siregar & Melani, 2018). Pengertian kedua perancangan merupakan suatu proses yang digunakan dalam menganalisa sebuah sistem, baik sistem fisik maupun non fisik (Mujiati & Sukadi, 2014). Dapat disimpulkan perancangan ialah satu proses yang dimanfaatkan untuk mengusulkan data pada sistem lama ataupun baru .

2.1.5 Aplikasi

Alat perangkat komputer adalah perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu selain yang melibatkan pengoperasian komputer. Karena itu, ini biasanya digunakan oleh pengguna akhir. Program ini mencakup assembler, compiler, alat manajemen file, dan sistem operasi itu sendiri. Alat perangkat komputer dibangun dari program tingkat bawah, sehingga aplikasi berjalan pada perangkat lunak sistem. (Julisawati, 2017). Program ini mencakup assembler, compiler, yang dikatakan berjalan pada alat perangkat sistem karena perangkat lunak "tingkat rendah" membuat alat perangkat sistem. Alat perangkat sistem secara langsung diinstal dengan sistem operasi, tetapi pengguna dapat memilih untuk menginstal dan menjalankan aplikasi di komputer atau smartphone.

Alat perangkat komputer adalah perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas tertentu selain yang melibatkan pengoperasian komputer. Karena itu, ini biasanya digunakan oleh pengguna akhir. Alat perangkat komputer dibangun dari program tingkat bawah, sehingga aplikasi berjalan pada perangkat lunak sistem. (Julisawati, 2017). Program ini mencakup assembler, compiler, yang dikatakan berjalan pada alat perangkat sistem karena perangkat lunak "tingkat rendah" membuat alat perangkat sistem. Alat perangkat sistem secara langsung diinstal dengan sistem operasi, tetapi pengguna dapat memilih untuk menginstal dan menjalankan aplikasi di komputer atau smartphone.

Karena itu, ini biasanya digunakan oleh pengguna akhir. Alat perangkat komputer dibangun dari program tingkat bawah, sehingga aplikasi berjalan pada perangkat lunak sistem. (Julisawati, 2017). Program ini mencakup assembler, compiler, yang dikatakan berjalan pada alat perangkat sistem karena perangkat lunak "tingkat rendah" membuat alat perangkat sistem. Alat perangkat sistem secara langsung diinstal dengan sistem operasi, tetapi pengguna dapat memilih untuk menginstal dan menjalankan aplikasi di komputer atau *smartphone*.

2.1.6 SDLC

Model siklus hidup pengembangan perangkat lunak (SDLC) adalah kerangka kerja konseptual yang menggambarkan semua aktivitas dalam proyek pengembangan perangkat lunak mulai dari perencanaan hingga pemeliharaan. Proses ini dikaitkan dengan beberapa model yang masing-masing mencakup berbagai tugas dan aktivitas.

Pengembangan perangkat lunak adalah aktivitas rumit yang membutuhkan identifikasi yang tepat dari persyaratan, implementasinya, dan penyebaran perangkat lunak. Namun, kegiatannya tidak berhenti sampai di situ. Setelah perangkat lunak didistribusikan, perawatan yang tepat harus disediakan tepat waktu (Ricky, 2014).

Kegiatan pengembangan perangkat lunak utama meliputi:

- a) Ekstraksi kebutuhan: analisis menyeluruh tentang persyaratan dan langkah-langkah perencanaan untuk mencapai target, ide klien abstrak dipraktikkan oleh sekelompok insinyur perangkat lunak.
- b) Deskripsi perangkat lunak: Menjelaskan bahwa perangkat lunak adalah langkah selanjutnya dalam proses.
- c) Representasi sistem abstrak: Dibuat untuk memastikan bahwa ia memenuhi persyaratan produk dan antarmuka dengan produk perangkat lunak lain bersama dengan perangkat keras yang mendasarinya.
- d) Persyaratan klien: Diimplementasikan melalui kode yang diprogram oleh insinyur perangkat lunak.
- e) Pengujian kode: Kode diuji untuk memastikan bebas dari bug dan mematuhi persyaratan klien.
- f) Dokumentasi desain internal: Untuk pemeliharaan dan peningkatan produk di masa mendatang.
- g) Pemeliharaan: Dilakukan untuk mengubah arsitektur sistem sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang. Ini mungkin memerlukan penambahan kode atau perubahan kode yang sudah ada.

Terdapat beberapa metode SDLC, salah satu model yang cukup populer dan yang banyak digunakan adalah model *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah pendekatan manajemen proyek linier, di mana persyaratan pemangku kepentingan dan pelanggan dikumpulkan di awal proyek, dan kemudian rencana proyek berurutan dibuat untuk mengakomodasi persyaratan tersebut (Faqihuddin Al-Anshori, Sunardi, 2016). Model *Waterfall* dinamakan demikian karena setiap langkah proyek mengalir ke langkah berikutnya. Ini adalah metodologi yang menyeluruh dan terstruktur dan telah ada sejak lama, karena berhasil. Istilah "*Waterfall*" biasanya digunakan dalam konteks perangkat lunak.

Terdapat beberapa fase sekuensial dalam model Waterfall adalah

- a) Pengumpulan dan Analisis Kebutuhan Fase ini menangkap semua persyaratan sistem yang dapat dikembangkan.
- b) Desain Sistem Spesifikasi Persyaratan fase ini dipelajari pada fase pertama dan bagian ini serta desain sistem telah disiapkan.
- c) Implementasi berdasarkan masukan dari berbagai perancangan sistem pengiriman, sistem pada awalnya dikembangkan menjadi program kecil yang disebut unit. Setiap unit dikembangkan dan fungsionalitas yang diuji disebut unit testing.

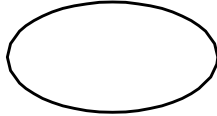

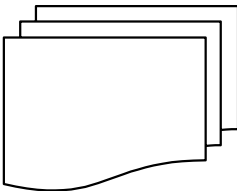

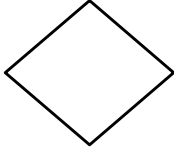


- d) Penerapan sistem Setelah sistem diimplementasikan, pengujian fungsional dan non-fungsional diselesaikan. Produk ini akan disebarkan di lingkungan pelanggan atau dilepaskan ke pasar.
- e) Pemeliharaan Jika terdapat masalah yang unjuk di alat perangkat klien. Dalam memperbaharui masalah, patch disebarkan. Pemeliharaan dilakukan untuk menyampaikan perubahan ini di alat perangkat pengguna.

Semua langkah ini mengikuti satu sama lain di mana kemajuan dapat dilihat terus menerus mengalir melalui langkah-langkah (seperti air terjun). Langkah selanjutnya disebut "*Model Waterfall*" karena tidak dimulai sampai semua tujuan yang ditentukan pada langkah sebelumnya telah dicapai dan ditandatangani.

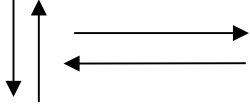
2.1.7 Aliran Sistem Informasi

Aliran sistem informasi merupakan satu bagan aliran yang menggambarkan arus logika dari data, program dan formulir yang akan diproses dari awal sebuah program sampai akhir sebuah program termasuk tembusan-tembusannya (Arianto & Budiharto, 2019). Ada beberapa bagan dari aliran sistem informasi yang memiliki simbol-simbol, keterangan dan fungsinya , yakni:

Tabel 2.1 Simbol – Simbol Pada Aliran Sistem Informasi

Gambar	Keterangan	Fungsi
	Mulai/Akhir	Menunjukkan pekerjaan awal atau akhir alur
	Proses	Menunjukkan pekerjaan operasi pada program komputer
	Multi dokumen	Menunjukkan sebuah arsip masukan/keluarnya untuk proses plural, sistem atau komputer
	Dokumen	Menunjukkan dokumen untuk proses sistem
	Pilihan	Menunjukkan kejadian percabangan
	<i>Input/Output</i>	Menunjukkan masuknya dan keluarnya data atau informasi
	Input Manual	Menunjukkan penyimpanan informasi

Tabel 2.1 Lanjutan

	Garis alir	Menunjukkan aliran dari kegiatan
---	------------	----------------------------------



2.1.8 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan tujuan umum, pengembangan di bidang rekayasa perangkat lunak (Agustina et al., 2017) .



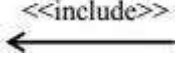
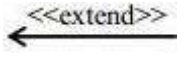
a) *Use Case Diagram*

Penggunaan diagram kasus menjelaskan syarat fungsional sebuah sistem dalam hal kasus penggunaan. Ini adalah model fungsionalitas yang dimaksudkan dari sistem dan lingkungannya. Kasus penggunaan memungkinkan dalam menghubungkan apa yang dibutuhkan dari sistem ke bagaimana sistem memenuhi kebutuhan tersebut.

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor: Posisi user, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Use Case</i> : Ikatan antar sistem dan aktor.

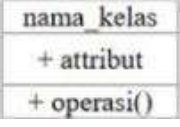
Tabel 2.2 Lanjutan

3		<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antar tokoh.
4		<i>Generalisasi</i> : Membuktikan keikutsertaan pada use case.
5		Membuktikan sebuah <i>use case</i> seutuhnya yang termasuk fungsi dari <i>use case</i> lainnya.
6		Membuktikan sebuah <i>use case</i> ialah tambahan fungsi dari <i>use case</i> lainnya.







b) *Class Diagram*

Grafik kelas adalah teknik pemodelan sentral yang mencakup hampir semua metode berbasis objek. Diagram ini menggambarkan jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis di antara mereka.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Kelas: Atribut dalam struktur sistem.


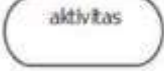



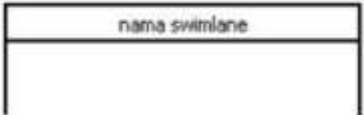
Tabel 2.3 Lanjutan

2		<p><i>Interface</i>: konsep antarmuka dalam perencanaan berorientasi objek.</p>
3		<p><i>Directed Association</i>: Hubungan antara kelas dan arti kelas yang digunakan atau digunakan kelas lain.</p>
4		<p>Generalisasi: Hubungan antar kelas dengan amanat umum</p>
5		<p><i>Dependency</i>: Ikatan antar kelas dengan rasa keterlibatan kelas</p>
6		<p><i>Aggregation</i>: Hubungan kelas dengan arti semua artikel</p>
7		<p>Association: Hubungan kelas dengan akal sehat.</p>



c) *Activity Diagram*

Diagram aktivitas adalah representasi grafis dari aktivitas langkah-demi-langkah dan alur kerja aktivitas yang didukung oleh pemilihan, pengulangan, dan konsensus. Menjelaskan aliran terkontrol dari sistem target, seperti menyelidiki aturan bisnis dan proses kompleks, dan menjelaskan kasus penggunaan dan proses bisnis. (Piliang, 2013).

Tabel 2.4 Simbol *Activity Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Status Awal: sebuah alur kegiatan memiliki status mulai.
2.		Aktivitas: hal yang dikerjakan sistem.
3.		Percabangan: Terdapat pilahan kegiatan lebih dari satu.
4.		Penggabungan: Dimana memiliki lebihnya satu kegiatan dikaitkan menjadi satu.
5.		Status Akhir: Sebuah bagan kegiatan memiliki sebuah status selesai.
6.		<i>Swimlane</i> : Memecahkan kegiatan yang terjadi.



Tabel 2.4 Lanjutan

7.		<i>Fork</i> : Untuk membuktikan pekerjaan yang dilakukan secara paralel
8.		<i>Join</i> : Untuk membuktikan pekerjaan yang dikaitkan.

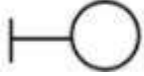



d) Sequence Diagram

Diagram urutan memodelkan urutan objek menurut deret waktu. Ini membuktikan bagaimana objek menjalin dengan orang lain dalam adegan untuk penggunaan spesifiknya. Dengan pemodelan visual tingkat lanjut, Anda dapat membuat diagram urutan hanya dengan beberapa klik. Selain itu, beberapa alat pemodelan, seperti model visual, memungkinkan Anda membuat diagram urutan untuk aliran peristiwa yang dijelaskan dalam aplikasi.

Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktor: Tokoh yang sedang berkaitan dengan operasi.
2.		<i>Entity Class</i> : Ikatan yang dikerjakan.

Tabel 2.5 Lanjutan

3.		<i>Boundary Class</i> : Gambaran dari foem.
4.		<i>Control Class</i> : Penghubung antar boundaru dengan tabel.
5.		<i>A Life Line</i> : Tempat mulai dan selesainya pesan.
6.		<i>A Message</i> : Transmisi pesan.

2.1.9 Andriod

Android merupakan alat perangkat operasi yang digunakan untuk telepon seluler yang berlandasan sistem operasi linux (Arianto & Budiharto, 2019). Android merupakan perangkat yang *open source* yang dapat dimodifikasi, diperbaiki, dan didistribusikan oleh pengembang system perangkat lunak tersebut. Sifat *open source* ini memberikan kesempatan perusahaan teknologi dengan bebas memodifikasi dan menggunakan perangkat tersebut tanpa perlu lisensi dan gratis.

Android bukanlah ponsel atau aplikasi, tetapi sistem operasi berbasis kernel Linux. Dalam definisi yang paling sederhana, Linux adalah sistem operasi yang paling umum ditemukan di server dan komputer desktop. Android bukan hanya versi Linux, karena banyak perubahan yang ditemukan di bawah tenda, tetapi ini terkait. Android adalah

sistem operasi yang dirancang dengan mempertimbangkan seluler, tempat fungsi dan aplikasi ponsel pengguna berada. Semua yang pengguna lihat di layar perangkat pengguna adalah bagian dari sistem operasi. Saat pengguna menerima panggilan, pesan teks, atau email, OS memproses informasi tersebut dan menempatkannya dalam format yang dapat dibaca.

2.2 Tinjauan Teori Khusus

2.2.1 Kuliner

Kuliner merupakan masakan atau makanan olahan usaha bisnis kuliner yang berupa Kegiatan ekonomi dalam mengolah bahan makanan (Adrial et al., 2018). Bisnis kuliner saat ini berkembang pesat di salah satu bentuk pariwisata yang paling populer dikenal sebagai wisata kuliner.

International Culinary Tourism Association (ICTA) mengatakan bahwa wisata makanan dan anggur bukanlah hal baru bagi agrowisata, tetapi berfokus pada bagaimana makanan dan minuman dapat menarik wisatawan dan menikmati tamu. Wisata kuliner dapat mempromosikan pengalaman bersantap yang istimewa dan berkesan. Dalam retrospeksi, wisata makanan dan anggur merupakan forum penting untuk mendukung pembangunan ekonomi dan masyarakat dan dapat memperdalam pemahaman antar budaya. Wisata kuliner dapat ditemukan diberbagai tempat baik di perkotaan maupun pedesaan (Arianto & Budiharto, 2019).

2.2.2 Aplikasi Kuliner

Aplikasi kuliner merupakan sebuah layanan yang digunakan untuk memberikan informasi tentang seputar kuliner seperti menu makanan dan minuman, mulai dari makanan yang ringan hingga makanan berat (Arianto & Budiharto, 2019). Makanan ringan yang dimaksudkan seperti cemilan, kudapan, *dessert*, jajanan, dan lainnya, selain itu makanan berat yang dimaksudkan seperti makanan berkuah, hidangan daging, dan lainnya (Dzikri & Arjo, 2018). Aplikasi kuliner menjadi semakin dibutuhkan dikarenakan banyaknya usaha bisnis yang ingin mempromosikan usaha kuliner mereka agar membantu wisatawan, masyarakat lokal, ataupun pengguna dalam memilih atau mengetahui informasi tentang kuliner. Aplikasi ini tidak dapat berkembang tanpa dukungan restoran, tetapi karena semakin banyak restoran dan bar yang bergabung, aplikasi menjadi lebih umum dan lebih diperlukan oleh wisatawan maupun masyarakat lokal. Hubungan antara konsumen dan restoran tidak diragukan lagi berubah, yang berarti pada akhirnya pemilik restoran harus sedikit lebih paham teknologi karena teknologi dan industri restoran menjadi semakin terjalin.

2.2.3 Andriod Studio

Android Studio adalah lingkungan sebagai pengembangan terintegrasi (IDE) untuk membuat alat perangkat yang mengimplementasikan Android. Android Studio didasarkan pada Bahasa Pemrograman Java IDEA. Bahasa utama yang dimanfaatkan di Java menggunakan pemrograman saat dibuat menggunakan Bahasa XML (Al Fikri, 2016).

Android studio adalah sebuah tempat pengembangan yang terintegrasi yang dikembangkan dan dikelola oleh google, yang digunakan untuk develop aplikasi android (Dzikri & Arjo, 2018). Android studio menyediakan editor kode yang dibuat secara otomatis yang berarti bahwa untuk menulis kode java-java atau kotlin. Fitur *gradle* ini membantu perangkat lunak dalam menyusun dan membangun aplikasi, singkatnya studio android adalah IDE terbaik untuk pengembangan aplikasi Android.

2.2.4 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah perangkat lunak sumber terbuka yang diperkenalkan pada 9 September 1998, yang ditulis dalam PHP. Pada dasarnya, ini adalah alat pihak ketiga untuk mengelola tabel dan data di dalam database. phpMyAdmin mendukung berbagai jenis operasi di MariaDB dan MySQL. Tujuan utama phpMyAdmin adalah untuk menangani administrasi MySQL melalui web. Ini adalah aplikasi paling populer untuk manajemen database MySQL. Perancang dapat membuat, memperbarui, melepas, mengubah, menghapus, mengimpor, dan mengekspor tabel database MySQL dengan menggunakan software ini. phpMyAdmin juga mendukung berbagai operasi seperti mengelola database, relasi, tabel, kolom, indeks, izin, dan pengguna, dll., di MySQL dan MariaDB.

PhpMyAdmin diterjemahkan ke dalam 72 bahasa dan juga mendukung bahasa RTL dan LTR sehingga banyak orang dapat dengan mudah menggunakan software ini. Software ini dapat menjalankan kueri MySQL, memperbaiki, mengoptimalkan, memeriksa tabel, dan juga menjalankan perintah manajemen basis data lainnya.

phpMyAdmin juga dapat digunakan untuk melakukan tugas administratif seperti pembuatan database, eksekusi kueri. PhpMyAdmin adalah aplikasi berbasis GUI yang digunakan untuk mengelola database MySQL. Perancang dapat membuat database dan tabel secara manual dan mengeksekusi kueri pada mereka. Ini menyediakan antarmuka berbasis web dan dapat berjalan di server mana pun. Karena berbasis web, maka kita dapat mengaksesnya dari komputer manapun.

2.2.5 Layanan Berbasis Lokasi

Layanan Berbasis Lokasi adalah sebuah servis yang berhubungan dengan lokasi geografis perangkat. Layanan Berbasis Lokasi ini disediakan oleh Android melalui kerangka lokasinya. Android menyediakan pengembang dengan layanan berbasis lokasi ini sangat memudahkan kita untuk membuat aplikasi yang mendukung lokasi. Layanan ini juga dapat membantu membangun aplikasi yang sadar lokasi, tanpa mengetahui detail sebenarnya dari lokasi tersebut (Winardi, 2016). Layanan Berbasis Lokasi di Android memberi kami fitur ini untuk membantu kami dalam berbagai cara. Ini memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi yang mampu mendeteksi lokasi perangkat lunak tersebut. Android memanfaatkan informasi dari jaringan GPS dan WiFi untuk mendapatkan lokasi perangkat di Bumi ini.

Layanan ini memudahkan untuk menambahkan lokasi ke aplikasi ini dengan pelacakan lokasi otomatis. Kerangka kerja ini menyediakan lokasi yang terdiri dari kelas dan antarmuka tertentu. Kerangka kerja ini pada dasarnya memberi kelas dan antarmuka tertentu, yang merupakan komponen utama. Komponen-komponen ini

memudahkan kita untuk mengimplementasikan fitur lokasi dalam aplikasi kita, contoh terbaik adalah menemukan restoran atau tempat makan di mana saja (Al Fikri, 2016).

2.2.6 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh James Gosling dengan anggota tim lain bernama Mike Sheridan dan Patrick Naughton juga disebut sebagai Tim Hijau pada 1995 untuk Sun Microsystems untuk perangkat digital seperti set-top box, televisi dll. Dari laptop ke pusat data, konsol game hingga komputer ilmiah, ponsel hingga internet, java ada di mana-mana. Java adalah merek dagang Oracle. Seiring waktu Java telah berkembang menjadi lebih dari sekedar bahasa. Ini adalah platform penuh dengan banyak API standar, API open source, alat, komunitas pengembang besar dengan jutaan pengembang dan lain sebagainya.

2.2.7 Antarmuka Pemrograman Aplikasi

Antarmuka Pemrograman Aplikasi (*API*) merupakan fitur dari Google yang melakukan kegiatan berhubungan dengan Google Maps, seperti memperlihatkan peta dunia, memberikan arah jalan, mencari jalan untuk ke suatu tempat, dan lain sebagainya (Al Fikri, 2016). API menentukan bagaimana komponen perangkat lunak berinteraksi untuk menggunakan API saat memprogram komponen antarmuka pengguna grafis (GUI). API pada dasarnya adalah semacam URL (yang kami sebut sebagai titik akhir secara teknis). Setiap aplikasi memiliki dua ujung pada umumnya (Layona, Rita, Yulianto, 2016). Front-end dan back-end. Front-end berurusan dengan UI / UX, menciptakan

komponen yang langsung terlihat oleh pengguna. Tetapi backend berhubungan dengan penyimpanan data, manipulasi data, dan lain sebagainya. Secara praktis ia melakukan pekerjaan basis data aplikasi. Front-end akan memanggil API yang diperlukan untuk data yang akan disimpan dalam database. Itu seperti dua blok yang dihubungkan oleh tali di tengah.

API adalah jenis program yang berisi kode untuk Anda gunakan dalam aplikasi Anda sendiri. Kode ini biasanya memungkinkan Anda untuk menambahkan fungsionalitas tertentu ke aplikasi Anda. Biasanya ada dokumentasi yang disertakan bersama kode itu dan itu menjelaskan kepada Anda, bagaimana sebenarnya menggunakan kode itu. Sering kali Anda harus mengikuti protokol tertentu sebelum menggunakan API. Pembuatan aplikasi kuliner Rhinoritsu ini menggunakan fitur API agar dapat memberikan informasi atau arah jalan untuk ke sebuah tempat makan dimana saja.